



Zócalo, 1910

Un paseo virtual

Gonzalo Soltero

Entre las herencias de la celebración bicentenario queda un curioso y memorable paseo virtual por la Plaza de la Constitución, mucho antes de las marchas, plantones y ferias del libro.



El Zócalo de la ciudad de México ha sido el escenario protagónico de la historia nacional y el crisol básico en el que se ha condensado la identidad mexicana, como quiera definírsela. Tan sólo enumerar ciertas fechas —digamos 1325, 1521, 1821, 1913— permite visualizar algunos de los eventos ahí acontecidos. Hace un siglo la axialidad de este espacio era aún más evidente para los habitantes de la ciudad, que entonces cabían en los límites de lo que hoy se conoce como Centro Histórico. La población total de la metrópoli era equivalente a las marchas que hoy desembocan en el Zócalo: 470 mil habitantes. Contando a quienes vivían en sus pueblos aledaños (Tacubaya: 38,387; Mixcoac: 21,667), el Distrito Federal sumaba unos 700 mil residentes.

Al comienzo de este año el Centro Multimedia (del Cenart/Conaculta) puso a disposición del público un paseo virtual que al descargarse en la computadora permite caminar por la Plaza de la Constitución, pero en 1910 (www.conaculta.gob.mx/zocalo). El proyecto ha sido definido por su coordinador, Cuauhtémoc Senties, como abrir “una ventana que permite navegar ese espacio en otro tiempo.” El programa deja que el usuario pueda desplazarse a voluntad por la plaza para contemplar los edificios, algunos ya desaparecidos, e incluso interactuar con ellos. También consigue sugerir mediante sonidos, imágenes y texto la atmósfera que reinaba entonces, así como la situación social en vísperas de la Revolución y durante los últimos momentos del Porfiriato.

Para ingresar hay que seleccionar un avatar de niño o niña vestidos según la época. Una vez dentro, los controles para moverse son sencillos



y semejantes a un juego de computadora: se usan las flechas del teclado para avanzar, retroceder o cambiar de dirección. También se puede decidir si

uno quiere recorrer el entorno caminando despacio o a paso veloz. La visualización incluye un cambio de perspectiva de la tercera a la primera persona, es decir, además de ver nuestro avatar mientras recorre el espacio, también podemos “meternos en su cabeza” para verlo todo desde sus ojos.

Algunos de los edificios aparecen hipervinculados. Al poner el cursor sobre ellos y darles clic, aparecen fotos del periodo (por ejemplo, una de Guillermo Kahlo, padre de Frida) y textos sobre su historia que permiten reconstruir mejor su decurso y permanencia. Uno de los atributos que más llaman la atención aquí es el color, ya que las representaciones existentes de la época tienden siempre al blanco y negro o al sepia. La cuestión arquitectónica resulta particularmente interesante en zonas que han cambiado desde entonces, por ejemplo las oficinas y negocios que había en donde ahora se levanta el Templo Mayor y su museo.

La animación logra también recrear el ambiente cotidiano de hace un siglo. Hay vendedores ambulantes y paseantes de distintas clases sociales que se congregan en distintas zonas o caminan por la plaza y sus calles aledañas. También circulan tranvías y se puede ver uno que otro coche. Este Zócalo arbolado y verde, sombreado densamente por el follaje de varios árboles, proporciona un agradable contraste con la imagen de la plancha monumental y casi monolítica a la que nos

hemos acostumbrado. Una de las fotos de archivo llega a un punto casi surrealista al retratar gente descansando bajo los plataneros que había afuera del sagra-

rio, a un costado de Catedral.

Citas del cronista Ángel de Campo “Micrós” ayudan recuperar la atmósfera. Según él, ochenta por ciento de los metropolitanos pasaba por el Zócalo al menos una vez al día. Quienes lo hacían podían escuchar los siguientes pregones: “¿Le limpiamos el calzado? ¡Un paraguüitas de seda! ¡Requesón o helado! ¡*El Mundo!* ¡Favor de dispensarme una palabra, caballero... no he comido! ¿El coche, amo? ¡Cepillos para la ropa a cuatro reales! ¡En medio el racimo de platanitos, chaparrita! ¡Coco fresco y centavos de piña! ¡El último que me queda para esta tarde!”.

En la animación estos pregones se representan mediante globos de diálogo, a medio camino entre el código cibernético y los utilizados por los cómics. En ellos también se pueden encontrar una serie de misiones o tareas para llevar a cabo. Una barra en la parte inferior izquierda de la pantalla lleva el registro de las que se logran completar. Esta función puede contribuir a enganchar a los visitantes más jóvenes, acercándoles la caminata a la esfera de los videojuegos. Temas musicales de la época surgen al pasar junto a ciertos edificios, suenan en los salones o alegran el kiosco del Jardín Central. La mayoría proviene de cilindros de cera, y una de las misiones consiste precisamente en buscar un cilindro oculto para dárselo al operador del fonógrafo y escuchar lo que contiene.

Si uno se acerca a los voceadores que hay esparcidos por la plaza puede dar clic sobre ellos y leer los periódicos que venden. Contienen noticias de la época sobre el gobierno de Porfirio Díaz y las acciones de Francisco I. Madero. La selección incluye también notas sobre el proceso judicial del Tigre de Santa Julia o la discusión sobre el establecimiento de una nueva colonia, allá lejos, en lo que todavía eran los llanos de Peralvillo. Además están salpimentados con anuncios de la época, remedios caseros y recetas como espinacas con leche o riñones a la francesa.

Las anécdotas, tan características de los recorridos por el Centro, también encuentran su lugar. Por ejemplo, saber que la cantina El Nivel, la cual mantenía la licencia de operación más antigua (1857), debía su nombre al Monumento Hipsográfico que indicaba el nivel de las aguas circundantes. Ahora la cantina está tristemente cerrada y el monumento está al otro lado de la plaza, entre la Catedral y la calle Cinco de Mayo, midiendo acaso la cantidad de alcohol que se ha bebido en las cantinas del centro.

Este paseo virtual es una buena obra de síntesis a partir del material recabado en una docena de acervos documentales como el INAH, el GDF, la Universidad Iberoamericana, acervos privados y bibliotecas de universidades en el extranjero. Los créditos, no muy distintos de los de un largometraje, dan idea de la cantidad de trabajo interdisciplinario requerido para este programa, en las áreas de investigación, diseño, redacción de textos y programación.

Al caminar por la simulación del Zócalo en 1910 aparecen unos curiosos signos de exclamación amarillos que flotan fantasmales y desperdigados. Seguramente se trata de alguna rebaba de programación, pero la verdad es que se integran bien al entorno, como nuestras miradas asombradas entonces y ahora ante el ser y acontecer de la primera plaza del país. 

