

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA**



**LA IDENTIDAD DE LAS CIUDADES A TRAVÉS DE LOS OBJETOS  
URBANOS**

**Tesis para obtener el grado de doctor en Filosofía con orientación en Ar-  
quitectura y asuntos Urbanos**

**Presenta**

MDI. Mercedes Mercado Cisneros

**Asesor de Tesis**

Dr. Adolfo Benito Narvárez Tijerina

San Nicolás de los Garza, Nuevo León, Abril 2012

# ÍNDICE

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 9

***JUSTIFICACIÓN 11***

***OBJETIVOS 13***

***METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN 14***

Fig. 1 Atributos de estudio cualitativo de la identidad en una matriz citadina 17

Fig. 2 Lista de atributos, identidad subjetiva y objetiva 18

Fig. 3 Factores que influyen para determinar la identidad, mapa conceptual 18

Fig. 4 Niveles de organización, mapa conceptual de la identidad como un proceso global u holista 19

Fig. 5 Esquema metodológico 19

## INTRODUCCIÓN AL MARCO TEÓRICO 20

***Sobre Identidad en las ciudades 20***

***Sobre los objetos en las ciudades 22***

***Sobre las ciudades con objetos que le dan identidad. 24***

***Sobre identidad 27***

Definición de conceptos sobre identidad 27

Ejes característicos de la identidad 32

La determinación o la indeterminación en la identidad 34

En suma 36

## CAPITULO 1. OBJETO 38

***Hacia una definición de Objeto complejo-Identitante 38***

***Categorización de objetos que dan identidad 43***

Objeto como parte de un Sistema 43

Como una estructura compleja adaptativa 43

Como un objeto perturbador 46

Forma 47

Función 49

Simbólica 51

Como un objeto estabilizador (atractor) 62

## **CAPITULO 2. RECONOCIMIENTO 64**

### ***Reconocimiento por el propio sistema 64***

Identidad Biológica (Estructura y procesos) 64

Fig.6 División celular 70

Fig.7 Degrade de señales 72

Fig. 8 Movimientos a nivel celular 77

Psicológica- individual (Conciencia como identidad) 94

Identidad psicologica-colectiva (imaginarios urbanos) 119

### ***Reconocimiento por un observador 125***

Identidad en la física mecánica 126

La identidad en la física cuántica 128

### ***Creacionismo e Identidad Inteligente 133***

### ***Conclusiones reconocimiento 143***

Cuadro que resume los procesos de la identidad 147

## **CAPITULO 3. PERTENENCIA 149**

### ***Espacio 149***

Lugar/no lugar 153

Lugar sin identidad o lugar genérico 154

### ***Limite 158***

Territorio, desterritorialización, trasnacionalización 158

### ***Escala 162***

Niveles de observación 162

## **CAPITULO 4. PERMANENCIA 164**

***Ontogenia. La autopoiesis como permanencia de la identidad. 164***

***Prácticas sociales e identidad 169***

Religión e identidad 169

***Tiempo y la identidad 172***

Acontecimientos Historia 172

Identidad Futura 184

***Sistemas sociales e identidad 186***

Sistema Económico 188

Sistema de Comunicación 198

Fig. 9 Diseño de objeto auto-rreferenciado como “medio-mensaje” del autobus londinense 200

Fig. 10 Publicidad “viviendo la experiencia” del objeto auto-rreferenciado 206

Fig. 11 Waltopía, finalmente terminó en el parque temático EPCOT CENTER en Florida, pero surgió la ciudad de Celebration 207

Fig. 12 Ejemplo de objeto autorreferenciado en el cine que brinda alta identidad de marca. 209

Sistema Político 213

**CAPITULO 5. RELACIÓN 222**

***Objeto experiencia (“Objeto identitante”) 222***

Percepción 223

***Objeto Interfase (“Objeto informativo”) 227***

Objetos emergentes. 227

**ESTUDIO DE CASO 1 229**

***Caso de estudio de cabina telefónica de la ciudad de Londres 229***

Objeto de fuerte identidad y su epigénesis, ontogénesis y morfo-  
génesis. 229

Fig. 13 Kiosco K1 230

Fig. 14 Kiosco K2 231

Fig. 15 Kiosco K3 232

Fig. 16 Kiosco K4 233

Fig. 17 Kiosco K5 233

Fig. 18 Kiosco K6 234

Fig. 19 Kiosco K7 235

Fig. 20 Kiosco K8 236

Fig. 21 Kiosco KX100 y KX100 PLUS 236

Fig. 22 Ontogénesis de la cabina telefónica en relación con el tiempo y el espacio y su correlación con la permanencia de las formas 237

Fig. 24 Obra Arquitectónica de Sir John Soane (1553-1837), Mausoleo familiar y Galería de Dulwich 239

Fig. 25 Villa Capra por Palladio (1508-1580), con un estilo inspirado, a su vez, en la antigüedad clásica 240

Fig. 26 En este esquema podemos ver como fue la epigénesis de la cabina telefónica en relación-tiempo y la permanencia de la forma 240

Fig. 27 Morfogénesis geométrica de la cabina telefónica de la ciudad de Londres 241

## **ESTUDIO DE CASO 2 244**

### ***caso de estudio “objetos de fuerte identidad en las ciudades” 244***

#### Objetos urbanos en la ciudad de Monterrey y de Londres desde varios niveles de observación. 244

Fig. 29 Valor de la verificabilidad de este estudio. 246

Fig. 30 Representaciones mentales por lugares, objetos y recorridos 247

Fig. 31 Recorrido realizado 249

Fig. 32 Correspondencia estilística con el racionalismo y minimalismo sobre la calle Padre Mier. 251

Fig. 33 Diferentes estilos de restauración. La unidad de estilo, “rehacer como fue”. El falso histórico y la restauración híbrida 252

Fig. 34 Estética Culta. Arquitectura historicista que remite al romanticismo y al neoclásico , y estética vulgar 252

Fig.35 Contraste e integración al contexto 254

Fig. 36 Objetos que comunica poder económico y político 255

Fig.37 Iconografía premoderna, moderna y postmoderna en Monterrey (Recorrido sobre calle Padre Mier) 256

Fig. 38 Iconografía de la ciudad cotidiana o real de Monterrey 257

Fig. 39 Imagen premoderna y moderna de Monterrey, en dibujos espontáneos de la población regiomontana 258

Fig. 40 Obras de arte, sobresale los objetos y materiales que evocan el carácter industrial 260

Fig. 41 Representaciones estructuradas sobre la imagen de objetos mediáticos en la ciudad. Espectacularidad 260

Fig. 42 Fotos en lugares públicos, idea de progreso 261

Fig. 43 Imagen mediática, de ocio y entretenimiento de Monterrey 263

Fig. 44 Contraste iconográfico de un sitio Web de matriz citadina inglesa, Iconos británicos 264

Fig.45 Logotipos de juegos Olímpicos como imagen de ciudad imaginada. El de Monterrey denota una identidad excluyente, un quererse diferenciar, mientras que el de Londres denota unidad 267

Fig.46 Distancia psicológica A. Moles- J. Ekambi, Menciones de lugares en Monterrey 269

Fig. 47 REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE ASOCIACIONES O RELACIONES, Cuadro Semiótico de Greimas/ Imagen psicológica A. Moles- J. Ekambi, Menciones de lugares de Monterrey 269

Fig. 48 REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE ASOCIACIONES O RELACIONES, Cuadro Semiótico de Greimas/ Imagen psicológica A. Moles- J. Ekambi, Menciones de recoridos de Monterrey 270

Fig.49 REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE ASOCIACIONES O RELACIONES, Cuadro Semiótico de Greimas/ Imagen psicológica A. Moles- J. Ekambi, Menciones de objetos de Monterrey 271

Fig. 50 REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE ASOCIACIONES O RELACIONES, Cuadro Semiótico de Greimas/ Imagen psicológica A. Moles- J. Ekambi, Menciones de objetos de Londres 271

## **ESTUDIO DE CASO 3 272**

### ***Caso de Estudio “De matriz social, salón de clase dibujo técnico” 272***

#### Objetos que otorgan identidad dentro de una matriz social y la identidad de ésta como un objeto complejo. 272

Fig. 51 El tipo de dibujos que se manejo fue más de tipo visual, muy objetivos, solo se dio el caso de un dibujo háptico. 276

Fig. 52 Descripciones de la “personalidad” de la clase de dibujo técnico 278

Fig.53 Dibujos que describen la forma imaginada que adquiere la clase 281

Fig.54 Dibujos que describen la relación entre la clase y la representación mental sobre la Facultad de arquitectura como objetos que da identidad a los grupos o materias. 283

Fig.55 Trabajo final de alumnos y el tipo de objeto que arrojó su identidad 284

Fig. 56 Objetos atractores que se permearon, condiciones finales muy parecidas a las iniciales 290

Fig. 57 La primera foto es de un mapa al final del semestre y la segunda al iniciar. Vemos la relación espacio-tiempo del objeto 291

## ESTUDIO DE CASO 4 292

### ***Caso de estudio “Identidades en ciudades europeas, reconocimiento y diferenciación” 292***

#### Interacciones y partes dentro de un sistema con identidad 292

Fig. 58 Capilla Sixtina en Roma. “Objetos identitantes”, partes y movimientos. Aquí podemos observar el tipo de interacciones al interior. Objeto admirado 295

Fig. 59 Roma, interacciones dentro de un “objeto identitante” 296

Fig. 60 Roma, interacciones dentro de un “objeto identitante” 297

Fig. 61 Roma, “Objeto identitante” partes. Objetos que causan admiración 297

Fig. 62 Pisa, “Objeto identitante” interacciones 299

Fig. Florencia, “Objeto identitante” partes 299

Fig. 63 Florencia, “Objeto identitante” interacciones 300

Fig. 64 Venecia, “Objeto identitante” partes 301

Fig. 65 Venecia, “Objeto identitante” interacciones 301

Fig.66 París, “Objeto identitante” interacciones 304

Fig. 67 París, “Objeto identitante” interacciones diferentes actores sociales desde la perspectiva de un mismo objeto 304

Fig. 68 París, “Objeto identitante” interacciones 305

Fig. 69 Madrid, “Objetos identitante” 306

Fig. 70 Ciudad de Barcelona Destila patrones 307

Fig. 71 Barcelona y su interacciones 308

Fig. 72 Degrade de señales y receptores en París. Diferente tipos de degradaciones. Desdoblamiento de información considerando con un enfoque mecanicista de movimientos. 314

Fig. 73 Degrade de señales y receptores 315

Fig. 74 Destilación simbólica en objetos de París 316

Fig. 75 Objeto insertado hace distinguir, Pueden ser objetos atractores morfogenéticos 317

Fig. 76 ¿Qué es lo que hace que se distingan las ciudades? ¿Los objetos o las interacciones?. Imágenes de Paris, Florencia Venecia, Pisa, Toledo, Roma y Barcelona. 319

Fig. 77 Objeto que observa, controlan y organizan la información 319

Fig. 78 Perspectiva del Objeto que observa (controlar/organizar) 320

Fig. 79 Diseño de la experiencia, objeto emocional (Destila/percibir y categorizar) 321

## **HALLAZGOS DE ESTUDIO DE CASOS 322**

Fig. 80 Relación y esquematización entre los 4 casos de estudios 326

## **CONCLUSIONES FINALES 327**

En cuanto a la Pertenencia: 330

En cuanto a la Permanencia: 330

En cuanto a cómo se relaciona: 331

Fig. 81 Esquema de la categorización de objetos que forman el proceso de la identidad. 333

En cuanto cómo se reconoce y se diferencia: 333

Características de proceso de identidad 335

## **BIBLIOGRAFÍA 337**

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Hemos visto en la pantalla de cine o de TV un objeto urbano e inmediatamente reconocemos que ciudad es? Está por ejemplo el caso de los taxis de la ciudad de Nueva York, que los vemos en alguna película o imagen y lo reconocemos inmediatamente. ¿Los visitantes de una ciudad esperan ver algún ícono representativo de una ciudad y más aún, llevarse un souvenir de algo que represente fuertemente esa ciudad? como en el caso de París y su emblemática la Torre Eiffel.

Ciertos atributos también nos hacen pensar en alguna ciudad; un color característico, por ejemplo, el rojo nos remite a la ciudad de Londres. Si pensamos en alguna textura, por ejemplo la talavera pensamos en la ciudad de Puebla. En algún material, como en el caso del acero, cemento y vidrio pensamos en la ciudad de Monterrey. Cuando pensamos en tecnología-ciudades, inmediatamente viene a la mente Tokio. Cuando pensamos en formas, pensamos en Barcelona y Gaudí. Un edificio histórico como el Coliseo Romano o las Pirámides de Egipto también nos remite a ciudades.

Por otra parte asociamos igualmente a las ciudades con algún tipo de práctica como en el caso de Ámsterdam y su “política de tolerancia”<sup>1</sup> que al final se traduce a muchos objetos representativos de uso. El caso de Las Vegas que al ver una ficha de casino de ciertas características, formas y colores nos evoca algunas prácticas en esta ciudad. Los paseos por góndolas en Venecia, la costumbre de tomar el té inglés etc. Algunos alimentos también nos evocan a ciudades sobre todo a muchas ciudades italianas. Por supuesto también ciertos objetos religiosos como la estrella de David o el candelabro de 7 brazos hacen que nuestra mente viaje inmediatamente a la ciudad de Jerusalén y evoque toda una connotación religioso-cultural.

---

<sup>1</sup> <http://adicciones.fsync.org/holanda-revisa-su-politica-de-tolerancia-ante-la-extension-de-una-marihuana-mas-fuerte>

Con algo animado, de igual modo pensamos en ciudades como en el caso de las mariposas monarcas de Michoacán. En el caso de personajes con vestimenta singular como los monjes tibetanos en Nepal, y finalmente en “*landmarks*”<sup>2</sup> naturales como en el caso de las cataratas del Niágara en Ontario, o el Cerro de la Silla en Monterrey.

Pero, ¿Si se pudieran quitar estos objetos de estas ciudades, seguiríamos reconociéndolas e identificándolas fácilmente? ¿Qué es lo que le da identidad a una ciudad?, ¿Son los objetos?, ¿De qué manera y en qué medida ocurre ese fenómeno?, ¿Puede un objeto cambiar la percepción de una ciudad?, ¿Serán los objetos urbanos de identidad fuerte producto de necesidades emergentes en las ciudades?

Si los objetos urbanos, como los mencionados anteriormente, además de ofrecer ciertas funciones, también ofrecen ideas, símbolos y evocaciones, transmiten emociones o personalidad sobre las ciudades, entonces ¿Cuál es el proceso que subyace a este fenómeno?, ¿Cuál es el proceso de adquisición del significado que brindan los objetos en la ciudad? y ¿Cuál es la relevancia de este fenómeno?

Por otra lado, parte de la problemática es la falta de recopilación de información de dichos objetos y su análisis, y qué características y atributos tienen.

Algunas preguntas de investigación planteadas son:

1. ¿Qué es lo que diferencia a la ciudad como sistema del entorno?
2. ¿Qué es lo que le da unidad o cohesión a una ciudad como sistema?
3. Considerando a la ciudad como sistema, la identidad de sus componentes ¿Es holístico o reduccionista?

---

<sup>2</sup> Terminio ingles que significa monumento, edificio emblemático, parque nacional, hito o lugar histórico

4. ¿Es la identidad un proceso determinado, mecanicista o emergente?  
¿Ya existe la identidad en las ciudades o se va construyendo?
5. En cualquiera de estas realidades, ¿es un proceso persuasivo o coercitivo?
6. ¿Es un proceso que tiende a ser incluyente (totalizador, global) o excluyente (local)?
7. ¿La identidad de las ciudades es subjetivo o realmente la otorga los objetos?

## **JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación, cuyo fin es ser explicativa, se pretende sea un trabajo con orientación hacia la teoría del diseño ya que tiene alcances de antropología del diseño, que abarca tanto a la disciplina del diseño industrial como a la arquitectura y el urbanismo principalmente, pero que puede trascender a disciplinas como la economía, política, sociología y marketing urbano.

Sabemos que las ciudades tienen personalidad o identidad, primeramente por las personas que en ellas habitan, por el lenguaje, por la cultura, la historia, el arte y por su arquitectura, pero un aspecto casi ignorado es el análisis de los objetos urbanos que están dentro de las ciudades y acentúan la identidad de éstas, por esta razón tiene relevancia este estudio, ya que detrás de estos objetos hay una serie de factores culturales que puede poseer gran influencia social.

Esta investigación puede marcar líneas de investigación para el diseño de objetos urbanos porque pueden servir como protocolos de información, para mejorar la calidad de vida de las ciudades. Las ciudades se sienten identificadas con algo bello, construido de una manera sorprendente, algo milenario y místico a la

vez, que los hace sentirse orgullosos, y ricos culturalmente, claro, si esta información es gestionada debidamente.

Esto objetos no solo traen riqueza culturalmente sino también pueden tener un impacto dentro de la economía de cada ciudad ya que actualmente las ciudades se están vendiendo como ciudades de servicio y culturales, como *Marca Ciudad*, como es el caso de Barcelona, Bilbao y la pretensión de Monterrey, que han dejado de ser ciudades meramente industriales para convertirse en ciudades de servicio y turismo. Este marketing urbano según Kotler (1994) se basa en que las ciudades atraigan mayores inversiones para eventos internacionales como lo son los culturales, deportivos y de negocios.

En lo futuro, las formas de retro-alimentarnos, de escuchar esta información que las personas ofrecen, sobre objetos que los identifican, de cuáles son sus patrones que los marca, servirá para crear mejores ciudades, sabiendo qué tipo de objetos son los que a la ciudad le satisface, le produce orgullo, gozo, ya sea un objeto histórico, cultural, arquitectónico y podremos permear información positiva para poder cambiar también los discursos políticos, ya que finalmente los objetos son un sistema de comunicación.

## OBJETIVOS

Objetivo General.- Explicar que fenómeno subyace a la formación de la identidad de las ciudades a través de los objetos urbanos.

### Objetivos particulares.-

- Describir los elementos que conforman este fenómeno y la correlación existente entre éstos.

- Identificar las características y atributos que estos elementos tienen para que en conjunto determinen la identidad de las ciudades, elaborando una categorización de éstos para identificar la sintáctica y la semántica propia.

**El propósito de esta tesis no es indicar cuantitativamente la identidad de una ciudad u objeto, ni tratar de definir la forma que adquiere una ciudad con identidad, sino la dinámica de lo que subyace a la formación de ésta.**

## METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Estudio mixto de alcance explicativo con el propósito de entender el fenómeno. Por lo tanto será un estudio basado en el método inductivo, ya que a partir de observaciones y análisis de estas se llegará a una conclusión final.

Esta investigación estará dividida en dos partes. Una primera parte será un estudio cualitativo de técnicas documentales, donde se definirá el marco teórico y conceptual y se explicará por que los objetos dan identidad a las ciudades. Hasta aquí será un estudio objetivo. La segunda parte de esta investigación será más enfocado al estudio de lo subjetivo, en base a métodos de comprensión, analogías, metáforas, empatía y simpatía, imaginarios o representaciones mentales y mitos. Esta recolección de datos y observaciones que serán de campo y servirá de base para un estudio cualitativo, donde primeramente se diseñara las herramientas para extraer la información (como entrevistas, encuestas, dibujos, etc.) y el cómo analizarlas, para posteriormente transformar esta información en variables para su comprobación y poder explicar el fenómeno.

Esta investigación primeramente se basa en una especialización de interdisciplinarias de diseño, específicamente sobre la teoría y filosofía del diseño. Posteriormente se buscará fragmentar estos conocimientos para dar origen a una posible transdisciplina de ciencias socio-económicas.

Descripción del diseño metodológico de investigación utilizado según modelos explicativos.

En general se considera que existen tres modelos para explicar el universo y sus interacciones, por lo cual la identidad entraría dentro de estas interacciones universales (Aubenque, 2009). El primero es el biológico, o el tomar la vida misma como modelo explicativo, distinguible principalmente por Aristóteles (384-

322 a.C.), en donde la casualidad final de la forma explica la morfogénesis del embrión u órgano. El segundo gran modelo es el modelo astronómico -matemático, defendido por Platon (428-347 a.C.) en el cual su modelo explicativo del universo introduce un "Alma del mundo o Demiurgo " por medio del cual una voluntad subyacente da origen al universo y su armonía. Y un tercero que se dice que es un anti modelo, el cual precisamente tiene una ausencia explicativa, donde se menciona que la formación del universo se da por un reagrupamiento de partes que se separan de una mezcla donde todo era indistinto. Este modelo defendido por Anaxágoras (500-428 a.C.) no explicaba si esta discriminación o reagrupamiento (orden - caos, inclusión- exclusión) se daba por impulsos mecánicos, por azar, un diseño inteligente o por un "programa cósmico" tal como se plantea siglos después Paul Davies y sus "principios organizativos" en el universo.

Para fines de tratar de explicar qué es lo que antecede a que las ciudades tengan identidad, tomaremos bases de estos tres modelos explicativos. La idea es explicar con estos modelos tres niveles de organización para tener de una manera más completa la definición de identidad, empezando desde lo físico, formado por la materia inanimada, hasta la materia animada, en este caso analizando como surge la identidad en un individuo, hasta una sociedad entera. En lo físico, porque el universo tiene identidad. A un nivel macrocósmico cada elemento galáctico tiene su propia definición, su forma, sus límites. En lo microcósmico vemos que también la materia esta "organizada" de tal manera que las rocas, los minerales, cristales, etc, tiene una separación en si de otras. ¿Por qué una grano de arena es diferente al otro, aunque en apariencia sean iguales? ¿En dónde radica su diferencia o similitud?. Este nivel es importante analizarlo ya que sobre la materia Jorge Wagensberg (2004), hace un análisis de por qué ciertas formas predominan la naturaleza, haciendo hincapié en que la forma no solo es materia, sino también energía e información. Bajo este contexto es interesantísimo considerar esto, ya que el fenómeno que se da de la identidad puede no solo radicar en la materia, sino en la energía y sobre todo en la información, es decir, que la identidad no consista en la separación o diferenciación de cosas inanimadas o animadas, vivas

o minerales, solamente en lo físico sino en cuestiones metafísicas e inmateriales. Como marco de referencia de lo anterior el biólogo inglés Rupert Sheldrake (2007), retoma la idea que se tenía en la antigüedad de que lo inanimado también tiene "*espíritu*", tal como el mundo animado. Esto quedaría afirmado con recientes experimentos sobre el cristal líquido o ciatrato que guarda información. ¿Podría la identidad de una ciudad estar contenida en su tipo de ecosistema, o montañas o rocas?

La intención de hablar primeramente sobre cómo surge y se reconoce la unidad en un organismo biológico, es con el fin de hacer una posible explicación de cómo la identidad en cada nivel surge y su correlación entre estos niveles, si es que existe y cómo se replicar en organismos y estructuras de mayor nivel como el social y en la formación de identidad en las ciudades donde hay implicaciones de objetos no animados. Es decir se pretende hacer una comparación primero a nivel animando de las teorías y posibles explicaciones existentes de cómo se da la identidad en lo vivo- desde su estructura mas básica- para después trasladarlo a un nivel social y configuraciones inanimadas. Este método lo plantea Edgar Morin, al tratar de plantear la identidad definiendo primeramente lo biológico sin especificar lo humano para después definir cuál sería la "humanidad de la humanidad" y el futuro de esta. (*La identidad de la identidad*, 2003).

Posteriormente se tomarán tendencias explicativas como la platónica, la cual ve la organización y funcionamiento del universo como una determinación preestablecida donde la identidad por lo tanto podría estar determinada también a diferencia de la aristotélica donde la identidad sería producto de algo causal ya sea como la teoría mecánica evolucionista o teorías posteriores como las que surgieron a raíz del descubrimiento de la mecánica cuántica que vino a traer nuevas ideas sobre leyes de funcionamiento en el universo y la incertidumbre que en él existe. Dentro de estos enfoques se intentará confrontar la idea que la identidad en los objetos no sea sólo una parte de este sistema mecánico, sino una " una manera de organización envolvente", total o global. Por último y no menos impor-

tante y con posturas semejantes a las de los organistas, se analizará el enfoque vitalista y sus variaciones del creacionismo, cuya idea sería que la identidad no es obra causal, ni mecánica, ni azarosa, sino determinada por principios o leyes organizativas.

Estos modelos o maneras de concebir el universo y lo que pasa en él se tomarán como análisis para cada elemento que se estableció y conforma la identidad, que son; -reconocimiento, pertenencia, permanencia y vinculación o relación- ya que estos factores se dan en cualquier elemento o nivel del universo, en una u otra manera. Se intentará aplicar para fines explicativos y descriptivos solo aquellos patrones en común en cada uno de estas posturas explicativas de la realidad para tratar de establecer correlaciones de cada una, para cada nivel organizativo de la vida o para cada elemento que configura la identidad.

<b>IDENTIDAD INDIVIDUAL</b>	<b>BIOLOGICA</b>	GENÉTICA	<b>FORMA</b>	<b>CLASIFICACIÓN</b>	QUE CONTIENE	
		EMBRIONARIA			QUE COMUNICA	
		FISIOLÓGICA		GEOMETRÍA		
	NEUROLÓGICA	TIPO DE FORMACIÓN				
	<b>POLIMORFA</b>	EDAD		<b>ESTÉTICA</b>	MOVIMIENTOS Y ESTILOS	
		SEXO			TIPOS DE ESTÉTICA	
		RAZA O ETNIA		<b>PERCIBIDA</b>	SENDA	
	FAMILIAR O HERENCIA	BORDE				
	<b>PENSAMIENTO</b>	RACIONAL			BARRIO	
		EMOCIONAL			NODO	
LÓGICA		MOJÓN				
IMAGINARIO		RASGO FÍSICO				
MITO/LEYENDA	RASGO NO FÍSICO					
PERCEPCIÓN ESTÉTICA	<b>MORFOGÉNESIS</b>	CONCEPTUALIZACIÓN				
PERCEPCIÓN SIMBOLICA		CONFIGURACIÓN				
<b>CULTURAL</b>	LENGUAJE					
<b>IDENTIDAD COLECTIVA</b>	<b>HISTÓRICA</b>	MONUMENTOS HISTÓRICOS	<b>FUNCIÓN</b>	<b>SÍMBOLO</b>	<b>SIGNO</b>	LÓGICO/LÓGICO
		MONUMENTOS DE PODER				SOCIAL
		MONUMENTOS POLÍTICOS				COMUNICAR
		PLAZAS, MUSEOS				VENDER
		EDIF. PÚBLICOS				SIGNIFICAR
	DOCUMENTOS	AVANZAR				
	EVENTOS/HITOS	AUTOREFERENCIA				
	PERSONAJES					
	TÉCNICA/MATERIALES					
	RELIGIÓN					
	<b>SOCIAL</b>	MATRICES O RED SOC.	<b>CIUDAD-OBJETO</b>	<b>CIUDAD</b>	LUTOPIA	
		PRACTICAS			CIUDAD GENÉRICA	
		ALIMENTOS		CIUDAD "PARTICULAR"		
	VICIOS	<b>OBJETO</b>		MOBILIARIO URBANO		
	VESTIMENTA			MEDIO DE TRANSPORTE		
	INSTITUCIONES			OBJETO AUTORREFERENTE		
	CÓDIGOS SOCIALES					
	TIPO DE CIVILIZACIÓN					
	PODER LEGAL					
	PODER TRADICIONAL					
PODER CARISMÁTICO						
DERECHOS Y OBLIG.						
CIDADANÍA FORMAL						
CIDADANÍA SUSTANTIVA						
<b>EDO CIVILIZADOR</b>	SÍMBOLOS PATRIOS					
	NECESIDAD DE DISEÑO					
<b>NACIONAL</b>	INDUSTRIA/COMERCIO					
	ENTRETENIMIENTO					
	OCIO					
<b>MEDIOS DE PRODUCCIÓN Y CONSUMO</b>	ACTIVIDAD ECONÓMICA					
	SERVICIO					
	CONSUMISMO					
<b>SISTEMAS</b>	TRABAJO/DESEMPLEO					
	DINERO					
	SOC. CIVIL					
	MASS MEDIA					
	PUBLICIDAD					
	INTERNET					
	CINE y TV					
	NOTICIAS					
	MARCAS					
	POLÍTICO					
<b>IDENTIDAD PLANETARIA</b>	GLOBALIZADA					
	GUERRAS					
<b>IDENTIDAD FUTURA</b>	COLONIZACIÓN					
	CONQUISTAS					
	HUMANISMO					
	ESPECIE					
	TECNOLÓGICA					
	VIRTUALIDAD					
	IA					

Fig. 1 Atributos de estudio cualitativo de la identidad en una matriz ciudadina

GENÉTICA	PODER TRADICIONAL	QUE CONTIENE	SOCIAL
EMBRIONARIA	PODER CARISMÁTICO	QUE COMUNICA	LINGÜÍSTICO
FISIOLÓGICA	DERECHOS Y OBLIGACIONES	GEOMETRÍA	ARTÍSTICO
NEUROLÓGICA	CIUDADANÍA FORMAL	TIPO DE FORMACIÓN	ESTÉTICO SOMÁTICO
EDAD	CIUDADANÍA SUSTANTIVA	MOVIMIENTOS Y ESTILOS	ESTÉTICO VISUAL
SEXO	SÍMBOLOS PATRIOS	TIPOS DE ESTÉTICA	ESTÉTICO SONORO
RAZA O ETNIA	NECESIDAD/ DESEO	SENDA	LENGUAJE
FAMILIAR O HERENCIA	INDUSTRIA/COMERCIO	BORDE	CORTESÍA
RACIONAL	ENTRETENIMIENTO	BARRIO	PRÁCTICOS
EMOCIONAL	OCIO	NODO	CIENTÍFICO
LÚDICA	ACTIVIDAD ECONÓMICA	MOJÓN	IDENTIDAD
IMAGINARIO	SERVICIO	RASGO FÍSICO	ICÓNO
MITO/LEYENDA	CONSUMISMO	RASGO NO FÍSICO	PROTOCOLOS
PERCEPCIÓN ESTÉTICA	TRABAJO/DESEMPLEO	CONCEPTUALIZACIÓN	MEDIO
PERCEPCIÓN SIMBÓLICA	DINERO	CONFIGURACIÓN	MENSAJE
LENGUAJE	SOCIEDAD CIVIL	PENSAR	SIGNIFICADO
MONUMENTOS HISTÓRICOS	MASS MEDIA	USAR	UTOPIA
MONUMENTOS DE PODER	PUBLICIDAD	COMUNICAR	CIUDAD GENÉRICA
MONUMENTOS POLÍTICOS	INTERNET	VENDER	CIUDAD "PARTICULAR"
PLAZAS, MUSEOS	CINE Y TV	SIGNIFICAR	MOBILIARIO URBANO
EDIF. PÚBLICOS	NOTICIAS	AVANZAR	MEDIO DE TRANSPORTE
DOCUMENTOS	MARCAS	AUTOREFERENCIA	OBJETO AUTORREFERENTE
EVENTOS/HITOS	POLÍTICO	LÓGICO/LÓGICO	
PERSONAJES	GLOBALIZADA		
TÉCNICA/MATERIALES	GUERRAS		
RELIGIÓN	COLONIZACIÓN		
MATRICES O RED SOCIALES	CONQUISTAS		
PRÁCTICAS	HUMANISMO		
ALIMENTOS	ESPECIE		
VICIOS	TECNOLÓGICA		
VESTIMENTA	VIRTUALIDAD		
INSTITUCIONES	LA		
CÓDIGOS SOCIALES			
TIPO DE CIVILIZACIÓN			
PODER LEGAL			

Identidad subjetiva

Identidad objetiva

Fig. 2 Lista de atributos, identidad subjetiva y objetiva

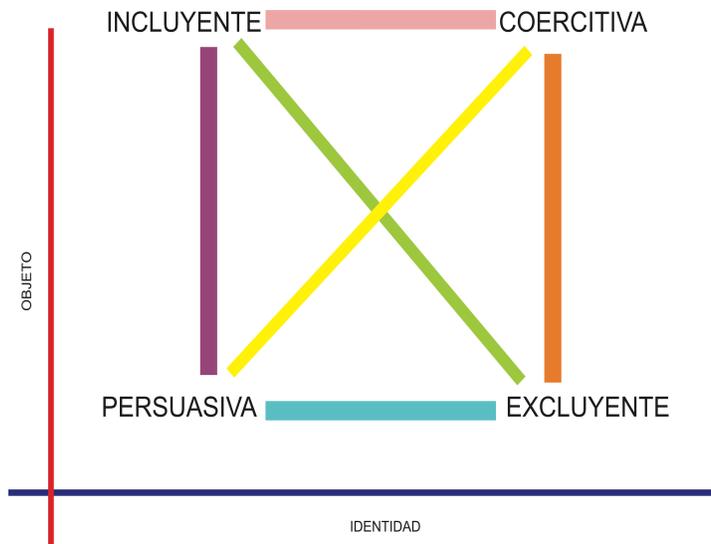


Fig. 3 Factores que influyen para determinar la identidad, mapa conceptual

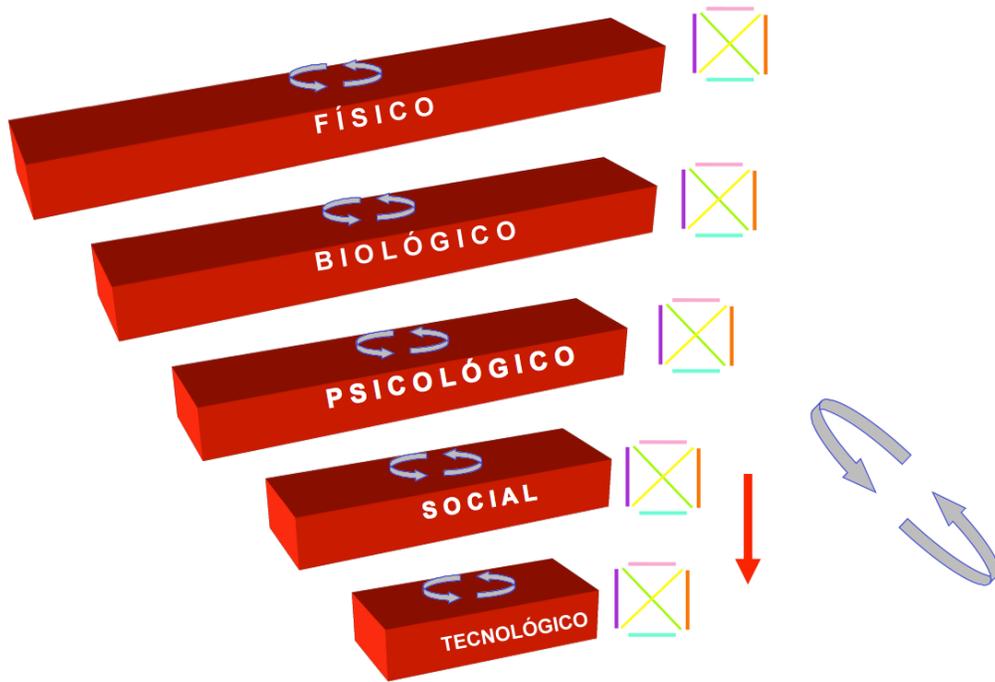


Fig. 4 Niveles de organización, mapa conceptual de la identidad como un proceso global u holísta

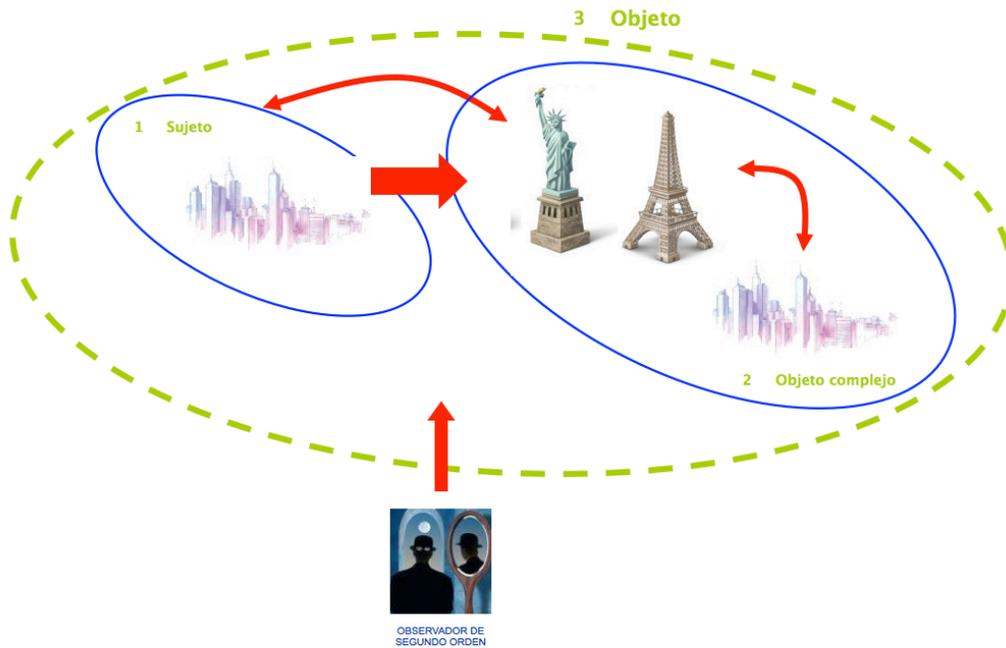


Fig. 5 Esquema metodológico

# INTRODUCCIÓN AL MARCO TEÓRICO

## Sobre Identidad En Las Ciudades

Las ciudades tienen características, atributos, prácticas u objetos que las identifica o les dan personalidad. El conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás y que las hace ser únicas e irrepetibles se le llama identidad. Es esta conciencia que una persona (en este caso ciudad, entendiéndose ésta como un ente) tiene de ser ella misma y la hace distinta a las demás.

La identidad se puede ver desde diferentes perspectivas, desde la psicológica que sería qué es lo que identifica al “yo”, pero también desde el punto de vista filosófico, que nos hace preguntar ¿Cómo es que “yo soy yo”? y ¿Qué es lo que me hace ser “yo”? Por otro lado tenemos que se puede ver a la identidad desde el punto de vista sexual, (identificarse con algún género), la identidad matemática y la identidad corporativa, que tiene que ver con un lenguaje gráfico dirigido a organizaciones, en fin, desde varios enfoques.

La ciudad como un ambiente se puede distribuir analíticamente en tres partes; identidad, estructura y significado. (Lynch, 1998).

*“Una imagen eficaz requiere, en primer termino, la identificación de un objeto, lo que significa su distinción con respecto a otras cosas, su reconocimiento como identidad separable. A esto se le da el nombre de identidad, no en el sentido de igualdad con otra cosa sino con el significado de individualidad o unicidad.” (p.17)*

Edgar Morin (2003) menciona que hay 4 grandes identidades; la social, la histórica, la planetaria y la futura.

Katia Mandoki (2002) por su parte dice que *“al explorar las identidades tendremos que llegar necesariamente a sus criaderos: las matrices sociales” (p. 9)*. Esto quiere decir que la identidad tiene su origen en organismos culturales en de-

sarrollo que son como redes (porque se relacionan unas con otras) y estas matrices van desde la familiar, la religiosa, escolar, médica, ocultista, jurídica, militar, deportiva, turística, financiera, funeraria, nacional, artística, estatal hasta la global. Por lo tanto los objetos se entretajan en estas redes de matrices para darle identidad a una ciudad.

La economía global pareciera opacar o hacer desaparecer a lo local, donde pareciera que ya no existe una fuerte identidad de ciudades, ya que las grandes cadenas comerciales y las franquicias internacionales hicieran parecer que es el mismo lugar un McDonal's en Bruselas o uno de Houston, en donde ambas ciudades tienen contextos muy diferentes. Como lo plantea Marc Augé (1993), que en esta sobre-modernidad, es donde abundan los *no lugares* (espacios sin identidad). Existe un choque constante entre lugares y no lugares, entre globalización y regionalización. Esto no está del todo mal, ya que este fenómeno (específicamente de la economía global), hace que al encontrar un “no-lugar” dentro de algo muy local, puede significar encontrar algo familiar o conocido, algo a lo que estamos tan acostumbrados y que conocemos muy bien, que se vuelve un objeto de identidad y que adoptamos como propio, aunque esté fuera de todo nuestro propio contexto cultural. Esto con respecto al espacio como objeto, pero también por otro lado podemos encontrar identidad o no identidad en el tiempo. En este mundo de sobre-modernidad existe la ausencia por la velocidad (Paul Virilio, 1998), donde buscamos desaparecer a través de artefactos que viajan a alta velocidad, como los niños cuando se suben a un juego. En esa ausencia parecería que no se aprecian estos lugares, que sabemos que están ahí, pero que no podemos identificarlos, por lo tanto sería lo mismo estar viajando en un tren por Europa que ver un collage de videos de MTV. Solo observamos “cosas”, como coches, edificaciones, mobiliario, anuncios, etc, es decir objetos urbanos. Tal pareciera que los objetos urbanos se pueden apreciar más a la misma velocidad en que vamos, si vamos a altas velocidades en un coche lo que podemos identificar son automóviles y si estamos dando un paseo a pie por un zócalo de un ciudad pintoresca, lo que pode-

mos observar serán objetos fijos. En ese sentido el cine o “los *mass media*”, nos proporcionan más información de los objetos de fuerte identidad. (Luhmann, 2000)

Así como Luhmann menciona que los medios masivos son como sistema social que ofrecen un sistema de diferenciación de la sociedad, por lo tanto también de identificación de ciudades. Alan Touraine (2000) por su parte dice que la identidad proviene más de los dirigentes políticos e ideólogos de los dominados que por la masa de la población. Los dominados se sienten atraídos por los dominados, buscan identificarse.

Por su parte Martin Juez (2002) hace referencia a una teoría de Morris Berman que llama “*conciencia participativa a un estado de conciencia en que se rompe la dicotomía sujeto/objeto y la persona se siente identificada con lo que esta percibiendo.*” Esto significa que nos apropiamos tanto de un objeto que se vuelve parte de nosotros, en otras palabras un objeto urbano puede llegar a ser tan familiar a una comunidad, que se identifica con este y se vuelve parte de la personalidad de una ciudad.

### **Sobre Los Objetos En Las Ciudades**

Hablemos ahora de los objetos urbanos. Podemos observar que se habla de un rango muy amplio de características o atributos en los objetos, que va desde grandes edificios o monumentos históricos, pasando por accidentes naturales, hasta por objetos de uso personal. Pero ¿Cuál es el rango para que se considere un objeto urbano? Si tomamos la definición que da el diccionario de objeto, tenemos que es todo lo que tiene entidad, ya sea corporal o espiritual, natural o artificial, real o abstracta. Podemos entender entonces que un objeto puede ser una edificación, una gran montaña, un poste, un automóvil, una taza de té, etc, lo único que cambia es el tamaño, el material, proceso y funciones de estos. Fernando

Martín Juez (2002) menciona que los objetos son espacios cualificados con límites externos e internos, con atributos y eventos.

Esto significaría que cada uno de los rasgos mencionados de las ciudades anteriores son espacios con ciertas cualidades. Como lo menciona también Marc Augé (1993), espacios donde se puede leer o no la identidad.

Una definición de objeto que da Martín Juez en su libro Contribuciones para una antropología del diseño es la siguiente:

*“hablamos de objetos cuando queremos aludir, de manera formal, a las características que dan identidad material a las cosas”. (p. 32). Menciona también que son memoria de eventos y cómplices de proyectos, nos marca, establece patrones. “Los objetos marcan nuestra identidad” (p. 15). En ese sentido podemos tomar a “las cosas” como ciudades, y se definiría entonces a los objetos urbanos como características que dan identidad a las ciudades.*

Estos objetos como ya mencionamos pueden ser de diversos tamaños materiales, formas, colores, texturas, etc. (atributos), que en caso de hacer un análisis de alguno en particular se tomarán en cuenta estos atributos. Por lo pronto podemos pensar de una manera más general como son las funciones, y no tan particular como los atributos. Como dice Martín Juez (2002) *“los objetos deben ser buenos para usar y buenos para pensar”*

En lo que se refiere al uso, que se le puede dar a cada uno de estos objetos es muy variado y depende de cada estudio de caso. Este análisis no va dirigido hacia si los objetos funcionan bien o no. Por ejemplo, una cabina telefónica de ciudad de Londres, podrá funcionar bien o mal como medio de comunicación y que aisle el ruido y proteja a los usuarios de la intemperie, como “arquetipo”, en el sentido que Martín Juez (2002) da. Pero lo que será más interesante analizar será su prosaica (Mandoki, 2006), es decir su estética de uso cotidiano.

Lo que podrá ser interesante también, es la parte de que estos objetos son buenos para pensar, es decir a lo que nos remiten, evocan. El mito y metáforas de estos objetos urbanos de identidad fuerte dentro de las ciudades. ¿Cómo es que se da esa función simbólica entre las ciudades y este tipo de objetos? ¿Por qué estos objetos nos provoca fuerte choque de emociones? ¿Se podrá dar el caso por ejemplo de quien visita por primera vez París y se pare frente a la Torre Eiffel, se sienta como en la cima del mundo?, ¿Qué se está en la cuna de la civilización (al menos la occidental)?, ¿Una sensación de autorrealización?. Por otro lado hay objetos que al conocerlos en persona, después de verlos tanto en los medios de comunicación, no emocionan tanto como se esperaba, ¿Qué es lo que provoca el satisfacer esa expectativas o no de un objeto de fuerte personalidad? No es casualidad que la mayor satisfacción que una persona tiene al viajar es tomarse una foto en ese hito o *landmark* que se espera visitar y llevar un recuerdo. Tomemos el mismo caso de la Torre Eiffel, si desapareciera de París éste objeto, ¿Podría ser la misma ciudad?, ¿las personas tendrían las mismas expectativas de viajar allá? Si una persona fuera y no se tomara una foto como recuerdo en la torre Eiffel podrá decir que fue a París? ¿Qué hace que después de varios años y ver esa foto tomada en algún monumento siga ocasionando ciertas emociones en nosotros? Cuando desaparecieron las Torres Gemelas de la ciudad de Nueva York, se pensó que decaería el “alma” de esta ciudad, aún más, se temía que destruyeran un símbolo más fuertes para los neoyorquinos, la Estatua de la Libertad, pero esta ciudad siguió siendo Nueva York. ¿Serán los objetos en si o la cultura de una sociedad la que da la identidad?

### **Sobre Las Ciudades Con Objetos Que Le Dan Identidad.**

La manera de poder dar o marcar la identidad de las ciudades puede seguir algunos patrones. Esto se da en las personas que habitan las ciudades no tanto en las ciudades en si. Así tenemos por ejemplo las gigantescas letras del cartel de Hollywood en la ciudad de Los Ángeles que fueron puestas ahí como anuncio publicitario para la venta de terrenos residenciales en esa colina en 1923, un uso to-

talmente distinto al que tienen hoy. ¿Podría el paso del tiempo y las interacciones ser lo que le da trascendencia al espacio como objeto?

Esto más bien surge de una conciencia colectiva, del querer identificarse con algo y a la vez ese objeto le haga ser diferentes a otras. Es finalmente la necesidad de satisfacer ciertas necesidades que se satisfacen con objetos hitos. Estas necesidades han surgido como emergencias definitivamente, más que emergencias físicas, como en el caso de la caseta telefónica de Londres, en emergencias emocionales. Es tal la retroalimentación de información simbólica que un objeto brinda, que inconscientemente la ciudad crea su cultura social alrededor de ese objeto, a través de mitos y metáforas. Por ejemplo tenemos un caso que ameritaría un estudio más profundo sobre el Parque Fundidora de Monterrey, específicamente el museo de sitio del Horno 3, porque se está volviendo ya parte de la identidad de esta ciudad. Este objeto por ejemplo ya no tiene el uso que tenía en un principio cuando fue construido (fundición de acero), es ahora un punto de reunión entre ciudadanos que se identifican con este objeto porque les remite a sus propias raíces, transmite una metáfora y un mito a través de él. Marca la pauta de cómo se inició el desarrollo de la ciudad. Esta necesidad o emergencia de tener “algo propio” y saberse idéntico a él, es lo que lleva a que este tipo de sitios tengan cada vez más audiencia. Nadie lo hizo pensando que le daría identidad a la ciudad, fue la ciudad la que lo tomó como suyo, como sucede en los sistemas que van de abajo hacia arriba, existe una autoorganización. Este nuevo ícono de la ciudad de Monterrey transmite información. Se convierte ya en prosaica, en una estética de uso cotidiano. Esta manera de comunicar de los objetos, como dice Katia Mandoki (2002) tiene 4 registros, el corporal, el sonoro, el visual-espacial y el verbal. En este caso del Horno 3 del que hablamos como objeto de identidad de la ciudad de Monterrey, su retórica está fuertemente marcada por estos 4 registros. El léxico, lo que comunica a través de todos sus carteles donde se dice la historia del mismo sitio, sus vistas guiadas, su lenguaje multimedia y espectacular que utiliza, y aún hasta las leyendas urbanas que se cuentan de lo que fue esta fundidora. La somática, ya que gracias a su museo interactivo se puede tocar, palpar y

hasta oler todos los elementos que forman parte de este objeto, hacia el interior del mismo, al “sentir el metal” también hace que nos remita parte de lo que es ahora la ciudad de Monterrey. La escópica, la forma que tiene este museo, esta forma que aunque se estilice sigue representando la fundidora. Y por último la acústica. Alguien que haya vivido en Monterrey hace por lo menos 15 años y oyera un silbato y el sonido como el que ésta fábrica hiciera en aquel entonces lo remitiría a este objeto inmediatamente. Esta *estésis* en las personas es lo que hace que este tipo de objetos identifiquen a esta ciudad, esa emoción del recuerdo, de las tragedias que sucedieron ahí, de lo que significo para muchas familias regiomontanas como forma de vida, etc. Es un símbolo de la vida de muchas personas de Monterrey.

La ciudad necesita auto-generarse constantemente, para conocerse e identificarse, abrirse, escuchar la retroalimentación (Jonson, 2001). Recientemente una organización internacional hizo un llamado para que las personas al rededor del mundo votaran vía Internet acerca de cuales serían Las Nuevas 7 Maravillas del Mundo moderno<sup>3</sup>. Estos objetos históricos y emblemáticos no son nuevos, no se crearon para este fin, ya estaba ahí, lo único que sucedió fue que hubo una retroalimentación de qué es lo que las personas necesitaban tener emocionalmente, como orgullo nacional, como parte de su historia y su cultura, aquello que fuera más representativo para cada país. Posteriormente en México se dio un fenómeno parecido, se crearon mecanismos para recibir la retroalimentación de que lugares (espacios como objetos) serían los que para cada ciudad son los mejores y más bonitos. Este tipo de fenómenos lo que representa son emergencias a nivel de identidad, ese saberse identificado con algo bello, y rico culturalmente pero a la vez diferenciado del resto del mundo. Aquí podemos ver el contraste entre lo propio y lo global. Esta forma de auto-organizarse a nivel mundial para defender algo muy particular, esta forma de estar en un *no-lugar* en la Red, para estar en un lugar del mundo.

---

<sup>3</sup> <http://www.7wonders.org/>

## **Sobre Identidad**

### Definición de conceptos sobre identidad

Empecemos por hablar brevemente sobre algunos conceptos y antecedentes sobre identidad, entender las áreas en la que la identidad ha sido estudiada para así, poder brindar una aproximación a lo que sería el proceso que configura la identidad.

Antes que nada cabe mencionar dos puntos de vista en que se puede estudiar la identidad. Primero desde el punto de vista de la identidad bajo el concepto de “igual a” y el otro como la identidad bajo el concepto de “unicidad”.

El primer punto de vista es según la lógica aristotélica, que dice que algo es semejante o idéntico a otra cosa. Fue hasta que Hegel (1770-1831) confrontó esto y planteó la idea que entre una cosa y otra hay un pasaje y que esta igualdad no es evidente en sí misma sino afirmada. El segundo elemento no está dentro del primero por lo tanto la identidad contiene dentro de sí diferencia.

El segundo punto de vista se refiere básicamente al reconocimiento que un individuo o ciudad tiene de sí, y se diferencia de otro. Este concepto de identidad encaja especialmente para las ciencias sociales pues involucra que el sistema u organismo se represente a sí mismo, que un organismo simple no necesariamente puede hacerlo.

Para la antropología y psicología, la palabra identidad empezó a tener auge gracias a los estudios de Eric H. Erikson en niños y adolescentes a partir de los años 40, definiéndola desde el punto de vista la identidad individual. Posteriormente, el término de identidad social surge por los estudios de Tajfe y Turner en la década de los 70. A partir de ahí el surgen innumerables estudios sobre estos temas, sobre la identidad social y urbana, y también numerosos debates sobre dónde y cómo se construye la identidad. (Charry, 2006).

Cabe señalar que además de esos dos grandes tipos de identidades (individual y colectiva o social), Edgar Morin (2005) agrega otros dos tipos de identidades que son la planetaria, la cual se refiere a la identidad como una especie y a la identidad futura.

Para Sergio Tamayo (2005) la identidad tiene cuatro componentes constitutivos que son: el reconocimiento, la pertenencia, la permanencia y la vinculación. La definición más básica de identidad tiene que ver con el reconocimiento. Es saber que se es uno mismo y que se es distinto a los demás. Entonces, en primer lugar la identidad urbana implica el reconocimiento de ciudad como unidad, significa saber cómo es esa ciudad, cómo esta conformada y cómo esta configurada. Implica el reconocimiento de sus límites y fronteras. Una de las primeras cosas que aprendemos es a conocer nuestros objetos patrios, nuestra bandera, nuestros símbolos nacionales, la forma que nuestro país tiene, sabemos a que nacionalidad pertenecemos. En segundo lugar, una vez que me reconozco a mi mismo, me reconozco a partir del otro, es decir, la otredad, como lo menciona Tamayo. La otredad es condición de la autoafirmación. Esto es así, porque la identidad es relacional. Existe en relación a otras. Soy y me reconozco en la medida que me diferencio del otro que no soy. Mi afirmación es la negación del otro. El reconocimiento del “nosotros”- porque nos identificamos, compartimos, estamos, hacemos y decidimos juntos- esta sobre la base que reconocemos al otro o a “ellos”- con quienes nos identificamos, nos compartimos, no estamos en el mismo lugar, no hacemos y decimos lo mismo y nos diferenciamos-. (Tamayo, 2005: 23)

Cuando una persona viaja de una ciudad a otra o conoce otra ciudad por algún medio masivo, es que se da cuenta de las diferencias entre ciudades. Conocemos o al menos estamos conscientes de nuestra ciudad, pero es cuando me confronto con otra ciudad que distingo, separo, señalo. Indudablemente surgen las comparaciones, tanto para bien como para mal. No es que haya ciudades mejores que otras, ni que una tenga mayor identidad, simplemente son diferentes.

Pero bajo este concepto, una de las cosas que nos distinguen entre ciudades son precisamente los objetos. En la ciudad, los objetos urbanos que nos hacen distinguirnos son todos aquellos espacios cualificados, como menciona Martín Juez (2002), que va desde un objeto natural como es el caso del cerro de la Silla que es un objeto que le imprime mucha personalidad a la ciudad de Monterrey, un edificio como el Teatro de la ópera en Sydney, un monumento como la emblemática Torre Eiffel de París, hasta mobiliario urbano como la cabina telefónica de Londres, un taxi color amarillo que asociamos con la ciudad de Nueva York, hasta la Menorah judía que nos evoca a toda una nación. Son objetos entrañables, singulares, objetos que no surgen de la nada, sino que son parte del “programa genético” de cada ciudad. Tal como lo menciona Fernando Martín:

*Los objetos nos unen y nos separan de la realidad; son parte fundamental de la argamasa con la que se edifica una cultura, la referencia directa para situar nuestra identidad; ellos son en ocasiones, la forma más entrañable de recordar quienes somos y saber quien soy yo entre nosotros. (Martín Juez, 2002) .*

Por su parte Kevin Lynch (1998) también otorga a los objetos un poder especial para poder distinguir a las ciudades. Una imagen eficaz requiere, en primer termino, la identificación de un objeto, lo que significa su distinción con respecto a otras cosas, su reconocimiento como identidad separable. A esto se le da el nombre de identidad, no en el sentido de igualdad con otra cosa sino con el significado de individualidad o unicidad. ( Lynch, 1998)

No solo los espacios evidentes dan la personalidad a una ciudad. También aquellos elementos no evidentes. Aquellos elementos cargados de estética cotidiana (Mandoki 2002) y que nos hacen “sentir”. El smog de la ciudad de México, la ciudad de Chicago con sus vientos, el ambiente de los carnavales de Brasil, la voz de Edith Piaf que nos remite a París, el Jazz a Nuevo Orleans, son solo algunos ejemplos. Armando Silva dice al respecto:

*La evocación hecha hacia un modo de caracterizar la urbe, sobre el supuesto de diferenciarla de otras, o bien como particularidad concreta que se asume y la define. Identifican la ciudad los sitios que conmemora, su escala cromática imaginada, su carácter y clima, el lugar elegido para hacer citas o sus simbolizaciones, las palabras que retorizan sus calles, el origen asumido de sus pobladores, el número de habitantes que se cree conviven con cada ciudadano o lo que se imagina que tendrá la ciudad en un inmediato futuro (Silva, 1992 :166)*

La ciudad se distingue también por sus prácticas, sus personajes, sus eventos, y la autoorganización de sus habitantes por supuesto, en fin, por muchos factores, pero indudablemente como dinámicas cultas, se refleja en objetos que son producto de la misma cultura.

En concepto de identidad como otredad es una cuestión de “confrontación” pero también surge entonces, el concepto de identidad con respecto al otro como “oposición” como alteridad. El antropólogo Marc Augé en su libro *los No-lugares* describe “lo que es” frente a “lo que no es” (Augé, 1993). Él, hablando precisamente de identidad, pone como ejemplo los lugares sobremodernos cuestionando si estos espacios tienen o no identidad. Esto se puede debatir, pero lo interesante de esta postura es la definición que el francés da de identidad como - en pocas palabras- de “ser o no ser”.

En relación con el componente del reconocimiento o distinción, hay autores que mencionan una parte interesante que cabe decir. Y es sobre la coherencia, es decir, que la identidad implica el reconocerse frente a los demás, pero además que los demás me reconozcan de la misma manera que yo lo hago. La identidad implica saber quien es uno y que ese saber corresponda a la percepción de los demás. (Ortiz, 2006:218)

*Una definición básica de identidad, con relación al reconocimiento, es la igualdad de caracteres. Se es igual en naturaleza, en forma o cualidad. Esa igualdad se entiende como congruencia y compatibilidad. En los iguales existe la inclusión, la similitud. De ahí que la igualdad o similitud en todo constituye la realidad objetiva de una cosa, constituye su unicidad. Esa cosa, esa persona, ese grupo es así singular, íntegro, total y, por lo tanto armonioso. (Tamayo, 2005:18)*

El segundo componente que Tamayo da es el de pertenencia. Tiene que ver con el espacio. Con la apropiación. Así como en el componente del reconocimiento es el “ser”, en el componente de la identidad de la pertenencia es el “estar”. Además implica el “estar aquí y ahora”

Bajo esta línea, el antropólogo como Zygmunt Bauman (2005) define la identidad.

*La identidad, nació de la crisis de pertenencia y del esfuerzo que desencadenó para salvar el abismo existente entre el debería y el es para elevar la realidad a los modelos establecidos que la idea establecía, para rehacer la realidad a imagen y semejanza de la idea (Bauman, 2005: 49)*

Para él, la identidad es la idea de pertenecer a un lugar, tomar decisiones, y tener compromiso. Menciona que en esta “modernidad líquida” en la que vivimos, hay una crisis de este reconocimiento. Bajo esa perspectiva tiene coherencia el pensar por ejemplo en un flujo de agua, no distinguiríamos la unicidad, no distinguiríamos las fronteras claramente, no distinguiríamos donde está uno y donde está el otro.

Para el arquitecto Rem Koolhaas (2006) la ciudad genérica es aquella que carece de identidad, que es flexible, que no tiene historia. Podría ser una ciudad globalizada, podría ser el ciberespacio, una ciudad que no le pertenece a nadie y que nadie pertenece a esa ciudad, podría ser una ciudad en el *Second Life*.<sup>4</sup> Simplemente ciudadanos del mundo.

Con estas perspectivas postmodernas cabría preguntarse ¿si el vivir en un “mundo líquido”, tendría lugar el tercer componente de la identidad según Tamayo, la permanencia; donde la condición es el de trascender a través del tiempo?

Por ejemplo el biólogo Maturana menciona que para que un organismo o sociedad se siga conservando y no muera, es necesario conservar su ontogenia.

---

<sup>4</sup> Programa del ciberespacio donde literalmente los usuarios pueden tener una vida paralela o alterna creando un avatar

*“La ontogenia de un ser vivo es la historia de la conservación de su identidad a través de su autopoiesis continuada en el espacio físico”* (Maturana, 2003: 90). Es decir, si no hay elementos en la ciudad que haga que su estructura se siga “auto-creando”, esta no trascenderá y se perderá.

Para la última condición de identidad la vinculación o relación, la mayoría de los autores coinciden en que se da dentro de una colectividad, lo cual quiere decir que necesariamente involucra la vinculación de los individuos o miembros de esa sociedad. Como dice Mandoki (2002), *“las matrices-sociales- del latín mater, son literal y metafóricamente los lugares en que gesta y desarrolla la identidad”*. Además para que la identidad permanezca y se vincule, es necesario que exista la comunicación y el lenguaje en esa matriz donde nacen las identidades. Las identidades se expresan mediante narrativas e historias de vida, por lo tanto la identidad se construye por lo que puedo hablar de ella. (Ortiz, 2005:310). Por lo tanto, los objetos urbanos, “hablan” de la identidad de una ciudad. Los objetos serán entonces uno de los elementos de la autorreferencia en términos de Luhmann para las ciudades.

### Ejes característicos de la identidad

Como hemos visto la identidad tiene varios componentes pero en síntesis tiene tres ejes característicos. El primero se refiere a la “unicidad” y la “diferencia”. Señalamos la relación que existe entre términos como el uno-el otro, el estar dentro-fuera, la continuidad- discontinuidad. En suma la “inclusión y exclusión”.

Además de este eje que caracteriza a la identidad también se puede señalar otros dos ejes. Uno es el eje de la identidad “coercitiva persuasiva”. La identidad coercitiva es como su nombre lo indica, una identidad dada por la fuerza y que además es muy difícil modificar o cambiar. Es aquella identidad en la que no hay mayor elección por “ser o estar”. Nos toca nacer en determinada ciudad, esto

no lo elegimos y en ello va implícito el tipo de estado civilizador que gobierne la ciudad y por lo tanto también ciertos objetos que identifica a las ciudades. Incluso los objetos naturales que tiene las ciudades pues ahí están, inevitablemente son parte de la personalidad que le dan a la ciudad.

Por otro lado esta la identidad persuasiva tiene relación con la estética, la emoción y con el significado. Una estesis, que permite el intercambio de sensaciones que se perciben a través de los sentidos y provoca una emoción que lleva una fuerte carga emocional. Es decir provoca que de manera voluntaria queramos estar fuera o adentro, nos seduce a pertenecer o no pertenecer a un grupo. Por ejemplo Picadilly Circus y Time Square, son lugares que aunque las marcas nos aplastan en el fondo (Klein, 2005), nos seducen con sus grandes luminarias, sugestivamente nos hacen querer pertenecer a un grupo, a una urbe. La comida que caracteriza a algunas ciudades y todo los objetos cultos que se generan también nos seducen y persuaden a través de los sentidos, la música, el ambiente, en fin todo aquello que pueda producirnos gozo y alimente nuestras fantasías. Pero por su parte, esta "atracción" por el objeto, en el fondo puede estar muy fuertemente influenciada por la cohesión de las grandes corporaciones.

El otro eje característico de la identidad es la objetividad-subjetividad. Es decir ¿es el objeto urbano *per se* que brinda la identidad a las ciudades? o ¿es el sujeto que se identifica con los objetos que encuentra en la ciudad?. Si la identidad la brinda el objeto, ¿qué influencia tendrá entonces el cómo se configure el objeto urbano?. Este planteamiento nos lleva a pensar que la identidad es un proceso complejo, tal como lo señala Morin (2003), a pensar en el bucle recursivo sujeto-objeto-sujeto.

## La determinación o la indeterminación en la identidad

Bajo esta perspectiva podría decir que la identidad es un proceso global, es decir, que al final de cuentas, siempre se cumplen las polaridades anteriormente mencionadas.

Friedman (1994) menciona que la organización de la identidad es un proceso social globalmente estructurado cuyo discurso es la historia. Menciona por ejemplo que el proceso de globalización, ya había sucedido en otras civilizaciones. Esto nos hace suponer que el proceso que conforma la identidad es un proceso que va más allá del tiempo y del espacio y que tiene que ver también con la escala y que se da en diferentes niveles de organización.

Una de las hipótesis sería entonces que el proceso de identidad es un proceso holístico explicado primeramente bajo el marco de referencia de David Bohm (1998) y su teoría de la totalidad y el orden implicado. De tal manera que las características que posee la identidad -la de inclusión y exclusión, coerción-persuasión, sujeto-objeto- se da de la misma forma en la que va desde el nivel biológico hasta la organización de los social. Aún más, se podría suponer que también se da en niveles subatómicos, ya que para que la materia pase de onda a partícula (Talbot, 1995) y viceversa, es preciso que esta se agrupe- desagrupe, tenga un continuo-discontinuo, una inclusión-exclusión. Claro que también se tiene en cuenta la presencia que el observador ejerce en este nivel, lo cual sería la base del eje característico de la identidad: la objetividad-subjetividad.

En el nivel biológico, a nivel de organismos las células se organizan de tal manera que hacen posible la formación de células especializadas. (Aranda-Anzaldo, 1997). Nuevamente hay inclusión-exclusión, nuevamente observamos la dialéctica es o no es, forma parte o no, esta o no esta, pertenece o no. En el nivel psicológico o mental, ocurren procesos similares descritos anteriormente.

Fernando Ortiz Lanchica (Nebbia, 2006), menciona que la identidad se define en termino de funciones mentales como son los sentimientos, percepción, cognición, conducta, imaginación y memoria y también como contenidos de la mente -representaciones, internalizaciones, valores o imágenes. Ahora bien, estos procesos mentales tendrían relación con la característica de la identidad de inclusión-exclusión visto desde la perspectiva de la corriente psicológica de la Gestalt, la manera en que tendemos a hacer agrupaciones mentales, a distinguir y a diferenciar, ya sea de una manera consiente o inconscientemente según la corriente freudiana y también en una mente colectiva según Jung.

Y por último, en el nivel social también se presentaría esta tendencia a separar y distinguir elementos, no solo como individuo sino como una mente colectiva.

Pero en contraste a esta postura, está la postura indeterminista de la identidad. Jorge Ortiz. (Tamayo, 2005: 310) argumenta que hay alejarse de la peregrina idea de que la identidad es una carga genética, y que el individuo tiene de una vez y para siempre. Menciona lo que autores como Pablo Vila y Castells dicen que las identidades convergen con elementos como la geografía, la biología, las instituciones, la memoria colectiva, las fantasías personales y las revelaciones religiosas. Señala también un epígrafe de Virginia Wolf, sobre que las identidades no son estáticas. No se nace para siempre como miembro de una determinada identidad.

Morin, en uno de sus métodos de estudio, *La identidad de la identidad*, (año), hace un desglose muy acertado de los aspectos a considerar para definir la humanidad y lo que define al individuo complejo. Define al individuo con una identidad cambiante y polimorfa. Se nace con determinado sexo, y contexto familiar, pero a medida que va creciendo el individuo también va cambiando su identidad, o sea que depende de la edad que este tenga y madurez. Esta misma persona puede ser diferente por su genero pero también por el lugar de nacimiento, y su

lugar dentro de la familia. Puede tener multipersonalidades, roles de vida, lo que hace en el trabajo y su estado civil. Su herencia y familia, el apellido y heraldos. De acuerdo a su etnia, y compromisos sociales

También Tamayo y Wilder dicen al respecto: que la identidad es un proceso constante de recomposición. No es algo determinado. Es dinámica y es emergente. Surge y cambia, constituye sus límites, desarrolla conciencia, es resistencia y negociación, conservadurismo y liberación.

*Por eso no podemos pensar en la identidad como preexistente y preestablecida. La identidad no es una carga genética que se tiene de una vez y para siempre. No es estática, sino dinámica. (Tamayo, 2005: 22)*

### En suma

La manera que aquí se interpreta es, que la identidad es una especie de “sistema operativo” que actúa de la misma manera en todos los niveles de organización. Se repite y replica este proceso. Esto es, que el modus operandi de la identidad es determinada, siempre va a suceder de la misma manera, se repetirá las características de inclusión-exclusión, persuasiva-coercitiva, objetiva-subjetiva. Lo que va a ser indeterminado, es la combinación de “ingredientes” o “programas informativos” que cada ciudad posea. Estos “ingredientes” son la historia de cada ciudad. La historia reflejada en objetos, en monumentos, en hitos, en personajes que funcionan como *atractores*. Serán las dinámicas sociales, sus prácticas, sus rituales, sus mitos y leyendas y los objetos que hacen posibles estas dinámicas. Serán sus marcas, sus orgullos y vergüenzas, que se quieran difundir, presumir u ocultar y que los objetos comuniquen eso. Serán sus sistemas y su complejidad. Será sus ecosistemas, sus fronteras, su la ciudad real y la imaginaria. Serán sus matrices y estructuras que se traslapan y entrelazan. Será su organización y formas de ejercer poder. En fin, se podría decir que es inmensurable y caótica la cantidad de “ingredientes” o de factores que contribuyen a la configura-

ción de la identidad. Pero de algo tendremos certeza; que siempre habrá objetos en la ciudad que reafirmen o establezcan nuestra identidad, que nos hagan reconocernos como “parte de” y que además sean los objetos mismos que marquen o diferencien a nuestras ciudades de otras.

## CAPITULO 1. OBJETO

### Hacia Una Definición De Objeto *Complejo-Identitante*

En primer lugar se pretende explicar cómo es utilizado aquí el concepto de objeto urbano; bajo una definición más amplia y considerar todos los aspectos que abarca respecto a lo que lo hace ser un objeto identitante- término que utilizaremos para definir un objeto que brinda identidad- bajo la mirada del diseño.

La primera consideración es que al hablar de objeto que da identidad en la ciudad, no sólo estamos considerando un objeto físico, material, sino como un espacio cualificado, lleno de atributos (Martín Juez, 2000). De manera que al hablar de un objeto urbano que da identidad, estaríamos refiriéndonos, desde el diseño de una cabina telefónica, un taxi, un monumento, un edificio público, un cerro o un accidente natural o atributos como lo es el color, la textura etc. Es decir, todo lo que involucra un volumen de materia en un espacio. Para éste diseñador industrial el objeto tiene niveles de resolución, fronteras, límites que lo vinculan externa e internamente. Dice que es relativo en cuanto a una calificación, una medida, pero entidad discernible. Tiene una conciencia participativa, cuando se fusiona el usuario y el utensilio, ya no son sujetos sin objetos. Menciona que los objetos nos identifica entre quienes estamos (p.27). Para él los atributos *objetuales* en los objetos se califican, definen y se diseñan de acuerdo a nuestras creencias, ritos, mitos, prácticas, intenciones y conocimientos. También por las matrices sociales donde se mueven estos objetos.

Pero más allá de sus atributos, aquí el objeto urbano lo estamos considerando también bajo las las observaciones de Jorge Wagensberg (2004) donde dice que hay tres categorías o tipos de objetos:

- Los objetos en los que predomina la materia, (como la arena, mar)

- Los objetos en los que predomina la energía, (por ejemplo, el sol)
- Los objetos en los que predomina la información, (como el ADN)

Él define a la identidad de un objeto por el conjunto de sus propiedades que lo distinguen de cualquier otro. Entre ellas están sus propiedades interiores (su estructura), sus propiedades exteriores (inteligibilidad, la función) y sus propiedades de la frontera (la forma o el tamaño).

De manera que el objeto urbano no solo es materia que ocupa un lugar en el espacio cualificado, sino también es energía en el espacio cualificado e información en un espacio cualificado. Entonces el objeto que da identidad, es considerado tanto como un objeto dentro de la ciudad, como la ciudad misma y para mayor complejidad, también lo consideraremos como un objeto-sujeto, en este caso, el sujeto-objeto se puede considerar la matriz social de donde surge la identidad.

Para el Dr. Adolfo Narvaez (2010) define que los objetos son como “índices para la lectura profunda de la psique de los habitantes, o en otro sentido podrían operar como extensiones de la vida interior de los habitantes, como brazos que se extiende hacia el mundo para expresarse y conocer de él. Estos “órganos sensoriales” de la psique ciertamente establecen una de las funciones más importantes del habitar, que es establecer los límites físicos y simbólicos del ámbito de la vida de las personas. (p. 14)

Hablando del objeto como medio de comunicación, de lectura y escritura, Lynch (1998) observa que en la ciudad hay hitos cotidianos, -bajo la mirada de Mandoki-, prosáicos que se distinguen o se pueden leer en una ciudad. Estos contenidos de la Imagen de la ciudad desde el punto de vista morfológico, han sido clasificados siguiendo la terminología de Kevin Lynch (1998), en mojones, sendas, nodos, bordes y barrios. Un objeto puede parecer que tiene fuerte estructura o identidad porque tiene rasgos físicos notables, por ejemplo el puente atirantado de

Monterrey. Puede identificarse por su orden o familiaridad o por los rasgos físicos notables. Una ciudad legible tiene partes identificables fácilmente.

De manera que de primera instancia, podríamos decir, que es ésta una definición más amplia que damos al “*Objeto identitante*”, –materia, energía, e información en un espacio cualificado- no solo para leerse, sino también para escribirse en prosáica, que perturba y estabiliza a un sistema tanto fuera como dentro del mismo, para que éste se reconozca, pertenezca, permanezca, y vincule con su entorno.

Bajo esa definición podríamos ir catalogando a los objetos. Primeramente si se encuentran dentro o fuera de un sistema. Es decir, si son parte del sistema o son parte del entorno y cómo afecta a la identidad de una matriz citadina.

También consideraremos para fines de investigación de la identidad en la ciudad, diferentes niveles o escala de observación de estos objetos. La primera es considerar a la ciudad entera que tiene identidad como el objeto mismo. Aquí se vuelve un objeto bastante complejo pues en el no solo hay materia, sino intercambio de energía e información. Además, que este objeto se vuelve también parte del observador y es también por lo tanto un sujeto, quien estudia o es estudiada la identidad. El segundo nivel es tomar como objeto a una parte de la ciudad, como puede ser el centro histórico, una área turística, un paseo, etc, donde se limita un poco más el limite del objeto y donde pueden estar considerado ya el mobiliario, calles, plazas, etc, es decir, elementos urbanos mas específicos, como así sus interacciones más específicas. El tercer nivel puede ser un objeto arquitectónico, como lo es un edificio, una plaza pública, una casa, o maravilla de la construcción. Aquellas edificaciones arquitectónicas singulares y de gran atractivo turístico. El cuarto nivel podría ser un monumento, o *landmark*, un ícono, o hito que ocupe un espacio. En este caso puede ser un espacio natural como lo es un cerro o unas cascadas, o bien una estatua, torre, fuente, arco, etc, cualquier objeto que se hay construido para celebrar o recordar algún "momento" en la historia de la ciudad.

También un producto industrial como lo es una silla, mobiliario urbano, unos zapatos (holandeses), medios de transportes, técnicas industriales, etc y por último objetos considerados propiamente nada más como información o intercambio de energía, como lo puede ser un festival, baile, comida, costumbres o tradiciones en la ciudad.

El objeto es entonces el espacio contenedor de puntos y líneas, y la relación entre las ciudades o cosas y la geometría (geometría euclidiana). Como ejemplo a esto mencionaremos algunos casos descritos por Claudi Alsina en su libro Geometría para Turistas (2009). Este autor en un ameno recorrido a manera de guía turística, muestra los secretos, misterios y curiosidades matemáticos y geométricos que esconden las ciudades y los edificios mas emblemáticos del mundo. Su propósito es destacar estos elementos como geometría euclidiana. Él lo hace por países y continentes, pero aquí solo mencionaremos algunos de los más famosos y algunos en los que nos ha tocado vivir la experiencia. La categorización que aquí hacemos es por nivel o tamaño de objeto, empezando por las grandes ciudades y su urbanización, hasta los objetos producidos en serie a gran escala, u objetos como información, recalcando algunas de sus atributos geométricos y su impacto con la identidad en las ciudades, o como ciudad.

#### Objetos Ciudades:

- Manhattan y su trazado de calles simétricas y secuencia.
- El ensanche de la ciudad de Barcelona y su cuadrícula rectangular con manzanas ortogonales.
- Fraccionamiento Palm de Dubai y su geometría fractal

#### Objetos Edificios:

- Catedral del Mar en Barcelona y su arco gótico.
- Pedrera de Gaudí y su arcos catenarias.

- La Sagrada Familia en Barcelona y su número secreto 12, sus columnas arborescentes de doble giro, y escaleras de caracol en forma de hélice, paraboloides hiperbólicos.

- Torres Kio con sus 15 grados de inclinación de la ciudad de Madrid.

- Notre Dame en París y su geometría perfectamente simétrica.

- Arco de la Defencé en los suburbios de París con sus 108 mts de ancho, 110 mts de alto y 112 mts de profundidad soportada por 12 pilares.

- Capilla Sixtina, en Roma, con dimensiones de templo de Salomón del Antiguo Testamento y sus perspectivas lineales que hace que se vean en 3D.

- Museo Guggenheim en Nueva York y su rampa helicoidal.

- Empare State Building, Nueva York y su construcción en forma de prismas integrados sobre una base.

#### Objetos Monumentos, o Landmarks:

- El Dedo de Colón en la ciudad de Barcelona y la relación con su altura y el zapato del museo.

- Torre Eiffel cuya función es ofrecer varios niveles de observación de la ciudad, cuenta con 8000 toneladas y 15,000 pzas.

- Golden Gate de la ciudad de San Francisco y sus parábolas del puente.

- EPCOT, la geósfera "Pentankis" que es un dodecaedro de 60 caras.

#### Objetos producción en serie:

- Movimiento De Stijl o estilo holandés, el diseño de la "silla roja y azul" de Rietveld y su simetría.

- Diseño Danes silla 3107 de Jacobsen.

- Silla Paimio de Alvar Aalto con la inclinación que facilita problemas de respiración.

#### Objetos información:

- Parques Disney donde el hacer filas de mínimo 30 min. es parte del atractivo para hacer el objeto mas deseado. (Teoría de Colas)

- Parque Güell y la colocación de sus mosaicos regulares y emergentes, formados por polígonos triángulos equiláteros, cuadrados y hexágono, el predilecto de Gaudí.

- La ciudad de Las Vegas, y su teoría de probabilidades y su estadística matemática.

## **Categorización De Objetos Que Dan Identidad**

### Objeto como parte de un Sistema

Aquí básicamente lo que distinguiría a un objeto como parte de un sistema y a otro como uno al que no pertenece, es básicamente el nivel de observación que se haga, ya sea de segundo o tercer orden. Lo importante señalar aquí, es que cuando un objeto esta dentro de un sistema, se hace autorreferente, lo que llamaremos "*Objeto autorreferenciado*" y a su vez brinda autorreferencia al mismo sistema o sistema de objetos. Esto por supuesto bajo o desde la perspectiva sistémica de Luhmann, donde la información que alimenta al sistema de manera directa o indirecta, abierta o cerrada, negativa o positiva, estamos considerándolo en forma de un objeto.

### Como una estructura compleja adaptativa

Para Jean Baudrillard, en su libro *El sistema de los objetos* (2004), los objetos se pueden clasificar en casi tantos criterios como ellos mismos, pero destaca que de las clasificaciones más usadas están las que se dan por forma y función, cualidades inherentes al objeto, sin embargo no las más importantes ya que para él lo importante es tratar de entender más allá de éstas cuestiones "*los procesos en virtud de los cuales las personas entran en relación con ellos y de la sistemática de las conductas y de las relaciones humanas que resultan de ello*" (pag2). Sin embargo "*uno no debe olvidar jamás que, en el universo simbólico "utilidad" fun-*

*ciona como un concepto reflexivo, es decir, siempre implica la afirmación de la utilidad como sentido.*

Para el autor el sistema de objetos tiene las siguientes características: sus dos niveles, el de la denotación objetiva y el de la connotación (por los cuales el objeto es caracterizado, comercializado y personalizado hasta llegar al uso y entrar al sistema cultural) en la actualidad no son estrictamente dissociables. Es decir, en un objeto su connotación afecta sensiblemente a las estructuras técnicas. En un objeto auto-referenciado se debe tomar en cuenta que la connotación y la denotación objetiva, aunque adaptable al entorno, están automáticamente ligadas ya que si se transforma una, necesariamente se transforma la otra y esto claro está, alimentado por el entorno.

Otra característica que se mencionan es que el sistema de objetos tiene como fin al dominio del mundo y la satisfacción de necesidades, y su tecnología depende estrictamente de las condiciones sociales de la investigación tecnológica y, por consiguiente, del orden global de producción y consumo. Es entonces resultado de la interferencia continua de un sistema de prácticas sobre un sistema de técnicas. *“Los objetos tienen como función, en primer lugar, poblar el espacio que comparten y poseer un alma. La dimensión real en la que viven está cautiva en la dimensión moral a la cual deben significar. Tienen tan poca autonomía en este espacio, como los diversos miembros de la familia en la sociedad” (p 14).*

Esto sustenta la postura de que lo que la sociedad quiere de los objetos es la satisfacción de necesidades primarias entendidas éstas como las que le permitirán su sobrevivencia (y en el sistema social esto mismo se puede reducir a matrices sociales y a los individuos) por consiguiente lo importante en el objeto deberá ser que este signifique una herramienta capaz de hacer que desaparezcan sus miedos y le provoquen gozo. El hombre tiene la necesidad de controlar su entorno, es por eso que un *objeto autorreferenciado* le signifique que no importa que el entorno cambie (incluso que la misma sociedad lo cambie) porque el objeto se adaptará

a su necesidad. Ésta característica de la autorreferencia que le tranquilizará puede ser la misma que en un momento dado le signifique estética.

Consideremos pues a las matrices e identidades sociales como el sistema complejo, sus componentes, entonces serían los individuos o personas que conforman la matriz y el entorno, y se tendrá que estudiar cómo se da la interacción entre ellos y cómo se da la retroalimentación, aquí es donde puede entrar el diseño. Según Luis Rodríguez (2000) tenemos que *“El diseño es en realidad un elemento de mediación del ser humano con su cultura y con el medio ambiente”*.

Es importante considerar que el diseño busca tener una función simbólica dada por la estética,

*“Somos criaturas susceptibles a este encanto y, en consecuencia, la estética ejerce también un papel constitutivo en la producción de imaginarios, la legitimación de poder, la construcción del conocimiento y, sobre todo, la presentación de las identidades...Al estar expuesto a la vida y al entorno, el sujeto es atraído a ciertos elementos según su especie y capacidad (como el moho y las hormigas a las feromonas, los trepadores sociales al dinero, los fans a su celebrity) en procesos semioquímicos que involucran tanto significación como fascinación, es decir, tanto en semiosis como estesis. Se trata pues, de la condición fundamental de todo ser viviente.” (Mandoki, 2006).*

No hay conjunto social que no genere una estética. Para sustentar el diseño de la forma de los objetos bajo el estudio de éstos sistemas sociales, tendremos que considerar éstos como los catalizadores de las matrices sociales siempre y cuando evoquen emociones (contengan estética) y para ello se deben reconocer los patrones de comportamiento (miedo, gozo, futuro) del sistema a través de su estesis, con esta información se pueden arrojar soluciones a través del diseño de objetos, que requiere el sistema para que el sistema sea más favorable. Los objetos han evolucionado, al principio los objetos eran más pesados y la “funcionalidad” de los objetos modernos (sofás cama, alacenas ocultables, las cosas que se repliegan y aparecen en el momento deseado) es la solución a una actual falta de espacio, sin embargo hay progreso ya que entre el individuo y estos nuevos obje-

tos más livianos, media una relación más liberal y encuentra en su movilidad una mayor disponibilidad en sus relaciones sociales, así los objetos dejan translucir claramente qué es aquello para lo cual sirven, o sea ,su función. Ha ido cambiando también en el objeto el gestalt humano que significa una elisión de la energía muscular y de trabajo. La tendencia es cada vez más que con menor movimiento o esfuerzo humano el objeto funcione.

Dentro de la evolución de los objetos se menciona que cuando el detalle formal invade al objeto, la función real no es sino coartada y la forma no hace más que señalar la idea de la función y se vuelva alegórica. Siempre vamos a preferir la forma o interface que nos seduzca más.

#### Como un objeto perturbador

Aquí hay que entender *perturbación* como todo aquel objeto que pueda modificar al sistema o impactarlo, tanto de una manera positiva como de una forma negativa. También lo puede estabilizar, tanto por su forma, función o simbolismo, por su materia, energía o información. Todo aquello que haga que se mantenga diferenciado el sistema del entorno.

Para Lynch (1998) en una ciudad, los objetos perturbadores, los clasifica, de acuerdo a si dan identidad, es decir, son aquellos que amplían distinción con respecto a otras cosas, su reconocimiento como entidad separable. de acuerdo a su estructura, su relación espacial o pauta entre el objeto y observador y su significado, o lo emotivo con el observador, es decir so le causa goce, soledad, etc. de cierta manera su forma, función y simbolismo el objeto según la percepción de su forma los categoriza en 5: sendas, bordes, barrios, nodos y mojonos. La perturbación esta directamente relacionada en como los habitantes la perciben. Lynch dice que en las ciudades hay objetos que son móviles y fijos y califica a una ciudad legible porque tiene sus partes que se identifican fácilmente. Un objeto puede parecer que tiene fuerte estructura o identidad porque tiene rasgos físicos notables. De

manera que la imagen de la ciudad puede cambiar porque existen muchos actores en la ciudad pero hay confidencias y eso el le llama imágenes colectivas o públicas.

Un “*objeto perturbador*” lo definiremos como aquel que impacta de alguna manera al sistema, ya sea positiva o negativamente, lo alimenta y retroalimenta, lo hace autorreferenciado y hace al sistema autorreferenciarse. Tiene alta carga de estética y cumple con las premisas vitruvianas que configuran un objeto, la forma, función y la posmoderna simbólica que veremos enseguida.

### Forma

En su obra, Wagensberg trata de explicar cómo es que surgen las formas en los objetos que existen, para él el concepto de objeto es cualquier realidad. Según él, la cuestión de empezar a existir y la de seguir existiendo en los objetos, depende de la selección superada por ellos, y el autor las divide en tres tipos: selección fundamental, selección natural y selección cultural. Muchos objetos, nada sospechosos de estar relacionados entre si, exhiben la misma forma. La forma de una herramienta o un diente, para predecir si sirve para cortar, pinchar percutir o moler. Observa de igual modo que cuanto más rueda un canto rodado, más tiende su forma a la simetría esférica. La comprensión de ésta tiene que ver con dos cosas: los objetos que comparten la forma y las formas que comparten función. Algunos objetos diferentes en muchos aspectos, tienen la misma o parecida forma. Esta es su propuesta para construir una teoría general de formas. Él propone o encierra algunas funciones de las formas como las siguientes:

- La esfera protege
- La esfera emerge por isotropía en el mundo inerte.
- En el mundo vivo, sobre todo protege.
- En el mundo culto protege, genera, rueda, simboliza perfección

- El hexágono pavimenta por selección fundamental, por selección natural y por selección cultural.
- La espiral empaqueta, guarda, simboliza continuidad.
- La hélice agarra y también empaqueta
- El ángulo penetra, Donde hay punta, hay concentración y con frecuencia, alguna clase de penetración.
- La onda mueve, comunica.
- La parábola, poco favorecida por la selección fundamental, mejora con la selección natural y triunfa gracias a la creatividad humana.
- La catenaria aguanta, es buena para ahorrar material en grandes estructuras, la selección fundamental la insinúa, la natural la prueba y la cultural la selecciona.
- Los fractales colonizan el espacio, la selección fundamental tiene donde elegir porque son muchos los mecanismos que fabrican estas formas, los fractales vivos son ampliamente adaptativos con importantes subfunciones de eficacia, y los fractales cultos son creativos y generan buenos estímulos a través de diferentes vías del sensorio.

Para el diseñador mexicano Fernando Marín Juez en su obra Aproximaciones para una antropología del diseño (2000) habla de las formas como arquetipos jungianos, distinguiendo los naturales o naturfactos, las biológicas o mimefacto y las formas culturales o artefactos.

Uno de los principales aportes del esquema de Rodríguez Morales, (2000) es el de enfatizar que la forma es síntesis de tres vectores y no la suma de ellos. Por esta razón resulta absurdo hablar de “formas funcionales” o de “formas expresivas”, pues la forma, necesariamente es el resultado de los tres vectores y no de sólo uno de ellos. *“El diseño se ocupa de configurar la forma de los objetos, entendida como uno de los más importantes mediadores del hombre y su cultura y su medio ambiente”*. Tenemos entonces que para Luis Rodríguez la forma se da por la convergencia de ciertos vectores (uno de ellos la función) y depende de

ellos. *“El vector tecnológico se encarga de imponer límites físicos y de definir factibilidades productivas, el vector funcional define objetivos principales a ser alcanzados en términos de la relación del ser humano y del objeto, y el vector expresivo define forma y es de hecho el que tiene mayor peso en la formulación de la síntesis, pues ordena y da sentido a los demás vectores.”*

En conclusión la forma de un objeto sigue a la función para la cual sirve, la tecnología que cuenta para conformarse y a la expresión del contexto cultural. Y esto es independiente de quien es el que la este determinando, el objeto mismo o un diseñador.

### Función

Wagensberg, (2004) dice que lo existente, existe porque ha superado alguna clase de selección, superar una selección equivale a superar una prueba de compatibilidad con el resto de la realidad. Equivale a ganar una baza de permanencia. Llamaremos función a esa ganancia. La función será el concepto estrella a la hora de comprender la emergencia y la perseverancia de las formas en la naturaleza. No se trata de la idea de función del lenguaje común, ni siquiera se trata de la idea de función que usan la matemática, la biología o la psicología. Es un concepto más amplio. Es un concepto que surge de pensar la realidad.

Fernando Martín Juez (2000) define dos tipos de funciones en los objetos, buenos para usar, como prótesis y bueno para pensar, como metáforas.

Continuando con la idea de Juez de las metáforas, un *“objeto inútil”* es aquel que escapa a la razón. Los objetos no solo cumplen una función son también puramente simbólicos. Analizando por ejemplo La Torre Eiffel tiene una función soñadora. La torre es el símbolo de la imaginación, de la comunicación, de la modernidad. Tiene forma de cohete, tallo, torre de perforación, falo, para rayos, insecto. Función mítica de unir "la base y la cumbre"- la tierra y el cielo-. Es un sueño

realizado, pues se pensaba en una torre que alcanzaría la conquista del cielo. El éxito a la tecnología. Esta torre es el único punto fuera del sistema óptico total de París, no hay casi ningún lugar desde no se vea. La torre el centro, París la circunferencia. Es en el lenguaje del plano como plantearía Kandiski (1994), el punto visto desde el ojo del pájaro y la líneas en la horizontalidad. Roland Barthes (2001) hace una descripción extraordinaria de la Torre de Eiffel, es dice él, un objeto cuando lo miramos y se convierte a su vez cuando la visitamos y subimos en vista en un tiempo extendido y reunido a ese París que antes la vigilaba. La Torre es un objeto que ve, una mirada que es vista... Es un objeto que tiene por así decirlo, los dos sexos de la mirada". ¿Para qué visitarla, si no tiene una función? Para participar del sueño, para añadir el mito urbano, para vivir la dimensión romántica que tiene, un alivio. Es de esos símbolos tan arraigados en el inconsciente colectivo que el estar ahí es como cumplir el imaginarios de "estar en el ombligo del mundo". Como dice Roland Barthes la Torre Eiffel cumple con la función de autarquía- la torre puede vivir de ella misma-. En ella se puede soñar, comer, observar, hacer compras, amar, soñar, etc. La función simbólica que adquiere entonces es dominar, poseer, proteger la capital, símbolo de modernidad, no de historia, de ascensión. La torre es un objeto poético. Es una imagen del espectáculo mirador y mirado, objeto inimitable pero a la vez sin cesar reproducido. Dice Barthes poéticamente de ella, *"la Torre no es nada... No es rastro, no es recuerdo, ni en suma cultura, sino mas bien consumo inmediato de una humanidad que se vuelve natural a través de la mirada que la transforma en espacio."*

La Torre Eiffel es como un pequeño mundo ahí, la vendimia de las baratijas, de alimentos el bullicio, etc. De ahí la "utilidad" de un "objeto inútil", el souvenir, Cada comprador de una baratija vuelve a vivir la aventura del monumento. Es como tenerlo en su mano. Es tener una miniaturización. El objeto ya cambia entonces de función, aun que no necesariamente la misma forma. Se convierte ahora en llavero, pisapapeles, sin mencionar las impresiones gráficas que de ellos se hace.

## Simbólica

A partir de que Robert Venturi (1998), hiciera su famoso análisis de la ciudad de Las Vegas, *El Simbolismo Olvidado de las Formas Arquitectónicas* y el despliegue del postmodernismo, se despierta en los estudiosos de los objetos una conciencia de que vivimos entre los signos y no solo eso, también de la naturaleza de su poder de los signos, como garantía de nuestra libertad. Él hace un interesantísimo estudio de la identidad de ésta famosa ciudad, cargada de estética pero también de cosas simbólicas. Por empezar, los anuncios y rótulos como lo más importante aún sobre los edificios, las formas de los edificios y hoteles se convierten en el propio anuncio, el manejo del espacio como espíritu mismo o esencia de lo que se quiere comunicar, donde la arquitectura *per se* poco define las cosas, donde el símbolo domina el espacio. La ciudad de las Vegas dice, no tiene estilo, tiene espíritu. Le llama *imagería de la arquitectura*. Es decir la simbología antecede a la forma y a la función.

Ahora bien estudiemos un poco los símbolos y signos que dan identidad:

### *Los signos y códigos sociales*

Pierre Guiraud (2006) dice que además de los códigos y signos lógicos existen los códigos y signos estéticos que se encuentran en la naturaleza. Existen también por otro lado, los códigos y signos sociales que están precisamente insertados dentro de la sociedad y que igualmente se manifiestan en una parte lógica u objetiva y por otra parte en afectiva o subjetiva. Define a la sociedad como un sistema de relaciones entre individuos que tiene como objeto muchos propósitos o funciones. Con estos propósitos las situaciones del individuo dentro de un grupo deben ser significadas. *“La comunicación social tiene por objeto significar la relación entre los hombres y las consecuencias entre el emisor y el receptor “ (Pág. 107)*

Aquí lo interesante es que en la vida social el hombre juega un papel o un rol, pero a la vez el hombre es el signo, es una convención, es el vehículo, es el significante y el significado. Aquí también el emisor puede ser el que lleva el signo y además el referente.

Los signos sociales pueden ser las insignias y enseñas que indican pertenencia a determinado grupo, familia, ritos, fiestas, modas, juegos, etc. Como ya mencionamos los signos sociales pueden ser lógicos o afectivos. Los signos sociales lógicos son aquellos que nos muestran pertenencia y clasificación de un individuo dentro de un grupo. Los signos sociales afectivos son los que nos muestran las relaciones que existen entre individuos. Antes de entrar a más detalle de lo que es son estos tipos de signos el autor menciona que la naturaleza de estos signos sociales son estructurados y convencionales, es decir la sociedad o matriz ya le asignó un valor y un significado previamente. Otra característica de estos signos sociales es que son arbitrarios o motivados, son metafóricos y alegóricos y analógicos, son de tipo icónicos, al igual como los estéticos. Estos pueden ser por ejemplo:

- Los signos de identidad.- Estos tienen una connotación más objetiva ya que tienen una codificación más precisa. Estos tienen como objeto clasificar, jerarquizar y definir al individuo dentro de la sociedad. Estos pueden ser insignias (del latín Insignia en señal de), carteles y condecoraciones (Señales, distintivos, o divisas honoríficas). Expresan pertenencia a un grupo social. La función de estas enseñas (divisas, insignias, estandartes, pendones, guiones, distintivos, lemas, atributos, señales, signos, símbolos, gallardetes, emblemas) y enseñanzas (evidencias, indicadores) es el de “reconocer la identidad” y distinguir al individuo dentro del grupo social. Son más estructurados y convencionales, arbitrarios, o motivados por metáforas o figuras alegóricas, y están en el subconsciente colectivo.

- Banderas o estandartes. La palabra bandera proviene del vocablo español “banda”, y esta a su vez del latín “bandum” o “bandus” que significa atar, ligar, amarrar, el contexto de los antiguos pueblos europeos que llegaban en bandas (bandidos) y asaltaban o se apropiaban de algún modo de ese territorio. Por lo tanto esta connotación proviene de las guerras y luchas de la antigüedad por la conquistas de ciudades y de ahí por su formación u orden de batallas. También como medio de comunicación en esas batallas campales, (retirada, avance, etc.). La primera bandera de la historia que se tiene registrada procede de Egipto y es una representación en forma de jeroglífico en una cueva con la imagen de una bandera ondeando y dentro de ésta, la figura de un animal. Este mismo símbolo aparece entre los indostánicos y, posteriormente, entre los tebanos, los asirios, los medos, los partos, los armenios, las tribus de Israel, los griegos y los romanos, quienes fueron los que realmente le dieron el significado contemporáneo. Después lo adoptan los galos y alemanes o germanos. Actualmente las banderas son utilizadas para definir o distinguir las nacionalidades y se usan como emblema nacional. Por ejemplo en los eventos internacionales, una señal de que están representadas las naciones es precisamente su bandera. La primera bandera con tal significado y connotación nacional se cree que fue la Dinamarca en 1219, pero oficialmente las banderas nacionales y su reconocimiento mundial fue en el siglo XX. Otra connotación fuerte que actualmente tienen las banderas es en la milicia, para identificar “el bando” al que se pertenece o bien si se trata de una posición neutral (en caso de la bandera blanca) e identificar los vehículos o instrumentos de guerra utilizados, como son las armas, aviones, tanques, etc. Un fuerte significado que tiene la bandera es el de conquista, para indicar supremacía, o dominación de un territorio o de un grupo social. Una imagen muy fuerte de esto es cuando los estadounidenses pisaron la superficie lunar y pusieron su bandera en este territorio, como señal de que el hombre había estado en este satélite y la conquista del hombre en el espacio, pero además con un significado más allá de lo evidente. Teniendo en cuenta el contexto de la carrera armamentista y tecnológica que encaraba con la URSS. En realidad esta bandera era la señal de esa supremacía como nación.

- Armas o medallas.- En el caso de las armas puede significar el grado de sofisticación, tecnología y seguridad que tenga un país o ciudad. Generalmente asociamos que los países de primer mundo poseen más y mejor armamento, por lo tanto son más seguros y son más avanzados tecnológicamente. Pero aquí estos signos pueden ser muy relativos dependiendo la percepción y el imaginario social. Por ejemplo si se pensara en un país del tercer mundo como Afganistán se tendría la percepción que no tiene la tecnología suficiente para defenderse, pero a la vez también se tendría la percepción que esta fuertemente armado y que es un país conflictivo. Aquí podemos ver como estos objetos de carácter militar pueden definir o identificar a un país o ciudad.

Lo mismo ocurre con las medallas o condecoraciones, se podría pensar que una ciudad o país es mejor que otra por los reconocimientos que tienen y no es así, este valor es muy subjetivo y relativo. Lo que si es cierto es que este tipo de objetos otorgan un grado de honor (valido o no) a una ciudad o país, por lo tanto lo catalogan de alguna manera.

- Totems.- Estos son íconos de animales generalmente y que se usan mucho en los escudos o emblemas de las ciudades o comunidades. De tal manera por ejemplo que la identidad de las ciudades se reconoce por la analogía con un animal para comunicar que esa ciudad tiene cualidades positivas de ese animal representado. Por ejemplo el caso del águila de cabeza blanca o calva se asocia con la nacionalidad estadounidense como símbolo de libertad donde este valor es uno de los principales que se le atribuye e identifica a este país. Por lo tanto este tipo de signos sociales analógicos e icónicos otorgan ciertos valores y atributos a las comunidades.

- Tatuajes y maquillaje.- Aunque el maquillaje ha sido un medio como identificación personal desde tiempos muy antiguos hasta nuestros días, a nivel de identidades nacionales o territoriales era muy utilizado en las antiguas culturas o

en comunidades autóctonas y poco civilizadas. Esto nos remite fácilmente por ejemplo los apaches, o indios yankees como símbolo de poblaciones bárbaras o salvajes. Pero por otra parte el maquillaje anteriormente también era símbolo de sofisticación y adelanto en las ciudades, por ejemplo esta el caso de Egipto. El signo del el maquillaje en este tipo de ciudades era sinónimos de secretos tecnológicos que otras ciudades no poseían. Se puede decir que los ojos fuertemente delineados son inconfundibles, casi una marca registrada de esta civilización. Actualmente a nivel de naciones la India sigue siendo un país que se identifica fácilmente por un maquillaje que le otorga una identidad nacional. Inclusive cada aspecto del maquillaje o tatuaje significa algún rasgo de esta cultura, sobre todo de índole religioso y mítico. Por lo tanto el maquillaje es un símbolo de cultura o legado nacional.

- Nombres y sobre nombres.- El nombre es una palabra que designa o define seres animados o inanimados. En gramática se dice que las palabras asignadas a países o ciudades son nombres propios. Esto es que no tienen rasgos semánticos inherentes. Esta asignación de palabras a las poblaciones se les dio como rasgo de un atributo que poseían los territorios en que estaban establecidas dichas comunidades y que los identificaba. Según su geografía alguna ciudad se puede llamar Valle Alto, Vistahermosa, etc. Atribuyendo de antemano estas cualidades. Otra manera de nombrar a un territorio fue por el nombre o apellido de su fundador, por ejemplo Mendoza o en honor a algún héroe también por el nombre de algún animal, como especie de tótem como las ciudades llamadas León, Torino, etc o en general por algún rasgo predominante que tuviera ese asentamiento. Es una manera fácil de reconocer e identificar algo. Darle un nombre, ya que en una sola palabra encierra atributos y cualidades simbólicas asignadas.

Los sobre nombres son atributos o rasgos mas específicos que identifican a una ciudad y que el solo nombre no puede explicar. Por ejemplo a París se le llama o designa como “La ciudad luz” porque muestra un rasgo que se quiere resal-

tar de esta ciudad como lo es que no solo haya sido la primera ciudad en el mundo que tuviera energía eléctrica, sino porque representa que ha sido la luz del mundo y ciudad adelantada en cuanto a los movimientos y derechos del hombre. Estas son cualidades que “sobre pasan” o van más allá del puro nombre.

- Carteles. Designan objetos socializados, (icónicos). Son rótulos que indica algo específico. Sobre todo esto se da en objetos como edificios, calles (conjunto de objetos), puertas para identificar o señalar algo específico en alguna ciudad.

- Marcas de fábricas.- Indican y garantizan el origen del producto. Son emblemas distintivos de una institución, asociación, o marca comercial, que se usa prendido en la ropa como muestra de vinculación o simpatía.

En un principio las marcas surgieron meramente para identificar el producto y diferenciarlo de otros productores. En estos se pone una etiqueta que además de mostrar tal diferencia, ofrece al consumidor información necesaria acerca del uso del producto. Estas marcas o logotipos se han vuelto algo bastante complejo por el significado y lo que simboliza algunas de estas marcas. Van desde un significado estético, hasta un status social. De manera que usar determinada marca significa ahora que se pertenece a un círculo social, una etnia, un modo de vida, red o matriz social. En el marketing de algunas marca comerciales, ha llegado hasta un nivel social tal que abarca ciudades enteras. Tal es el caso de las ciudades marca como de Hershey's en Pensilvania o la ciudad de Disney, Celebration en Florida.

- Uniformes.- Estos se dan en diversas matrices o redes sociales y por lo tanto también proporcionan un nivel de identidad.

- Grupo social o etnias.- En general sirven para distinguir posiciones sociales, como en el caso de la burguesía o nobleza. Aunque muchas veces este tipo de ropa no es exactamente igual en cada uno de ellos, sí puede ser estereotipado y esto es lo que principalmente distingue también entre una nación u otra o etnias diferentes. Dicho de otro modo, este tipo de vestimentas pueden ser las

vestimentas nacionales o trajes típicos de países. Tal es caso por ejemplo de los kimonos de Japón, el traje de charro en México, etc.

- Grupo institucional.- Dentro de las matrices sociales hay diversas instituciones, desde la familia, hasta instituciones más grandes como es el estado, la iglesia, la milicia, etc. Dentro de estos grupos instituciones la ropa sirve para identificar rangos o eslabones jerárquicos.

- Grupos profesional.- Se refiere al estereotipo que se tiene de cómo una persona que realiza un determinado trabajo debe ir vestido aunque en la actualidad no sea tomado literalmente. Por ejemplo se decía que un doctor debería vestir de blanco, actualmente es común ver dentro de hospitales colores de ropa de trabajo de color verde o azul. De cualquier modo cada profesión u oficio tiene determinados requerimientos para una adecuada protección o necesidades laborales.

- Cultural.- A nivel de países o ciudades una manera de ser identificados es por los equipos deportivos los cuales indudablemente llevan puestos uniformes como símbolo de distinción. Los famosos jerseys deportivos son portados ya no solo dentro de los eventos deportivos sino como símbolo de identidad o cierta simpatía hacia esa ciudad. Por ejemplo la camiseta del equipo de football soccer del Real Madrid o del Barcelona puede ser comprada o portada por personas no solo provenientes de España sino de Inglaterra, México, Brasil, etc, porque dentro de estos equipos hay figuras o personajes que aún de tener su propia nacionalidad se hacen personajes del mundo.

- Los signos de cortesía.- Estos signos tienen más un carácter emotivo o subjetivo. Se refiere más a los signos no tan convencionales o no al menos de una manera global, ya que estos signos pueden variar de cultura en cultura, como por ejemplo la manera de saludar en Japón y en occidente puede variar y

pueden tener diferente significado, pero en ambos casos se manifiestan de una manera prosódica, kinésica o proxémica)

- Tono de voz.- Además de ser señales imperativas, también pueden connotar alguna emoción o para definir algún tipo de relación interpersonal o de grupo. También para identificar a determinado grupo de personas que hablan con alguna acentuación o volumen de voz característico. Por ejemplo se dice que los alemanas hablan con un tono de voz seco, fuerte y con un volumen alto. La percepción colectiva pareciera asociar este tipo de signo con su trasfondo histórico-cultura, asociándolos con conductas genocidas y no pacíficas.

Otro caso en que el tono de voz puede distinguir a comunidades es el acento muy particular que se tiene en cada región. Aún hablando el mismo idioma la acentuación que se le da al lenguaje puede variar de un lugar a otro. Por ejemplo la gente que habla hispana tiene maneras y tonos de pronunciar una misma palabra y de darles significados distintos a estas.

- Saludos y formas de cortesía.- El saludo tiene por objeto iniciar o romper la comunicación. Este puede variar de cultura en cultura o de región en región. Por ejemplo para la cultura occidental un signo de mala educación es masticar con la boca abierta o hacer ruidos mientras se come, mientras para los occidentales es un signo permitido y aceptado en la sociedad.

- Injurias.- Estos que son una manera de saludos pero con una connotación o sentido negativo, significan insultos o maldiciones.

- Kinesica y proxemica.- Los gestos son signos que quedan hablarnos de lo que las personas emocionalmente están pasando. Paul C. Holinger (2004) dice que hay 9 emociones básicas que se reflejan en el rostro de los bebés y que aparecen como signos de sus necesidades primarias, aún el mismo Darwin sostenía que se daban en algunos animales. Entre las nacionalidades se dice por

ejemplo que los latinos o italianos hablan con las manos, queriendo decir que articulan mucho las extremidades como apoyo para expresarse.

- Alimento.- La gastronomía también es un signo que remotamente identificaba a un pueblo o nación. No solo significa el alimentarse, sino que en el conjunto de los alimentos preparados o en cada ingrediente tiene una connotación muy particular de un significado. Por ejemplo hablando de ingredientes o elementos en particular, por ejemplo la aceituna que es un ingrediente muy utilizado en la cocina española y significa vida, eternidad, fuerza, victoria y tiene un origen judío-hebreo, el cual a su vez forma la esencia de la procedencia de los españoles de hoy. O los chiles para México. Así también hay innumerables ejemplos de platillos compuestos que soy ya parte ya de la identidad nacional, los sushis, moles, kebabs, hamburguesas, papas a la francesa, etc. Sin embargo también cada región es identificado por el tipo de producto alimenticio que producen, por ejemplo cada una de las regiones francesas producen determinado tipo de uva y de vinos. Inclusive se les da a conocer a ciertos productos según el nombre de la región, por ejemplo el jamón de Parma, vinos de la Rioja, etc. Culturalmente esto tiene muchas implicaciones porque con el paso de los años ha otorgado cierto estatus a una región por la calidad de productos que se dan.

Para terminar el autor refiere a que todos objetos y lo que nos rodea son signos sociales ya que por su naturaleza están insertados y son parte de la cultura, como por ejemplo:

- Protocolos y etiqueta.- Determinan la ubicación de las personas en un cortejo, o posición social. En estos entran los códigos establecidos por la sociedad de buenos y malos modales. De hecho la palabra etiqueta en este contexto proviene del francés y se refiere a ceremonias, usos y costumbres de un grupo social que se debe guardar o respetar y en los actos públicos solemnes, estos se diferencian de los usos de confianza o familiaridad.

- Ritos.- Son comunicaciones en grupo, el emisor en este caso es el grupo. Su objetivo es significar la solidaridad a dicho grupo. Existen diferentes tipos de ritos por ejemplo:

- Cultos religiosos, La religión es un vínculo o relación con una divinidad, los cultos familiares y nacionales también son un vínculo con los ancestros.

- Pactos, tratados o alianzas.- En este grupo entran los códigos de ritos de iniciación que un grupo social establece explícita o implícitamente. Por ejemplo el significado de una novatada cuando se ingresa a una institución, ya sea educativa o militar y lo que este ritual involucra no está escrito en ningún lado, pero sin embargo es una convención social previamente establecida.

- Fiestas.- Son ser recordatorios de una hazaña heroica. Por ejemplo algunos países tienen desfiles nacionales como parte de celebración y divulgación de su cultura. Particularmente se distinguen algunas ciudades por sus fiestas y lo que en ellas pasan, como en el caso de ciudades con carnavales anuales, así asociamos a la ciudad de Río de Janeiro por su forma de celebrar o a la legendaria ciudad de Venecia por su carnaval de origen y significado religioso.

- Modas.- Son maneras propias de ser de un grupo, signos de estatus social. La moda es un movimiento centrípeto y centrifugo, es decir que va y viene. No solo se refiere a la ropa o accesorios de vestir sino a modales, formas de vida etc.

- Juegos y espectáculos.- Estos son imitaciones de la realidad. Son a la vez formas de comunicar donde en el caso del juego el sujeto es el interprete o emisor y en los espectáculos básicamente es el receptor. Los juegos expresan arquetipos culturales que tienen raíces profundas en el subconsciente colectivo.

Los juegos corresponden a tres grandes modos de experiencia:

- Intelectual y científico, como son los juegos de construcción, adivinanzas, y rompecabezas.
- Practica y social .-ubica al individuo en el seno de situación social, rol socialmente establecido.
- Afectiva y estética.- desde el punto de vista de los espectáculos y las artes

Edgar Morin (2003) hace referencia a que Caillois ha distinguido cuatro tipos de juegos:

- Agon o competición,- Como son la Olimpiadas, que se atribuye a los griegos su invención, el circo romano, el fútbol, tenis, ajedrez que los ingleses han adoptado como “iconos” o emblemas nacionales . Aquí es estos caso las reglas están implícitas y son fuertemente codificadas.

- Alea o juegos de azar.- Juegos de azar simbolizan la lucha del individuo con el destino. Hay ciudades que se asocian o se remiten a los juegos de azar. Por ejemplo pensar en Las Vegas es pensar en juegos de azar, o también se piensa en espectáculos donde el individuo deja su identidad (padre, empresario, ama de casa) para ser solo un ser lúdico en el tiempo y en el espacio. De hecho el slogan de esa ciudad “lo que pasa en las Vegas se queda en Las Vegas” es más que una convención un acuerdo de solidaridad moral entre los participantes de estos juegos o espectáculos.

- Mimicry, o imitación.- Involucra los disfraces y mascararas. Aquellos juego donde los niños interpretan un rol dentro de la sociedad. Es prácticamente jugar con la identidad, como en las ciudades donde los carnavales les dan fuerte identidad a las ciudades, Brasil, Nueva Orleans, etc.

- Ilinx o vértigo.- Se refiere a los juegos mecánicos o que intervienen con la física dinámica. Siempre ha existido un gusto por el hombre a disfrutar sensaciones de peligro, vértigo, velocidad, etc. Como lo menciona Paúl Virilio en su libro Estética de la desaparición (1998), los niños disfrutaban en los juegos mecánicos esos momentos de ausencias, y cuando son hombres ese es-

tado de ausencia se refleja en la velocidad producida por los vehículos y tecnología moderna, y como en el cine (espectáculos) o en ciudades como Pasadena u Orlando con sus parques y juegos temáticos.

Mandoki en su obra *Estética cotidiana y juegos de la cultura* (2006) hace casi la misma clasificación hablando de juegos bajo el punto de vistas del juego de la estética. La autora plantea a la lúdica como la gemela siamesa de la estética para recorrer el tejido social siguiendo estas dos hebras primordiales.

Agon.- Desafiar, rivalidad, competencia.

Alea.- Apostar, estremecimiento, azar.

Mimicry.- Imitar, simulación, disfraz.

Ilinx.- Retozar, vértigo, equilibrio.

Peripatos.- Explorar, aventura, conjetura.

Ella va más allá porque afirma (*Estética y comunicación*, 2006) que el objeto como medio comunicación tiende un puente para llegar a los otros. De ahí este casi nunca sea exclusivamente informativo o semiótica: sino que tiene su buena dosis de estesis para impactar a la sensibilidad del interlocutor.

#### Como un objeto estabilizador (*atractor*)

La definición de atractor desde el punto de vista técnico es el conjunto al que el sistema evoluciona después de un tiempo suficientemente largo. Para que el conjunto sea un atractor, las trayectorias que le sean suficientemente próximas han de permanecer próximas incluso si son ligeramente perturbadas. Geométricamente, un atractor puede ser un punto, una curva, una variedad o incluso un conjunto complicado de estructura fractal conocido como atractor extraño. Esto bajo el enfoque de la teoría de caos en los sistemas que son complejos.

En un sistema o matriz social necesita tener atractores, elementos que reduzcan la incertidumbre al que está sometido un sistema complejo (como lo es la

ciudad y sus dinámicas). De ahí la necesidad que surjan “anclas” o atractores que le den forma a un sistema.

Un atractor (Narváez, 2006) puede ser inclusive un objeto que no este, que perturbe de tal manera al sistema que ni aún sea nombrado por la matriz, es decir, un objeto que haga referenciar al sistema y sea autorreferenciado pero que además le de significado a éste. Lo perturbe de tal manera que se vuelva un estabilizador. Que signifique, tanto positivamente como negativamente.

## CAPITULO 2. RECONOCIMIENTO

*Ser uno y no otro. Conciencia de ser como es. Otredad. Alteridad. Entender su naturaleza o circunstancias, diferenciación.*

### **Reconocimiento Por El Propio Sistema**

#### Identidad Biológica (Estructura y procesos)

Empezaremos pues con el nivel de observación biológico, pero cabe señalar que para el modelo de lo vivo como explicación de fenómenos, existe una fuerte tendencia a metaforizarlo con el modelo de una máquina. El mismo Maturana (2003) plantea un fuerte relación entre lo vivo como una máquina y una máquina como algo vivo, de tal manera que un robot pudiera bajo ese enfoque considerarse algo vivo. Otras visiones como la aristotélica, consideran sólo lo vivo a aquello que tiene un alma. De cualquier manera, la visión cartesiana mecanicista es tomada de referencia por la mayoría de los científicos para explicar los fenómenos biológicos de formación y diferenciación de organismos, por lo tanto este estudio considerará esta postura. La visión mecánica toma las formas y los movimientos de las partes de organismos (Lewontin, 2000), para explicar, lo que llamamos, "estructuras y procesos". Para fines explicativos aquí utilizaremos estos términos para que al analizar la identidad de uno o más sistemas o de sistemas más complejos, por ejemplo a nivel social, podamos definir si este fenómeno radica en alguna parte de la "estructura" o forma, o en, "cómo se mueven" estas partes. (Gellon, 2006)

¿Pero cuál puede ser el origen de las formas o estructuras biológicas y sociales? ¿Cuál puede ser el origen de la identidad en una ciudad?, o ¿Cuál puede ser el origen de como se "mueven" estos organismos o sistemas vivos en el tiempo y en el espacio para ser lo que son?, ¿Qué gobierna o qué leyes hacen posible que esas estructuras o procesos surjan?, ¿Qué mecanismos controlan el proceso de

unidad y diferenciación tanto en organismos vivos como en ciudades? ¿Cómo un organismo, como un individuo o una ciudad se puede reconocer a si mismo y frente a otro ?

Aranda-Anzaldo (1997) distingue tres posturas expuestas desde la antigüedad clásica para explicar el origen de las formas. La primera defendida por Platón (428-347 a.C) el cual decía que este origen de la forma puede ser el reflejo de una forma eterna. A mitad del siglo XIX los morfólogos racionalistas creían en la existencia de una forma típica -parecida a la idea del arquetipo junguiano- propio de cada grupo de animales o plantas tal como la idea Platónica. La segunda Aristotélica (que en su Teoría de las causas, tomara importancia para la de Causación Formativa), la cual dice que es un propiedad de "entelequía", es decir fabricados o formada por si misma, autopoetica, como plantearía Maturana y Varela (2003) siglos después y la de Descartes, influenciada quizá por el pensamiento de Bacon (Sheldrake, 1994), en la que sostiene que estas máquinas funcionan por un plan, o programa, que ahora sabemos están contenidas en la información genética.

El termino técnico para describir todos estos cambios en la biología o "movimientos" de como se van formando los organismos se le ha denominado, "desarrollo" y el estudio de este proceso, biología del desarrollo. Lewontin (2000) sugiere que el termino desarrollo, es una metáfora que exige una interpretación de la naturaleza del proceso. Desarrollo en inglés *development*, que significa literalmente desenvolvimiento de algo que ya esta presente de alguna manera, "preformado", y toma la analogía para explicar esto de una fotografía donde la imagen latente ya está presente en la película y es develada por la luz en el procedimiento de "desarrollo" o revelado.

De esta postura se desprenden dos teorías importantes. La teoría *preformista* o de la *preforma*, decía que el organismo adulto estaba ya contenido en miniatura dentro del espermatozoide y el desarrollo era el crecimiento y la consolidación de ese ser en miniatura, (Lewontin, 2000) y la Epigenética del desarrollo. La diferencia entre

la Teoría de la Preforma versus la de Epigenética está en, como ven el "desarrollo". En la primera solo lo ve como crecimiento o desenvolvimiento del organismo ya creado, mientras que la epigenética constituye el resultado de profundos cambios de forma que se verifica durante la embriogénesis.

La Teoría Epigenista habla de la manera de como se desarrolla un organismo, ya sea a nivel molecular, de genes, o células, hasta un individuo y la podríamos traspolar a un sistema social. Esta manera a grandes rasgos es que se da por medio de inducciones ambientales que hacen que los organismos surjan. Si triunfó una u otra teoría es muy debatible, lo que aquí es interesante es el hecho de hablar de "*desenvolvimiento*" o desarrollo, que en cualquiera de los dos casos es el principio para que un organismo se distinga o diferencie de su entorno. El desarrollo biológico de un individuo se explica como el desenvolvimiento de una secuencia de hechos ya preestablecidos por un programa genético. Por su puesto que para explicar el proceso de identidad también es importante considerar la otra postura donde este "desenvolvimiento", no cambia, ni se induce por una programación, sino que, solo de "*desdobla*".

En el caso de los animales todo empieza desde el proceso en que se fecunda el óvulo y como se desarrolla el embrión. A nivel celular se hace la diferenciación, la célula indeterminada se transforma en una célula especializada y a su vez estas van dando la morfología. La célula migra hacia nuevas localizaciones espaciales e interactúa con otras para formar una parte del patrón de todo el organismo, esto es para configurar la forma biológica, (general o abstracta) Aranda-Anzaldo (1997).

Dentro de esta postura mecanicista (estímulo-respuesta) está la Teoría Celular donde la célula es considerada como la unidad viva. La célula es una unidad estructural pequeña y repetida. El conjunto de células son los tejidos y las propiedades de los tejidos son las sustancias que le dan cohesión. Si tomamos la analogía de que la célula es un individuo y los tejidos matrices o grupos sociales,

¿Cuál sería “las sustancias que le dan esa propiedad” a estos grupos?, ¿Cuál sería la substancia que le da cohesión a las ciudades?

Según la Teoría Celular, toda célula proviene de una división celular de otra célula, es decir, provenimos de formas con menos células (o formas menos complejas) o de una célula única, por ejemplo los huevos, que son en realidad células. La unión de dos células huevos da como origen un cigoto y posteriormente lo que se le conoce como embrión. En este proceso se hace una diferenciación a nivel celular.

Esta teoría en resumen afirma que:

- Todos los seres vivos están compuestos por células
- Las células son unidades básicas de la estructura y función de los seres vivos
- Se producen nuevas células a partir de células existentes

De tal manera que podemos determinar que la unicidad de todo organismo hay un patrón llamado célula y que a su vez ese patrón que se repite de muchas maneras en la naturaleza y va formando las propiedades de todo organismo vivo. Este patrón puede mantenerse y puede reproducirse. En pocas palabras tiene una estructura y un propósito, se diferencia, es decir tiene una identidad. Se les dio ese nombre a raíz del descubrimiento de Hooke (1635- 1703), que las llamo así porque le recordaba los celdas de los monasterios que eran como cámaras o habitaciones.

Una vez que definimos a la célula como un patrón que tiene y da identidad, a medida que se explique este proceso de adquirir identidad, podemos ir comparándola con un individuo dentro de una sociedad.

Básicamente existen dos tipos de células. Las células procariotas son las que no tienen núcleos, en ellas el material genético no está contenido en el núcleo, por ejemplo los organismos sencillos. Y las eucariotas son las que sí tienen núcleo y

su información genética esta en el nucléolo, y además del núcleo tienen citoplasma. Esta forma o estructura de las células eucariotas podríamos decir, que, se presenta en algunas ciudades (como un "organismo o estructura compleja") porque la mayoría de las concentraciones urbanas son de tipo centro-periferia, es decir, hay un centro o núcleo de poder y a partir de ahí se forma el resto de la estructura citadina.

Dentro de la célula también hay componentes tal y como si se tratara de órganos especializados como los que los individuos o sociedades tienen, estos se llaman organélos. Un ejemplo es el citoesqueleto que da estructura física o esqueleto a la célula, tan como si fuera el cuerpo que sostiene a un individuo. En fin, la célula posee órganos que hacen posible que la célula cumpla su función físicamente.

El núcleo contiene el ADN de la célula y las instrucciones codificadas para producir proteínas y otras moléculas importantes. Tiene una membrana nuclear que permite el paso de sustancias. La materia granular visible del núcleo se llama cromatina. Está es la materia que contiene la información genética que se transmite y a parte está el nucléolo que es denso y contiene los ribosomas que producen las proteínas. Esta parte, el nucléolo podríamos compararla con el cerebro de un individuo, que es en este, donde precisamente se procesa la "información". Esta información llega al cerebro gracias a los órganos, como los ojos, el olfato, el oído, que actúan como sensores receptores, o inputs y que llevan hasta el cerebro todos los impulsos nerviosos recibidos. La razón por la que se comparamos el cerebro con el nucléolo es porque en el nucléolo está contenido los cromosomas, que contienen el material genético que contiene la "información" que hace que una célula sea esa célula y de determinadas características, tal como en el cerebro, que es donde se gesta el pensamiento, la conciencia y por lo tanto, la identidad bajo un enfoque reduccionista. De tal manera que si simplificamos esto, los cromosomas y sus interacciones serían el software o información que da identidad a las células y la parte material o hardware es el núcleo. De manera muy si-

milar que el cerebro y la mente. El hecho de hacer esta analogía entre la estructura del núcleo de la célula con la estructura mente-cerebro de un individuo es con el fin de poder explicar como se da este proceso a nivel biológico y ver si aplicaría de la misma manera con un proceso de identidad social.

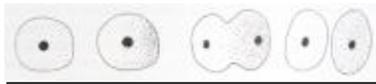
### *CRECIMIENTO CELULAR*

La mayoría de los organismos crecen porque producen más células, no porque una célula crezca mucho en espacio o territorio. Igual que las ciudades o grupos sociales crecen por la cantidad de individuos que los forman, no porque los individuos sean más grandes físicamente cada vez. De manera, que podemos asociar otro atributo de la identidad. Está se da en virtud del número de reproducciones de individuos que se dan, no por su tamaño individual. Si se quisiera comparar que ciudad del mundo tiene más identidad, o si "X" ciudad tiene menos y mejor identidad, se podría pensar en función del número de miembros que la configuran. Por el número de interacciones. Aunque otro punto importante considerar respecto a esto es que tal como plantea Piaget hay un crecimiento cognitivo de los individuos por etapas, a diferencia de la célula que al dividiéndose tiene completa su información. Cuando las células aumentan su tamaño no hace copias adicionales de su ADN. Las células tienen que dividirse por la relación entre el volumen de una célula y su área total. Entonces, cuando ocurre la división celular, las células tienen la misma cantidad de información que su antecesora, es decir, la información completa. Por consiguiente es importante aclarar que hay ciudades cuya población es en su mayoría adulta y con pocos niños como es el caso de algunas ciudades europeas, aquí la identidad de estas ciudades se distingue en mucho no solo por la cantidad de individuos sino por las edades de la mayoría de su población, su forma de pensar, sus costumbres, etc, hasta su desarrollo tecnológico.

La primera fase de la división celular es la mitosis, esto en las células eucariotas, que es cuando se divide el núcleo y la segunda fase es la citocinesis cuando se divide el citoplasma. Durante la división celular, la célula crece, se prepara

para la división, se divide para formar dos células hijas y luego cada una vuelve al ciclo celular. La ciclicina es la proteína que aumenta y disminuye a la par del ciclo, por eso se piensa que esta sustancia es la que regula el ritmo del ciclo celular. Mitosis es cuando se replica la información del ADN y es entonces, cuando se da una relación e interacción en “la información” entre ambos pares de cromosomas formados. En esta fase también intervienen las condiciones del tamaño, o espacio que estos ocupan, el volumen, almacenamiento de energía, factores ambientales, etc. Al final del proceso de la mitosis se tiene un identidad duplicada, o replicada, de la identidad del par inicial de cromosomas. A su vez esta identidad se vuelve a replicar en el proceso de meiosis donde las células diploides se convierten en cuatro células haploides con toda o parte de la identidad inicial.

Este proceso es importante ya que los gametos o cigotos se forman a partir de este proceso de meiosis del cual se puede entonces producir la fecundación para dar inicio a otro nivel de organización que es la embriología y de ahí la identidad física-lógica de un individuo. Esta característica que tiene las células eucariotas es su mecanismo genético de control del ciclo celular y de dividirse es básicamente para su conservación, entonces podemos deducir que un propósito por el cual los organismos vivos se van replicando es para permanecer, es decir, conservar su identidad, no solo en el espacio sino a través del tiempo.



*Fig.6 División celular*

## ***LA DIVERSIDAD Y DIFERENCIACIÓN CELULAR***

¿Cómo es posible que partir de formas más simples, homogéneas y mediante divisiones se produzca formas más complejas y especializadas? ¿La identidad se forma de algo más simple a algo más complejo? ¿Cómo es posible que este proceso ocurra en el espacio y tiempo específico?

Los niveles de organización de los organismos multicelulares son en primer lugar las células individuales, después los tejidos, luego los órganos y después los sistemas de órganos. Esta especialización e interdependencia general es uno de los atributos más notables de los seres vivos. Las células tienen características definidas para realizar diferentes funciones o sea, una especialización celular. Esto es importante ligarlo con identidad ya que estas van tomando una forma de acuerdo a la "función" que van a cumplir.

La diversidad y características en la forma de las células va de acuerdo a los diferentes tipos de moléculas que contiene dentro de las células. Este tipo de moléculas son por ejemplo los lípidos, proteínas y carbohidratos. Estas moléculas recordemos se encuentran en un ambiente líquido. Ahora bien, para que una célula funcione correctamente deberá tener un equilibrio de las moléculas disueltas en líquido, es decir, de no haber un equilibrio de moléculas la célula explotaría como globo. Gracias a la membrana celular que se encarga de regular este intercambio de moléculas y líquidos es que puede sobrevivir y regular su forma. Las moléculas se desplazan por medio de un proceso llamado difusión de una mayor concentración de moléculas a un medio no tan concentrado hasta que se equilibran los solutos. Es decir, encuentra su entropía máxima. Entonces se podría decir que el propósito de esa célula tendrá estar en función de la interacción de la molécula con sus propios componentes y su medio ambiente o tipo de soluto que la contiene. Se podría pensar que es hasta cierto punto es indeterminado, pero por otra parte hay científicos que dicen que esa interacción esta determinada por sustancias mórficas que se supone existen y determinan qué molécula estará o no en ese lugar y así determinar el tipo de célula. Una vez que la célula se ha especializado o definido sus características ésta y sus similares se van organizando y dividiendo para que se formen diversos órganos y organismos. Las moléculas que se reproducen a sí mismas tienen el poder de crear las sustancias de que está compuesto el organismo y contiene toda la información necesaria para especificar todo ese organismo.

A grandes rasgos hay dos formas de diferenciación celular. La que ocurre fuera de la célula (por comunicación entre vecinas) y la que ocurre dentro de la célula o en la concentración de proteínas en el citoplasma. Ocurre antes de dividirse y después de dividirse:

- Inducciones sucesivas.- respuesta a señales, por medio de receptores o sentidos, que podría ser como la estesis que tiene un individuo, es decir, por medio de una comunicación entre células vecinas.
- Degrade de reguladores. La proteína reguladora está distribuida asimétricamente
- Degrade de señales.- depende de la concentración de la señal.

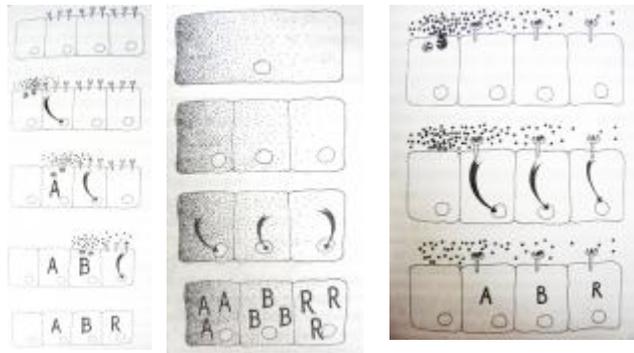


Fig.7 Degrade de señales

En el primero y tercer caso, estaríamos hablando de un proceso de reconocimiento que ocurre después o durante la división celular y tendría más que ver con el propio proceso, es decir, en cómo se da esta división, no en las partes.

En el segundo caso se podría hablar de un proceso que ocurre antes de la división celular, es decir, en el degrade de reguladores, dentro del mismo individuo. Estos reguladores podrían ser *memes* (Richard Dawkins, 2000) a nivel de identidad colectiva, en su analogía con la identidad de una mente, se daría en el

imaginario de cada persona y al dividirse o extender por la ciudad estaría formando una determinada topología de acuerdo a la estructura propia del individuo o en un conjunto de estos. Recordemos que para Dawkins un "meme" es una unidad teórica de información que se transmite por replica (división) por medio de imitación y transmisión cultural del cerebro y entrelazan un amplio abanico de copias que existen en un medio cultural. Esta replica podría ser una copia exacta de la información que proporcione el individuo antecesor o transmisor de ideas culturales.

Hablando de identidad como diferenciación, en el desarrollo animal y vegetal la diversidad celular la genera una sustancia llamada *morfogen*. Esta sustancia lo que hace es: proveer la información del espacio de la célula incluyendo o excluyendo diferentes genes dentro de la célula. El *morfogen* provee la información espacial formando un nivel de concentración de células induciendo o manteniendo diferentes "genes clave" en distintos niveles de concentración. Como consecuencia a esta combinación y diferenciación de genes surgirán distintos tipos de células. Esta podría ser una explicación de cómo las células van adquiriendo "identidad". Se cree que la existencia del *morfogen* es solo una idea química y que puede ser por ejemplo algunas proteínas. Estas sustancias gobiernan el patrón del desarrollo de células que a su vez van formando tejidos, y la posición que las células ocupan en los mismos. Este "organizador" determina la estructura global del organismo mientras que los genes especifican los detalles hereditarios de las estructuras. Cualquier sustancia que produzca una respuesta coordinada se le puede llamar morfogeno. De alguna manera el morfogeno organiza "la concentración y la inducción de información" en las células.

¿Cómo es que las células adquieren su información propia y distinta a las demás?, en otras palabras, ¿Cómo es que un individuo sea diferente a los demás? Esto es, a través de "La proteína reguladora de los genes". Siguiendo con la analogía de los *memes* como genes, (Dawkins, 2000) en términos de la mente del individuo, podríamos estar hablando de que en los *memes*, es donde se da ésta

concertación de información que hace posible la unidad y separación dentro de una unidad social.

Pero ¿Qué es un gen y que tiene que ver con la identidad?

Un gen contiene la información necesaria para que una célula funcione adecuadamente o cumpla su propósito y para que esta información se transmita a otras células. Bajo ese enfoque sería los genes (morfo genes) los encargados de dar la identidad a una célula y por tanto a un organismo. Esto son los encargados de configurar su forma dentro de un espacio, definirían sus límites, propósitos, su pertenencia a un grupo de células con un propósito y estructura similar.

En pocas palabras los genes serían como letras o números cargados de información genética y la estructura o combinaciones que se puedan hacer con estas "letras" explicarían el genoma. Por lo tanto en el caso de una ciudad, si un individuo sería una célula, dentro del cerebro ("o nucléolo") de este individuo hay información codificada formada con "palabras" de varias "letras". La combinación de la "palabra" de cada individuo con el medio ambiente determinaría la identidad y características de la ciudad, o sea su fenotipo. Esto es, que quizá la forma y estructura de lo que definiría a una ciudad sería su "genoma". Por su parte el fenotipo, sería los rasgos físicos y conductuales de un organismo. El fenotipo está determinado por el genotipo y las interacciones ambientales. Los rasgos físicos son los atributos que presente un organismo.

Encontramos muchas ciudades que presentan las mismas características que la definen como tal, como son los objetos, edificios, vías de comunicación, etc, pero es por medio de la interacción de cada individuo que la compone lo que determina que una ciudad sea esa ciudad, por lo tanto el "genotipo ciudadano" determina la "unicidad como cohesión" como coherencia de la ciudad mientras que el fenotipo ciudadano" determinaría su "unicidad como singularidad" o diferenciación de otras ciudades.

Si consideramos que cada célula tiene la información general del organismo completo este proceso a nivel genético implicaría encender o apagar ciertos genes para hacer esa diferenciación del organismo. (Gellon, 2006)

Cada célula tiene en su membrana una especie de receptores en los que recibe ciertas señales (químicas). Los receptores son entonces responsables de conectar el interior con el exterior y provocar ciertas modificaciones, es decir por activación o desactivación de genes y proteínas. Muy parecido al concepto de continuidad/ discontinuidad, Inclusión/exclusión.

A nivel embrionario esta es una capacidad innata por así decirlo que los embriones tienen, el que sus células se organizarse en el espacio y vayan formando tejidos y a su vez órganos hasta que el embrión adquiere su forma completamente. En la etapa embrionaria, los genes selectores son los encargados de los proceso de diferenciación de órganos en espacio y tiempo a lo largo de ejes determinados por los genes posicionales en una operación denominado modelado. Una vez que el huevo ha sido fecundado, éste se divide numerosas veces, alcanzando el estado de blástula, éste es el origen de otro proceso más avanzado llamado gastrulación, el cual, es el proceso donde se inicia la especialización o organogénesis. El modelo de especialización que sigue el huevo que se va segmentando podría ser muy similar al proceso de la diferenciación celular, el decir por concentraciones de sustancias mórficas.

La determinación de este proceso en la etapa embrionaria parecería más fuerte que en la célula ya que no esta tan aislada, es decir, esta rodeada de otros sistemas vivos, pero secuencialmente depende ante todo de la etapa de la diferenciación celular. La manera en cómo se da la replicación de la identidad, hablando desde el punto de vista de definición de las características de la células hijas, en el procesos de mitosis celular, sería muy similar en la determinación de las características identitarias de los órganos o sistemas de órganos especializados

de un individuo. En pocas palabras, para que se desarrolle un riñón, primero debió estructurarse las características identitarias de un célula de riñón.

En resumen según esta idea aristotélica, los procesos morfognéticos o generadores de forma en embriones (identidad embrionaria o embriogénesis), órganos (organógenesis), tipos de sociedades, se da mediante cualquiera de estos procesos de la siguiente manera y que describe Gallon en su libro:

Un proceso consiste en el control del plano de la división, es decir, en que dimensión se va a dividir o los ejes de crecimiento de una célula. Espacio y tiempo en el caso de los individuos y objetos -en el sentido amplio- situados en una ciudad sería las dimensiones físicas, literalmente el ancho y largo de la ciudad, su altura, si es "chaparra" (termino que uso el ex-gobernador de la ciudad de Monterrey Alfonso Dominguez) o posee grandes rascacielos, su topología, su geometría. Definitivamente este aspecto influye en la morfología de la ciudad y por lo tanto en su identidad. Una ciudad que se extiende hacia las montañas será una ciudad estructuralmente diferente a una que se extiende hacia el mar, aún suponiendo que el diseño de estas dos sean similares.

- Otro es a través del control del movimiento del embrión. En caso de los individuos como unidad básica de un sociedad el movimiento que este tenga en la ciudad tanto económico, político y comercialmente determinará la forma de esta ciudad. Una ciudad "satélite" o "durmiente" se diferenciará más por sus dinámicas, o sus movimientos.

- Otro es la proliferación diferencial. Que en unas partes se dividan en cantidad y velocidad. En una ciudad son varios los aspectos que podrían determinar la velocidad de crecimiento o división y la cantidad y calidad de personas - como ya vimos, hablando por ejemplo de sus capacidades cognitivas- que se sitúan en determinada zona de las ciudades.

- Otro es en el cambio de la forma de un célula. Podría tratarse de un “*virus que se introduzca*”. En un organismo vivo, el que se introduzca una célula de diferentes características en un organismo genera que el organismo en si cambie y que adquiriera forma diferente. En una ciudad bastaría con introducir el .01% de un cambio estructural (tanto físico como de procesos) para que toda la ciudad cambie. Es lo que se le conoce como el efecto virus.

- Otro es por migración de una célula, es decir por un cambio de territorialidad. Esto es, no sólo se cambie la forma por introducir un elemento diferente, basta simplemente con que una célula o individuo migre o cambie su residencia para que estructuralmente un ciudad cambie. Por su puesto que a mayores cantidades de individuos que migren cambiara no sólo su estructura sino su geometría

- Otra por muerte celular diferencial. En los años 60s el Dr. Hayflick descubrió que hay determinadas tipos de células que nada mas se pueden dividir cierta cantidad de veces, esta apoptosis o muerte celular podría ser parte de la explicación del cáncer. Tal podría ser el caso de ciudades que han perdido el 60% de su población, como por ejemplo sucedió en Venecia durante la peste bubónica. Físicamente la ciudad seguía siendo la misma, pero en sus procesos e interacciones no. Definitivamente frente un hecho como este cambia la identidad de una ciudad.

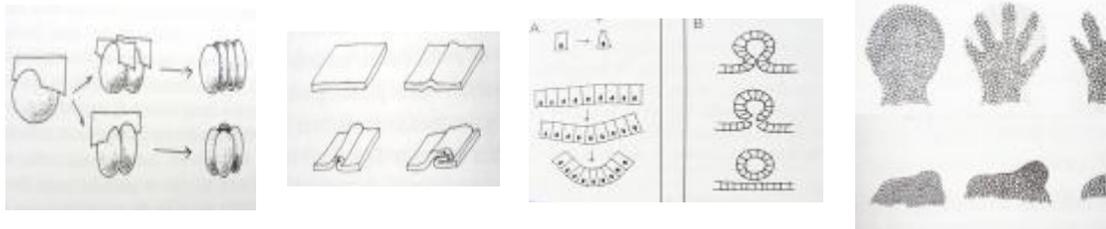


Fig. 8 Movimientos a nivel celular

Con esto podemos sacar como deducción que parte de lo que hace la diferenciación en una ciudad es su "comportamiento celular". El comportamiento de los componentes y estructura en la célula lo da la proteína. Es decir cada tipo de célula es lo que es por la "sustancia que posee o proteína" que tiene a nivel molecular.

Hablando de la formación de tejidos en el embrión, este es un conjunto de células iguales, al menos en sustancias, y haciendo la analogía (en tejidos-matrices sociales), con una ciudad se empiezan a formar por la aparición de un grupo de células o individuos con "propiedades similares", formando a su vez una "diferenciación" pero todas ellas cumplen un solo propósito o intenciones, por ejemplo ser músculo." La identidad de estos órganos o tejidos (matrices) dependería entonces de la información del comportamiento de cada célula trae, pero también del ambiente en que se rodea. Si todas las células tienen la misma información (del "comportamiento de la concentración de sustancias" de sus moléculas), entonces se podría pensar que la información que tiene un individuo (en la "concertación de sustancias") lo tiene todos los que conforman el mismo grupo social.

Los órganos y los sistemas de órganos por su parte pueden tener diferentes tipos de tejidos así como la identidad colectiva tiene diferente tipo de agrupamientos sociales. Morin (2006), menciona que existen por ejemplo los grupos o sociedades arcaicas, que son los que no poseen estado y por su parte los grupos que si poseen estado y que tienen una estructura bien definida. En ambos casos vemos que un grupo puede estar dentro de otro, y que estos niveles de organización se traslapan y no están aislados en sus relaciones unos de otro.

### *Holismo u organicismo en niveles biológicos*

Por otra parte tenemos la postura platónica u organicista que defiende básicamente la idea que la formación de las "estructuras y procesos" se deben no solo

a acciones locales y causales, sino a "fuerzas" que va más allá de lo material y lo energético. Este enfoque ve a los organismos como entidades íntegras que no son simplemente la suma de sus partes, es decir, es holístico. Un holón conserva y afirma su individualidad e identidad como un todo en sí mismo, así como es parte de un sistema mayor. Cada sistema puede considerarse un holón. Por ejemplo las palabras, las ideas, los sonidos, emociones y todo lo que puede identificarse es a la vez parte de algo y a la vez está formado por parte. En ese contexto también por supuesto que la célula podrá ser identificado como un holón, ya que forma un sistema y a la vez hay todo un sistema que la compone.

Dentro de esta segunda forma de explicación de la naturaleza y universo, presentaremos otras dos posturas que se asemejan por su carácter holístico, y que cada una de estas posturas presentan enfoques diferentes para explicar como se da la identidad en la biología y social. La primera es la de la autoorganización o indeterminismo y la segunda es la de los campos unificados, (la de cuasación formativa), la de los enfoques determinismo causal.

### *La auto-organización y emergencia como morfogénesis*

Recientemente a partir del desarrollo de la física cuántica se ha planteado las teorías que abarcan desde la biología, lo físico, y lo social de que estos organismos se auto-organizan. Esta auto-organización se le atribuyen al campo gravitatorio universal y a los demás tipos de campos que este contiene, en lugar de almas como se creía antes. La Teoría del Caos, y su indeterminismo, la espontaneidad, y los atractores han tomado lugar para explicar la formación e identidad de un universo que parecía estático, estable, repetitivo, como se creía en la antigüedad clásica, medieval y renacentista.

Unos de los exponentes mas sobresalientes para explicar la auto-organización en la biología y en lo social son los biólogos chilenos Maturana y Varela

(2003). Ellos señalan que todo organismo vivo es un sistema estructural que tiene por así decirlo la programación para autocrearse (autopoiesis, neologismos que ellos le dan este sentido) y diferenciarse o ser una unidad en el espacio. Desde este punto de vista, estos organismos son considerados en primer lugar sistemas abiertos porque tiene intercambio de materia y energía y cerrados porque sus operaciones son las que hacen que se distingan o diferencien. Esto sucede desde el nivel molecular, de manera que una molécula puede separarse y adquirir su identidad, por medio de un predeterminismo estructural. Los autores hacen énfasis entre la diferencia de un determinismo (como lo sería las teorías platónicas) y un predeterminismo estructural, donde las condiciones iniciales inducirían, que serían su epigénesis, de este organismo pero no así su desarrollo o devenir ya que este estaría moldeado por sus interacciones con otras estructuras y con el medio.

Apoyando esta última teoría esta la Teoría de Kufman llamada *auto-catálisis* se lleva a cabo cuando el comportamiento de un sistema se encuentra en la región conocida como el límite del caos, una transición de fase que llegará a producir propiedades emergentes pero de una manera holística.

#### *Campos unificados o morfogenéticos*

Estas posturas surgieron a partir de los años 20s del siglo XX, como una nueva manera para explicar la morfogénesis biológica llamados campos embrionarios, evolutivos o morfogenéticos. Estos campos son una especie de campos físicos, como los magnéticos o eléctricos, imperceptibles a simple vista que regulan el desarrollo de organismos, algo comparable con las almas en el enfoque vitalista. Estos campos sostienen en si mismos una jerarquía de campos dentro de otros campos. Es decir que las células tienen sus propios campos formativos e identitarios, los embriones y los tejidos, al igual que los individuos y sociedades.

Estos campos se supondría que atraerían a los organismos en desarrollo hacia su forma final, tal cual un imán lo hace por medio de campos magnéticos.

Las posturas platónicas sostienen que estos campos tienen formas matemáticas eternas o trascendentales. Explica el biólogo británico Sheldrake (1990), explicando estos campos. *"Estas verdades matemáticas están más allá del tiempo; no pueden evolucionar ni les afecta nada que suceda realmente en el mundo físico. Son como diseños ideales de todos los organismos posibles en la mente de un dios matemático."*

Lo que no se puede dudar es que las ciudades tal cual las conocemos están trazadas y diseñadas geoméricamente de tal manera que tienen en general la misma configuración.

Un ejemplo de esto es la llamada geometría Sagrada, en la cual esta teoría pone en manifiesto ciertas figuras geométricas que se encuentran en la naturaleza y que se repiten o replican inclusive en otras especies como en los cristales, plantas, flores, algunos animales y en otros contextos como el social como son los módulos, medidas áureas, etc, que tiene en común una forma matemática trascendental. Es como si estos campos atrajeran la formación de ciudades y objetos mediante formas geométricas de organismos biológicos más sencillos. (Narvaez, 2010)

De cualquier manera la explicación de como funcionan estos campos no está aún bien desarrollada, de una manera empírica.

### *Causación formativa*

Para explicar cómo surgen las formas biológicas, cómo se organizan los organismos, cómo se diferencian y se diversifican, estas teorías dicen que se dan por medio de campos vectoriales. Sheldrake (1990), explica que un campo vectorial es un modelo de tendencia habitual de una situación a evolucionar de un estado a otro y que a este se le denomina modelo dinámico. Esto de modelo de ten-

dencia, atractivos o como también se les llama atractores podrían significar que en términos de esta conducta, proceso o desarrollo (desdoblamiento), están en función de fines (aunque sean caóticos) y no solo de fuerzas que hacen funcionar una máquina.

Los campos como posibles organizadores de la identidad en un individuo o forma biológica serán el de la hipótesis de la causación formativa, que consiste en campos desconocidos por la física pero de carácter evolutivos que actúan a través de una memoria colectiva que da origen a la forma de una especie u organismo pero que además este organismo puede hacer aportaciones nuevas, no en base a la selección natural, si no a través de repeticiones habituales. Estos campos no están determinados por formas o leyes matemáticas sino más bien pueden evolucionar por medio de "gérmenes morfogenéticos" en miembros de la misma especie o similares del pasado, aún y no corresponden a su linaje.

Uno de los principales defensores de esta teoría organicista es el biólogo inglés Rupert Sheldrake (1990) (sustentada por E.S. Russell o Von Bertalanffy y su Teoría General de Sistemas) quien propuso a principios de los 80s la idea de los campos mórficos que explican cómo los organismos adoptan su formas y comportamientos. "*Morfo*" viene de la palabra griega *morphe*, que significa forma. Los campos mórficos son campos de forma; campos, patrones o estructuras de orden.

Estos campos organizan actúan desde una molécula, proteínas, cristales, organismos vivos y hasta una ciudad tal como lo sustenta Narvaez (2010), es decir, se aplica para los sistemas que se auto-organizan. Esta teoría también podría ser aplicada al origen de la identidad, de cómo surge este fenómeno no sólo en formas biológicas, sino en formas o estructuras sociales. Estos campos como lo plantea el británico no son físicos, ni de energía, si no de información y actúan de una manera no local y ejercen influencia o "*inducen*" de alguna manera a su organización.

Esta influencia parecería que sería en la forma y manera en que están estructurados los seres vivos, una especie "memoria" la cual hiciera que la formación en el pasado se pudiera repetir. A esta memoria él le llama "*hábitos*". De manera que algún cambio de un hábito provocaría el cambio del organismo donde este cambio se registraría en todas las formas similares.

La teoría de que las moléculas y células tienen memoria se ha podido comprobar recientemente con los estudios desarrollados principalmente por la Dr. Esther Del Río (1986) que dice que el agua de nuestros tejidos es en su mayor parte cristal líquido en forma de clatrato (H<sub>2</sub>O)<sub>37</sub>; por lo tanto, al ser cristal líquido conserva las propiedades de los líquidos más las propiedades de los cristales ópticos; y lo más importante: es capaz de guardar memoria. En pocas palabras, los cristales líquidos mantienen todas las propiedades de movimiento de los líquidos, las propiedades ópticas de los cristales sólidos y sirven como unidades de almacenamiento de memoria y responden a diferentes longitudes de onda vibratoria. Todo lo cual les permite codificar y recodificar información en millonésimas de segundo.

Estos campos transmiten la información por medio de resonancias (haciendo una analogía para poder entender como funcionan estos campos, sería similar a sintonizar una estación de radio) que transmiten esta "herencia" en forma de información de hábitos o rituales de un organismo del pasado al presente.

Esta herencia puede transmitirse de dos maneras; material a través de los genes y otra no material a través como ya dijimos de resonancia, algo similar a la onda de la partícula.

Según Sheldrake, la resonancia mórfica es una especie de "inducción" o "predeterminismo" sobre algo que es semejante y que actúa a través del tiempo y del espacio. A diferencia de otras posturas esta información que transmiten estos

campos de causación formativa son modificables en contraste con la idea de leyes energéticas eternas.

Así pues como existen los campos de magnetismo y electricidad los campos morfológicos son entonces como *entequías* donde cada organismo tiene su propio campo como un imán partido en pedazos tiene su propio campo magnético. Esto es interesante porque significa entonces que la diferenciación genética sería no por degrade o acumulación de proteínas, sino, que estaría determinada por la información de su codificación de cadenas de genes.

Por otra parte la herencia del pasado al presente sería a través de gérmenes morfogenéticos disponibles en una memoria colectiva. A estos gérmenes o virus morfogenéticos, Sheldrake menciona que puede ser por ejemplo, la creatividad, innovación, etc, es decir cualquier cosa que rompa con lo establecido y que pueda dar origen a una nueva forma. Algo así como las células que migran o sufren algún tipo de mutación dan origen a nuevas formas en la embriología y en la diferenciación de células en la organogénesis.

Al respecto de como se desarrollan estos campos en las sociedades o matrices urbanas Sheldrake menciona lo siguiente;

*"Los mismos principios deberían aplicarse a las sociedades humanas. Por ejemplo, los miembros de una tribu tradicional están incluidos en el campo social de la tribu y en los campos de sus pautas culturales. Esos campos tienen una vida propia y le proporcionan a la tribu sus pautas habituales de organización, mantenidas por autorresonancia con la propia tribu en el pasado. De modo que el campo de la tribu no incluye sólo a sus miembros vivos, sino también a los del pasado".*

## *IDENTIDAD REDUCCIONISTA U HOLÍSTICA*

Las idea de hacer este debate, es para poder determinar si el proceso que subyace en la formación de identidad de una ciudad esta en alguna de sus partes o proceso o no. El enfoque mecanicista evolutivo propone que la existencia de formas y estructuras básicas a partir de principios evolutivos que interpretan dichas formas como consecuencia y que dichas formas proviene de ancestros comunes (estimulo-respuesta). Las mutaciones adaptativas que surgen de la adaptación al ambiente no se acompañan de un cambio morfológico que modifique la forma sustancial, la estructura global y básica del organismo.

Actualmente el neordarwanismo, en la biología moderna admite el concepto en lugar de adaptación, el de " construcción". Antiguamente se tomaba el modelo por analogía de un reloj o maquina simple, ahora la analogía es con un servomotor. Algunos aspectos que esta visión tiene es la relación causa-efecto- causa, entre organismo y ambiente: en primer lugar los organismos determinan que elementos del mundo exterior van a construir. Su ambiente y sus relaciones. En segundo lugar los organismos no solo determinan aspectos del mundo exterior que les son relevantes en cuanto su característica de su forma y de su metabolismo, sino que constituyen activamente el mundo que los circunda. En tercer lugar los organismos no solo determinan lo que es relevante y crean una serie de relaciones físicas entre esos aspectos relevantes del mundo exterior sino que además alteran continuamente su ambiente. Otra consecuencia de la remodelación de su ambiente es la lucha de las generaciones. El cuarto elemento que hay que tener en cuenta para demostrar que los organismos determinan su ambiente es la variación de las propiedades estadísticas de las condiciones exteriores a medida de esas condiciones entran a formar parte del ambiente del organismo. Los organismos también hacen distinción en lo que respecta el espacio y el tiempo.

Si los cambios inmediatos de los organismos son los efectos de la selección natural de un determinado ambiente, esos mismos cambios se convierten a su vez

en causas de modificaciones al ambiente. (Lewington, 2000, p.115). Por ejemplo a nivel de los genes, el descubrimiento del genoma trajo consigo su carácter del genoma de plasticidad, flexible y abierto a la experiencia, dinámico, la relación entre genes y proteínas y entre los genes y el ambiente. El punto de vista genómico no es tan determinante pues influye el ambiente. *"Genes y organismos son causas que a su vez son causas de los ambientes de manera que los genes llegan a ser también ellos causas del ambiente del organismo"*. (Lewington, 2000). Esto significa que existe una relación compleja al existir, encendidos y apagados, continuos y discontinuos, el mismo y otro y que no es producto de una causalidad lineal, sino más bien de indeterminación y contingencia. Esto pondría dar pie a la llamada Teoría de la emergencia, que se basa en la aparición de la novedad. La emergencia hace su aparición en la evolución y en la embriología. En el caso de la evolución se puede dar razón del cambio como un fenómeno emergente y significa la aparición o supervisión de algo nuevo que no exista, es *"dar un salto de cualidades"* y no un mero resultado mecánicos de causa y efecto. *"Es una discontinuidad cualitativa que emerge de un fondo de crecimiento continuo de la complejidad, porque obviamente es creación desde la nada"*. (Lewington, 2000, P.130)

Por lo tanto, el estudiar y analizar la identidad de un organismo y que éste se reconozca como una unidad, como si fuera una máquina, es aceptar la idea en primer lugar que el organismo pueda dividirse en partes cuya identidad, en sus partes, no presente ningún problema y aceptar la idea de que estas partes están relacionadas entre si por una cadena de relaciones causales, lo cual da como resultado las propiedades del todo.

En segundo lugar si altero o quito una parte interfiere en su funcionamiento. Esta idea no parecería encajar mucho en el concepto de reconocimiento porque si una célula o grupo de células mueren, el individuo u órgano seguirá siendo el mismo, se sigue reconociendo como tal. De igual manera si a un individuo le falta algún órgano, este se seguirá reconociendo como unidad. En contraposición con la visión holística de que los sistemas naturales como entidades indisolubles que

no podrán entenderse analizando las partes, sino más bien como una sinfonía, u órgano musical. La identidad consistiría en identificar toda la sinfonía, no solo el reconocer las notas musicales.

Robert M. Sapolsky (2005), en su libro *El mono enamorado*, hace una serie de ensayos con diferentes ejemplificaciones en como los organismos afectan el ambiente y no solo estos se ven afectados por su entorno. No se casa con ninguna de las dos posturas sino que menciona que la organización de la vida se da entre una mezcla de las dos posturas. Hace una análisis desde el nivel genético, orgánico, el individuo hasta lo social. No todo esta determinado por la genética, o la programación, hay indeterminación que produce emergencia en los organismos, ademas que esto provoca cambios en el entorno. Por ejemplo, en el ensayo *Un gen para nada* narra como los genes no determinan la conducta sino que regulan la información del ambiente. Lo que hace un gen realmente es producir las proteínas, no provocan emociones, ni conductas, lo que si tiene que ver con la conducta es precisamente esas proteínas. Las proteínas incluyen algunas hormonas y neurotransmisores. Al parecer hay genes que no tienen ninguna carga genética sino que se activan como respuesta al ambiente. En vez de decir que los genes determinan nuestra conducta, mas bien se puede decir, que los genes regulan nuestra forma de responder al ambiente. Por otra parte habla de cómo la sociedad afecta nuestra biología y como la biología afecta a la sociedad.

Traspolando estos conceptos biológicos y naturales a los de las ciudades y objetos sería suponer que la ciudad es una máquina compleja, un sistema "vivo" complejo, es decir, con relaciones de causa- efectos- causa, y que la identidad podría estar sus partes (individuos, objetos o movimientos), así mismo, como en su entorno o ambiente, afectando y construyendose mutuamente. El reconocimiento de este "sistema vivo", sería "construido", por su programa o serie de movimientos y por el ambiente, y el ambiente a su vez construiría el reconocimiento de la ciudad.

### *Conclusiones del reconocimiento en nivel biológico*

De igual modo como ocurre con una célula que se va especializando para formar tejidos y de la misma manera se va formando el embrión, podríamos, como ya se dijo comparar esta unidad con un individuo como una unidad básica para formar una ciudad o matriz social. En síntesis dependería entonces del comportamiento del individuo, es decir, de cómo se mueve, en que plano, y a que velocidad, si muere o migra, etc. Haciendo esto un poco mas aterrizable sería considerar que la identidad de una ciudad dependería de las concentraciones de la población, ¿de dónde se trabaja más?, ¿cuáles son las áreas de más población o de más reunión de esta población?, ¿cómo son sus habitantes en cuestión de información geográfica, sus edades, actividades etc. es decir sus interacciones?

Pero además que la identidad en una ciudad esta determinada por las interacciones de sus individuos, esta determinada por el tamaño de esta ciudad, no tanto en el espacio o volumen que ocupa, sino en el número de individuos, que la componen. Es decir, entre más individuos tenga, mayores será la identidad de una ciudad, en pocas palabras, por la cantidad de información que posea. Pero no sólo por la cantidad de información, sino por la etapa cognoscitiva que presente, o calidad de información, pues si se comparara con las células, donde su crecimiento o su replica ocurre con la información completa de su antecesora. La identidad estaría determinada además del número de habitantes, por la edad de estos, pero sobre todo, su nivel cognitivo o de desarrollo.

Esto de considerar al individuo y sus interacciones como generador de la identidad de una ciudad sería solo un factor, pues sería una forma reduccionista de considerar el que una ciudad se reconozca como tal y se distinga de las demás. A parte del individuo, aquí se presentó otro factor que influye en la formación de estructuras o de la "*citanogénesis*" y es, una "*unidad de información*". Narvaez (2006) le llama "*ideomorfón*" que sería la unidad básica capaz de hacer esta dis-

tinción, y unificación en la sociedades. Este morfogeno, organizaría la "*concertación y la inducción*", para los movimientos de información, en todas las partes.

De cualquier manera queda aún en el aire la interrogante de cuál pudiera ser ese "*ideomorfón*" ciudadano que haga o desencadene desenvolver el desarrollo tanto programado secuencialmente, retroalimentado, o por resonancias de la ciudad. ¿Será un individuo?, ¿será el objeto?, o ¿será en la manera en que ocurre el desarrollo? ¿Cuál puede ser el "genotipo ciudadano" que determina la "unicidad como cohesión", como coherencia de la ciudad? y ¿Cuál puede ser el fenotipo ciudadano" que determinaría su "unicidad como singularidad" o diferenciación de otras ciudades?

Si analizamos la primera forma en que ocurre la diferenciación y unificación en la ciudad, que es la del desenvolvimiento o desarrollo de algo programado, localizado en algunos de los componentes de la estructura implicaría necesariamente el contacto físico o presencial de los individuos o concentración de ellos, es decir, dentro de un contexto cultural. Por el otro lado si consideramos este proceso bajo un enfoque deslocalizado en las partes, y más bien enfocado al movimiento es sí, implicaría determinar que es lo que induce a que este proceso ocurra, es decir, cual sería el origen de dicho movimiento, ya que no necesariamente puede ocurrir en un contexto cultural sino que estaría determinado por una fuerza eterna. En cualquiera de los dos caso vimos que la organización de la información que se transmite del "*antecesor*" es una información completa.

1. División por el equilibrio de solutos (partes) pueden ser morfogenos (degrade e inducciones)
2. Morfogen organiza y gobierna el desarrollo
3. Concentración de sustancias mórficas

### *Perspectiva psicológica de la identidad*

Siguiendo con los niveles de observación, que propone Luhmann, el siguiente nivel para analizar la identidad después del nivel biológico sería el nivel psicológico. Por su parte Morin (2003) distingue el nivel biológico o natural pero también otro nivel de observación, que es el psicológico o de la mente. Éste último, diferencia una identidad individual psicológica y otra colectiva, por lo que aquí se seguirá este modelo. Nos enfocaremos por un lado, a analizar qué es lo que pasa en la mente de una persona para establecer una correlación con lo que al individuo le da identidad, y luego, establecer correlaciones de cómo la mente de una "colectividad" se identifica o diferencia de su entorno y translapolando estos conceptos a una ciudad. Esto es; ¿Por qué es importante estudiar lo que pasa por la mente en un individuo y en una colectividad respecto a como la identidad se va formando? ¿Será dentro de la mente subjetiva donde se forma a la identidad, o es parte de solo una percepción? o ¿la identidad la tiene *per se* el objeto?

El hecho de que un sistema se reconozca a si mismo como una unidad y se diferencie del entorno, bajo el punto de vista de la Teoría General de Sistemas, implica una operación, o serie de procesos mentales, o cerebrales, básicamente de "darse cuenta" o "estar consciente" de que se es "uno" y "diferentes" a los demás. Es por eso que analizaremos lo referente al proceso de la conciencia o "el estar consciente".

Estos procesos son estudiados desde varias perspectivas. Principalmente desde la filosofía u ontología que acude al lenguaje, también por la psicología que considera a la conciencia desde el punto de vista más de la conducta, y la ciencias cognitivas, que ven el proceso de la conciencia como un programa de computación. Por otra parte la conciencia desde un punto de vista biológico es aquellos disparos neuronales que pueden causar estados subjetivos de sensación o estados en los que es posible percatarse o darse cuenta de (*awareness*, en inglés). Para esto surge la pregunta ¿sí la conciencia se localiza en ciertas áreas del cere-

bro o es un problema global del cerebro? Esto incluye todo, desde sentir dolor, percibir objetos en la ciudad, sensaciones de ansiedad o depresión, cuestiones de imaginarios urbanos, resolver un crucigrama, o desear a alguien. Otro punto de vista más define a la conciencia en el sentido conductista para referirse a cualquier forma de conducta inteligente compleja. Otros se refieren a estados mentales de segundo orden, es decir, a estados mentales sobre otros estados mentales. Por ejemplo sentir dolor no sería un estado consciente mientras que la preocupación sobre el dolor sí sería un estado consciente.

Para tratar de comprender estas operaciones y procesos que pasan, bajo distintas perspectivas o enfoques, al igual que otras teorías más recientes sobre las maneras de cómo explicar el proceso de la conciencia, es básicamente y en primera instancia, "el saber que se es en sí y no otro". Cabe destacar que lo que nos interesa para estudiar la identidad, es ya no solo el proceso físico y biológico meramente, sino que veremos la parte subjetiva y cualitativa de este proceso. Por otra parte al tratar de hablar de identidad en las ciudades involucra forzosamente considerar las teorías donde la ciudad es considerada un "ente subjetivo", o como una colectividad, es decir un conjunto de personas individuales que juntas forman procesos en torno a la identificación de objetos en la ciudad.

Antes de definir algunos aspectos de las diferentes posturas trataremos de definir ¿qué es y qué no es la conciencia?

### *¿Qué es la conciencia?*

Jaynes en su libro, *El origen de la conciencia en la ruptura de la mente bicameral*, (2009) primero hace hincapié del problema de ¿qué es estar consciente y qué no? y plantea ¿a partir de cuándo el hombre tuvo conciencia de "sí"?, es decir, de la subjetividad, de retrospectión, saber que se está consciente, es decir de reconocerse. Según Jaynes da una serie de parámetros para definir aspectos que

no abarca el estar consciente. Como por ejemplo perder la conciencia no es recibir un golpe en la cabeza. Tampoco una copia de la experiencia, se puede "saber que" pero no de forma consciente. Se trata entonces de reconocimiento y recuerdo. A diferencia de la fenomenología que se basa en esas sensaciones. No son conceptos pues pone por ejemplo a animales que "tienen el concepto de que son y hasta donde "son". No es el aprendizaje. Dice además que la conciencia no es necesaria para pensar, ni necesaria para la razón.

Por otro lado da otros parámetros que sí definen la conciencia, como lo es:

1.- La espacialización, es decir que todas las cosas están dentro o contenidas en algo.

2.- Es una extracción selectiva, solo podemos ver y entender una parte en un momento dado, o sea, solo una característica, es decir, separación, seleccionar. Esto él le llama *reminiscencia*, las cosas como detenidas en el tiempo.

3.-La conciencia es un "yo análogo", nos imaginamos haciendo algo, un "ya me vi".

4.- La conciencia una metáfora "me".

5.- Usa la "narratización", es decir, asignamos causa a nuestra conducta.

6.- Y por último, es conciliación, asimilar, reconocer un objeto.

Por su parte Searle (2009), propone también algunas características que definiría la conciencia. La primera característica necesariamente tiene tres partes combinadas. El carácter cualitativo, la subjetividad y la unidad. El carácter cualitativo implica subjetividad, porque la experiencia cualitativa solo existe tanto es experimentada por el sujeto o grupo de sujetos. El autor menciona que las experiencias conscientes ocurren como un campo consiente unificado. Esto es "siento todo a la vez". La segunda característica que tiene la conciencia es la intencionalidad. Esto es que si tengo la experiencia de estar viendo algo y reconocerlo es porque que he hecho algo para verlo. Debe parecer que se esta reconociendo algo. La tercera característica es el hecho de querer poner atención a algo. La cuarta característica es que las experiencias consientes están en algún estado de ánimo y

entonces en todo caso del alma. Quinta, todos los estados consientes dan la dimensión de placer o displacer. Sexta, la conciencia posee la estructura de la Gestalt, esto es que el cerebro tiene la capacidad de organizar estímulos perceptivos, en pocas palabras el cerebro tiene la capacidad para poner orden al caos y por último, la característica de la familiaridad, es el reconocer. En resumen el autor dice que la conciencia *“es un fenómeno biológico como cualquier otro, Consiste en estados internos, cualitativos y subjetivos de percepción, sensación y pensamiento, su cualidad esencial es la subjetividad cualitativa unificada”* (Searle, 2009,P. 79)

El controvertido psicólogo Jaynes, hace una síntesis englobando las principales posturas haciendo un recuento histórico de las diferentes perspectivas que ha habido respecto a la conciencia, su origen y proceso.

- Como propiedad de la materia. Las posturas materialistas las desecha ya que lo que él se enfoca es en tratar de explicar cómo interactuamos con nuestro medio y no más bien de la experiencia que tenemos en la introspección.
- Como propiedad del protoplasma. Esta postura dice que la conciencia no esta en la materia *per se*, sino que es propiedad de los seres vivos. Los evolucionistas apoyan esta teoría ya que dicen que desde una amiba se da el reconocimiento, lo cual depende de un observador que sienta simpatía con los seres vivos y "les damos" a los seres vivos esa propiedad. Jaynes dice que la conducta reside en la fisicoquímica y no en la psicología retrospectiva.
- Como aprendizaje. Esta teoría dice que la conciencia surgió cuando apareció la memoria asociativa o el aprendizaje. El error de esta teoría es en decir que la conciencia es un espacio real de elementos llamados sensaciones e ideas. El aprendizaje y la conciencia se confunden. Estas tres teorías mencionadas se dan básicamente por evolución por selección natural, a diferencia de las Teoría de Lanmark, cosa a la cual Jaynes le da poco énfasis y atención.

- Como imposición metafísica- Esta teoría dice que la conciencia no pudo ser producto de la evolución por selección natural partiendo del acumulación de moléculas y células. Debe ser producto de algo mas allá de lo físico.

- Teoría del espectador desvalido. Teoría de la conciencia automática cuyo principal exponente es Williams James. Teoría materialista donde dice que producto del cerebro y sus reflejos a los estímulos externos. Conciencia como consecuencia a las acciones.

- Teoría de la evolución emergente. Así como las propiedades de la humedad no se pueden derivar solo de las propiedades solo del hidrogeno y oxigeno, así la conciencia no puede derivar solo de sus partes constitutivas. Nuevas conjunciones originaron nuevos tipos de relaciones que a su vez produjeron otras nuevas las cuales las propiedades emergentes están relacionadas con los sistemas de los cuales brotaron y van subiendo de nivel. Esta es una teoría antireduccionista.

- Conductismo. Dice que la conciencia no existe, sino que son los hechos objetivos, pragmáticos, solo como respuesta a estímulos.

- Como sistema reticulador activador. Este último enfoque es según desde el sistema nervioso, en el cerebro. El problema es encontrar en que parte esta la conciencia, lo que produce la anestesia, desactiva neuronas (el coma).

Una vez que se han definido qué podría darle característica a la conciencia o al reconocer una ciudad, se verá más a detalle desde algunos puntos de vista o posturas anteriormente comentados.

Psicológica- individual (Conciencia como identidad)

### *IDENTIDAD Y FILOSOFÍA*

Desde el punto de vista filosófico existen tres categorías o posturas para ver los estados conscientes. El dualismo, el monismo y el materialismo.

En el dualismo cartesiano la conciencia y otros estados mentales de lo ontológico existen en un ámbito diferentes o separados de la física, biología y química. Los materialistas por su parte insisten en que, si bien la conciencia tiene su origen en eventos físicos del cerebro, la conciencia no existe prácticamente, pues el materialismo termina negando la existencia de cualquier estado irreducible, subjetivo y cualitativo. El debate filosófico sobre el problema cuerpo-mente es hoy extraordinariamente sofisticado y, dentro de su gran diversidad, algunas de las disputas actuales rivalizan con las que prosperaron entre los filósofos post-cartesianos. Del mismo modo que tuvimos la teoría del doble aspecto de Spinoza, el ocasionalismo de Malebranche, el paralelismo de Leibniz y su doctrina de la armonía preestablecida, tenemos hoy la teoría de la identidad, la teoría del estado central, el monismo neutral, el conductismo lógico, el fisicalismo de tipos y el fisicalismo de casos, el epifenomenalismo de tipos y el epifenomenalismo de casos, el monismo anómalo, el materialismo emergente, varias formas de funcionalismo y tantas otras teorías. Pero como menciona Edelman (2002), todas estas posturas no han resuelto el problema del *"cómo el agua del cerebro se convierte en el vino de la conciencia"*. El debate continúa ¿en dónde se da el proceso de la identidad?, ¿si en la mente o en el cerebro?, es decir, ¿debemos enfocarnos en los procesos físico, materiales, como el biológicos y químicos del cerebro?, o ¿en algo que está más allá de lo material, inclusive en algo que está fuera del cerebro? Por supuesto que es conveniente abordar el problema desde estas dos posturas, la platónica y la aristotélica. Para estudiar algunos de los procesos de la mente lo abordaremos desde la ciencia que se encarga de esta disciplina, la psicología, en la cual hay varias perspectivas, cómo el analizar lo que pasa en la conducta o como resultado de estar consciente o no. Y por el lado material o físico, la neurociencia arroja datos útiles para entender el proceso del cerebro y sus componentes, ya sea enfocándonos en solo una parte de estos componentes, (un enfoque reduccionista), o desde todo el proceso cerebral.

## *IDENTIDAD Y PSICOLOGÍA*

Dentro de la psicología existen diferentes perspectivas o maneras de abordar las acciones de la mente. En primer lugar y quizá la más conocida, está la psicodinámica, o mente activa, surgida a finales del siglo antepasado, cuyos principales exponentes se encuentran los afamados Freud, Lacan, Jung, Erickson. El conductivo, surgido a principio del siglo XX, basado en el empirismo, trata de ver como surge el aprendizaje. La Gestalt, por su parte que se basa en tratar de ver como pensamos, como percibimos, memoria, lenguaje y resolución de problemas. La humanista surgida a mediados del siglo pasado es una especie de combinación entre la Gestalt y los postfreudianos, explora el individuo consciente y se desprende de ahí nuevas metodologías y filosofías para la investigación como la fenomenología. De las más recientes destacan la visión biopsicológica que explica solamente las reacciones y sustancias químicas y el como funciona desde el punto de vista del sistema nervioso.

Dentro de la psicología las posturas que más nos interesan son las holísticas que se encargan de analizar la mente consiente como un todo, como es la corriente gestáltica ya que se enfoca en como percibimos. La Gestalt en general significa forma, configuración, patrón, con un énfasis especial en el todo. El todo es más que la suma de las partes. Según los psicólogos de la Gestalt, la mente es activa, y busca los significados constantemente, sobre todo la idea en relación con la percepción visual, y se le da énfasis en la totalidad de la percepción. Max Wertheimer fundó la psicología de la Gestalt en 1912, demostró con el experimento de los dos focos el efecto que parecía estar en movimiento la luz, y explicó que el movimiento aparente existía como se percibía y no se podía reducir más. Los gestalistas afirman que el ser humano aprende no solo imitando y condicionándolos sino por intuición o pensando. En la percepción intervienen los sentidos sobre todo la vista y percibimos el efecto del total o del patrón, cuestiones que nos ayudaran en el reconocimiento de patrones identitantes en las matrices citadinas. Los principios o leyes que manejan estas teorías de percepción son el de proximidad, continuidad,

similitud, cierre, pregnancia y fondo figura, procesos propios de la identidad. Los otros sentidos, por ejemplo el auditivo, que percibimos una melodía como un todo, no como una serie de notas separadas. De igual manera percibimos "la identidad" como un todo. Decimos o tendemos a generalizar como la "identidad de París", "la identidad de los mexicanos", encerrando en el todo. Todos los aspectos del pensamiento pueden tener estas características de la Gestalt, las emociones (sentirse abrumados por la totalidad de un suceso), los interpersonales, (cómo el carácter de una persona), en lo social (cómo la totalidad de un grupo).

### *IDENTIDAD NEUROFÍSICA. Conciencia localizada*

De las corrientes, neurofisiológicas la que más utilizaremos es la postura biopsicológica, ya que nos servirá de base para analizar "los procesos" que anteceden a ese "darse cuenta", desde un punto de vista de la conciencia localizada en el cerebro, pero de una manera global de la mente. Es decir, no enfocándonos a un solo proceso u órgano del cerebro, sino a todo el funcionamiento de este órgano.

Algunos autores como John Searle (2009) sugiere ver a la conciencia como un proceso biológico, como la digestión es al aparato digestivo, la conciencia al cerebro. El problema es explicar cómo es que los procesos cerebrales que son procesos biológicos, químicos y eléctricos objetivos de terceras personas, producen estados de subjetividad de sensación y pensamiento. Desde este punto de vista de la bio-ciencia, existen tres pasos para que ocurra el reconocimiento de "si mismo". Primero se encuentra en los eventos neurobiológicos, en segundo lugar, la correlación que es una relación causal genuina y en tercer lugar el desarrollar las relaciones causales.

El autor Searle, (2009) menciona básicamente dos modelos para el estudio de la conciencia, el primero le llama de los bloques que consiste en ver a la con-

ciencia por tres bloques principalmente. La experiencia de la vista, el sabor y la sensación del viento. Por ejemplo la vista ciega que algunas personas poseen, la rivalidad binocular y el intercambio de la Gestalt. Los problemas de esta perspectiva son que es muy difícil encontrar el elemento causal y no valida este punto de vista porque dice que solo estando conscientes se puede investigar y queda inconcluso por el lado de la inconsciencia.

Por su parte Steve Johnson en su libro *La mente de par en par* (2008), visto desde una perspectiva de sistemas bio-físicos del cerebro, dice que podemos ver la retroalimentación de funcionamiento de nuestro cerebro a través de resonancias magnéticas. Podemos ver las sustancias químicas, en otras las regiones del cerebro en que se localiza la actividad y en otras los patrones en las que interactúan los patrones y las sustancias. Él menciona que el cerebro y todas sus funciones son como una especie de módulos, que van emergiendo de acuerdo a lo que se vayan presentando, pasando así de los estados inconscientes a los conscientes, dejando atrás la psicología de Erickson o las neurociencias, pero teniendo en común en el pasado a Freud como base. A diferencia de Freud que menciona que existen los tres yos (id, ego y superego), Freud imaginó la mente como un campo de batalla donde se enfrentan impulsos donde algunos pierden la batalla y son subsiguientemente enterrados bajo tierra donde se las ingenian para bajar. La terapia oral desentierra esos impulsos. Hace una analogía con las tuberías de gas que al querer salir buscan por donde salir. Somos un yo escindido, la suma de distintos módulos o estados del cerebro, unos que logran elevarse y otros que siguen trabajando subterráneamente. No solo somos un yo dividido, si no que además, algunas de estas divisiones ni siquiera son detectadas por nuestro radar interno. Pág. 189

El Johnson contrapone a Freud en que no nos entregamos a la vida sexual no por reprimirnos sino porque tenemos otras necesidades que satisfacer. (Emergencia de nuestros distintos módulos). No es que reprimamos nuestros impulsos, simplemente aplicamos la primera ley de la termodinámica, la conservación de la

energía. Explica que se da una selección de que módulo prestar más atención o hacerse consciente.

Somos inconcientes de estas decisiones o impulsos no porque amenacen nuestro ego culturizado o porque sean demasiado explosivos para que la psique los pueda dominar directamente. Somos inconcientes porque tenemos mejores cosas en que pensar. (Pág. 189-190)

Algunos ejemplos de lo que Johnson llama un módulo podría ser el de la visión mental refiriéndose al termino “lectura de la mente” que consiste en leer lo que la otra persona esta pensando. Esto se hace casi instantáneamente y sin darnos cuenta o al menos de una manera consciente. Es como hacer afirmaciones sobre el desarrollo de los pensamientos internos de otras personas. Habla que las neuronas espejo se descubrieron en 1990 gracias a un experimento en monos donde unas neuronas se activaban tanto al realizar una acción, como al ver a otra persona hacerlo, lo que sugiere que el cerebro esta diseñado para trazar analogías entre nuestro estado mental y físico y los de otros individuos. (Risolatti, 2006). Dice que el cerebro tiene subsistemas cerebrales. Habla también que podemos leer la mente a través de gestos de la cara que instintivamente nos dice que esta pasando la otra persona. Otro módulo son los temores. Una parte de nosotros sabe que no corremos peligro y la otra parte no puede evitar sentir miedo. ¿Cuál de los dos somos nosotros realmente? ¿Cuál es nuestra identidad? Esto se explica porque nuestro cerebro se basa en una inteligencia general que utiliza la experiencia pasada para hacer valoraciones racionales de situaciones nuevas. Este proceso se basa en el aprendizaje y en la emoción. Otro aspecto es la atención que ponemos. Menciona por ejemplo los grandes deportistas que ejecutan magistralmente sus actos y el nivel de concertación que tienen. Primero repasan los movimientos como si los estuvieran haciendo, le llama entrar en la “zona”. Dice que el arte de poner atención se compone de varios modos, el auditivo p.e. También está el ejemplo de las palabras de colores pintada de otros colores que no corresponde. Lo difícil es cómo saber como combinar y activar los módulo. Las hormonas

como drogas son otros estados que influyen en nosotros. Pueden ser de dos tipos, las endógenas y exógenas, las exógenas funcionan porque simulan o nuestro cerebro las confunde con las naturales. Nuevamente vuelve a hablar de la identidad por ejemplo de una mujer cuando se ve más afectada por las hormonas o de un hombre que esta bajo el influjo de una droga, ¿Quién se es exactamente? En un momento cualquiera nuestro estado anímico es la medida de distintas sustancias químicas que circulan por nuestra mente. (Pág. 138). Hace la analogía con la habilidad que algunos tienen con el oído para distinguir los bajos, agudos, etc, e instrumentos en una pieza musical, la idea es saber reconocer cada “modulo”, verlo como un conjunto. La droga no cambia, lo que puede cambiar es nuestra conciencia para reconocer la droga y sus efectos. Saber “escucharnos”. Por ejemplo respecto al miedo, no sentimos miedo y luego se nos acelera el corazón, sino el miedo es nuestro corazón acelerado. Nuestra mente es un cerebro organizista u holístico. Cuando algo nos perturba recordamos lo más traumático porque esto nos sirve en el futuro por sobrevivencia. Para la Gestalt, sería la figura y no el fondo. También estamos programados para recordar lo novedoso. Nuestra personalidad es, en cierto sentido, el agregado de las diferentes fuerzas de cada uno de estos módulos, tal como se han configurado por la naturaleza y la educación, por los genes y por nuestra experiencia vivida. En otras palabras, que somos la suma de nuestros módulos. (Pág. 36)

Es un enfoque sistémico de los procesos neurales del cerebro, basados en los bucles de retroalimentación negativa o positiva de los actos inconscientes hasta llegar a los conscientes. Nuestros cerebros además tienen varios niveles, el nivel más profundo esta el cerebro reptil, que controla lo más básico del metabolismo, luego el sistema límbico que controla la emoción y memoria y luego esta el neocórtex que es un rasgo distintivo de la raza humana (del corazón que late, al corazón que siente y al corazón que calcula). Nuestra personalidad (Identidad)– la entidad que hace que nosotros unos individuos a la vez únicos y predecibles- emerge de estos patrones de secreción química. (Pág. 201)

Somos en parte reptiles, mamíferos, primates y homo sapiens, somos adictos a la dopamina, oxitocina. Somos una trama increíblemente compleja de relaciones y vínculos, tejida de nuestros genes y nuestras vivencias. Somos un conjunto ambulante de patrones y de ondas de racimos de neuronas que se disparan en mutua sincronía. Somos uno y mucho al mismo tiempo. (Pág. 202)

Él no lo ve no como reduccionismo porque sí no, dice, sería como ver al arco iris como una simple luz reflectada. Por su parte dice que también no es reduccionismo biológico sino una conciliación o acuerdo que es una unificación. Es como una orquesta tal y como menciona Jim Robin "la sinfonía del cerebro".

Otro punto de vista es el del neurobiólogo Edelman, en su libro El universo de la conciencia como la materia se convierte en imaginación (1202) que es reduccionista, no al extremo pero si sugiere o se basa en la suposición de que la conciencia surge dentro del orden material de ciertos organismos. Pero deja claro que la conciencia en toda su plenitud no surja únicamente del cerebro; si que cree que las funciones superiores del cerebro precisan interactuar con el mundo y con otras personas en un tiempo altamente unificado (o integrado) y altamente complejo (o diferenciado). El trata de explicar desde este enfoque, el cómo la materia se convierte en imaginación. El defiende su tesis diciendo que la física convencional es fundamento suficiente para las teorías sobre la conciencia; que no es necesario invocar conceptos físicos esotéricos, como la gravedad cuántica, para explicar la conciencia.

La razón por la cual es interesante su planteamiento es por que el sugiere que la transformación es el disparo de las neuronas de un lugar particular del cerebro o de las dotadas de una propiedad bioquímica particular y esto se convierte en experiencia subjetiva. La posición que adopta es que la conciencia no es un objeto, sino un proceso que, desde este punto de vista, es un objeto científico perfectamente legítimo. El ataca las teorías en donde sugieran la posibilidad que existieran «zombis», tal como lo postula Jaynes, que serían entonces criaturas con el

mismo aspecto que nosotros, y que actuaran y hablaran igual que nosotros, salvo por el hecho de que no fueran conscientes -dicho de otro modo, que no existiera ningún "algo" que significara ser como ellos. De hecho, un filósofo pudiera fácilmente imaginar que todo el mundo es zombi (realmente no habría manera de saberlo) y que la conducta de todo el mundo puede describirse en términos neurofisiológicos. Pero ¿qué pasa con nosotros? Nosotros decididamente somos conscientes; no somos zombis, sin embargo, nunca podrá haber una descripción suficiente que explique la experiencia fenoménica de la primera persona. El a diferencia de Jaynes dice que la conciencia si se basa en la descripción, la evolución selectiva, la lógica y el aprendizaje.

Explica en síntesis como físicamente la experiencia subjetiva se convierte en los "qualia" que básicamente se pueden considerarse formas de discriminación multidimensional que los cerebros complejos llevan a cabo. Básicamente distingue tres propiedades de la conciencia. Primero que es unificada pero altamente diferenciada, al igual que su propiedad de informatividad. La unidad de la conciencia que tiene un estado consciente es experimentado como un todo y se centran en el proceso. La unidad de la experiencia consciente se encuentra estrechamente asociada a la coherencia de los eventos perceptuales. Solo podemos reconocer una de dos (cuadros de Gestalt) estados a la llamada limitación de capacidad de la conciencia -el hecho de que no podemos tener presente más de una cosa al mismo tiempo. También es que es inherentemente privada, unificada y coherente -en otras palabras, integrada.

Otra propiedad igualmente fundamental es lo que el llama su informatividad, su extraordinario grado de diferenciación. Lo que hace que un estado consciente sea informativo no es cuántos "pedazos" de información contenga, sino el hecho de que al ocurrir se discrimina entre billones de estados posibles, cada uno de los cuales podría resultar en conductas diferentes. Es importante comprender el significado de esta conclusión pues la capacidad de diferenciar entre un gran repertorio de posibilidades constituye información, en el sentido preciso de reducción de la

incertidumbre. Esto es formar o diseñar en el sentido mas estricto, esto es que, estamos discriminando o destilando información. ¿Es esto dar identidad? Esto significaría que las ciudades no tienen *per se* la identidad, sino que nosotros se la damos al discriminar o destilar información de un sin numero de estados posibles de la misma ciudad.

Este autor utilizan una plataforma metodológica con tres puntos, los cuales consisten en primer lugar en lo físico, después el selectivo y por último le sigue los estados de los "quilla". Fisiológicamente el dice que la conciencia no es prerrogativa de ninguna área particular del cerebro, sino que sus sustratos neuronales que están ampliamente dispersos por todo el llamado sistema talamocortical y regiones asociadas. Además para sostener la experiencia consciente se requiere que un elevado número de neuronas que interaccionen rápida y recíprocamente por medio del proceso llamado reentrada. Definiendo esta última como el intercambio recursivo y continuo de señales paralelas entre áreas del cerebro con conexiones recíprocas, un intercambio que incesantemente coordina entre sí las actividades de los mapas de estas áreas en el espacio y en el tiempo.

Por último, demuestra que las pautas de actividad de los grupos de neuronas que sostienen la experiencia consciente tienen que cambiar constantemente y mantenerse suficientemente diferenciadas entre sí. Si un gran número de neuronas del cerebro comienzan a dispararse del mismo modo, reduciéndose así la diversidad de los repertorios neuronales del cerebro, tal como ocurre durante el sueño profundo o en los ataques de epilepsia, la conciencia se desvanece.

Todo esto lo podremos resumir en que:

- 1.-El reconocimiento ocurre en todo el cerebro, como ocurre en toda la ciudad.
- 2.-Se requiere de reentradas, o retroalimentaciones.
- 3.-Las neuronas se tiene que cambiar y mantenerse diferenciadas, o plasticidad ontogenica.

En segundo lugar la selección de la experiencia, el desarrollo y de envío de señales en las reentradas neuronales serviría para explicar o hacer una analogía con la permanencia, la pertenencia y la vinculación de estas neuronas si las comparamos con los individuos en las ciudades. En síntesis, la hipótesis del núcleo dinámico sostiene lo siguiente: que deliberadamente no se refiere a un conjunto único e invariable de áreas del cerebro, y el núcleo puede cambiar su composición con el tiempo aunque su composición cambie de forma continua, lo que lleva a suponer que es un proceso, no de una cosa. Un proceso privado, selectivo y continuo pero en constante cambio. Tal como sucede con la identidad en las ciudades. Por último los "*qualia*" pueden considerarse formas de discriminación multidimensional que los cerebros complejos llevan a cabo, cada "*qualia*" corresponde a un estado distinto del núcleo dinámico.

#### *FACTOR CULTURAL, Evolución del cerebro (Jaynes)*

Jaynes (2009) dice que la conciencia es una percepción selectiva, es decir, siempre se está consciente de algo. Para él, la conciencia es sentir nuestro propio yo. La propiedad más fascinante del lenguaje es construir metáforas. Esto es emplear un término propio de una cosa para describir otra a cierta similitud entre ellas o entre sus relaciones con otras cosas. Donde:

- *Metafrando*, es lo que se describe, lo conocido.
- *Metafor*, lo menos conocido.

*"La metáfora es siempre un metafor menos conocido que opera sobre una metafrando conocido" pág. 53*

El lenguaje es un medio de percepción no solo un medio de comunicación. Por ejemplo, esta frase... "Los dientes de los peines", aquí literalmente estamos creando nuevos objetos. Creamos objetos abstractos cuyos referentes no son observables excepto en el sentido metafórico. " lo que se ve con los ojos de la mente" pág. 54

Una teoría es una metáfora entre modelos y datos. Todas las explicaciones anteriores de lo que podría ser la conciencia son al fin metáforas, análogo a un modelo, pero un modelo tipo especial. Las metáforas las usamos para describir algo que no podemos explicar o que no tenemos palabras, o sea el metáfor sería el mundo externo real. Para Jaynes la mente consciente subjetiva es una análogo de lo que llamamos mundo real. Por otro lado las metáforas se componen de cuatro elementos, además de los ya mencionados están los parafores y parafrandos. Pongamos como ejemplo el Cerro de la Silla, que es un ícono de la ciudad de Monterrey.

- Metafrando sería el cerro.
- Metáfor, la silla
- Parafor, silla de montar a caballo
- Parafrando, la idea de que se es ranchero, vaquero, campirano y domesticador de caballos.

Lo que da identidad es la asociación de la idea de que Monterrey se le asocie con el campo, los rancheros, caballos, poderío a través de la domesticación y dominio que representa la silla de montar. Jaynes plantea entonces la hipótesis que la conciencia sea producto de la metáfora del léxico. Dice que la conciencia es una operación, no una cosa. pag. 67. Operar por medio de la analogía, por medio de construir un yo, que pueda observarse en ese espacio y moverse metafóricamente en él. La conciencia actúa solamente sobre algo observable objetivamente, o sea un análogo de algo que estuvo en la conducta, de algo que vivimos de alguna forma. Entonces lanza la hipótesis que como la conciencia es resultado de analogía, entonces la conciencia surge después del lenguaje. La hipótesis del autor dice que en algún momento la naturaleza humana se dividió en dos: una parte ejecutiva llaman a dios y una parte que le seguía que se llamaba hombre y define mente bicameral aquellas mentes que no tuvieron subjetividad.

En lo que se basa esta hipótesis son las siguientes 5 observaciones:

- Que los dos hemisferios tienen la capacidad de entender el lenguaje pero que solo el izquierdo puede hablar
- Que una especie de voz opera sobre el área de Wernicke
- Que en ciertas condiciones la mente puede obrar como dos personas independientes
- Que la mente actual es un eco de las funciones hombre-dios
- Que el cerebro puede ser organizado por el ambiente en base en la cultura y el aprendizaje

El autor dice que la mente bicameral no evoluciono para formar la conciencia (p.115) por selección natural sino que fue producto del desarrollo de la civilización a través del lenguaje, es decir que al enfrentarse con otras culturas y otros lenguajes se dio un choque, se dieron cuenta que el mundo no era objetivo, real, si no subjetivo. A esto Jaynes le llama la observación de diferencia que puede ser el origen de espacio análogo de la conciencia, es decir el ver lo diferente de otros. (p.195)

Las hipótesis de lo que pudo haber causado la transición de la mente bicameral a la conciencia fueron:

- El debilitamiento de lo auditivo por la llegada de la escritura
- La fragilidad inherente del control alucinatorio
- La inutilidad de los dioses en el caos
- La observación de la diferencia de los otros
- La narrativa de los relatos épicos
- El engaño como valor de la supervivencia
- Por selección natural.

Las cuatro hipótesis que maneja o conclusiones son las siguientes:

1. La conciencia se basa en el lenguaje. La conciencia no es lo mismo que la cognición ni de la percepción. El hecho de percibir es sentir un estímulo y responder a ese estímulo, pero eso no es estar consciente. La conciencia no es lenguaje pero se genera del lenguaje.

2. La segunda hipótesis es que a la conciencia le precede la mente bicameral.

3. El establecimiento de fechas, fue a partir de 1000 años antes de Cristo causadas por las desorganizaciones sociales caóticas.

4. El cerebro doble en el cual tendemos todo a tratar de ubicar. Cuando tenemos un problema buscamos situarlo, que es parte de la naturaleza de la conciencia, la especialidad.

### *Autopercepción*

El físico Hofstadter en su libro *Yo soy un extraño bucle* (2007) trata de explicar cómo se da o surge la conciencia, cosa que es interesante analizar este punto de vista, ya que el "yo" o lo que se le puede llamar "mente", según este autor, no sólo surge como una mera habilidad mental, es decir, se separa la idea de que la conciencia está localizada en el cerebro sino que actúa de una manera hólita y que consiste en la habilidad de manipular símbolos sin significados en patrones complejos. Es decir, analiza cómo se da la identidad no sólo en un nivel físico-biológico, sino en objetos que son más del nivel subjetivos, que objetivos. Él considera que surge la identidad o conciencia en el nivel que tienen que ver con lo no vivo. Tomando la distinción de los niveles que hace Schrödinger en su libro *¿Qué es la vida?* (2007), ésta surgiría, en el nivel de objetos que no se reconocen a "si mismos", hasta llegar a los niveles de objetos que si se reconocen a "si mismos". Él menciona que el reconocimiento y la distinción que un individuo puede hacer consiste en la capacidad de percibir y categorizar, no solo del ambiente sino de si mismos. Una "separación" tal cual la maneja Luhmann del sistema y del entorno.

Un sistema que pueda observarse a si mismo. Pero, ¿En qué consiste esta categorización que menciona Hofstadter?

Él menciona que esta categorización empieza en la percepción, que no solo es una imagen sino un gigantesco número de diminutas señales, un subconjunto de símbolos latentes (estructuras discretas con la capacidad de representación), que le llama categorías perceptivas. Una vez que son percibidos estas diminutas estructuras representables se van activando selectivamente en el cerebro como si fueran genes. Esta actividad de seleccionar o categorizar estos símbolos le llama *pensodinámica*, haciendo una analogía o equivalencia con la termodinámica en las leyes físicas de la energía. La *pensodinámica* involucra patrones y estructuras en el cerebro y no hace referencia alguna con sucesos microscópicos tales como los disparos neuronales. En pocas palabras, es como la capacidad de organizar la información o patrones.

Cabe decir que, este autor, señala que esta activación no es solo un encendido o apagado, sino que el proceso es continuo y ascendente (P.44) También cabe mencionar, ya que, él compara estos patrones como genes, estos al igual que los genes se pueden replicar, como por ejemplo, en las novelas, historia, personajes, en las ciudades, en una matriz social, etc. El verdadero proceso de la identidad consiste en categorizar o seleccionar dichos patrones. ¿Pero cómo se da esta percepción primeramente? Estamos hechos para percibir cosas grandes no pequeñas en nuestra mente, (Teoría de la Gestalt), aunque los pequeños detalles de lo que percibimos parecen ser los verdaderos resortes de la realidad. (P. 218). Nos referimos a que podemos percibir los sucesos, vemos o captamos los niveles inferiores de la percepción, sino nos enfocamos a los atributos significantes de las cosas. Por ejemplo al hablar que el Cerro de la Silla le da identidad a la ciudad de Monterrey, no estamos percibiendo al conjunto de tierra y hierba, si no, lo que eso significa. No percibimos las cosas que por si solas no tienen significado hasta que se hacen secuencias o patrones. La forma gestalt global que representa a la propia identidad- la “espiral estable”, digamos, del extraño bucle que constituye nues-

tro yo- no es captada por una imparcial e indiferente cámara, sino que es percibida de un modo altamente subjetivo a través de procesos activos de categorización, representación mental, reflexión, confrontación de hipótesis, comparación y juicio (P.234).

El bucle extraño que según él es el medio por el que se da la conciencia y del que habla aquí, es un salto ascendente que hace que nos identifiquemos o categorizar, con esos patrones que se perciben. Ahora bien, ¿Cómo es que se dan esos "saltos de nivel"? Él menciona que es a través de las analogías, es decir, a través de la imitación, de sentir empatía -"sentirme identificado"- de tener afinidad con otros congéneres. Somos imitadores por naturaleza, de hecho eso lo hacen las neuronas espejo, (Rizzolatti, 2006). Estas analogías se dan del niveles los pequeños a grandes, siempre tendemos a la complejidad, tendemos a compararnos con lo más complejo, no con lo más simple. De hecho por ejemplo, él menciona que hay seres que poseen la facultad de percibir pero que no tienen mucho repertorio de símbolos categorizados y él dice que podría decirse que tienen alma o conciencia chica y a medida que van haciendo analogías, (verse en el otro) se va enriqueciendo ese repertorio hasta formar seres más conscientes. Este "verse en el otro" provocan reacciones y regresan a "mi" y se perciben en forma de repertorio de símbolos. Por el contrario, él menciona que las "almas grandes" son las que tiene más conciencia, en este contexto, sería tener mayor autorreferencia, o reflejo analógico. ¿Habrá ciudades con más identidad?, ¿Serán las que tiene más autorreferencia? ¿O un bucle más nutrido?

Él, al igual que prácticamente Schrödinger, reconoce que hay dos niveles de percepción. Uno que implica procesos físicos muy pequeños como las partículas, neuronas, etc. y otro de grandes estructuras selectivamente activables por la percepción. Los sistemas pequeños no pueden representarse a si mismos. ¿Será esta una característica de la identidad en las ciudades? ¿Qué se puedan autorrepresentar?

La diferencia entre la identidad que se da en las leyes físicas o biológicas está en que este tipo de identidad no tiene conciencia de su "yo", a diferencia de los seres o sistemas que sí tiene conciencias como los humanos y las ciudades.

*“Si trasladamos la metáfora (o analogías) al contexto de la identidad humana, podríamos decir que un bucle extraño “vacío” no da lugar a un “yo” único e inconfundible: se trata sólo de la cáscara genética que necesita tener contacto con algo más en el mundo para empezar a formar una identidad distintiva, un yo particular”*  
Pág. 258

Para él la conciencia es la danza de todos los símbolos, categorizados y reflejados. Para crear un "yo", hace falta significados y para obtener significados se necesita percepción y categorías, de hecho, un repertorio de categorías que construya a si mismo y que crezca sin límites Pág. 341

Pero, ¿Qué característica tiene este extraño bucle?. Además de ser ascendente y continuo, tiende a ser más complejo. Es decir, cuando nos vemos en otra persona o nos comparamos, siempre tendemos a hacerlo con alguien que aparenta o se percibe más complejo que "yo". Esto tal vez se da por la otra característica que tenemos en los genes, a ser selectivos y "evolutivos".

Por otro lado estas microentidades o símbolos son patrones que están flotando, son patrones flotantes sin hogar fijo. Entonces la identidad estaría determinada, no por su ubicación, sino por el patrón ondulatorio global que formase. El pueblo son la historia costumbres etc. y el país es la geografía, el territorio. La identidad la da, en este caso el pueblo, no tanto el territorio que ocupa el país. Un caso de esto es muy claro, la nación judía, que aunque estuvo mucho tiempo sin territorio físico, ha tenido una fuerte identidad como nación. Esto podría explicar por qué se tiene la capacidad de incorporar fragmentos de otros "yos". Es decir, todos poseemos influencia de todos, al igual que la identidad de una ciudad, sé está en muchos lados y de diferentes maneras. Se puede ser mexicano, pero tener parte de identidad peninsular, y a la vez influencia árabe, pues hay patrones

o símbolos que se quedan como "flotando". Se tiene presencia virtual en otra parte, estar en diferentes ciudades a la vez.

Por último, otra característica de este bucle es que, entre más cerca, se está emocionalmente de la copia o analogía, será más fiel la copia o más nítido el reflejo.

La conciencia es un espectro de niveles de auto-percepción en los cerebros. Una vez que existe el "yo" existe la conciencia. Es una consecuencia emergente e inevitable del hecho de tener categorías y sofisticación. Él dice que la conciencia va de abajo hacia arriba y que hay un umbral a partir del cual empieza a emerger la conciencia. ¿Pero cuál es ese umbral?

*IDENTIDAD EN CAMPOS UNIFICADOS. Conciencia deslocalizada del cerebro.*

#### *Identidad indeterminada*

Empezamos con uno de los debates más fuertes en la historia de la filosofía, el de la dualidad ontológica y la separación o deslocalización del "yo" de lo material. Uno de los científicos modernos que primero se acercó a esto fue el físico Erwin Schrödinger, que se planteó la cuestión de ¿qué es y cómo surge la conciencia? Primeramente hace una distinción de la conciencia desde el punto de vista ético y de lo que son las percepciones y sensaciones. Él dice que la conciencia, o la mente es "una" que no hay más que una conciencia (una mente) y lo ejemplifica con los humanos, aunque tengan personalidades múltiples (como pueden ser los roles, los momentos o "módulos" como menciona Johnson, o "qualias" de Edelman) alguien solo tendrá una conciencia. La conciencia es singular, no plural. Él

alude que esto aplica a la identidad. Solo hay una identidad. El dice que solo existe una conciencia (el Universo) y que de ahí viene todas las demás conciencias producto de la selección natural a partir de la evolución. ¿Pero surge la pregunta de como se forma el propio "yo" a partir de otros "yos" que supuestamente tiene la misma conciencia? Este afamado científico dice que esas conciencias del "yo" y de los otros "yo" son apariencia, producto de esa realidad subjetiva. Recordemos que este físico es de los pioneros en las teorías subatómicas donde la realidad cambia dependiendo del observador. Este observador sería una especie de "conciencia observadora o que reconoce" o que hace "colapsar" la realidad.

En el nivel de observación de los objetos, o ciudades, la identidad dependería de este observador ya que, sería este observador consciente el que determinaría cuál y cómo sería la identidad. La pregunta surge entonces en la ciudad quien sería esa "conciencia observadora que reconoce". ¿Cada ciudadano? ¿O existe una mente unificada que lo haga? ¿Esta mente unificada, esta dentro o fuera de la ciudad en cuestión?

En el nivel de lo físico, como en las plantas, los minerales etc, donde no depende únicamente del observador según Schrödinger (2007), sino de procesos naturales, la identidad dependería entonces de estos procesos selectivos implícitos en la naturaleza. Él, en este libro propone que justamente lo vivo tiene que estar asociado con que todos los procesos de la naturaleza que existen, y -podríamos incluir el proceso de la identidad,- están sometidos a la segunda ley de la termodinámica, es decir, a una entropía positiva y que es este proceso de aplicar una entropía negativa o negentropía que hace a un ser estar vivo. La otra característica es la secuencia informática que se hayan en las biomoléculas del ADN, y por último el físico sugiere entre líneas que la tercera característica para la vida es, la conciencia precisamente. Lo cual nos lleva a la pregunta sí las plantas y los minerales aunque poseen las primeras dos características, tendrán la tercera? Tiene conciencia una planta o un mineral?, ¿Se podría decir que son capaces por si mismos de reconocerse como unidad y diferenciarse de su entorno? o ¿la tercera

sugerencia de Schrödinger aplica solo para otro nivel de observación? De acuerdo a su famosa paradoja, el sujeto que observa, sería él que, está modificando lo observado, el pensamiento, y los procesos mentales de observación y juicios, así como los sentimientos, de tal manera que sería el mismo observador que organizaría la identidad también, sería el que da el reconocimiento.

### *Conciencia a través de Campos M.*

Ya que hemos estudiado la Teoría de Sheldrake sobre los campos morfogenéticos desde un punto de vista biológico y el proceso que ocurre a la formación de seres vivos y en cristales y su relación con la identidad de estos, desde un punto de vista en sistema que no se pueden reconocer a si mismos, consideraremos esta teoría también para la formación de la conciencia o del "yo" y el reconocimiento propio y del otro.

Ya que los campos M, son campos no-locales, que no se relacionan causalmente y ni mediante efectos espaciales y temporales, siendo como una especie de "sintonización de información", la percepción en el cerebro actuaría solo como una especie de receptor o el "sintonizador", de la identidad de un individuo. Este reconocimiento no estaría limitado en el cerebro, sino que se propagaría a otros seres y objetos.

¿Cuál podría ser el "sintonizador" de una ciudad?. Ésta mente extendida como él le llama, sería como un especie de transistor que pudiera encontrar una emisora con más facilidad que otras, pero esas emisoras no están en el cerebro propiamente dicho sino en la memoria mórfica, una especie de base de datos cósmica pero no en el cerebro de cada individuo. Esto podría ser la explicación de por qué hay veces que somos más empáticos, mostramos más afinidad o nos sentimos más identificados con unas personas que con otras. Es como si esta mente extendida "seleccionara la información" o la separara" para formar identidades. Lo

similar resuena con lo similar y es por eso que tenemos la sensación de poseer un "yo", pues resonamos con facilidad con nosotros mismos y con lo que fuimos ayer que con cualquier otra cosa. Lo mismo sería con los patrones de comportamiento y hábitos que posee una ciudad.

### *Conciencia determinada por un "orden"*

Para el físico David Bohm (1998) todo orden se basa, en un primer momento, en la percepción de diferencias, y después en la creación de similitudes a partir de dichas diferencias. Es así como funciona la percepción visual, de hecho por ejemplo es una de las primeras cosas que los niños aprenden, a "ordenar" a través de juegos de encontrar diferencias. Generamos una categoría: creamos un orden. Por consiguiente, podría parecer que el orden se halla tan sólo en el interior de nuestra mente, pero ¿Qué sucede con los copos de nieve, los avisperos hexagonales o las conchas de caracol? es decir en objetos que parecen no tener conciencia, ¿tienen un orden o identidad?. El orden es "un proceso dinámico en el que se ven implicados tanto el sujeto perceptor como el objeto percibido, así como el ciclo de comunicación-percepción que los une".

Hay que decir que este proceso de orden quedo en debate después de conocer las teorías subatómicas y las teorías de incertidumbre. La teoría cuántica introduce nuevos problemas. Las partículas no siguen aparentemente algún orden, sin embargo, David Bohm, propone que todo lo que sucede, lo hace en un orden determinado y no tal cual lo propone la incertidumbre en la física cuántica. Este orden no es visible en este caso; se trata de un "orden implicado" o (escondido) que subyace al "orden explicados" (percibidos). Así, el "orden implicado" del movimiento de las partículas sería el "campo cuántico", en el que se subyace la información que se desenvuelve en cada suceso particular, en este caso sería el orden de la formación de la identidad de las ciudades. No percibimos la realidad, sino simplemente los "fenómenos explicados".

Esto podría complementarse con lo anterior que sostiene Sheldrake sobre los "campos mórficos". El campo mórfico sería donde se desenvuelve la información de la formación de las ciudades, su comportamiento, fenómenos, interacciones, imaginarios, en fin, la identidad. De aquí surgen las interrogantes: ¿En el campo mórfico está el orden implicado de la identidad (reconocimiento)? o ¿es sólo donde se desenvuelve la información para la formación de la identidad? de ser así, ¿Dónde se encontraría implicada la identidad?, o mejor dicho, ¿Dónde se encuentra implicado el proceso de la identidad (conciencia)?.

Por otro lado, existen recientes estudios que se están haciendo en el Centro de Estudios Avanzados y de las Ciencias del Comportamiento de la Universidad de Stanford en California, encabezados por el Dr. Karl Pribram basándose en la idea de que en el universo todo es vibración y que son estas frecuencias vibratorias que entran a los canales sensoriales del cerebro, este crea el espacio, el tiempo, los objetos y la realidad exterior misma, el cual le llama Modelo Holográfico del cerebro. Esto nos lleva a una concepción holística del universo como un todo único, esta analogía se puede ver en los hologramas, en los que cada parte refleja la totalidad del dibujo. El fundamento teórico de esto es el concepto de patrón de interferencias. De esa manera, toda existencia se debe a un patrón de interferencias vivificadas en el cerebro, por lo que se podría llamar el rayo láser de la voluntad, que actuaría a nivel de los campos receptivos de las neuronas individuales del sistema visual y hasta, en cierta manera, de los sistemas de los demás sentidos. En ese aspecto, puede decirse que el cerebro crea la realidad. El modelo holográfico del cerebro de Pribram plantea que, a nivel del contacto entre las dendritas de las neuronas, tiene lugar una interferencia de ondas electromagnéticas que da lugar al mecanismo holográfico de representación de la memoria. Los conductores de la conciencia serían unas estructuras microtubulares de proteínas -los microtúbulos- alojadas en el citoplasma por todo el cuerpo y, en particular, en el cerebro, en las neuronas. Los microtúbulos, que tienen un diámetro de 3 millonésimas de centímetro, se comportan de manera inusual, alrededor y dentro de las células,

sirviendo de esqueleto de éstas y conduciendo señales químicas. Pero ¿cómo surge la conciencia y qué mecanismo permite que se transmita? La conciencia se transmitiría, pues, como rayos de luz coherente que corren a lo largo del laberinto de microtúbulos que sustenta y permea a todas las células del cerebro. En ese sentido, el cerebro se parecería a un ordenador óptico que, en vez de servirse de impulsos eléctricos para transmitir la información, se sirve de luz coherente, es decir, de rayos láser que transmiten no información, sino conciencia, que es algo más que lo anterior.

Otro aspecto a considerar serían las teorías de Wheeler de los llamados universos paralelos, los cuales estarían dentro del cerebro, donde el mecanismo de la percepción selecciona un mundo de entre los que conforman el "holomundo" del inconsciente universal y lo trae a la conciencia, lo realiza. Esa realización -esa materialización-sería el famoso colapso de la función de ondas que se nos presenta como un proceso de selección de estos mundos o realidades implícitos, de Bohm y Schrödinger. Pero como sería posible que todos percibiéramos aparentemente lo mismo o "casi" lo mismo? Pues Pribram y sus colegas dicen que sería gracias a que todas las mentes están suprafísicamente conectados entre sí y formarían una gigantesco cerebro "iluminado" por una mente colectiva, lo cual nos llevaría al siguiente nivel de observación, la identidad colectiva.

#### *Conclusiones del reconocimiento del individuo.*

Al analizar cómo surge la conciencia desde el punto de vista local, es decir, que todo ocurre en el cerebro, los científicos y autores que consideramos coinciden que se trata de un proceso, el proceso de la identidad. Aunque Schrödinger dice que en los organismos incapaces de autorreconocerse, la identidad dependería entonces de los procesos selectivos implícitos en la naturaleza, mientras que en los que sí se reconocen, el proceso estaría en el observador, el observado que haría " colapsar la identidad". Esto nos llevaría a una posibilidad; que la identidad en este nivel de observación sea otorgada de manera subjetiva. El proceso de la

identidad consistiría en hacer "colapsar la identidad". Entonces, bajo este enfoque, ¿Existe la identidad en la realidad?. ¿Todas las ciudades serían igual? México y Rusia tendrían la misma "identidad", o ¿Sólo cambiaría por lo relativo que cada quien lo ve?

Lo interesante de las teorías emergentes de Jonhson y Eldeman es que aunque para ellos, el proceso de reconocimiento o conciencia de "si mismo", ocurre en el cerebro, ocurre de una manera holística, es decir, en todo el cerebro, no solo en algún órgano o neuronas, como se creía anteriormente. Haciendo una analogía con las propiedades del Núcleo Dinámico del cerebro, en la ciudad, requiere reen-tradas o bucles (espejos o analogías), y sus componentes cambian y se mantienen diferenciados por patrones, teniendo como propiedades la unificación de la conciencia y diferenciación de los estados conscientes o *qualias*. Esto es, que si hablamos de la identidad de una ciudad, digamos, de París, hacemos una unidad de esta identidad al separar los distintos patrones de esta matriz citadina, como por ejemplo, su particular acento, sería solo un estado o un *qualia* que reconoceríamos, pero también podría ser su gastronomía, su música, arquitectura, etc, al final solo reconocemos que es una, la identidad parisina. Cada patrón sería un módulo, que emerge, pero al final, es una sola identidad. A nivel psicológico la adquisición de la conciencia en una ciudad consiste en ser una unidad y diferenciarse de otras, es un proceso en cual se discrimina o destila información de un gran número e posibilidades. Aunque se da en una mente virtual , sobre una base material en forma de un conjunto de relaciones, el proceso da como resultado una mente que puede ocuparse de un proceso de significado. Este significado va más allá de la materia o energía. Lo que sería para Hofstadter la "danza de símbolos", información. Sería la habilidad de manipular símbolos sin significados en patrones complejos. Es percibir y categorizar activando selectivamente, no solo, el prendido y apagado como en los genes, (los patrones se replican como en los genes) sino que a nivel conciencia es constante y ascendente, esto es, que la mente ORGANIZA de una manera compleja. Igualmente Schrödinger dice que la conciencia es una cosa continua, interrumpidamente que se van dando en subsistemas (hacien-

do referencia a la Teoría General de Sistemas, que un sistema está o surge dentro de otro), en diferentes niveles de observación, con las mismas características o en este caso la misma identidad y que se van transmitiendo a través de la herencia y la selección evolutiva. Identidad es un proceso de organización. En suma esta organización consiste en: percibir, categorizar y reflejar-autorepresentarse-. ¿Será que la autorrepresentación es una característica de la adquisición de identidad en las ciudades?

Mientras que Edelman sostiene que esta "danza" se da en la parte talamocortical del cerebro, y Pribram en los microtubos neuronales del cerebro cuántico, los demás autores como Hofstadter dicen que se encuentran flotando, o en las vibraciones u ondas, y que la conciencia surge en un "cerebro cósmico", del cual proviene el carácter de "la unicidad" de la identidad. Esto es que, el reconocimiento se dan en el espacio cuántico u ondas llamado, "*mente única*", "conciencia universal", o "mente extendida", cuya mente única que va haciendo varios "yos". Esto implicaría un proceso de ir separando, dividiendo, diferenciar, tal como sucede con la negentropía o entropía negativa, que implica un proceso de exclusión u ordenar. Por el contrario la inclusión sería un proceso muy parecido al ir uniendo, armar un caos, armagamando. Tal y como lo apunta Bohm, todo orden se basa, en un primer momento, en la percepción de diferencias, y después en la creación de similitudes a partir de dichas diferencias. Generamos categorías y generamos un orden. La identidad sería "el proceso de poner orden". En el experimento de la gliserina de este físico, en el momento que aparece la tinta bajo un orden implicado, unida, está conectada, es un concentrado total de tinta y a medida que se va desconectando o separando (caos) y unificando con la gliserina se va haciendo un orden explicado. Aunque el "Proceso de la Identidad" se da en un plano material, la forma o estructura de dicho proceso corresponde a un orden implícito de una conciencia universal o superior, en el todo. ¿Este proceso también estaría implicado en el todo? O ¿nada mas la forma?, o ¿Dentro de la forma estaría también dicho proceso? ¿Se podría hablar de una identidad implicada y una identidad explicada?. ¿Sería que la identidad que tiene París, o Londres, por ejemplo, que tienen

mucha población cosmopolita y flotante, que están aglutinadas tantas identidades de ciudades juntas, su orden estaría más implicado, mientras que ciudades más cerradas serían ciudades con una "identidad más explicada"?

### Identidad psicológica-colectiva (imaginarios urbanos)

#### *Colectiva o grandes identidades*

Siguiendo con la guía que Morin hace sobre lo que es ser humano o la identidad humana (2003), menciona que así como los individuos están constituidos por asociaciones de células, las sociedades están constituidas por asociaciones de individuos. En esta parte se pretende analizar la identidad observando a las sociedades haciendo una analogía con la mente de individuos, y una mente colectiva de las ciudades a partir de teorías donde la conciencia surge no de un cerebro o parte de la ciudad localizada sino de patrones flotantes o de información que se unifican en una ciudad.

Antes que nada precisaremos que existe un fuerte debate entre como se forma primero la identidad, si en los individuos y de ahí se proyecta a la sociedad o en la sociedad y esta se proyecta hacia los individuos. El término de identidad social surge por los estudios de Tajfe y Turner en la década de los 70s. A partir de ahí el surgen innumerables estudios sobre estos temas, sobre la identidad social y urbana (Charry, 2006).

La mayoría de los autores coinciden en que surge primero en el individuo, es decir, este se reconoce a sí mismo y después se reconoce ante los demás. Pero en esencia en esta tesis se podría decir que efectivamente primero se da una identidad individual, pero esta no podría completarse si no existiera la sociedad y por ende la cultura, es decir, que es auto-complementaria. La identidad del un in-

individuo se va formando porque precisamente éste vive y crece dentro de una sociedad.

Pero ¿Cómo se forma la sociedad? A diferencia de la organización de una célula para formar individuos, de neuronas para formar un cerebro o de individuos animales no complejos para formar sociedades (como manadas, ecosistemas etc.) sus organización y auto organización, dependería más de sus respuestas biológicas, (como puede ser la pérdida de energía), como sería el caso de una comunidad de hormigas. En el caso de las sociedades de personas, será la retro actuación de sus partes elementales o sea de los individuos.

Lo que diferencia a las sociedades de los organismos, no es ni la división del trabajo, ni la especialización ni la jerarquía, ni la comunicación de la información, que existen en unas y en otros sino la complejidad de los individuos. (Morin, 2003)

Es decir, en pocas palabras, reconocerse primeramente el individuo y al verse proyectado en una comunidad, este es retroalimentado por la identidad o argamasa que tiene esta comunidad compuesta por la identidad de cada serie de individuos que la conforman. Esta retroacción es lo que Morín llama como cultura, que consiste en estas prácticas sociales, sus reglas, historia etc. Cada sociedad está envuelta por su propia noosfera, de donde extrae su identidad, protección, socorro.

La cultura es en su principio la fuente generadora /regeneradora de la complejidad de las sociedades humanas. Integra a los individuos en la complejidad social y condicionan el desarrollo de su complejidad individual. (Pag. 185)

En esta segunda parte sobre identidades colectivas primero se analizará precisamente la identidad que tiene una organización considerándola como una "*unimente*" o "*unidentidad*" considerado al igual que en las mentes individuales ésta se

da a partir de la conciencia, entonces podríamos estar hablando de una “*Uniconciencia* o conciencia colectiva”

En los capítulos siguientes se analizará cómo la historia de cada organización influye y marca lo que es y no es un grupo, una sociedad. Por ejemplo en la cultura primero se dan las sociedades arcaicas, que es donde no existe estado civilizador y después brinca a la sociedad organizada en estado. Morin hace referencia a la ciudad-estado, al despotismo, a la democracia, las mega máquinas que son tipo de civilizaciones como imperios (azteca, Egipto, roma, etc). Lo que caracteriza a las mega máquinas en primer lugar es un centro de poder, las jerarquías, niveles de organización y por ultimo división y forma del trabajo y sistemas de producción y consumo.

Dice que la historia nace cuando nace el estado, la dominación y la conquista. Hablaremos de cómo esto otorga identidad, las guerras, conquistas, bucle entre génesis-aniquilación, etc. de como los eventos o los hitos marcan, como cicatrices y dan identidad. Los personajes inspiradores, la técnica, como agente de la historia, desde la edad de hierro, preindustrial, etc. En fin, el mito y cómo surge como agente de la historia.

Lo que analizaremos en este capítulo es lo referente a como se da o surge esa conciencia colectiva bajo los conceptos e ideas de autores donde dicen que la conciencia proviene de un orden superior y esta se va materializando.

### *“Uniconciencia o conciencia colectiva”*

Uno de los primeros que analizó este fenómeno colectivo fue Carl Jung (Arquetipo e inconsciente colectivo, 1970) al hablar del inconsciente colectivo, que en términos generales son ideas de uso corriente. Se basó en la idea del inconsciente individual de Freud pero este lo analizó a través de los grupos de personas.

Para él, inconsciente es una designación para estados de contenidos mentales olvidados o reprimidos. Puede ser de naturaleza exclusivamente personal, y se le llama inconsciente personal, pero eso descansa en algo más profundo que no descansa en la experiencia ni adquisición personal, sino que es innato, se le llama inconsciente colectivo, es de naturaleza no personal sino universal, es decir es lo mismo en todas partes y en todos los individuos, es idéntico asimismo en todos los hombres y constituyen así un fundamento anímico de naturaleza supra personal existente en todo hombre.

Los contenidos del inconsciente colectivo los denomino arquetipos. Son de tipo arcaicos o primitivos. A los arquetipos se les llama también representaciones colectivas. Estos se transmiten por doctrina secreta y de los mitos o leyendas. Jung dice que este tipo de representaciones no son de tipos materialistas ni objetivos. Su postura es más bien platónica al afirmar que es algo determinado. También define el concepto de sincronicidad como "una coincidencia significativa de dos o más sucesos en la que está implicada algo más que la probabilidad aleatoria" Lo que distingue una sincronicidad de sucesos sincrónicos normales es la existencia de un significado subjetivo común que inevitablemente interpreta el sujeto que la experimenta. Se trata de una teoría en la que no aplica el principio de causa-efecto y se centra en la experiencia subjetiva. Lo que tiene en común la teoría de la sincronicidad con la de los campos mórficos, o la del orden implicado es que no son representaciones materiales de la realidad, sino representaciones más allá de lo físico, lo que nos lleva al terreno de lo imaginario y al hablar de una colectividad pues está estrechamente correlacionado con un imaginarios en la ciudad y por lo tanto de la conciencia de ésta.

¿Cómo podría un arquetipo formar una estructura que de identidad?. Esto podría explicarse por su carácter de universal, como un estado de conciencia al que un individuo pudiera recurrir y sentirse identificado con otro individuo, y así sucesivamente con una ciudad.

Hay autores que a este fenómeno le llaman "*noosfera*" como un espacio donde se desarrolla una conciencia o psique colectiva. La teoría original es de Vernadsky, donde la *noosfera* es la tercera de una sucesión de fases del desarrollo de la tierra, la del conocimiento. Mas tarde Teilhard, sigue con esta teoría donde la evolución tiene igualmente 3 fases o etapas: la geosfera, la biosfera, la noosfera (o evolución de la conciencia universal). Para este último pensador la noosfera es una especie de "conciencia universal" donde todas las conciencias humanas están interconectadas y en evolución.

Estas teorías nos llevan a considerar que la identidad de una ciudad radica precisamente en estos espacios. Espacios "no físicos" donde están interconectados todos los ciudadanos que habitan una ciudad. Los arquetipos y los imaginarios urbanos serían solo las representaciones de esos espacios donde ocurre la identidad, ¿pero donde realmente ocurre el "proceso de la identidad" es en esta "conciencia colectiva" o *unimemente*?

Para Hierniux (2008) un imaginario funciona sobre la base de las representaciones que son una forma de traducir en una imagen mental, una realidad material o bien una concepción, por lo tanto también la identidad. En la formación del imaginario se forma nuestra percepción transformada en representaciones a través de imaginación, proceso por el cual la representación sufre una transformación simbólica. Primeramente la percepción transforma instantáneamente el objeto percibido en una imagen. Las percepciones se transforman en representaciones y estas por un proceso simbólico se constituyen en imaginario. Por supuesto que aquí los *mass media* juegan un papel importante, por lo tanto podríamos decir, que la identidad finalmente surge en la mente individual y no en una mente colectiva. Es decir en las representaciones subjetivas de los individuos.

## *Imaginarios Urbanos*

Alicia Lindon (2008) define a un imaginario urbano como un estudio del espacio y la especialidad entendidos como experiencia, como vivencia, como representación, como percepción, es decir, como realidades no tangibles, sería el mundo de los no sólidos. Para ella los imaginarios expresan supuestos que no se cuestionan lo que se supone que existe, aquellos aspectos, fenómenos y características que asumen por parte de los sujetos como naturales, porque han sido integrados entrelazados, en el sentido común. Son colectivos sociales y no deberían asumirse como un carácter universal, a diferencia por ejemplo del arquetipo. Se interponen en nuestra vida practica en nuestra practica espaciadas en relación con la ciudad y sus fragmentos. Los imaginarios nos permiten hallar (descifrar) respuestas al porqué de las acciones de los sujetos sociales. Pero Armando Silva (2006) va más allá diciendo que no sólo son elaboraciones mentales, son también objetos donde aquellas se encarnan o provienen y forman representaciones. O sea, que esas representaciones ya se convierten en algo material.

En este sentido el doctor en arquitectura Adolfo Benito Narváez Tijerina (2004) menciona que hay una correlación entre la formación de objetos culturales y los imaginarios. El Dr. Narváez menciona que la formas que van adquiriendo los objetos, no solo son el producto de la razón de los hombres sino de lo internalizado, de lo no evidente (como los sueños, fantasías, hábitos, vestigios emocionales, etc) que se originan en una conciencia no localizada. Morin deja claro la diferencias entre la razón y lo no evidente, por ejemplo los mitos, las leyendas, los sueños, lo lúdico, fantasías y emociones.

Sobre esto en relación con la identidad quisiéramos exponer acerca del análisis sobre una página de internet, sobre los iconos o símbolos que le dan identidad a Inglaterra.<sup>5</sup> . En esta lista donde los mismos habitantes van votando para decir que icono los identifica más como nación, se ven claros ejemplos de cuestio-

---

<sup>5</sup> <http://www.icons.org.uk/>

nes lúdicas, como los deportes, sus personajes, sus leyendas, mitos, practicas, costumbres, etc y que poco a poco y a través de la historia han ido construyendo estos habitantes. Posteriormente se hará una clasificación de tipo de objetos en la ciudad. Lo que nos interesa recalcar es que finalmente y a manera de cierre de esta consideración es que, la conciencia, la manera de reconocer una ciudad se ve manifestada y es representada en objetos que tienen un sentido y significación comunal.

Lo que si concluiremos de esto, es que la identidad no solo surge en un sentido, ni de manera lineal, sino compleja. No solo empieza con el reconocimiento que un individuo tenga de sí, ni como este proceso surja (como lo analizamos en el capítulo pasado) ya sea que el proceso de identidad individual sea en el cerebro o en una mente no localizada colectiva, para poder materializarse en objetos urbanos esta necesita forzosamente pasar por un proceso de internalización y representativo de una sociedad o matriz. De manera que esto nos lleva a la siguiente parte donde esa materialización u objetos son lo que hace que se reconozca un individuo dentro de una colectividad. ¿Será entonces que el proceso de unificación o separación de una ciudad, tenga que ver en cómo se organizan estas representaciones materiales llamadas objetos urbanos?

### **Reconocimiento Por Un Observador**

Ya hemos analizado las diferentes posturas de cómo surge el reconocimiento de un sistema por sí mismo, lo que nos lleva al surgimiento de la conciencia como agente que ortoga la identidad. Pero ¿Qué pasa en aquellos niveles donde no hay conciencia de sí, como por ejemplo en la vida artificial o de las máquinas o en sistemas de orden inferior, en donde se puede decir no tienen conciencia de sí? Schrödinger dice que estos sistemas necesitan de un observador que le de una realidad a dichos sistemas.

### Identidad en la física mecánica

En un nivel de observación biológico, en una celular existe un proceso llamado difusión por el cual la membrana celular admite el paso de partículas y moléculas del lado interior de la célula al lado exterior donde está el soluto y viceversa. Esto es con el fin de evitar que la célula se sature de partículas o el soluto y explote. Este proceso tiende al equilibrio, a que sea un ambiente isotónico. En un órgano o sistema de órganos una de sus características definitorias es la homeostasis que es su propia autorregulación con respecto al medio. Toda la organización estructural y funcional de los seres tiende hacia un equilibrio dinámico. En la homeostasis orgánica, y en el proceso de difusión celular observamos que se da el mismo fenómeno. Tal pareciera que en ambos casos para que un organismo exista necesita un proceso de quitar –y poner, dejar pasar y no dejar pasar, quitar para poner del otro lado o por el contrario poner algo dentro de sus límites.

Si partimos de la postura de la termodinámica en la física mecánica, que se encarga de estudiar y observar los sistemas, sus interacciones y sus componentes, la segunda ley de la termodinámica postula que la tendencia natural de un sistema aislado de su ambiente es la de llegar a un estado en el que predominan el máximo desorden posible para este sistema y que la tendencia siempre es hacia el caos. Cuando un sistema físico llega a estado de máximo de desorden, se está en un estado de equilibrio, ya que los constituyentes del sistema son indistinguibles entre sí. No hay identidad, en el sentido de distinción, en una entropía máxima.

Mientras que en los sistemas vivos la predicción es que los organismos se vayan diferenciando, se van haciendo distintos del ambiente que los rodea. Con esto podemos delimitar que en los sistemas físicos, sobre todo en los sistemas donde hay intercambio de energía, se da la identidad como unidad, mismicidad,

conjunto mientras en lo vivo o biológico u organizaciones vivas, se presenta la identidad como distinción, separación.

En la ciudades se puede decir que la tendencia es que predomine el equilibrio, que todo se iguale, que nada se distinga, al ser un sistema no vivo. Puede ser la explicación a la globalización. Cada vez más se quiere ser o pertenecer a un mismo sistema. A un tipo de ciudad genérica. Pero internamente en las ciudades hay una lucha por sobreponer lo local, lo que haga diferente o distinguible una de otras ciudades. Y he aquí, el fuerte debate si las ciudades se consideran como algo vivo, o meramente físico. Como si la ciudad entera tuviera reconocimiento o conciencia de sí, o sea el observador quien se la otorga.

Para poder distinguir un objeto tiene que estar fuera de equilibrio con el resto del ambiente, equilibrio significa igualdad. Es debido a que sus otras propiedades, que no están equilibradas, que son distinguibles. En la ciudad puede ser en el equilibrio del comportamiento de patrones. La propiedades o atributos en equilibrio

La teoría del Demonio de Maxwell dice que hay cierta tendencia en los sistemas físicos a la inteligencia y que esta inteligencia es la información que se maneja en el sistema, la cual hace que se pueda hacer distinguible las partículas. Por ejemplo un embrión de huevo lleva implícito su demonio de Maxwell en forma de información genética. La información genética es suficiente para ordenar el crecimiento y la utilización de energía.

Los sistemas abiertos son en donde se pueden aplicar los principios de la termodinámica, pues en un sistema cerrado como lo es un solo objeto físico no existe cambio de energía ni materia. Un sistema abierto como lo es una ciudad, que sí recibe perturbaciones, estaría compuesto además de otros subsistemas abiertos, de sistemas cerrados como lo son algunos objetos urbanos. El enfoque sistémico, tiene los mismos principios de la cibernética, en cuanto al concepto de un máquina. Desde el punto de vista de la cibernética. La cibernética es la ciencia

de los mecanismos de control y las comunicaciones tanto en los seres vivos como en las máquinas (Chimal, 1999). De manera que estos principios podría aplicar tanto a la ciudad conciderándola un sistema que guarda energía, como un sistema vivo, que guarda información que genera ella misma.

### La identidad en la física cuántica

Los sistemas en los que hasta ahora hemos abordados son en niveles de la física clásica, la biología y los sistemas donde existen intercambio de energía, materia. Pero además de estos modelos explicativos de la identidad, también esta el modelo subatómico. Lo que pasa en el microcosmos también podría explicar el proceso que subyace al proceso de identidad.

Dentro de las teorías subatómicas para explicar los fenómenos están igualmente las dos posturas más sobresalientes. Una indeterminada o mecánica que pone al mundo subatómico a expensas de un observador, es decir, que los hechos de la realidad pueden cambiar o ser modificados con el solo hecho de que exista un observador, como es el caso de la postura de Schrödinger y su famoso experimento hipotético de la caja y el gato. Igualmente Heisenberg decía que las partículas no tienen localidad ni trayectoria precisa, dándole énfasis al Principio de Incertidumbre. (Talbot, 1995) y así a la de la indeterminación. Bajo este enfoque, en física cuántica no existiría la identidad en el sentido de unidad que lleve a una pertenencia, ya que queda invalidados la posición y velocidad de las partículas y mucho menos si se agrega el factor del observador que podría cambiar la realidad. Se torna muy inestable el significado de identidad. Nos llevaría a la identidad de causas no locales. A la identidad que pasa de una localización a algo que es una onda. Esta manera de identificar a la identidad, ya no como partículas ni mucho menos átomos, sino en ondas vendría a ser reforzada por la Teoría de los campos M.

Pero, ¿Qué hay del concepto de identidad como diferencia o alteridad a algo? ¿Existe la diferencia que conlleve a una unidad en un mundo subatómico?

Esta no localidad que tiene la identidad, nos lleva a otra postura determinista apoyada en la teorías cuánticas, que es la de la Totalidad del orden implicado de David Bohm. Para él, el universo físico podría ser un holograma gigantesco donde, el todo implicado esta disponible para cada parte explicada. Bohm dice que las partículas no están separadas, sino que son parte de algo más fundamental (Talbot, 1995), es decir, serían parte de la unidad llamada “todo”, aunque no localizado específicamente en alguna parte. La identidad o la unidad estarían en el “todo” y en las “partes”, pero sobre todo la identidad se estaría aceptando que la unidad de un ser u organismo estaría separada. “Unidad separada”.

También están los experimentos realizados por Aspect en los que la partícula se comunica de manera casi simultánea con otra, o como si supiera lo que hace la otra, contradiciendo lo que Einstein postulaba. De esta manera la diferencia como total no existiría sino sería más bien una “unidad fragmentada”.

¿Qué cosa puede estar en todos lados que no sea materia, ni energía? Esto nos llevaría que esta unidad que buscamos o identidad de las partes se convierte en pura Información. ¿La identidad esta en la información, o la información es la identidad?, o bien que el proceso de la identidad consista en "informar"?

Bateson dice que la información circula y hace que se mantenga la identidad y que todas las sociedades están organizadas bajo el principio de la cibernética de Wiener. Lo llamo “La Pauta que conecta” (Talbolt 1995). Esta “Danza que trasciende sus partes” que sería la capacidad de organizarse en una forma que trasciende sus partes. Esto, es que la forma de un organismo, o individuo no solo sería la localidad o pertenecía, sino una manera de organización y estructuración. Bateson hace la analogía como si esta “danza” fuese el Software. Parecería que la identidad o unidad esta ahí, solamente se conecta/desconecta para materializarse o hacerse ver “real”.

Por su parte para analizar el comportamiento de las ondas en la mecánica cuántica y como éstas se vinculan a la identidad está la Teoría de los Campos Morfogenéticos de Sheldrake que como ya lo analizamos en sistemas vivos, dice que es una especie de campos o “fuerza misteriosa” que conecta a todos los individuos con todos los individuos que hubo en el planeta. Esta propuesta de Sheldrake también tiene una tendencia a la totalidad. Esta información de la que hemos dado cuenta, que da forma a una estructura no localizada podría “viajar” a través del espacio y del tiempo por esta especie de campos, haciendo la totalidad. Esto por ejemplo, lo que forma o da adhesión de organismo y unidad del individuos podría darse no solo por un conectar y desconectar información de forma indeterminada sino con una fuerza determinada.

*La identidad y el caos (Modelos en sistemas determinados e indeterminados)*

Recordemos que en la física clásica un sistema determinista es aquel que se puede predecir, es estable y se puede conocer. Estos tipos de sistemas también se conocen como sistemas lineales los cuales tiene relaciones simples y directas. Pero cuando estos sistemas se convierten en no lineales, es decir aumenta su complejidad cambia las reglas determinista que la componen y se hacen de difícil predicción.

Caos se define, entonces como los sucesos aperiódico y con aparente aleatoriedad en un sistema determinista. (Sardad, 2006) ¿Será la identidad un suceso aperiódico, caótico, inestable o será predecible?

Ahora veamos algunas de las características que presentan estos sistemas caóticos para poder hacer correlaciones con la identidad:

- La retroalimentación en la no linealidad recaen sobre ellos mismos.

- La identidad es cuestión de escala. Según la geometría fractal, que son sistemas caóticos por su complejidad, puede variar según sea la escala de la observación. En cuestión de la identidad de un territorio, o topológico, esta varía según la escala del observador. Lo que aparentemente resultaría parte de, en otra escala ya no o viceversa. (Mandelbrot, 1982)

- Según la geometría fractal cualquier subsistema de un sistema fractal es equivalente al sistema entero, lo cual nos lleva también a las teorías holísticas, en este caso no lineal.

- En los sistemas complejos aparecen los llamados atractores, que son estados en que se estabiliza el sistema (Lorenz, 1963). Estos pueden ser por ejemplo un personaje, religión, jefes políticos, instituciones etc. (Sardar, 2006). En nuestra opinión son los objetos físicos (Cualificados), o estructurales, que actúan como atractores de un sistema, los que dan estabilidad.

- Presentan alta incertidumbre tal como lo plantea Heisenberg con sus estudios en la física cuántica.

- Presentan turbulencia que es un lío desordenado en todas las escalas, (Sardar, 2006) es inestable y muy disipativo en el sentido que crea resistencia y absorbe energía. Las estructuras o sistemas disipativos son los que requieren de mayor energía para sostenerse, según Prigogine.

- Son sistemas que presentan autoorganización la cual incluye factores como la no linealidad, retroalimentación, estructuras fractales. Estos sistemas son abiertos y parte de su entorno pero a la vez pueden llegar a tener una estructura y mantenerla en equilibrio, tienen una estructura lejos de equilibrio y son complejos porque tienen numerosos componentes y muchas conexiones y tienen bucles de retroalimentación entre otras cosas.

- Son adaptativos porque pueden transformar lo que les pasa como ventaja

*En suma:*

Bien, por un lado tenemos el concepto que la identidad consiste en un proceso de organizar la información. Por un lado, separándola o diferenciándola lejos del sistema en niveles de observación biológicos vivos, y por otro lado haciéndola cada vez más caótica y equilibrada en sistemas no biológicos, es decir igualándola. Esta forma de organizar la información se puede dar de manera directa, es decir, por medio de un observador que determina el manejo de información y también de manera indirecta o por el mismo sistema en caso dando como resultado una auto-organización.

Este mismo proceso, ¿sucede igual en sistemas caóticos, disipativos, no predecibles? ¿Se podría controlar la información? Una posibilidad sería considerar a los atractores, como estabilizadores del propio sistema caótico como medio para tener algo "estable " que organizar. Bajo las teorías holísticas, los componentes y esencia de los atractores sería parte del mismo sistema, pero ¿Cómo se forman estos atractores?, Nuevamente vemos que se forman estructuras dentro de la misma estructura que hace que de alguna forma se separe la información. En pocas palabras...¿Los atractores se forman solos?, o "alguien" o "algo" los forma?

## Creacionismo E Identidad Inteligente

De la misma manera que hemos considerado las diferentes formas de co-cibir la realidad y explicar el universo, como lo es la Teoría Vitalista, la Mecanicista y la Organicista, consideraremos también el Creacionismo como teoría que podría enmarcar la explicación a los fenómenos de cómo surge la identidad. La validez de esta postura es porque consideramos Las Sagradas Escrituras como referencia o como punto de partida que enmarca estas teorías. La Biblia al ser un solo escrito, esta compuesto por varios autores que vivieron en diferentes etapas y siglos y todos ellos coinciden en las mismas ideas, Dios como creador. Al igual que las otras teorías aquí estudiadas, sobre todo las organicistas, son consideradas inválidas como modelos explicativos de la realidad, pues son eso, teorías, que aun no están comprobadas científicamente, pero una de las cosas aquí tratadas es precisamente eso, la apertura a nuevos paradigmas de pensamiento. Curiosamente encontramos que muchas de las teorías como las mecanicistas y las organicistas se mencionan en La Biblia, es decir, ya habían sido observadas por los escritores de este libro, y más aún, el debate entre el empirismo y racionalismo, ha existido durante mucho tiempo atrás. *1 corintios 21: 22 Porque los judíos piden señales, y los griegos buscan sabiduría. Quizá realmente, como lo decía el predicador, “No hay nada nuevo debajo del Sol”*.

Cabe aclarar que el objetivo de este capítulo no es pretender decir cómo se crea el universo desde el punto de vista del creacionismo ya que ni el mismo Dios quiso revelar muchos detalles de sus “modos” o “movimientos”, ni que formas adquieren, o si hay o no identidad, ya que es claro que hay separación desde el origen, ni tampoco describir en que grado la tiene, sino la fuente de donde proviene estos movimientos morfológicos.

Recordemos, antes, las maneras en que los humanos han tratado de explicar el universo y sus interacciones. La tradición del pensamiento vitalista que

se tenía principalmente en Europa antes de la revolución mecanicista, fue remplazada por ésta, precisamente con la reforma protestante y en la cual se dejó de dar crédito a la naturaleza separando lo animado y biológico a la ciencia y lo inanimado o espiritual a la religión. (Rupert Sheldrake, 1994). Antes de esto los filósofos griegos tenían la idea de un universo como un organismo vivo y esto siguió hasta el medioevo. Este pensamiento vitalista o animista sostenía que los organismos vivos se organizaban por medio de almas inmateriales o factores vitales, impulsos formativos o entelequias. Ellos decían que el alma solo la tenían los organismos vivos o biológicos y el resto de la materia y de su configuración o formación se explicaba por medio de la física. Entonces el alma era la que organizaba de alguna manera como se formaría un organismo. Bajo este enfoque, el hecho de que la célula embrionaria se divida para formar un individuo, esta célula debería tener contenida el alma de la identidad en ese huevo o cigoto. La identidad de una sociedad bajo este enfoque, se formaría o adquiriría su diferenciación o cohesión gracias a que los individuos o seres que formarían parte de ella tendrían al alma o esencia de esa ciudad. En caso de los organismos animales según los vitalista, el alma tendría un instinto sensorial y en caso de individuos sería un instinto racional aunado a lo sensorial. Para una ciudad considerándola como algo vivo, tendría una mente racional y un espíritu que conformaría toda el alma. ¿De alguna manera la vida de estos organismos tanto células, embriones y sociedades serían el reflejo de un orden jerárquico superior y organicistas? ¿Las ciudades tiene alma?

Ahora veamos cual sería la explicación desde la postura del creacionismo o diseño inteligente, que otorga toda propiedad de la identidad para la formación de ciudades al mismo Ser inteligente o Dios que diseñó la identidad de la naturaleza. Analizaremos esto igualmente con los diferentes niveles organizacionales en que se reconocen los individuos y sociedades. Intentaremos pues hacer un reflexión observando además los diferentes niveles de observación cósmico, biológico, psicológico, social o cultural, microscópico y microscópico.

El primer punto que consideraremos es el biológico o qué proceso morfofisiológico tuvo la naturaleza y la vida. Vemos claramente que hay una separación desde el principio, un nivel de organización tal que hay una división de cosas de la naturaleza. Por siglos ha existido el debate sobre el proceso de la creación del Génesis. A nivel biológico, la primera consideración sostiene que Dios no solo diseñó el universo, separando los cielos y la tierra y organizando toda la vida tal cual y la conocemos, si no que además es la fuerza que hace posible estos procesos formativos e identitarios.

En la Biblia encontramos relatos en los que Dios no solo hizo o formó de la nada (Gen. 1:1) y moldeó el universo, sino que además en otra etapa la organizó. (Gen. 1:2). La diferencia la encontramos en la etimología de la palabra hebrea *tierra*. En el versículo 1 indica que la tierra se formó de la nada mientras en el versículo 2, la palabra tierra (*'é·rets*) significa lo que está separado del cielo y fue organizado, separado de las aguas. El proceso de esta formación fue precisamente el concepto de identidad, o de separación. De igual manera en el relato del libro primero vemos que cuando se inició la vida mineral, vegetal, animal y finalmente la humana, fue de una manera determinada por las leyes o principios de Dios, en tiempo y forma. No es aquí el propósito hablar del detalle de esto, ni el enfoque. Pero consideraremos que la fuente proveniente de estos movimientos, es Dios, o lo que algunos llaman Ser Divino o Conciencia Superior. De los movimientos aquí vistos, tal pareciera que en la creación de Dios el proceso que ocurre es el del separar y organizar. Controlar de alguna manera la información. Este control inteligente de información es dirigido por Dios, en el proceso llamado “sabiduría”

*Proverbios 3:19-20 Jehová con sabiduría fundó la tierra; afirmó los cielos con inteligencia. 20 Con su ciencia los abismos fueron divididos, Y destilan rocío los cielos*

*Salmo 93:1 Jehová reina; se vistió de magnificencia; Jehová se vistió, se ciñó de poder. afirmó también el mundo, y no se moverá. 2 Firme es tu trono desde entonces; Tú eres eternamente*

*1 Corintios 8:6 para nosotros, sin embargo, sólo hay un Dios, el Padre, del cual proceden todas las cosas, y nosotros somos para él; y un Señor, Jesucristo, por medio del cual son todas las cosas, y nosotros por medio de él.*

*1 Corintios 10:27-28 Porque todas las cosas sujetó debajo de sus pies. Y cuando dice: Todas las cosas son sujetadas á él, claro está exceptuado aquel que sujetó á él todas las cosas. 28 Mas luego que todas las cosas le fueren sujetas, entonces también el mismo Hijo se sujetará al que le sujetó á él todas las cosas, para que Dios sea todas las cosas en todos*

En estos dos últimos versículos podemos ver que no sólo se refiere al nivel biológico, sino a otros niveles de observación, incluyendo a lo físico, psicológico, pero también a lo social. Es decir, al hablar de TODO, se refiere a la isomorfa de los distintos niveles.

Al hablar del reconocimiento de un individuo, la Biblia también marca una acentuación, al describir a los primeros hombres que habitaron la tierra y como a partir de ahí se formaron las primeras organizaciones sociales.

Julian Jaynes (2009) en Su libro El origen de la conciencia en la ruptura de la mente bicameral sugiere que estos primeros hombres, quizá de alrededor de 5000 años antes de Cristo (que es justamente lo que se calcula según la genealogía bíblica el surgimiento de los primeros asentamientos humanos) sugiere que paso algo en las primeras civilizaciones las cuales afirma él, que estos hombre poseían algo así como dos cerebros, el hemisferio izquierdo hablaba con Dios y el derecho le contesta y donde había una correlación, entre menos desarrollado estaba del lenguaje externo había mas conexión con Dios. La conciencia dice él se formo a partir de que hubo un desarrollo del lenguaje. Este acontecimiento cultural que menciona Jaynes podría ser el momento en que la *mujer* sostuvo una “charla con la serpiente” y se formo la conciencia o el “darse cuenta de si mismos”

*Génesis 6:7 Entonces fueron abiertos los ojos de ambos, y conocieron que estaban desnudos; entonces cosieron hojas de higuera, y se hicieron delantales.*

Si estaba o no partido el cerebro en dos, no se especifica en la Biblia, lo que sí defiende la postura creacionismo es la idea que ese evento en donde hubo una formación de la subjetividad eso fue diseñado para otro propósito mayor *predeterminado*. Notece que lo que resaltan aquí es que reconocieron su condición, su identidad.

Hablando de la identidad del reconocimiento de ser uno y no otro, tanto a nivel individual y social, Las Sagradas Escrituras nos ofrece una explicación muy similar. Vemos que desde que se formaron los primeros asentamientos sociales, estos fueron "diseñados por Dios". es decir, Dios mismo le dijo a la humanidad como sería diseñada muchos de los objetos, incluida ciudades. Desde objetos artefactos, hasta objetos simbólicos y en el sentido amplio que aquí le hemos dado al objeto, festividades, ritos y rituales, practicas, artefactos, vestuario, alimentos etc, como se ve en el libro de Levítico. Igualmente todo lo de las ciudades y los objetos que estaban en el templo y en el altar. Todo fue tomado de la directriz divina. Dios dio medidas, materiales, alcances, propósitos de cada uno de los objetos. Como caso podemos mencionar el diseño del Arca que utilizó Noé.

*Génesis 6:13-16 Dijo, pues, Dios a Noé: He decidido el fin de todo ser, porque la tierra está llena de violencia a causa de ellos; y he aquí que yo los destruiré con la tierra. Hazte un arca de madera de gofer; harás aposentos en el arca, y la calafatearás con brea por dentro y por fuera. Y de esta manera la harás: de trescientos codos la longitud del arca, de cincuenta codos su anchura, y de treinta codos su altura. Una ventana harás al arca, y la acabarás a un codo de elevación por la parte de arriba; y pondrás la puerta del arca a su lado; y le harás piso bajo, segundo y tercero.*

*Hebreos 11:10 Porque Abraham esperaba aquella ciudad que tiene bases firmes, de la cual Dios es arquitecto y constructor*

A nivel de reconocimiento de una sociedad, de ser o reconocerse como un pueblo separado, con identidad. Si pensamos que esta sociedad o ciudad tenía la

esencia o alma de Dios (mente, sentidos y voluntad), entonces se podría pensar en que otras sociedades tuvieran el mismo proceso formativo.

A diferencia del pueblo judío que son descendientes de Israel, los descendientes de Ismael también formaron otra nación, la nación árabe, cuya identidad es muy diferente a la judía, y actualmente son unas de las naciones con más fuerte identidad o cohesión en el mundo, y la esencia o alma de estos dos personajes determinó la esencia o alma de estas dos naciones tan diferentes. Se dice que uno fue producto de la obediencia y otro de la rebeldía, en cualquiera de los dos caso significaría una mente, sentimientos y voluntad, el alma, parecida a la de Dios o no, es decir un movimiento de *encendió* o *apagado*, obediencia- desobediencia, separado- mezclado. Dios puso su propia alma o esencia sobre su pueblo.

A continuación veremos algunos movimientos identitarios de teorías organizadas, que podrían confirmar la explicación de estas y la formación de objetos.

En primer lugar veremos el determinismo o predeterminación. Vemos que desde entonces ya había la idea de que hay algo que reúne todo y que existe una predestinación a que se cumplan las cosas, es decir, que existe la programación de información inicial de todos los movimientos que existen en el universo

*Efesios 1:10 de reunir todas las cosas en Cristo, en la dispensación del cumplimiento de los tiempos, así las que están en los cielos, como las que están en la tierra. 11 En él asimismo tuvimos herencia, habiendo sido predestinados conforme al propósito del que hace todas las cosas según el designio de su voluntad.*

Otra modelo explicativo mencionado en la Biblia es el organicismo, de las cuales mencionaremos la Teoría del virus (*Gálatas 5:9 Un poco de levadura leuda toda la masa*), la auto-organización (*Proverbios 6:5-8 Ve a la hormiga, oh perezoso, Mira sus caminos, y sé sabio; 7 La cual no teniendo capitán, Ni gobernador, ni señor, 8 Prepara en el verano su comida, Y recoge en el tiempo de la siega su mantenimiento*), la entropía, (*Isaías 24:4 La tierra se ha secado y marchitado; la*

*gente más poderosa se ha quedado sin fuerzas.)* Sobre las Teorías Holísticas vemos que parece ser que Aquel tiene toda la información, que llena todo, y podemos ver que se correlaciona con la Teoría de Completud, El todo es más que la suma de las Partes

*Colosenses 3:11 donde no hay griego ni judío, circuncisión ni incircuncisión, bárbaro ni escrita, siervo ni libre, sino que Cristo es el todo, y en todos*

*Efesios 1:23 la cual es su cuerpo, la plenitud de Aquel que todo lo llena en todo*

*1 Corintios 10:27-28 Porque todas las cosas sujetó debajo de sus pies. Y cuando dice: Todas las cosas son sujetadas á él, claro está exceptuado aquel que sujetó á él todas las cosas*

Algo sorprendente es como en el modelo explicativo que Dios da de la realidad existe también un orden, muy parecido al que menciona Bohm, un Orden implicado

*Hebreos 8:5 los cuales sirven a lo que es figura y sombra de las cosas celestiales, como se le advirtió a Moisés cuando iba a erigir el tabernáculo, diciéndole: Mira, haz todas las cosas conforme al modelo que se te ha mostrado en el monte.*

Aquí vemos tal cual decía Platón existen ciertas formas que son eternas. Él mismo decía que la realidad que percibimos era como especie de sombras de las formas que eran eternas. Todo lo que es es hecho de lo que no es Sombras, alegorías, tipos, igual de lo que habla las Escrituras. La realidad que percibimos nosotros como seres humanos es parecida o una sombra de la realidad completa que posee Dios.

*Hebreos 8:5 los cuales sirven a lo que es figura y sombra de las cosas celestiales, como se le advirtió a Moisés cuando iba a erigir el tabernáculo, diciéndole: Mira, haz todas las cosas conforme al modelo que se te ha mostrado en el monte*

*Gálatas 4:24 Lo cual es una alegoría, pues estas mujeres son los dos pactos*

*Salmo 139:16 Mi embrión vieron tus ojos, Y en tu libro estaban escritas todas aquellas cosas Que fueron luego formadas, Sin faltar una de ellas*

En este versículo inclusive se dice que Dios tiene escritas en un libro esta información del orden “implicado” que luego serían “explicadas” y podemos ver de alguna manera el determinismo divino. En este otro versículo vemos que de lo que no es, o no es evidente, se hace lo que vemos en el mundo. Dios posee toda esa información que hace posible la separación, y ordenamiento de las cosas.

*Romanos 1:20 Porque las cosas invisibles de él, su eterno poder y deidad, se hacen claramente visibles desde la creación del mundo, siendo entendidas por medio de las cosas hechas, de modo que no tienen excusa.*

*1 Corintios 21:28 y lo vil del mundo y lo menospreciado escogió Dios, y lo que no es, para deshacer lo que es.*

*Efesios 1:10 de reunir todas las cosas en Cristo, en la dispensación del cumplimiento de los tiempos, así las que están en los cielos, como las que están en la tierra. 11 En él asimismo tuvimos herencia, habiendo sido predestinados conforme al propósito del que hace todas las cosas según el designio de su voluntad*

### Conclusión sobre diseño inteligente.

La primera conclusión que recalcaremos es que a diferencia de las teorías organicistas, que proponen que la misma “creación” hace posible la realidad, como por ejemplo lo que propone Sheldrake sobre los Campos Mórficos que se encuentran en la naturaleza que son los que dan origen a la formación de todo, o el holograma de Pibram y la teoría de la mente colectiva o cerebro cuántico, que dice que el cerebro de los humanos es el que crea la realidad, en la teoría creacionista menciona que Dios es el que hace esos movimientos posibles, y que ninguna cosa creada por Él puede crear. Aún que como vimos, sí hay ciertas tendencias, más que *hábitos* como lo menciona Sheldrake, que se prenden o se apagan, como es el pecado/santidad (separación), obediencia/desobediencia, etc que podría sig-

nificar un cambio en el orden previamente programado por Dios. Por otra parte, desde los primeros años después de Cristo se observa que existe registro de los indicios de que ya se creía o se tenía el conocimiento que las mismas cosas creadas y fuerza o energías formaban estructuras, pues en este versículo se menciona que inclusive se le rendía culto. Pero en la

*Romanos 1:25 los cuales mudaron la verdad de Dios en mentira, honrando y sirviendo a las criaturas antes que al Creador, el cual es bendito por los siglos. Amén*

Por otra parte observamos que Dios puso eternidad en la conciencia de la humanidad y da prueba de ello a los seres humanos y en su misma creación. También da muestra de la eternidad del tiempo, con “la presencia del pasado”, o una “memoria kosmica”, tal y como lo argumenta Shel Drake

*Romanos 1:19-20 Esa gente sabe todo lo que se puede saber acerca de Dios, pues Dios mismo se lo ha mostrado. Por medio de lo que Dios ha creado, todos podemos conocerlo, y también podemos ver su poder. Así que esa gente no tiene excusa*

*Eclesiastés 3:15 Aquello que fue, ya es; y lo que ha de ser, fue ya; y Dios restaura lo que pasó.*

*Eclesiastés 3:11 Todo lo hizo hermoso en su tiempo; y ha puesto eternidad en el corazón de ellos, sin que alcance el hombre a entender la obra que ha hecho Dios desde el principio hasta el fin*

Podemos ver en estos textos que esta eternidad que Dios ha puesto en el corazón de los hombres le ha servido al hombre para tratar de explicar la realidad del universo desde tiempos antiguos y éstos versículos nos muestra que existen los sistemas isomorfos, no solo a nivel de observación, sino niveles a través del tiempo y el espacio.

*1 Corintios 3:20-23 . Y otra vez: El Señor conoce los pensamientos de los sabios, que son vanos. 21 Así que, ninguno se glorie en los hombres; porque todo es nuestro: 22 sea Pablo, sea Apolos, sea Cefas, sea el mundo, sea la vida, sea la muerte,*

*sea lo presente, sea lo por venir, todo es vuestro, 23 y vosotros de Cristo, y Cristo de Dios*

Por último, podemos decir que en Biblia menciona que hay una fuerza o motor que hace posible toda la realidad, la del *cielo* y la de la *tierra* y que por lo tanto sería el origen de los movimientos que dan orden e identidad a todas las cosas, Jesús.

*Colosenses 1:15-17 El es la imagen del Dios invisible, el primogénito de toda creación. 16 Porque en él fueron creadas todas las cosas, las que hay en los cielos y las que hay en la tierra, visibles e invisibles; sean tronos, sean dominios, sean principados, sean potestades; todo fue creado por medio de él y para él. 17 Y él es antes de todas las cosas, y todas las cosas en él subsisten*

## Conclusiones Reconocimiento

Básicamente se han observado y se han podido categorizar 6 movimientos abstractos o generalizados a partir del análisis comparativo de las diferentes teorías y posturas en varios niveles de observación en como ocurre el reconocimiento de un sistema y la formación de identidad es estos. Básicamente estos movimientos son:

### *Movimientos que ocurren al proceso de la identidad*

Degradación/concentración. Como el nombre lo indica la palabra degradación es hacer disminuir progresivamente las características o propiedades de algo. Por el otro lado el hecho de concentrar algo significa que se aumenta la porción. De esta manera ocurren muchos procesos biológicos sobre todo a nivel celular o genético, para dar forma a órganos e individuos. Como en estos procesos vivos, vemos que lo que cambia son algunas de las "partes" en este caso se pueden comparar con los objetos e individuos ciudadanos que cambian, no tanto la estructura del sistema. Es decir, que la estructura operativa es la misma. También pueden cambiar las interacciones. Otra manera de ver este mismo movimiento es el de desenvolver/envolver donde desenvolver, definitivamente es un movimiento que trata de extenderse, hacer pasar por una serie de estados sucesivos cada uno de los cuales es más perfecto o más complejo que el anterior, es decir, que tiende a la complejidad. Por su parte, envolver consiste en rodear por todas su partes.

Otro punto de vista, que se puede considerar, es el de continuidad/discontinuidad. Algo *continuo* es cuando las partes están unidas entre sí. Descontinuar significa entonces que se interrumpen las partes y quedan aisladas, dando como resultado nuevas formas, algo muy parecido a encender/apagar, como en los genes. Esto se refiere al hecho de una forma, o en este caso ciudad con identidad, se corte o apaguen ciertas partes. Significa romper, desactivar. En este movimiento más

que el modificar algo de las partes, solo se esta llevando a cabo el movimiento o interacciones dentro del sistema y como consecuencia ocurre un cambio en este.

Inducción. El producir un efecto en otro, (ya sea coercitivamente o persuasivamente), indica un movimiento mecanizado, secuencial. El origen de este movimiento puede ser considerado bajo el enfoque de la emergencia, como por el enfoque de determinismo causal, ya sea local o global. El hecho que para que una ciudad se forje su propia identidad han tenido que ver necesariamente condiciones iniciales del sistema (partes y movimientos) que le han permitido desarrollarse. Por ejemplo a nivel biológico, muchos de los cambios que ocurren en los organismo son inducciones sucesivas donde las señales y receptores juegan un papel importante para la transmisión de información.

Controlar/organizar.- El hecho de controlar significa que hay una parte en el sistema que regula o manipula las partes y movimientos. Esto lo podemos considerar de dos maneras. La primera desde el punto de vista físico donde el mismo sistema tiende a ser isomorfo o a formar sistemas isomorfos, es decir, las partes. Por el otro lado, desde el punto de vista biológico donde el mismo sistema controla los movimientos o dinámicas, como por ejemplo, los que se dan en la organogénesis y embriogénesis distinguiendose estos movimientos por dividir, distribuir, establecer y especializar. Básicamente consisten en la velocidad del movimiento de las partes, el plano en que se dividen o especializan, cambios en la estructura por algún componente que origina el cambio y migración o muerte de alguna parte del sistema. Otra manera de ver este enfoque es el de la organización, que consiste en estructurar algo.

Resonar/sintonizar.- Resonar es prolongar, divulgar, ir de más a menos (generalmente hablando de ondas sonoras), algo muy parecido a la degradación. Más sin embargo sintonizar equivale a un movimiento (de onda, finalmente) que trata igualar, coincidir, hacer embonar, con cierta frecuencia, es decir, repetir.

Destilar.- El pensar en destilar lo podemos asociar con filtrar, cribar, desenredar, pero también tiene que ver con develar o hacer ver lo oculto. Organizar de cierta manera al separar las partes. Considerar en formar independientes las partes que estaban juntas. A este proceso le antecede el hecho de que el sistema percibe algo, luego es capaz de categorizar y finalmente destilar las partes. Cuando un sistema es capaz de percibir -recibir y entender- y categorizar y observa diferencias -cualificar los atributos de los objetos, atribuir o especializar- y las reentradas que éste tiene y de alguna manera les pone orden. A diferencia del movimiento de control y organización que tienden más al equilibrio, este movimiento consiste más en un movimiento continuo ascendente, mientras que el de control separa solamente, es decir, formar grupos dentro de un todo, reservar o guardar, establece distancia o la aumenta, forma grupos homogéneos, mientras que el destilar, no necesariamente tiene que ser homogéneo, sino que tiende a la complejidad.

A grandes rasgos se pudiera concluir que en un nivel de observación biológico la identidad puede darse con cualquiera de los movimientos observados anteriormente, ya sea por interacciones de los individuos o por las percepciones y organizaciones de los objetos. A nivel biológico, la analogía de individuo como célula o unidad básica en la sociedad y ciudad, sería entonces el reconocimiento de la estructura o formas por si mismo o por un observador de segundo orden, se va dando por la degradación, continuidad, inducción, control, organización, resonancia, destilación y concertación de los reguladores y señales de la información contenida en los individuos. En la biología esta inducción se puede producir o subyacer por procesos químicos o físicos como los fenómenos eléctricos o magnéticos. En las ciudades pueden ser inducidos por resonancia de Campos M.

De la misma manera que una célula puede guardar información y desplegarla, de igual manera el individuo guarda información que le lleve a una “organogénesis citadina” (diferenciación de tejidos) .

A nivel psicológico la adquisición de la conciencia en una ciudad de ser una unidad y diferenciarse de otras es un proceso en cual se discrimina o destila información de una gran número e posibilidades. Aunque se da en la mente virtual , sobre una base material en forma de un conjunto de relaciones, el proceso da como resultado una mente que puede ocuparse de un proceso de significado. Este significado va más allá de la materia o energía.

Haciendo una analogía con las propiedades del Núcleo Dinámico del cerebro, en la ciudad es un proceso holístico, requiere reentradas o bucles (espejos o analogía), y sus componentes cambian y se mantienen diferenciados por patrones, teniendo como propiedades la unificación de la conciencia y diferenciación de los estados conscientes (*qualias*).

Aunque el “ Proceso de la Identidad “ se da en un plano material, la forma de dicho proceso corresponde a un orden implícito de una conciencia universal o superior.

<b>PROCESO DE LA IDENTIDAD</b>		
<b>Tipo de estructura</b>	Catalogación de partes (objeto/sujeto) y aglutinantes.	Morfología
<b>Tipo movimiento</b>	Movimiento que sigue el proceso de identidad en tiempo y espacio	
<b>Tipo y Descripción del proceso</b>	Descripción del proceso de identidad del objeto	
<b>Modelo explicativo</b>	Que origina o causas de inicio del el proceso de la identidad	Morfogénesis
<b>Ocurre en...</b>	Lugar/espacio donde ocurre el proceso de identidad del objeto	Topología

<b>Nivel de observación</b>	En que ocurre el proceso de la identidad del objeto	Biológico, psicológico, social, u ocurre igual en todos
<b>Reconocimiento</b>	Como se reconoce a si mismo y frente a otro el objeto identitante. Conciencia que tiene el objeto	Como parte del sistema o estructura o como observador

*Cuadro que resume los procesos de la identidad*

Teoría/Autor	Reconocimiento	Nivel de observación	Ocurre en...	Modelo explicativo	Tipo y descripción de proceso	Tipo movimiento	Tipo de estructura
<b>Teoría epigénista</b>	Propio sistema/ no se representa a si mismo	Biológico	Genético	Mecanicismo	Programación secuencial inductiva de hechos ya preestablecidos por un programa	Secuencia lineal	Materia-energía-información. Células y sustancias mórficas
<b>Teoría celular</b>	Propio sistema/ no se representa a si mismo	Biológico	Celular	Mecanicismo	Difusión de una mayor concentración de moléculas. División por Inducciones sucesivas y degrade (concentración) de reguladores y señales	Desdoblamiento/división	Materia-energía-información. Célula/
<b>Embriogénesis, organogénesis</b>	Propio sistema/ no se representa a si mismo	Biológico	Embrionario	Mecanicismo	Concentración de sustancias mórficas.División por Inducciones sucesivas y degrade (concentración) de reguladores y señales	Desdoblamiento/división	Materia-energía-información
<b>Autoorganización-emergencia/Johnson</b>	Propio sistema	Biológico/ Psicológico individual y colectivo	Estructuras simples y complejas/ local	Organicismo	Indeterminismo morfogénético/Módulos emergentes	Continuo/descontinuo	Materia-energía-información
<b>Causación formativa/ Sheldrake</b>	Propio sistema	Biológico/ Psicológico individual y colectivo	Campos morfológicos/global	Organicismo	Causación formativa. Campos unificados. Inducción determinada	Desdoblamiento	Materia-energía-información
<b>CONCIENCIA</b>							
<b>Núcleo Dinámico/Edelma</b>	Propio sistema/ se representa a si mismo	Psicología individual	Neurofísico/mente localizada	Organicismo	Programación	Continuo/descontinuo Bucle recursivo	Materia-energía-información
<b>Emergencia/Johnson</b>	Propio sistema/ se representa a si mismo	Psicología individual	Neurofísico/mente localizada	Organicismo	Módulos emergentes		
<b>Mente bicameral/ Jaynes</b>	Propio sistema/ se representa a si mismo	Psicológica individual	Socio-cultural	Mecanicismo	Desarrollo del lenguaje. Evolución. Metaforización	Bucle recursivo	

<b>Autopercepción/ Hofstadler</b>	Propio sistema/ se representa a si mismo	Psicológica individual	Estructuras simples y complejas/ local	Organicismo	Habilidad de manipular ( Percepción, categorización, reflejar ) símbolos sin significados en patrones complejos	Bucle recursivo ascendente	
<b>Unimente/Shrodinger</b>	Observador	Psicológica individual	Mente deslocalizada	Organicismo			
<b>Modelo Holográfico del cerebro/Pibram</b>		Psicológica individual		Organicismo			
<b>Creacionismo</b>	Observador	Biológico/ Psicológico individual y colectivo	Mente deslocalizada	Vitalismo	Dios	Secuencia lineal	
<b>Diseño inteligente</b>	Observador	Biológico	Mente deslocalizada	Vitalismo	Programación de Ser divino o inteligente	Secuencia lineal	
<b>Orden implicado/ Bohm</b>	Observador	Psicología colectiva	Mente deslocalizada	Organicismo	Campos unificados	Desdoblamiento	
<b>Universo participativo/Wheeler</b>	Observador	Psicología colectiva	Mente deslocalizada	Organicismo	Campos unificados		
<b>Noosfera/Theirlard</b>	Propio sistema/ se representa a si mismo	Psicología colectiva	Mente deslocalizada	Organicismo	Campos unificados		
<b>Termodinámica-entropía/Maxwell</b>		Físico-biológico					
<b>Estructuras disipativas/ Priogene</b>		Físico-biológico					

## CAPITULO 3. PERTENENCIA

*Lugar y espacio donde ocurre la identidad, formas que adquiere el proceso de la Identidad. Límites y escalas de observación.*

Según Bauman (2005) la identidad es pertenecer, ya sea elegida o sin alternativa. No se puede pertenecer al 100%. Influyen muchas cosas, los antepasados, descendientes, costumbres, dónde se estudio, dónde se vive, dónde se trabaja, lugar de origen o de residencia, etc. Cada uno de esos aspectos van formando la identidad y la personalidad del individuo. Para éste sociólogo el cual estudia y se enfoca tanto a la post-modernidad o modernidad líquida, como el la llama, la identidad hay que inventarla en lugar de describirla y se basa o enraíza mucho en que, la idea de la identidad nació de la crisis de pertenencia y del esfuerzo que desencadeno para salvar el abismo existente entre el debería y el es, para elevar la realidad a los modelos establecidos de la idea establecida, para rehacer la realidad a imagen y semejanza de la idea. En este capítulo abordaremos los temas de dónde (espacio, territorio, o escala) radica la identidad.

### **Espacio**

Primeramente trataremos de definir que es espacio desde la perspectiva de varios autores y se tratara de ver que correlación tiene con la identidad. Para autores como Hiernaux, y Lindon,(2008) el espacio es el lugar de nuestra imaginación. Es el estudio del espacio y la espacialidad entendida como representación, como percepción, es decir como realidades no tangibles. Para Armando Silva (2006), los imaginarios urbanos no están en un pedazo de tierra, sino es lo que anima a una representación grupal. Maturana (2003), desde el punto de vista biológico y fisiológico, menciona que la conservación y la plasticidad ontogénica,-identidad- ocurre dentro de un espacio (lugar).

Hiernaux (2008) en su correlación que hace de tiempo-espacio, y sus representaciones de estos, añade complejidad al espacio y lo maneja en el mismo sentido de las representaciones que se hace del tiempo en éstas tres líneas o cortes del tiempo, premodernidad, modernidad e hipermodernidad o posmodernidad.

Él, parte del postulado que: no esta hablando del espacio como la geometría euclidiana (aunque forma parte de la concepción en la modernidad), sino en una concepción más amplia, donde hablar del espacio implica articular la dimensión física, de las referencias dimensionales en las cuales se desarrollan nuestras actividades cotidianas, pero también en otras dimensiones que califica él de "mentales y subjetivas". Parte de su propuesta triádica parte de Henri Lefebvre (1974) y esto es:

Lo percibido igual a la práctica del espacio

Lo concebido como la representación del espacio

y lo vivido como espacio de representación

Su idea central es que cada concepción temporal induce una cierta forma de ver, de concebir el espacio. Así la ausencia de tiempo debe implicar, en nuestro entender, la concepción del espacio mítico, que existe sin existir por ser marginado. La modernidad implica una visión lineal del espacio y la postmodernidad una visión simultánea del mismo. El espacio esta marcado físicamente por las poblaciones y las actividades que las ocupan y se las apropian.

He aquí las características básicas del espacio en cada época. En el premodernismo, el espacio adquiere un sentido totalmente mítico, existen espacios míticos y de lo fantástico, castillos, bosques, etc. Tiempo circular como espacios de memoria y espacios de conservación de las tradiciones es, el espacio al cual se debe regresar para tener hijos y enterrar a los muertos.

Por su parte la linealidad de la modernidad ha provocado esa ruptura radical de la concepción del espacio. Por ejemplo tenemos el caso de París y lo que planeaba hacer Le Corbusier con su Plan Voisin donde radicalmente destruiría París y lo que hizo el barón Haussman. El proceso de expansión del espacio capitalista maneja tal capacidad tecnológica que se dará el lujo de una expansión tan arrogante tanto hacia arriba como hacia abajo, eso gracias al vidrio plano, el acero, el elevador, etc. (objetos). La concepción siempre más propia de la modernidad acaba destruyendo al pasado.

Hablar de simultaneidad implica hablar de aplicación de tecnologías, es decir que dos eventos ocurren al mismo tiempo y en forma articulada y lógica en dos espacios distantes. Hoy podemos ver en directo el tiempo real, las guerras, los bombardeos, los discursos políticos o los conciertos musicales. Podemos chatear en directo, enviar textos que se abren enseguida, acceder a la información, etc. La simultaneidad es productiva y cotidiana, invaden nuestros espacios y traducen para los más acelerados cualquier espera en una verdadera tortura. Rompe con los principios de ordenación de los tiempos sociales, se adquieren de una manera ética de comportamiento.

El espacio trasciende el tiempo de tal suerte que Milton Santos entre otros autores plantean que el espacio es una forma de tiempo cristalizado o expresado de otra forma. Que en las formas espaciales encontramos la historia de las sociedades que ha dejado su "tiempo" impreso en las formas espaciales, como la hoja o el animal se fosilizó en la piedra.

Walter Benjamin ya había hablado de estas características de los objetos arquitectónicos, que podían desde una visión hermenéutica, ser leídos como representaciones del pasado ya que reflejaban las condiciones sociales de hoy, cristalizados en un objeto material por esencia transtemporal.

Plantea que existen una permanencia de los objetos físicos y de las morfologías de los mismos, que trasciende el paso del tiempo. Lo anterior no significa que los objetos no puedan ser reapropiados por otros grupos sociales, que les darán otro sentido, por ejemplo las pirámides egipcias, pasan de un lugar de culto a un lugar de cultura, pero en el curso de este proceso se integraran en cierta forma, las dos imágenes que emiten el objeto, la imagen actual y la pasada. En consecuencia el tiempo puede borrarse pero el espacio no se elimina nunca, de tal suerte que el territorio sigue marcado por las huellas del pasado y reinterpretado, reintegrado con nuevas orientaciones: es el caso por ejemplo de los edificios históricos que son vistos ahora como capital cultura y por ende reapropiados para transformarlos en museos, restaurantes, sedes de bancos, etc. lo que pasa en Monterrey con el Parque Fundidora y su museo Horno 3.

Para Fernando Martín Juez (2002), el objeto sería el espacio, ya que define a un objeto como aquel que ocupa un espacio cualificado, lleno de atributos.

Por su parte Alicia Lindon (2008) habla especialmente de lo que son las "espacialidades". Define habitar como la forma de vivir del espacio que incluye tanto las prácticas como el conocimiento del sentido común que las orienta y que esta enraizado con la historicidad, muchos lo distinguen esto con "geograficidad". Esto es, la relación de espacio-sociedad, como la "espacialidad" de la vida cotidiana. Hace una diferencia con esto entre el espacio relativo que sería pensar en el espacio como un plano geométrico, es decir del espacio contenedor.

Según Marc Augé, (1993) el espacio es lo que determina la identidad del grupo, donde se desarrolle territorialmente la identidad. Es la identidad del lugar la que funda, reúne y une a un grupo. Los lugares tiene tres rasgos comunes, se consideran identificatorios, relacionales e históricos. Augé dice que el objeto de estudio de un etnólogo es el tiempo pero también el espacio . El espacio es lo que expresa la identidad del grupo, es la identidad del lugar la que lo funda, lo reúne, y lo une. (p. 5), pero por su parte Katia Mandoki (2002) dice que es el grupo lo que define la identidad.

Respecto al espacio hace un debate con De Certeau. Para De Certeau el espacio es un lugar practicado, carece de movimientos. La gente es la que transforma los espacios en lugares, espacios de animación de los lugares. Para Augé, en contra de lo que dice Certeau, el espacio sería el lugar antropológico donde suceden las cosas. Para Augé el espacio es la falta de caracterización o superficie no simbolizadas. Define espacio como practicas de los lugares que definen el viaje. El espacio del viajero sería el arquetipo del no lugar.

Por supuesto no podemos dejar de considerar el "espacio" de Bachelard (1957), como aquel espacio de la experiencia vivida en la arquitectura y por los objetos. Él propone una deconstrucción del espacio poético meramente geometrizado para asociar la imagen poética.

### Lugar/no lugar

El famoso antropólogo francés Marc Augé defiende un concepto que es usado mucho actualmente, el del "*No Lugar*", y es básicamente estos lugares cargados de sobremodernidad, ahistoricidad o estos lugares o ciudades donde ocurre la sobreabundancia de acontecimientos. Son estos lugares globalizados, como los aeropuertos, centros comerciales, tiendas y cadenas internacionales donde se puede estar en uno así en Estados Unidos pero también uno igual en China. El debate aquí fuerte es si estos lugares tienen o no identidad. Él define lugar como aquel lugar antropológico.

Un lugar antropológico es aquel donde se da una construcción concreta y simbólica del espacio que no podría por si sola dar cuenta de las vicisitudes y de las contradicciones de la vida social pero a la cual se refieren todos aquellos a quienes ella les asigna un lugar por modesto o humilde que sea.

*"si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional, ni como histórico definiría un no lugar" (Augé, 1993)*

Es decir, de manera que los lugares antropológicos serían bajo la tesis de este autor lugares de identidad. Como conclusión el *no lugar* sería aquel espacio donde no tiene relación, ni identificación con nadie, no necesariamente causado con la sobremodernidad.

Para Lindón, en cierta forma los *no lugares* dan cuenta de espacios en los cuales faltan vínculos de pertenencia entre el sujeto y el espacio. (Lindón, 2008, P.138)

#### Lugar sin identidad o lugar genérico

El afamado arquitecto Rem Koolhaas, en su ensayo de la Ciudad Genérica (2006), da una definición de lo que es una ciudad genérica, y las ventajas o más bien se plantea la idea de ¿qué desventajas podría tener una ciudad genérica, sin identidad?, así como algunas características de este tipo de ciudades. Lo interesante aquí es que, éste tipo de ciudades parecería que no tuvieran identidad, que fueran un *No lugar* y que cada vez más ocurre a mayor escala. Él menciona que la convergencia hacia un modelo único sólo es posible si la ciudad se despoja de su identidad, lo que tradicionalmente se ha considerado de forma negativa. Esto nos está queriendo decir algo. ¿Cuáles serían entonces las desventajas de la identidad, y a la inversa, cuáles son las ventajas de la inexpresividad?

"¿Qué ocurre si esta homogeneización aparentemente accidental -y usualmente lamentada- fuese un proceso intencional, un movimiento que se aleja conscientemente de lo diferente para tender hacia lo unitario? ¿Cómo saber si estamos

siendo testigos de un movimiento global de liberación bajo el lema "¡Abajo lo característico!"? ¿Qué quedará después de que la ciudad se haya despojado de su identidad? ¿Será lo Genérico? "

La define a una ciudad genérica como un lugar de sensaciones débiles y destendidas, pocas emociones, una ciudad de "los negocios". La Ciudad Genérica es verdaderamente multirracial; siempre es fundada por gente en movimiento, prestos a seguir moviéndose. Dice que la ciudad genérica comenzó en Estados Unidos, pero que ahora se ha expandido por Europa, y hasta en Asia y África. He aquí algunas de las características de estas ciudades:

Desde el punto de vista de la identidad histórica, una ciudad genérica deriva de la sustancia física, de lo histórico, del contexto, de lo real. Pero como el crecimiento humano es exponencial, el pasado se terminará volviendo demasiado "pequeño" para ser habitado y compartido por aquellos que estén vivos. Dice que nosotros mismos agotamos el pasado. Por lo tanto afirma él que por medio del pasado las ciudades se están quedando sin identidad. Y hasta cierto punto cobra lógica este punto de vista ya que en la superabundancia de acontecimientos, la identidad histórica se vuelve cada vez más líquida.

El pone de ejemplo dos ciudades, París, que cada vez se vuelve más París, cada vez con una identidad más caricaturizada, más cerrada mientras Londres por ejemplo se vuelve más abierta, menos estática. Y esto lo podemos ver en el logotipo de las olimpiadas de Londres 2012, un logotipo donde no se muestra ningún icono, monumento, o *landmark* que hable de sus edificios emblemáticos o históricos, solo los números, que es justamente otra de las características de la ciudad genérica, cada vez son más números y menos nombres.

En cuanto a la geometría, y forma topología, la ciudad genérica se centraliza y se va expandiendo a partir de un punto. Este punto parecería que roba la atención del resto de la ciudad, diluyendo así la periferia y dónde este el centro es en

realidad un espejismo de la auténtica ciudad. Ante esto lo que mediáticamente puede ser la identidad de una ciudad es solo su centro y su interacción en este punto. Además también menciona que geométricamente una ciudad genérica es fractal.

En cuanto al mantenimiento de una ciudad genérica dice que no necesita mantenimiento, si es pequeña, se agranda, si es vieja se destruye y se vuelve a construir y se le produce una nueva identidad.

En cuanto al diseño de sus objetos, habla de un lugar importante o que sobresale dentro de las ciudades genéricas, los aeropuertos, mismos del que Augé habla, los puntos de encuentro sin identidad, los *no lugares*. Koolhaas por su parte dice que los aeropuertos son como ciudades pequeñas, con centros comerciales, restaurantes, etc y que el diseño mismo de los aeropuertos se convierten en la identidad de las ciudades. Por lo tanto aquí vemos una perspectiva de escala entre los dos autores.

En relación al urbanismo están sus calles como ya dijimos por números y no por nombres, es más vertical que horizontal, no tiene estilo o tiene un estilo "Free Style", o el estilo "postmoderno". Sus calles solo son para autos, es decir casi no hay calles para caminar. Surge de la idea de la *tabula rasa* y está rodeada por una constelación de New Towns: las New Towns son como anillos anuales de crecimiento.

En cuanto a algunas de sus interacciones, en la ciudad genérica los turistas se juntan en manadas alrededor de un racimo de puestos. Tratan de venderles los aspectos "únicos" de la ciudad. Las partes únicas de todas las ciudades genéricas juntas han creado un souvenir universal. El hotel implica un encarcelamiento, un arresto domiciliario.

Para resumir él hace la analogía que la identidad de la ciudad genérica es como un *mantra*. En cuestión de cultura sólo lo redundante cuenta. Por último es una ciudad que sale de las pantallas de cine.

Por su parte Francesc Muñoz (2008) habla acerca del territorio de las ciudades actuales que parecería que son territorios clonados, algo parecido a lo que habla Rem Koolhaas. Territorios que sean convertido en tematización, tanto en sus edificios, paisajes y urbanismo. Esto es que a escala global se han producido paisajes comunes, orientados no ya al consumo del lugar, sino al consumo de la imagen. Les llama "*urbanalización*". *"Emerge así una nueva categoría de paisajes temáticos que se definen por su ateritorialidad. Es decir, paisajes independizados del lugar, que ni traducen sus características sobre el territorio ni son resultado de sus contenidos físicos, sociales o culturales. Paisajes reducidos, así pues, a sólo una de las capas de información que lo configuran, la más inmediata y superficial: la imagen"*.

Esto implica que se pueden reproducir los objetos de fuerte identidad en ciudades cualquiera o en un centro comercial u hoteles como en el caso de Las Vegas, lo que conlleva a que la identidad es ateritorial, es decir se puede trasladar o llevar donde se quiera. Los paisajes son de este modo consumidos independientemente del lugar por que ya no tienen ninguna obligación de representarlo ni de significarlo. Son paisajes "desanclados" del territorio. Estos son los paisajes de la "*urbanalización*", espacios temáticos donde la única forma de representación pasa por el *gadget* o el *souvenir*, entornos que forman parte de una cadena de imágenes sin lugar, reproducidas en régimen de *take-away*. La dispersión de la población, la producción y el consumo sobre el espacio han hecho que la cartografía urbana se haya hecho ya casi total. Ésta extensión global de la ciudad y lo urbano ha producido también algo que puede llamarse como *indiferentismo* espacial. Es decir aparecen semejanzas morfológicas entre espacios normalmente concebidos como diferentes en momentos anteriores. Así había sucedido tradicionalmente con

los espacios urbanos y los rurales, con los centros y las periferias, con las grandes ciudades y las de menor tamaño.

Algo que distingue a este tipo de ciudades es la "*festivalización*". Marco Venturi introdujo en 1994 el concepto de *festivalización* para referirse al desarrollo de políticas urbanas concebidas a partir de la necesidad de un gran evento como la máquina principal para la transformación de la ciudad y la solución de sus problemas. Ejemplo, las eventos deportivos, culturales, aniversarios en las ciudades etc. Un ejemplo de la Ciudad de México, en la que "una *festivalización*" contribuyo a su identidad, fue la del centenario de su Independencia, dejando grandes construcciones icónicas como El Palacio de las Bellas Artes y el monumento a la Independencia precisamente.

Otra característica de la *Ciudad Banal*, son sus políticas urbanas y de planificación post-industriales, donde mas que ciudades de producción se convierte en ciudades de servicio y de consumo, como caso podríamos ver claramente la ciudad de Monterrey y la creación de su parque y museo temático de "Horno de Fundición".

## **Limite**

### Territorio, desterritorialización, trasnacionalización

Hablando de territorio donde ocurre la identidad un punto importante a considerar es que puede no ser un punto físico, es decir, por ejemplo Mandoki (2006) menciona que las matrices sociales son literal y metafóricamente los lugares donde se gesta y desarrolla la identidad. Esto es que no ocurre en un espacio territorial físico, sino donde se sitúen este grupo de personas y por lo tanto este grupo

de personas que se definen como una matriz social pueden estar esparcida por toda la ciudad o bien estar momentáneamente reunida en algún punto de ésta.

Gilberto Giménez sociólogo de la cultura contemporánea define territorio como un espacio apropiado y valorizado simbólicamente y o instrumentalmente por los grupos humanos (1999) y hace una relación del territorio con la cultura donde señala que existe en dimensiones: primero el territorio como espacio de inscripción o donde ocurre la cultura. En segundo, el territorio puede ser apropiado subjetivamente, como un espacio integrando a su propio sistema cultural.

En este sentido Ernesto Lincona Valencia (2007) hace un estudio sociosemiótico muy interesante, basando su metodologías a la de Lynch y Silva donde hace un estudio de una unidad habitacional de trabajadores de la Volkswagen en la ciudad de Puebla. Él se cuestiona si el habitar en esta unidad los trabajadores desarrollan una relación de pertenencia al lugar y si ese grupo es un realidad una colectividad y qué elementos son los que hacen apropiarse del espacio. En este caso él habla de actores bien definidos y de una matriz social concentrada. Lo que intenta mostrar es cómo los habitantes perciben el espacio físico y territorial de la unidad y cómo estos habitantes de esta colonia ven o les significa ser poblanos. La conclusión que llega él, es que es, a través de los recorridos y sus practicas de estos habitantes de esta colonia, no tanto el territorio o el lugar donde habitan.

Por supuesto que si hablamos de territorio no podemos dejar de lado el concepto de Estado-nación-territorio. Los siguientes autores exponen sus ideas de cómo el tener una nacionalidad o identificarse a una nación estado no necesariamente tiene que ocurrir en un espacio establecido o definido. La identidad ocurre entonces en un "desterritorio" o "aterritorio" y surge aquí el concepto de lo que es ser transnacional, es decir, una identidad que va más allá del que se ubica un territorio mismo de la nación.

Sobre desterritorialización/reterritorialización, Lindon (2008) pone por ejemplo hablando de desterritorialización a Haití y los residentes que están en Nueva York, es decir, que están fuera de su lugar de origen aunque siguen estando reconocidos como parte de él, es decir fuera del estado-territorio, o territorio nacional. Ve el concepto de territorio, como concepción que el espacio relativo da un sentido como de contenedor, se está dentro del continente o contenedor, fuera o dentro del receptáculo, pero igualmente se reconoce como si estuviera dentro. En términos de identidad, excluido-incluido. En ese mismo sentido aplica el término pero respecto a jurisdicciones y unidades territoriales más pequeñas y lo aplica a cuestiones de escala. Una vez más la desterritorialización implica residir fuera del lugar de origen o dicho de otra forma de la comunidad que residen en muchos puntos diferentes de origen, como las *Little Italy* o los barrios chinos o latinos de algunas ciudades de Estados Unidos o en Europa. Es estar en o estar localizado en lugar de origen.

Por otra parte tenemos el concepto de la desterritorialización, es el estar como habitante pero sin sentirse parte de ese lugar, "*siento que solo se está ahí circunstancialmente*" por lo tanto ya no es el espacio geométrico solamente, ni relativo, sino el espacio vivido, es decir los sentidos y significados atribuidos al espacio. Surge así el debate de que es la transnacionalidad y la relación con la identidad.

Para Hiernaux el "*Transnacionalismo*" se distingue de globalización, en tanto que ésta última se desempeña en un espacio global, el cual las fronteras entre naciones tienden a desaparecer, mientras que el transnacionalismo sería el conjunto de procesos que se caracterizan justamente por insistir en el papel substancial que juegan las fronteras en su propio desarrollo y caracterización, permanencia y pertenencia de la identidad.

Entonces él plantea el concepto de hibridación espacio-temporal. Es ahí donde surge el concepto de espacio transnacional, aquel espacio donde conver-

gen dos culturas y es básicamente el lugar de origen y el lugar de residencia ya sea temporal o definitiva.

Alicia Lindon ve la transnacionalidad con los movimientos de la población en el espacio. Se borran las fronteras de los espacios, se vive en el trabajo y se trabaja en la casa. Este desdibujamiento de las fronteras es de carácter temporal. De esta forma, en estos territorios de la exclusión no se da la aceleración y el movimiento espacial, reconocidos como rasgos espacio-temporales contemporáneos. El desdibujamiento de espacialidades antinómicas. El espacio de vida/ espacio vivido donde el primero expresa los espacios de las prácticas cotidianas (espacios de vida) y el segundo ( espacio vivido) la forma en que es vivido el primero. Es el "Anclaje y exclusión".

Ella concluye planteando tres cuestiones:

1.-Hablando de transnacionalismo, habría que plantear el concepto de "*Licuar*" y se hace la pregunta de que si ¿será posible licuar la espacialidad sin perderla?. Las formas espaciales (producidas por las sociedades en un tiempo) siguen presentes, aún cuando la sociedad que las produjo ya no lo este. Tal vez sería más comprensible aplicar la metáfora de licuar el tiempo (tipo el "Orden implícado"). Parecería apoyar la idea que el transnacionalismo esta licuando la espacialidad, o la esta desdibujando. La forma más clara de licuar la espacialidad en tanto perdida, es reducirla al nivel de localización. La localización y la concepción del espacio transnacional como relativo o geométrico, licúa el espacio porque lo reduce a una expresión tan básica que ya no se reconoce el espacio en ella.

2.-En el sentido del espacio geométrico o del espacio contenedor, posiblemente los estudios de transnacionalismos también se enriquecerán si comenzaran a transitar de las visiones en el espacio como "localización" a las visiones del "espacio como lugar, como espacio de vida y espacio vivido"

3.-Por ultimo la tercera cuestión para concluir es que posiblemente pudiera resultar un enriquecimiento para los estudios de transnacionalismo incluir las perspectivas sobre el "lugar", con lo cual se podría generar conocimiento sobre

espacialidades de vida y vividas de las comunidades transnacionales. En ese sentido cabe recordar que no debe confundirse ni asimilarse las visiones de "lugar" sobre todo en la perspectiva del humanismo geográfico, con los estudios locales.

Por otro lado tenemos el concepto de las llamadas migraciones que serían aquellos procesos que implican estancias temporales, más o menos largas, en diversos estados- nación por parte de individuos o de grupos sea para fines de trabajo o de ocio. El trabajo de Tarrus, (1996) es un estudio de aquellas personas que suelen vivir en dos o tres lugares, como por ejemplo los que viven en Nueva York o Londres dicen "I love NYLON. El migrante, donde aquí podría haber la analogía usada como una célula que migra para dar origen a un embrión, es creativo, flexible, constructor, facilitador y socializador. Sería el migrante, aquel componente del sistema que pudiera modificar el espacio y por consiguiente dar origen a una "embriogénesis u organogénesis citadina".

## **Escala**

### Niveles de observación

Es importante destacar, el nivel de donde se observen los objetos para poder definir el territorio donde se limita la identidad o no. Sí se hace observando a la ciudad entera como objeto es mucho más difícil definir donde están los límites, que cuando se hace con un objeto producido en serie, porque ahí sí se nota claramente donde están sus límites. Esto hablando del espacio cualitativo, geométrico, euclidiano. Pero al hablar del espacio vivido y lo vivido como espacio es muchísimo más difícil definir sus límites. Se convierte en lo que Hofstadter (2007) define como la "*danza de símbolos*". Esta analogía ilustra muy bien que es la identidad y donde se ubica. Están como patrones flotantes por todos lados. Otro ejemplo es hablar del ciber-espacio. Este novedoso "lugar" que se intensificó o se hizo más evidente en esta era postmoderna, y como diría Bauman, ya no se sabe donde estamos.

Puedo cambiar de identidad con solo apretar un click en ciudades como las del programa de *Second Life*, o *Gaia*, se puede reproducir o "clonar" objetos de fuerte identidad en ciudades fantásticas y oníricas. Se puede ser y no ser el mismo en lugares virtuales o en las llamadas "Redes Sociales". Se puede excluir, incluir, extender, desdoblar, licuar, separar los objetos que sean, para formar una identidad. La pregunta aquí sería, ¿Quién es el que define este nivel o escala de observación y que pueda de esta manera determinar donde empieza o donde acaba los limites de la identidad de un objeto?

## CAPITULO 4. PERMANENCIA

*Desarrollo a través del tiempo. Devenir. Establecimiento de la identidad futura*

### **Ontogenia. La Autopoiesis Como Permanencia De La Identidad.**

Este enfoque es para tratar de explicar cómo se da la permanencia y la vinculación de un organismo vivo, es decir, como conserva su unidad y la apertura. Esto nos puede dar una consideración para explicar cómo es que una ciudad conserva su unidad, coherencia y permanencia, no solo a través del espacio, sino del tiempo. Utilizaremos la teoría de los biólogos chilenos Maturana y Varela (2003) que ven a la identidad como parte de la autopoiesis de un organismo.

Aunque algunos sociólogos consideran que la autopoiesis no se aplique en el nivel social porque no ven a la sociedad como un organismo vivo o natural, consideraríamos que se puede utilizar muy bien para explicar lo que definiría a una identidad de grupo y por lo tanto a la identidad de una ciudad. Considerando a estos grupos como dicen Maturana y Varela, un observador de tercer orden. Para ellos los niveles de organización natural sería desde el punto de vista de un observador. A nivel orgánico sería de primer orden, a nivel de individual de segundo orden y a nivel de grupos de tercer orden.

Lumahn (1996) también distingue tres tipos de sistemas o niveles de organización pero los llama autorreferentes porque se establecen relaciones entre estos sistemas, los sistemas vivos, donde la esencia es la vida, los sistemas psíquicos o personales, donde la esencia es la conciencia y los sistemas sociales cuya esencia es la comunicación. Para él la sociedad es un sistema auto-referente y autopoietico que se compone de comunicaciones, no de humanos. Estos tipos de sistemas son cerrados en sí mismos, pero mantiene su clausura/apertura. Estos niveles tienen "interpenetración" que es cuando un sistema pone a su disposición

de otro su propia estructura para que pueda seguir construyendo la complejidad que le es propia.

“Los metacelulares son sistemas autopoieticos de segundo orden que poseen clausura operacional en su organización: su identidad esta especificada por una red de procesos dinámicos cuyos efectos no salen de esa red” (Maturana 1973). Según Maturana cada nivel de organización, no esta asilado, sino que forman “acoplamientos” para formar un “linaje específico”.

En realidad lo que nos sirve considerar el punto de vista de Maturana sobre los observadores es porque él menciona que los organismos no tienen propósito, ni intencionalidad, que eso se lo otorga el observador. Por ejemplo el ser mexicanos no tenemos esa intención y sobre todo de manifestarla de la manera que la manifestamos. Esas expresiones son observadas muchas veces por otras comunidades y países que nos ven de determinada manera. Eso podría explicar porque la identidad con que nos perciben en otros países cambia a la que tenemos nosotros mismos.

Desde el punto de vista de cómo Maturana y Varela definen el término autopoiesis, es la capacidad de un organismo para producirse a si mismo. Ellos ven a los organismos vivos como un sistema con características bien definidas (estructura ontogénica) y sobre todo que constituye al mismo sistema como una unidad en el espacio físico y cómo es la capacidad para producir sus procesos, esto es, sus relaciones, no tanto por sus componentes. Un sistema de órganos, lo que lo define, no es los órganos en sí, sino las operaciones que realizan estos. Es decir una persona conserva su identidad por como es, no tanto por las cosas que lleva o tiene. Una ciudad no define su identidad tanto sus individuos ni su infraestructura, sino su *modus vivendi* de día con día.

Otra característica de los sistemas autopoieticos es que existen en dos dominios. Uno en sí mismo, autónomamente a su propias dinámicas que hace que

se mantenga, que mantenga su unidad y permanencia auto produciéndose, como ya lo vimos y otro al dominio relacionar o sea lo que tiene que ver con otros sistemas o su entorno. Estos se podrían llamar “la historia de sus relaciones” que va configurando como es un organismo.

Los organismos vivos aunque no poseen entradas ni salidas como en una máquina pueden ser perturbadas por hechos externos y experimentar cambios internos que compensan esas perturbaciones.

En cuanto a su unidad o identidad topológica, se mantiene a pesar que los afecte agentes externos o el medio ambiente y presente pequeñas variaciones, pero en sí presentan plasticidad ontogénica, es decir, que no varía en su conjunto. Su estructura ya esta determinada.

Ahora bien si los organismos ya tienen su estructura determinada como dicen ellos, por la tanto podremos decir que las características de su identidad también ya esta determinada. Al estar determinado en su estructura un sistema autopoietico se comprende que lo “externo” no determina lo que sucede en el dominio fisiológico o interno (Maturana 1973). Su identidad o lo que lo define internamente. Lo que hace que tenga unidad y cohesión y que aunque tenga movimientos y variaciones, no cambiará. Es decir, que solo esta determinada su identidad como unicidad y permanencia. “Lo que pase externamente”, no cambiará su cohesión, tal vez se modifique en un futuro, pero no en el presente. Una persona tiene ya su identidad estructural definida tanto desde el punto de vista meramente físico como es el cuerpo humano con su característica. El entorno no determinará si tiene mas vello o no. O su identidad psicológica también ya esta definida, pero su manera de pensar podrá sufrir cambios a lo largo de su vida. O trasladándolo a las ciudades o matrices no importa con cuantas noticias agradables o desagradables amanezca, esa ciudad no dejara de ser la que es. Lo vimos en el 9/11 que aunque desapareció un icono que le proporcionaba no dejo de ser NY.

A esto se le llama ontogenia, la historia de su desarrollo. La ontogenia es la historia del cambio estructural de una unidad sin que esta pierda su organización (Maturana, 1973). Es la historia de cómo se ha transformado esa unidad y como se a conservado a través del tiempo y continuada en un espacio físico.

Finalmente los chilenos afirman que estos niveles de organización se pueden comparar con máquinas. Una máquina se define como un sistema que puede materializarse con muchas estructuras y cuya definición no depende de los componentes sino de sus procesos y éstas presentan en pocas palabras las siguientes características:

1. Son autónomas.
2. Poseen individualidad. Únicas
3. Unidades por su organización
4. Conservación de ellas mismas
5. Su producción puede ser observada

Conclusión de la autopoiesis y la identidad de la ciudad: La autopoiesis es una especie de diseño o diseño de la manera en que los sistemas, en este caso los organismo vivos como una célula, un organismo, un individuo hasta una ciudad, mantiene o busca su perpetuidad o permanencia gracias a procesos internos que se auto-producen sus propios componentes.

Un sistema autopoietico como una ciudad es singular y diferente a otras debido a que es producto de una historia general de interacciones en la que siempre ha conservado su producción de sí mismo (*filogenia*) y una historia particular de interacciones (*ontogenia*).

En este caso podremos decir que las ciudades desde el punto de vista de la autopoiesis de Maturana y Varela son únicas y se distinguen de las demás porque:

- La ciudad ocupan un solo espacio físico definido por su morfogénesis que vendría siendo la unicidad y pertenencia de su identidad.

- Ya que las ciudades conforman y son definidas como una unidad, esta unidad las hace autónomas , poseen individualidad.

- En una ciudad tienen componentes que generan los procesos (relaciones), en este caso los objetos. Este puede ser un sujeto o un espacio cualificado.

- La connotación de la identidad de cada ciudad es determinada por los otros observadores, llamados de tercer orden.

- Las ciudades pueden ser perturbadas por hechos extraños y modificadas internamente y esos cambios son para conservar su organización. Es decir tienen propiedad de homeostasis. Esta propiedad es lo que le da, la unidad hacia su interior.

- La ciudad tiene plasticidad ontogénica que hace que aunque la ciudad tenga variaciones internas como sería su historia, su cultura, sus políticas, su desarrollo físico, etc hacen que conserven su permanencia a través del tiempo.

- El desarrollo u ontogenia de las ciudades no se interrumpe, sino que es continua .

- En las ciudades, éstas variaciones pueden ser de dos tipos en su ambiente y en su mismo sistema que las define como una determinada ciudad.

- El medio ambiente en las ciudades no determina lo que le pasa, sino que desencadena los cambios estructurales determinados por su propia estructura.

Podemos concluir que lo que le da la identidad a una ciudad de permanencia son sus dinámicas y sus operaciones, no sus componentes aislados, como sería considerar solo a los objetos dentro de la ciudad o solamente a los individuos o sociedad.

## **Prácticas Sociales E Identidad**

### Religión e identidad

Definitivamente la religión como otras prácticas determina o forman parte de la identidad de una ciudad. No solo la praxis de ésta es lo que otorga la identidad, sino desde un punto de vista más amplio como veremos en la identidad histórica, son los acontecimientos relacionados con éstas prácticas religiosas lo que le da significado a un hecho.

Parece significativo hacer mención de la relación emergente que surge de las prácticas religiosas para formar la identidad de un pueblo. Esto es, que la práctica de cierta religión dé la identidad, pero además, la práctica de esta religión combinada con ciertos factores culturales, sociales y ambientales hace que se forme la identidad.

Esto fenómeno no solo se da en la praxis de determinadas religiones, sino en la praxis de muchas actividades dentro de matrices sociales bien definida, como puede ser el deporte, la milicia, etc. Sin embargo en la religión se torna importante ya que ésta, está ligada a ideología fundamentalista y existencialista de determinado pueblo o ciudad.

Para esto mención el punto de vista del sociólogo Weber que explica en su libro "La ética protestante y el espíritu del capitalismo" la tesis de que existe un vínculo entre el nacimiento del capitalismo al desarrollo de la doctrina calvinista y por consiguiente a la interpretación del éxito económico como gracia divina. Esto podría ser útil para saber cómo se forma la identidad desde punto de vista social y económicamente en un grupo y de esa misma manera poder trasladar estos conceptos a otras prácticas y sistemas.

Weber contrariamente estaba convencido de que no era el materialismo, como lo afirmaba Marx, el mecanismo social más importante, sino que era la ideología, sobre todo religiosa, el principio fundamental que regía la vida de las personas y los pueblos. El politólogo estadounidense, Samuel Huntington (1993) a fechas recientes hace afirmaciones sobre las luchas ideológicas y que pudieran sustentarse en lo que Weber decía.

El autor apoyándose en estadísticas, se basa en el carácter protestante de las propiedades y empresas capitalistas, así como de las esferas superiores de la clase trabajadora. Explica como la mayor parte de la riqueza recae en las protestantes por dos causas:

1. Como consecuencia de motivos históricos (presume aquí una riqueza hereditaria).

2. Porque el lugar donde se asentaban la mayor parte de los protestantes unos territorios favorecidos por la naturaleza y la situación geográfica.

Al respecto hay un libro en el cual se hace mención acerca de cómo influye el ambiente para el desarrollo de ciertas prácticas religiosas. Sapolsky (2007) en un intento por explicar como el medio ambiente influye en cómo se desarrolla una sociedad hace un breve descripción de las relaciones de algunas prácticas religiosas asociadas a un ecosistema. Él dice *"somos producto del tipo de sociedad en que vivimos y no seríamos la misma persona (identidad) si nos hubiéramos criado en otro lugar"* (pág. 137). Él menciona que los habitantes de los bosques lluviosos son especialistas en la proliferación de espíritus y dioses, mientras que el monoteísmo fue una invención procedente del desierto. Básicamente esto se explica porque en las regiones donde hay sombra protectora de árboles ya que el bosque da la oportunidad de sobrevivir más en cambio en el desierto no existen los medios para poder sobrevivir, entonces esto hace florecer las creencias de un dios intervencionista y protector. Finalmente menciona que el mundo occidental como lo conocemos está marcado por sus antepasados monoteístas como son el ju-

daísmo, con repercusiones en el cristianismo y el islam que también proviene de un horizonte infinito como el desierto.

El documento de Weber resume los principios de esa ética del capitalismo moderno (Occidental), que viene a decir que la moralidad es útil porque proporciona crédito y éstas con virtudes y existe virtud en el trabajo. Weber posteriormente hace un análisis de otras religiones como el confucianismo y taoísmo y porque en estas no triunfó el capitalismo. Esto lo explica en lo que sería su Sociología de la Religión (1997) en que tanto estas prácticas religiosas como el hinduismo y el budismo consideran que el hombre superior debía mantenerse al margen de la búsqueda de riquezas. Sin embargo, el objetivo del confucianismo era lograr y preservar una posición de status, empleándolo como medio para una adaptación al mundo, educación, auto perfección, buenas maneras y piedad familiar. Weber afirma que fue la diferencia en la mentalidad ideológica o religiosa lo que contribuyó al desarrollo del capitalismo en Occidente y su ausencia en China.

Bolívar Echeverría (2007) un ensayo hace una reflexión a partir de la postura de Weber la cual menciona hay una connotación racista en la modernidad capitalista, donde se exige la presencia de la *blanquitud*. Él menciona : la identidad humana moderna consiste en el conjunto de características que constituyen un tipo de ser humano que se ha constituido para satisfacer e interiorizar plenamente el solicitamiento que viene del “*espíritu del capitalismo*”. (Pág. 16). Esto se puede interpretar en que el mundo occidental moderno que vivimos nuestra identidad está marcada por las prácticas protestantes calvinistas. Esto trasciende no solo en el ámbito religioso y económico como lo señala Weber sino también en la imagen occidental, marcada por la *blanquitud* no blanca que es otra cosa. Echeverría define *blanquitud* como la visibilidad de la identidad ética capitalista en tanto que esta sobredeterminada por la blancura racial, pero que ésta blancura racial se relativiza a sí misma al ejercer esa sobre determinación. Ésta es la razón que actualmente vemos imágenes del Presidente Obama sin vestir con atuendos africa-

nos o antillanos, sino con una imagen de “*pulcritud*” propia de los descendientes nórdicos calvinistas.

Para concluir esto se puede decir que de la misma manera un ambiente y ecosistema puede influir en el tipo de prácticas religiosas, las prácticas religiosas pueden influir en las sociedades y cultura y hasta en medio ambiente también. Los conflictos religiosos pueden determinar la configuración del mundo actual. Por lo tanto para determinar el devenir de la identidad de alguna ciudad debemos considerar la religión como un punto de partida, pero más allá de cómo y cuál religión se practique, es ver las causas y consecuencias de dichas prácticas.

La identidad por la religión no está determinada por la praxis en sí, sino, por la “historia” o los acontecimientos significativos de la ciudad que llevo a esa praxis. Y naturalmente que la praxis actual puede transformar la identidad futura de las ciudades haciendo esto autorreferente.

## **Tiempo Y La Identidad**

### Acontecimientos Historia

Esto no pretende ser un recuento histórico de lo que las ciudades ha vivido y se han contado de éstas, sería interminable tratar de contar dónde y cómo se fue forjando su identidad. Lo importante y lo que debemos recalcar es que, es la historia lo que la otorga. Primeramente podemos identificar algunos elementos dentro de ésta que sirven para empezar a delimitar los elementos que se dan en lo que constituye la identidad histórica.

Apegándonos a lo que dice el significado de la palabra historia es aquello que le acontece a un individuo o grupo de estos pero que se narra o se tiene en cuenta, digno de ser contable o que se tiene en la memoria. Se pensaría entonces, que es aquello de lo que se tiene conciencia en el sentido en el que habla

Schrödinger (2007), que lo que queda en la conciencia es lo más reciente hablando de sensaciones y percepciones. Hablando de lo que acontece lo que queda en la mente o conciencia es la historia ya sea porqué se queda plasmada en algún objeto como lo puede ser un documento, un edificio o utensilio o porqué se queda en algo que no es material, queda en la mente grabada, un hito, o un mito.

Tenemos entonces la conciencia de la percepción (aquí y ahora) y la de los acontecimientos (historia o memoria). Desde un punto de vista biológico y haciendo la analogía de una ciudad o sociedad como ente vivo, la identidad la da su ontogenia, es decir, el desarrollo histórico (Maturana, 2003)

Como lo menciona Morin (2006) la historia empieza cuando surge el estado civilizador, tal pareciera que este es lo que marcaría a un pueblo, o lo definiría como tal. Sin una organización jerárquica como lo es un estado civil, y dentro de una sociedad arcaica parecería que no se es nada, hablando sobre todo de ciudades o de identidad en matrices ciudadanas o nacionales.

Más aún, aunque no exista un estado civilizador, con el hecho que existan dos o más personas *lenguajendo*, (Maturana,2003), existe esa conciencia y reconocimiento ante otro, por lo tanto existe ya la identidad. Basta un bucle formado por dos partes complejas.

Ahora bien, estos acontecimientos de interacciones entre estos bucles, ya sea de persona o persona, persona a grupo o de grupo a grupo, se pueden clasificar de manera que Augé, (1993) habla acerca de cómo pasan los acontecimientos. En la línea del tiempo, del espacio, y del individuo. En el tiempo, este autor francés menciona no en la cronología, sino más bien en un sentido cronométrico, es decir, en la velocidad con que pasan las cosas. No es que un acontecimiento pasa más rápido que otro, sino más bien, se refiere a la velocidad en que nos damos cuenta de cómo pasa. En el espacio, no se refiere a geometría de los objetos, sino más bien a la distancia que hay entre objetos. Y la individualización, que se

refiere a que tanta subjetividad le damos a estos acontecimientos. Ahora bien, se podría encontrar un relación entre la velocidad de darnos cuenta de la historia y la distancia en que otorgamos a nuestro mundo que ocupa un espacio físico, de esta manera entre más rápido pasan los acontecimientos y se achica estos espacios y por lo tanto tenemos “los no lugares” que el menciona. El habla de acontecimientos y lugares productos de la sobre modernidad, pero trasladando este mismo pensamiento del francés a una sociedad, la historia se contaría a partir de lugares o no lugares. Por ejemplo, un comunidad en la que una persona o grupo de personas tendría que recorrer un largo camino para ir a trabajar, dependería si su historia que se cuenta a partir de la velocidad en que tarde en llegar, si lo hace caminando por ejemplo o en un automóvil. Resultaría obvio pensar que parte de la historia de esa comunidad sería más acentuada en ese trayecto si lo hace caminando que si lo hace en automóvil.

Augé al respecto también menciona la subjetividad en el tiempo de lo que acontece. El acontecimiento, (lo que acontece, lo que pasa) a menudo no es más que la suspensión o lentitud del tiempo que nos invita a tomar la medida de lo que ha ocurrido. Augé, 2001, pág. 185) Por ejemplo la muerte, es algo que ha pasado, sin dudas, pero las prolongaciones de ese acontecimiento que paso vendrían siendo los funerales, ritos, conmemoraciones, etc

Eso podría explicar la sensación que se podría tener en decir que hay ciudades que tienen más historia que otras si son más antiguas. La realidad podría explicarse en que no es que tengan más o menos que contar, una ciudad joven podría contar y haber vivido mucho más cosas que una ciudad vieja, en la que aparentemente nunca pasa nada. Lo que pasa en una ciudad más moderna es que la velocidad en que se dan cuentan de estos acontecimientos y ahora, con los resultados de la sobre modernidad y la velocidad de información que existe, se podría contar un acontecimiento más rápido que en la Edad media por ejemplo. De tal manera que por ejemplo la ciudad medioeval de Brujas tendría más historia, que la

agitada ciudad de Nueva York, aunque no creo que Nueva York tuviera menos que contar.

Hablar de los acontecimientos es hablar de etapas. Otra manera de encontrar correlaciones sería a partir de la literatura y como lo piensa el escritor Zygmunt Bauman (2005). Él lo hace a partir de etapas del pensamiento humano. Según Gauchet se puede hablar de tres eras de la personalidad de la humanidad. La primera la “ante individuo” o pre-moderna, constituido por la norma que regía la conducta de los hombres. Era cierto, sólido y giraba en torno a valores. En segundo lugar la personalidad moderna donde está marcada por una sociedad de culpa, de responsabilidad. La identidad giraba en torno a una carrera ocupacional. Tenía un poder coactivo pero ofrecía a cambio seguridad. Y la tercera la etapa postmoderna marcada por una desdramatización de la vida social. Bauman le llama una *modernidad líquida*. En esta *modernidad líquida*, la identidad se puede elegir, se puede borrar (con una simple cámara de video digital Web), es una identidad flexible, con movilidad, sin compromisos y sin consecuencias.

Hablando de estas etapas Friedman también habla de tradicionalismo, modernismo y postmodernismo. Él hace unas conclusiones acerca de las características que presenta la identidad modernista, lo más sobresaliente es por ejemplo que en el modernismo se expresa en términos de instituciones. El postmoderno en la clara idea de la falta de identidad. De la identidad a través de la mercancía, muy inestable y se desvía hacia soluciones religiosas o étnicas (Friedman, 1994).

Por su parte Hiernaux (2008) parte de la idea de que existen diversas representaciones del tiempo, mismas que corresponden a formas cómo las que diversas sociedades se han influenciado o no en el tiempo. A grandes rasgos hace tres grandes cortes históricos pre-modernidad, modernidad y las post-modernidad o hiper-modernidad.

En la pre-modernidad no se construye representaciones del tiempo y este se vuelve mas bien cíclico. Ún ejemplo es la concepción judeocristiana, donde se puede ver la circularidad del tiempo. En la modernidad el tiempo es lineal. Por ejemplo la idea de tener cada vez cosas mejores, hay una visión de la aceleración, las cosas se mantienen. En la post-modernidad la representación del tiempo es simultánea. Esto está sobre la linealidad de la modernidad. Menciona a Augé que con la hipermodernidad, el tiempo es simultáneo, es decir "tiempo real", lo que pasa se ve en el instante se vive en el instante. Habla del termino "fuera de lugar". La complejidad es tanto más extensa en el manejo o la representación que hacemos del tiempo en nuestros encuentros con los demás, que vivimos actualmente un periodo de entremezclamientos de tiempos fuera de todo entender.

En este sentido conviene clasificar lo que acontece, la historia, el desarrollo de una ciudad, en relación a lo que queda, o permanece. Al hablar de la identidad histórica además de hacerlo en relación a la velocidad en que pasa, es también hablar de lo que permanece y en ese sentido Bauman distingue muy bien las etapas humanas, en qué tanto de lo que se pasa se queda en un estado "sólido o líquido", qué tanto de la historia pasa o se queda. En ese sentido la historia pasa o se queda en función del nivel de compromiso o de arraigo tenga una sociedad. Tal pareciera que existiera una relación entre el nivel de arraigo que una sociedad tenga a esa misma sociedad o de compromiso, con etapas más actuales. Es decir, en esta etapa de pensamiento actual aparentemente existe menos compromiso de arraigo que lo había en una etapa moderna y pre moderna, por lo tanto aparentemente menos cosas que contar históricamente. Por ejemplo, una ciudad con fuertes costumbres y tradiciones, es decir, con fuertes convicciones a querer permanecer a una misma identidad, tendría más cosas que contar, (más historia) que otra ciudad más cosmopolita, independientemente si es una ciudad más antigua o no. En ese sentido la identidad histórica no es influida tanto cronológicamente, sino por otro elemento que es la capacidad de elección o no. Teniendo por ejemplo, dos niños que nacen un circunstancias y tiempos parecidos, y al crecer uno de ellos dejar el hogar y el otro no. Por complejas y múltiples razones, el que lo deja

tendrá una ontogenia o desarrollo con más movilidad, más cambiante, que el que se queda. Es decir, el que se fue, tendrá menos de todo, y el que se quedo tendrá más de algo. Al final los dos tendrán la misma cantidad de historia, la diferencia está en el “todo” y en el “algo”, (lo global o lo local). Esto es a lo que se refiere Bauman (2000), cuando en las actuales sociedades occidentales el Cristo es Judío, el coche es japonés, la comida es italiana, los números árabes, las letras latinas, el café brasileños, etc, Como menciona este autor, el problema de la identidad en la “*modernidad líquida*” no es si hay o no hay, sino cuál es. Por esa razón se tiene la sensación que al tener “más de algo” se dice que una sociedad es más local y menos globalizada, tiene más historia.

Aparentemente la sociedad norteamericana tendría menos historia por la cantidad de experiencias vividas cronológicamente que por ejemplo la comunidad europea. Bajo el enfoque del nivel de permanencia la sociedad americana ha sido más estática, que la europea, en el sentido que la europea ha tenido más “cambios de piel”, ha tenido “menos de todo” y USA “más de algo”, es decir, en pocas palabras la ontogenia de Europa o su desarrollo ha tenido “de todo un poco” que a diferencia de Estados Unidos que ha tenido “algo de todo “. No es medir que parte ha tenido más, sino en el sentido de quien ha permanecido más quien ha tenido más movilidad o flexibilidad, que parte ha sido más sólida o más líquida?. Para Bauman la identidad es algo inconcluso, algo que está cambiando continuamente, como la historia, la historia cambia, rápido o lento, pero cambia. La historia entonces no está tanto en función de la cronología ni la cronometría, sino en sí se mueve o no, sí hay cambios o no. Una ciudad con mayores acontecimientos que otra en la que no pasa nada tendría más historia, más que contar, ha vivido “de todo un poco”.

Ahora bien, esa capacidad de permanecer o no permanecer esta influida por factores que son ajenos a la voluntad o por voluntad propia, elegida o sin alternativa. Éstos factores que se analizarán más adelante son factores como el económico, político, civil, antepasados, descendencias, costumbres, objetos, etc. pero lo

interesante aquí es que a diferencia de la modernidad sólida o líquida que describe Bauman esta en la capacidad de elegir. En las sociedades líquidas se distinguen por la capacidad que tiene de elegir a que identidad o parte permanecer. Entre más coercitiva mas sólida será la identidad y viceversa (Bauman 200?). Por lo tanto es importante apuntar que para cuestión del proceso que subyace a la identidad, en la sociedad, si ha tenido un desarrollo “de todo un poco”, en teoría tendrá más facultades de elegir su identidad, es decir, su identidad será menos coercitiva.

Por otra parte al hablar de momentos históricos también se puede referir al triunfo del pensamiento racional o no. A lo largo de la historia del plantea se ha distinguido y pugnado por la racionalidad y su dualidad emocional. Sin ahondar históricamente en este desarrollo, nos podríamos centrar en el uso o no de la razón o de la emoción como una manera de categorizar los momentos históricos hacia una identificación de la identidad.

Friedman (1994), por su parte dice que hacer historia es una forma de producir identidad. Es interesante esta postura porque no dice que la historia o los acontecimientos en sí sea lo que otorgue identidad sino más bien es hacer una construcción de acontecimientos y narraciones que es significativo para el sujeto o la colectividad. El dice que la historia es el discurso de la identidad, porque la cuestión de quien posee y se apropia del pasado tiene que ver con quien es capaz de identificarse a sí mismo e identificar al otro en cualquier momento y espacios dados. (Friedman 1994 ,pág. 222). De esta manera pone a la identidad histórica de una manera muy subjetiva y no tanto por los acontecimientos que ocurren de una manera objetiva. El dice que “la historia es la impresión de una huella del presente en el pasado” (Friedman, 1994 ,pág. 184)

*Mas contundente menciona que “la construcción de la identidad es un juego de espejos elaborado y absolutamente serio. Es una compleja interacción temporal de muchas prácticas de identificación externa e interna con un sujeto o una población.*

*Para entender el proceso constructivo es necesario, entonces, poder situar los espejos en el espacio y su movimiento en el tiempo". (Pág. 221)*

El le llama visión sistémica global a una forma de estructura. Esto significa que tiene una orientación macro histórica y abarca las "grandes estructuras y enormes procesos". Esto es que la identidad y la historia se ha ido formando de una manera sistémica incluso desde hace 5000 años (pág. 40). Por ejemplo, él menciona que la globalización y occidentalización no es nuevo o de recientes años, sino que esta forma de estructura se ha ido repitiendo a lo largo de la "historia" por no decir años, Dice que existían sistemas globales antes del año 1500 (pág. 36), e incluso la conexión con sistemas prehistóricos, imperios y sistemas modernos.

Este sistema global generalizado tiene algunas características, por ejemplo tienen estructuras centro-periferia que son los centros de producción, tiene formas de estructuras dependientes (las que dependen para su reproducción de un sistema más amplio y de estructuras independientes y está regido por, sistemas de bienes de prestigio y civilizaciones comerciales. Otra característica es que los sistemas globales incluyen procesos de globalización como de fragmentación, o sea la forma de lo global y lo local. Él dice que el mundo es una articulación permanente de procesos globales y locales y que es incorrecto pensar que el mundo actual esta occidentalizado sino más bien en una constante articulación entre los dos procesos. (Pág. 32). Los sistemas globales también presentan entropía.

Una vez entendiendo a la visión sistémica global él menciona que la división de la historia mundial en sistemas mundiales separados reside más bien en el concepto de civilización (pág. 49). Para él la cultura es como un objeto, como cosa, substancia desencarnada de la experiencia (p.10). La identidad cultural es un repertorio o estructura de comportamiento, modales, reglas e ideas que definen las propiedades de un centro por oposición a una periferia, temporal y/o espacial

(pág. 131). La identidad sería entonces esa serie de atributos que marcan a ese objeto.

Habla de tres tipos o niveles de cultura

1. Lo que se refiere a todo desde la agricultura hasta la filosofía, orientaciones simbólicas o mentales de la sociedad.- cultura objetiva.

2. Corresponde al conjunto de elementos empleados por una población para su auto identificación (en sí mismos) (cultura de identidad étnica).

3. Organizadora de la totalidad de los procesos de vida, incluida la reproducción material.

Esas propiedades o atributos llamada identidad cultural son y abarcan estos tres niveles o clasificaciones que Friedman hace de la cultura. Como modo de pensar o filosofía eso es el reflejo de cómo se va dando la conciencia colectiva. En segundo lugar como etnicismo, ya que es un autoreconocimiento de un grupo. Prácticamente él otorga a la cultura esa propiedad como especie de catalizador para pintar o activar la identidad a través de los acontecimientos en el tiempo y espacio. Es decir, sin una forma estructural de una civilización, no se formaría la identidad a pesar de cuantos acontecimientos puedan pasar.

Para concluir acerca de la postura de Friedman podemos decir que bajo una visión sistémica global la historia es más bien “estructuras del mundo y ciclos civilizacionales”. La historia como la conocemos es más bien un intento por recrear o penetrar a la sociedad. A estas estructuras y ciclos, a esta forma de organización a través del tiempo y del espacio. Es un intento por acomodar estos espejos.

Sobre cultura desde el punto de vista, etnográfico clásico, podemos decir que es una cosmología, una suma de representaciones transmitidas de generación en generación y portadores de la génesis y la organización del mundo y de la sociedad. (Augé, 2001, pág. 104). Para Samuel Huntington (1993) *“Una civilización es una entidad cultural. Aldeas, regiones, grupos étnicos, nacionalidades y*

*grupos religiosos, tiene todas culturas distintas, con niveles diferentes de heterogeneidad".* Se auto identifican por ejemplo por el idioma, historia, religión, costumbres, instituciones o por auto identificación subjetiva de la gente. Huntington agrupa o cataloga 7 u 8 civilizaciones, la occidental, confuciana, japonesa, eslava ortodoxa, islámica, hindú, latinoamericana y africana. La identidad entonces se define en función de términos étnicos y religiosos (civilización). Las civilizaciones son totalidades, diferenciados por sangre, religión, estilo de vida, idioma, etc. Sobre todo hay que poner atención en lo religioso ya que la religión ha ofrecido respuestas a quien soy o a qué lugar pertenezco.

### **MONUMENTOS**

Como indica la etimología, expresión tangible de la permanencia o por lo menos de la duración. Los monumentos son "momentos" o acontecimientos que quedan plasmados en un espacio. ¿Se podría definir cuál sería ese objeto como congelado en el tiempo y que plasme y abarque los acontecimientos sucedidos en una ciudad?

Para Aldo Rossi (1966) los monumentos son plazas, iglesias, museos, teatros, etc, espacios de intercambios de experiencias y significados de interacción, de utilización y creación de memoria, espacios en los que cada uno es simultáneamente aprendiz y constructor de memoria urbana. Son espacios que no pueden repetirse, explicarse ni crearse ex profeso, solo la lenta construcción de la ciudad y la experiencia directa y personal los hará reales y concretos" (p. 42). Los monumentos son espacios de la memoria urbana. Ligando la memoria con los acontecimientos que pasan y con lo que se le llama historia o intento por penetrar en una ciudad, la memoria solo es algo que queda en el consiente de una mente, en este caso en una *unimente*. La pregunta es, ¿si quedan en la conciencia de las personas por estar físicamente o están plasmados físicamente porqué quedaron en la conciencia de la ciudad?

Existen muchos monumentos políticos en las ciudades, así les llama Morin (2003) como por ejemplo Casa Blanca o Kremlin, que en sí no marcan algún hito, pero que al verlos nos trae a la memoria muchas representaciones y simbolismos. Algunos de los monumentos históricos, son para celebrar o recordar algún hito, un acontecimiento que marco deliberadamente o no la “forma de vida o Cultura” según Friedman. Pero los monumentos sería algo más, sería como lo dice Rossi, todo aquello que se va construyendo a partir de acontecimiento y de no acontecimientos, inclusive podrían estar en un lugar y en un *no lugar*, es decir, en pocas palabras aquellos espacios llenos de experiencias y significados.

### *Sobre espacios y memoria*

El espacio proporciona una referencia a la memoria, y si a menudo la engaña es porque los recuerdos se desvían, viajan y son en si mismos infieles. El día en que el espacio acomete contra la memoria destruyendo sus referencias para sustituirlas por simulacros, ya no queda nada que pueda retener los recuerdos: su huida se acelera, se aleja sin ninguna esperanza de regreso. Existe una fuerte relación entre el espacio, la imagen y los acontecimientos. Sobre los acontecimientos ya no sabemos si son o no son, como dice Augé, si son una ficción. Los medios de comunicación hace que los acontecimientos sean o no, los hacen o los deshacen, hacen que los acontecimientos sucedan en el tiempo y en el espacio, depende de la duración e importancia que les den, en la sobremodernidad se hacen superabundancia de acontecimientos. Esto abarca en la permanencia y pertenencia de la identidad. Él menciona que el espacio es motivo de discusión desde el momento que se habla de acontecimientos, no solo por el achicamiento del planeta por los transportes y las comunicaciones y además por los espacios de sobremodernidad sino porque los espacios son ahora más virtuales. Se cuestiona si los lugares sobre modernos son pura virtualidad. ¿Qué acontecimiento no se presentaría en primera instancia como un conjunto de imágenes?. Habla de la virtualización del espacio y el vacío de acontecimientos. En base a eso, podrían ahora

los monumentos, ser cualquier objeto? Quizá, si, es todo aquello que alarga la existencia de un momento, de algo acontecido, aquello que de la certeza de que algo paso. Por poner un ejemplo, un año después de la muerte de Lady Diana, todavía había detalles de póstumos como flores, globos, cartas, etc. Esos objetos que comúnmente no se les llamarían monumentos, estaban en realidad alargando la existencia y presencia de algo que paso. Era ya un lugar turístico, un monumento a visitar.

Donald Norman (2004) bajo el enfoque del “Diseño emocional” habla de los souvenirs, que son pequeños monumentos “para llevar” por así decirlo, pero que son objetos cargados de una fuerte emoción. Baudrillard por su parte habla de objetos singulares, aquellos edificios o objetos urbanos que son altamente atractivos, como la Torre Eiffel.

### *HITOS*

En el sentido estricto un hito es un mojón, un punto, un indicador que ahí empieza o termina algo o bien, una señal de que “paso algo”. Hablar de hitos es hablar de acontecimientos, pero acontecimientos que marcan, tatúan, dejan huella, que marca un punto de referencia. A diferencia de un acontecimiento histórico que da identidad y un hito, este ultimo marca un antes y después en el significado que una ciudad le dé un acontecimiento. Un caso claro fue la identidad que adquirió la ciudad de Nueva York a partir del derrumbe de las Torres Gemelas.

Paul Virilio (2006) habla de “accidentes del tiempo”, él le llama accidentes a este tipo de eventos que dejan huella. A veces este tipo de acontecimientos dan más identidad como en el caso del 9/11 que las mismas construcciones. Es decir, lo destruido puede dar más identidad que lo construido. Por otra parte habla de la autoconstrucción de la identidad en las ciudades -que finalmente es información- con cada ciudadano donde es urbanista y muchas veces se ignora. Esto no sería propiamente un hito como se le conoce. Virilio hace la mención del papel tan cru-

cial hacen los medios de comunicación para estos llamados “accidentes del tiempo”. Actualmente se busca más la creación de accidentes más que de acontecimientos. Entonces no es tanto el evento o el acontecimiento en sí, sino la manipulación mediática que hay de tras de eso. Él dice que los medios buscan una “sincronización con las emociones”. Anteriormente se buscaba una democracia política y social, hoy se busca que las ciudades se unifiquen en sus emociones, en este caso del terror, gracias a los “eventos accidentados”. Esto es por una nueva forma de hacer guerra. Antes era en forma de materia (rifles, cañones, etc, luego en forma de energía, bombas, etc y ahora es en información. La llamada Infowar (armas de comunicación masiva). La ciudad pánico se convierte en teatro, espectáculo.

Por lo tanto un hito o una marca sí es parte de lo que forma la identidad, pero no solo lo que las organizaciones mediáticas nos quieren vender. Un hito puede ser no solo algo terrorífico que pasa en la ciudad, sino algo también sencillo, sin tanto espectáculo. Simplemente “una señal de que algo paso”. La pregunta aquí sería porque predominan o se queda más, marcado los acontecimientos negativos que los positivos. ¿Por qué las tragedias llaman tanto nuestra atención?

Por ultimo, como hitos podíamos poner a los personajes inspiradores. Aquellas personas que se vuelve objetos mediáticos, imágenes objetos, como Hitler, los Kennedy, Reagan, Pinochet, Diana, la Madre Teresa de Calcuta, el Papa Juan Pablo II, Mandela, Armstrong, Marilyn, Elvis, en fin, sería interminable la lista. Solo se podría pensar en un claro ejemplo, Elvis en Las Vegas.

### Identidad Futura

Sobre la identidad futura Morin (2003) dice que todo se está volviendo hacia una sociedad mundo. Hacia las metamáquinas y el desarrollo de inteligencia artificial. La autoorganización de las máquinas, la metahumanidad, hacia las manipula-

ciones genéticas, celulares y embrionarias. Sobre estos temas Morin se cuestiona hasta donde llega la "Humanidad de la Humanidad". Se trata de ver, qué es lo que define a la humanidad, qué es lo que hace al hombre ser hombre como género. Es como dice Bauman una humanidad como una identidad que abarca las demás identidades. Una comunidad que incluya a todos. Habla de una sociedad mundo, donde existen organismos, sin afanes de lucro, que incluya a todos. ¿Será que la tecnociencia de una pérdida de identidad del hombre? Esto que se dice, realmente y en esencia radica en la dificultad de responder a la pregunta quienes somos, ¿qué es el hombre?. Para explicarlo supone una alteridad, es decir una distancia entre el sujeto y el objeto. Él propone el modelo de una máquina para interpretar lo vivo y sobre todo al hombre.

1.Las máquinas tiene una finalidad, un propósito. En términos aristotélicos, la máquina es una sustancia en la que la forma (estructura y función) ha sido concebida antes de su realización y ha guiado dicha realización, Maturana por su parte dice que los seres vivos no tiene finalidad.

2.La separación del dualismo con el idealismo (decía que la verdadera sustancia es el pensamiento) y el materialismo, (que la verdadera sustancia es la materia). El materialismo ha sobresalido más, sobre todo en los últimos tiempos por el avance de la tecnología, mientras que el idealismo se reduce solo a la "experiencia interior".

3.Hoy en día lo natural es interpretado de acuerdo a modelos de lo artificial.

4.En el hombre se muestra la característica de intencionalidad, ¿Será eso lo que identifica al hombre, como tal?

5.La libertad radica en "querer" o elegir, libre albedrío vs. determinismo

Por lo tanto la dirección correcta no es la de un retorno hacia el pasado sino la de una recuperación interior, una interioridad, o sea, una reflexión, conciencia, comunicación verbal, elaboración simbólica, capacidad de considerar lo abstracto y lo posible, libertad de autodeterminación, sentido de la trascendencia, es lo que

distingue al hombre de las maquinas. La interioridad no es lo mismo que la religión, la subjetividad como forma de obtener el conocimiento.

### **Sistemas Sociales E Identidad**

¿Cómo es que al ver una película se identifica de que ciudad se trata o al menos se reconoce algún objeto urbano, e inmediatamente se remite a que identidad pertenece? ¿Cómo influyen las noticias que se dan en y de una ciudad para formarnos ideas e imaginarios urbanos? ¿Cómo es que al vivir la experiencia de estar en una ciudad se crean arraigos e identificaciones? ¿Son los objetos lo que dan identidad a una ciudad, o son sus interacciones y dinámicas en un sistema ciudadano?

Bajo los diferentes aspectos que intervienen en el proceso de la identidad es que consideramos analizarlo desde una Teoría de Sistemas, pues en una ciudad o nación, cuando hablamos de identidad -unidad y diferencia- hablamos de que esa ciudad se sepa una unidad, un pueblo, una nación, que adquiera una forma en el espacio, que se perpetúe y reafirme en el tiempo, y que exista un intercambio de materia, energía e información.

La idea principal de analizar a la identidad en la ciudad desde la Teoría General de Sistemas es porque la ciudad ciertamente es un conjunto de interacciones complejas donde hay un intercambio de flujos de energía e información, como se ha mencionado. Esta teoría introducida a mediados del siglo XX por Ludwing Von Bertalanffy fue principalmente para tratar de explicar las relaciones de varios niveles de organización isomórfica. Niklas Luhmann fue quien introdujo esta teoría en varias áreas, especialmente en lo social.

Para Luhmann (1996) un sistema es un conjunto de elementos que mantiene determinadas relaciones o interacciones entre sí y que se encuentran separados

de un entorno determinado y esta relación es fundamental porque el sistema de define siempre con respecto al entorno. Para la identidad en una ciudad es preciso describir las características que hacen que se distinga la ciudad -como sistema- del entorno y la relación que hay entre ciudad y entorno. Aclara Luhmann que, el entorno no es un sistema y que esta relación se da a través de una observación, la cual consiste en manipular un determinado esquema de diferencias. Hay que distinguir entre el entorno de un sistema y los sistemas en el entorno. Esto originaría un paradigma entre sistema y entorno porque obliga a sustituir la "diferencia entre todo y parte" por "teoría de diferenciación sistémica" como lo define Luhmann. Esto es, la repetición de sistemas dentro de sistemas.

La Teoría de Sistemas además, adquieren funciones de control, es decir, se obliga a sí misma a tratarse como uno de sus objetos y es por eso que se hace autorreferente en contraste con la Teoría del Conocimiento que trata de evitar la autorreferencia. Los sistemas autorreferentes son aquellos sistemas capaces de establecer relaciones consigo mismos y diferenciar estas relaciones de las relaciones con su entorno. (Luhmann, 1996, p. 44). ¿Será entonces la autorreferencia rasgo esencial de la identidad?

Los sistemas se constituyen y mantienen a través de la producción y el mantenimiento de una diferencia con su entorno. ¿Sería ese a caso el propósito de un sistema? ¿Diferenciarse? ¿Se mantienen para conservar su identidad, unidad? "Sin la diferencia respecto al entorno ni siquiera existiría la autorreferencia, pues la diferencia es la premisa para la función de las operaciones autorreferenciales". (Luhmann, 1996, p. 50).

Por esta razón es que tomamos una posible definición de identidad, bajo el punto de vista de la "*diferenciación sistémica*" donde: "La diferenciación ofrece la posibilidad de ser contemplada como unidad. Como *unitax multiplex*. En cierto modo, la diferencia mantiene unido lo diferente: por eso lo denominamos diferente, por oposición a lo no diferente". (Luhmann, 1996, p. 50).

En otras palabras, mediante la diferenciación es que se puede reconocer la unidad por medio de la construcción de la diferencias respecto a otro y la construcción de su unidad en su diferenciación consigo mismo. Él dice que un elemento es una unidad que ya no puede descomponerse y esto significa que un sistema solamente puede constituirse o cambiar en tanto sus elementos se relacionan a través de su descomposición y reorganización dándole importancia al tiempo y a la entropía.

### Sistema Económico

#### *Producción y consumo (mercado)*

En esta parte la intención es ver aquellos factores relacionados con la producción y el consumo. Morin (2003) en su metodología acerca de la identidad de la humanidad, marca a la humanidad como un ser “*Faber-economicus*” es decir que su identidad también está marcada por sus formas en la producción de bienes y cómo se consumen estos. Por supuesto que si hablamos de producción y economía tenemos que hablar de trabajo. Es entonces, éste un factor importante que otorga o marca la identidad en nuestra vida, en la de un pueblo. Como dice un dicho popular, somos lo que producimos.

#### *Trabajo/empleo*

Forrester en su libro *El Horror Económico* (1997) afirma que el trabajo constituye el elemento de la civilización occidental que domina en todo el planeta actualmente. La perpetuación del trabajo se ha convertido en un mito vinculado a nuestras sociedades y por el contrario el desempleo significa una tortura para aquel que lo sufre, lo que produce para las personas es un fuerte sentimiento de vergüenza. Esto se debe a que de una u otra manera, ya sea como individuos o en una colectividad parte de la identidad esta en querer pertenecer a un grupo y permanecer en él. El tener o no trabajo hace que un individuo se reconozca dentro

o fuera de un grupo. Por el contrario si no lo tiene, éste queda excluido de muchas cosas ante la sociedad. Para un país o una ciudad estar excluido de esta “economía de mercados” dentro de una cultura occidental y mundializada es casi una tragedia, prácticamente no se tiene identidad o no se pinta en el mapa. Las ciudades que más se dan a conocer son ciudades “más productivas”, que “generan trabajo” que son tierras de oportunidades. En su obra, esta autora plantea que si deja de haber empleos, ya sea por la excesiva automatización o las crisis financieras, ¿ya no seremos quien somos?, ¿ya no tendremos identidad?, ¿dejaremos de auto reconocernos?. La identidad puede considerarse como un sistema, ya que esta puede regenerarse, ya no será la misma quizá, pero se habrá construido una nueva.

¿Hay libre elección al hablar de trabajo? Esta inclusión o exclusión por motivos laborales es coercitiva o tenemos el poder de elegir, dónde y en qué trabajar? Por supuesto que no. Tal como lo plantea Forrester esta fuerza laboral es aplastadora, aún menciona que inclusive el derecho a la vida lo dejamos pasar por el deber de trabajar. Donde la mayor preocupación es el desempleo, y la mayor prioridad el trabajo. Desafortunadamente esta ideología del trabajo es alentada desde que los niños están estudiando, se les educa para que cuando sean grandes “sean alguien”, refiriéndose a que tengan un buen empleo y generen ingresos económicos y convertirse en consumidores como fin último.

Por su parte Rifkin (1996) habla que a causa de la tercera revolución industrial y el aumento de la tecnología la fuerza laboral se está agotando. Dice que llegará un momento que no habrá trabajo. En ese caso, ¿qué pasara con la identidad?

Benjamin Barber (2000) por su parte señala los tres lugares donde se puede marcar la identidad. El estado, el mercado y la sociedad civil (política, economía y sociedad). Sobre el mercado y el trabajo o salario propone el fin del trabajo precisamente. Donde el salario es la base que se ha fundado el sistema de valores y

en buena medida la identidad. Al no haber trabajo y por lo tanto salarios, la identidad debe estar regida por los principios morales por encima del trabajo y del ocio, del comercio y de la burocracia. Propone una sociedad civil pero de un modo distinto. Él describe los tres tipos de sociedades civiles que existen, los libertarios, los comunitarios y los modelos democráticos sólidos. Los libertarios dicen que la sociedad civil es un espacio de acción para los individuos privados. En este caso las agrupaciones o afinidad a estos grupos es totalmente voluntaria o persuasiva. Por su parte los comunitarios, la asociación o agrupación se da por atribución y se vuelve coercitiva la identidad o afinidad a esos grupos. Depende si es libertario o comunitario marca la inclusión o exclusión a la identidad. *“La sociedad civil permite a las identidades particulares hacer los retoques necesarios, permite recortar su filo y dotar a los ciudadanos de una naturaleza plural de carácter menos vulnerable al hecho de ser dominados por una sola identidad poderosa” (pág. 45).*

Es interesante como Barber en esta sociedad civil le da más importancia a la identidad persuasiva con la comunidad que a la impuesta por los grupos del poder: *“En la sociedad civil resultante sus miembros están a favor de la identidad por encima de la igualdad como el máspreciado de los valores sociales y a todos los que no piensen así se les considera forasteros” (Pág. 75).* Él propone un lugar o espacio público que sea para todos, donde los grupos cívicos y el voluntariado realmente se acerquen por una afinidad o identidad más que por fuerzas coercitivas. El lugar para todos debe ser persuasivo, lugares donde se fomente la cultura, las artes y espacios públicos donde se promueva la libre auto organización de las ciudades. Por supuesto que para esto deberán ser diseñados nuevos espacios y objetos ya que los que existen actualmente están dominados por el mercado y el gobierno, tal es el caso de la web, la tv, el radio, cine, etc, aún inclusive los espacios públicos y abiertos de los parques, plazas y calles están saturados de fines comerciales como la ciudad de Celebration, o más evidente Time Square, en USA.

El Arquitecto Adolfo Narváez (2000) menciona que el trabajo y las empresas y sus dinámicas marcan la configuración de las ciudades, hablando de la configu-

ración de la identidad en una ciudad. En el centro está el poder capitalista y los marginados en las periferias. El mercado, el trabajo y las empresas marcan identidad en las ciudades. Ésta depende por lo tanto, de cualquier cambio que pueda pasar en este ámbito, ya sean desde las crisis económicas, o los avances de la tecnología desarrollada. El pone como referencia que con la aparición del tractor se hizo más eficiente el trabajo en el campo y éste ocasionó pérdidas de puestos de empleo. En este caso los objetos en las ciudades conllevan a consecuencias que repercuten directamente en la actividad económica, política y formas de las ciudades, por lo tanto, en la identidad de éstas.

### *Marcas y empresas*

Respecto a lo que se refiere al mercado, además del trabajo también da identidad las empresas o corporaciones y por supuesto las marcas de éstas empresas. En este tema Noemi Klein hace un excelente análisis de cómo las marcas aplastan y cohiben la identidad dando un carácter coercitivo, aunque parezca que son muy persuasivas. En su libro *No Logo* (2005) ella menciona que las marcas nos dejan sin espacio, sin trabajo y sin opciones de escoger.

En una primera instancia realmente el propósito de un marca es precisamente eso dar identidad, “marcan”, señalan, apuntan, diferenciar. Hacer que de alguna manera se delimite un grupo cuyo propósito puede ser variado en cuanto a su estructura y su forma, pero también en su pertenencia y permanencia. Las marcas a las que se refiere Klein son las que nacen de las corporaciones y cuyo fin es generar dinero y inclusive aún sobre el estado para ejercer cierto poder. Las marcas identifican, incluyen y en otros caso excluyen. La identidad que otorgan las marcas va más allá de una simple identificación de una persona o grupo social a un empresa y más que la diferenciación que hace un logotipo o un ícono respecto a otra empresa. Klein dice que las marcas transforman el estilo de vida de las personas, las marcas son cultura, ideas, actitudes, valores, experiencias de vida. La marcas

como la de Starbucks no se enfoca solo a vender café por ejemplo, sino vende experiencias, emociones y sensaciones. Las marcas están en los deportes, música, entretenimiento, etc.

Las marcas no solo dan y modifican la estructura de un grupo sino que define su pertenecía. Crean espacios de ausencia y *no lugares*, espacios de la sobre modernidad- como por ejemplo McDonald's y espacios de intimidad como Starbucks. Por lo tanto las marcas quitan la identidad cultural y nacional, globalizan y totalizan. Inclusive marcan el espacio, como lo es una ciudad entera y también las marcas modifican el paisaje urbano como Picadilly Circus en Londres. Otros ejemplos, son las ciudades marcas, que son aquellas donde la actividad económica de todo un pueblo o región está en torno a las actividades de un empresa y más lejos hemos llegado, que aún se han creado ya ciudades marca enteramente como Celebration de la empresa Disney, que aunque la ciudad en sí opto por no poner marcas ni anuncios publicitarios, su ideología y *modus vivendi* es la "Waltopía", donde se materializo los sueños que tenia Walt Disney para una ciudad y que no alcanzo a realizar antes de morir, dejando solo lo que sería el prototipo, *Epcot Center*. Estas utopías de experiencias de vida trasciende a prácticamente ya todos los ámbitos, los viajes y el turismo, el entretenimiento, los parques temáticos, museos (enfocados a una marca en especial), etc. Convierten ya las marcas en sinónimo de los objetos mismos, ejemplo "Coca Cola= refresco. Las ciudades se promocionan ya como marcas, como Barcelona. Otras, las marcas con ideología del multiculturalismo que nos hacen vivir un sueño, sueño americano, eso sí, con tintes de *blanquitud*.

Por lo tanto las marcas dan identidad en cuanto a la transformación que estas puedan ejercer, no solo en la identidad individual, sino en la identidad de un país o ciudad, ya que la competitividad y productividad de estas empresas y fábricas hacen que cambien las distintas dinámicas de trabajo, transporte, distribución del tiempo, espacios, y hasta la identidad del mismo estado, como el capitalismo y el neoliberalismo.

Pero no solo las empresas tiene la mayor injerencia, por su parte los individuos o consumidores se vuelve débiles y el individuo se vuelve ya la marca en sí, es esto lo que las empresas ahora venden, al individuo usando su marca. En esta era de modernidad líquida como la plantea Bauman , *Vida de Consumo*, (2007) se ha hecho una transformación en el consumidor al objeto del consumo. Las marcas ha trasformado tanto en cuestión de identidad, que ahora la sociedad de ser sólida y productora se ha trasformado a una sociedad de consumidores o líquida.

### *Conquistas*

Donde hay identidad hay una batalla en marcha. El hogar natural de la identidad es un campo de batalla”. Bauman (2007). La manera de abordar el fenómeno de la globalización y como ésta da identidad, es a través de las conquistas. La dominación que un pueblo ejerce a otro ha sido determinante para adquirir nuevas identidades. Tal es el caso de la época de las conquistas trasatlánticas donde prácticamente Inglaterra, Holanda, España y Francia dominaron nuevas tierras y con ello la fusión de culturas y por ende de identidades. Otro tipo de conquistas también es la dominación no solo de sublevar a un pueblo por la fuerza, hay muchas maneras, incluso más sutiles de dominación, como lo plantea las teorías de Weber. Las conquistas de las corporaciones, que al llegar a invertir en una región, terminan por imponer la cultura del país de origen.

Virilio afirma que las guerras en los siguientes años será por ver quién tiene la mayor información. Bauman, por su parte, está convencido que la identidad puede ser un grito de guerra individual o colectiva, el filo de la identidad está dirigido hacia presiones colectivas por individuos resentidos por la conformidad y que aprecia sus propias creencias y formas de vida. En primer lugar dentro de los aspectos que abarca la identidad, la principal lucha es por el reconocimiento. Las guerras del reconocimiento, individuales y colectivas son frentes diferentes, en el

primero se fomenta la identidad preferida y elegida por viejas identidades o por el pasado, por otro lado se contraataca contra la presiones artificiales, forzadas, comerciales, estigmas, etiquetas. La idea de pertenecer a algún lugar o algún grupo, da seguridad. Aunque la identidad no está en un lugar físico solamente, existe la necesidad de tener un refugio, “un lugar”. Bauman menciona que la clase inferior o los más desprotegidos tienen menos oportunidades de elegir su identidad de pertenecer a una región. Tienen menos posibilidades de elegir su lugar de residencia, trabajo, donde viven etc. Después también aplica la batalla por la permanencia, ¿qué tanto de lo que soy o somos va a perdurar?. Para la construcción nacional, en defensa de costumbres y hábitos, recuerdos, lenguas Bauman menciona que depende de la cantidad de individuos ejerzan el ataque o si son más débiles o fuertes o con más o menos recursos. En síntesis lo que dice Bauman es que el juego por la identidad, es una continua lucha entre la disolución y fragmentación.

Huntington afirma que el origen de los conflictos en el futuro no será entre naciones, ni ideologías, ni economías, sino cultural. Será un conflicto no de reyes sino de pueblos, en pocas palabras, de identidad. Esto es que, la identidad será el motivo principal de las conquistas, de la lucha. Lo que ocasiona estos conflictos y luchas por la identidad, se debe, según Huntington a parte de los conflictos fundamentalistas que se debe en primer lugar por el achicamiento del planeta, esto es porqué debido a la sobre-modernidad, el aumento de las telecomunicaciones y los transportes el mundo se hace mas pequeño y por ende la disputa de un lugar al cual pertenecer. En segundo lugar, el éxito de la *occidentalización* de la cultura capitalista y modernización económica contra los regionalismos económicos como lo es la unión europea. La disputa en esencia por un reconocimiento de los valores y principios de los estados. El “síndrome del país afín”, de occidente contra todos, es decir los que viven un antiimperialismo. Esto se da sobre todos en países escindidos donde no está bien definida su identidad, sobre todo económica. Los pueblos que buscan su identidad y reafirmar su origen étnico necesitan enemigos, estos resentimientos son de origen anti-colonialista y anti-imperialista. Éste politólogo hace la diferencia entre *occidentalización* contra *modernización*. La mayoría

de los países han buscado la modernización pero no todos se han querido reconocer del todo con la cultura occidental, sobre todo la norteamericana. Por ejemplo, Japón se *modernizo* pero sin tratar de *occidentalizarse*. Aquí la técnica y tecnología es el eslabón clave por lo que podría el planeta entero hacerse uno y reconocerse como tal.

### *Globalización*

Aquí pasamos a un punto del cual se habla mucho. Bauman define globalización como: “*el estado ya no tiene peso ni ganas para mantener su matrimonio sólido e inexpugnable con la nación*” (Bauman p. 65). Él hace una analogía del matrimonio de fidelidad nacional o con el estado en contrario con la mezcla “parejas medio independientes” o “amor líquido”, donde hay tanta libertad que no se quiere construir un nido. La gente ahora se llama ciudadano del mundo. Se pertenece a todos los lugares y no a uno solo, lo que identifica a un grupo de individuos o individuo de México de la globalización le puede identificar al de China. Se podría decir que es una “identidad común planetaria”. Pero ¿qué podría ser eso lo que identifique a todo el planeta, si no es la etnicidad, las civilizaciones, ni la cultura? Podría ser la tecnología, la modernización lo que en realidad de identidad, y eso nos lleva a que la tecnología está íntimamente relacionada con las empresas y corporaciones, o sea el mercado, que las crean y que las socializan. Bauman menciona que los conflictos antiglobalizantes no consiste en cómo deshacer la unificación del planeta, sino en cómo controlar ese proceso (Bauman 2005, Pag.185)

Por otro lado, la estética de la desaparición como lo menciona Virilio (1998) sería una especie de globalización de la identidad. Aquí lo global lo define de una manera especial: “*Lo global es el interior de un mundo finito y lo local es el exterior, la periferia*” (pág. 77). De ahí la inversión topológica evocada en la cual lo global es el interior del mundo finito y lo exterior, lo local. Dicho de otro modo, todo aque-

llo que esta *in situ*, localizado con precisión en este espacio geofísico, donde la importancia de las distancias ha desaparecido frente a la interactividad de las operaciones. Así, debido a la globalización instantánea del tiempo real, nos encontramos ante una verdadera *forclusión* del campo político, en donde la antigua soberanía territorial ya no corre. (Pág. 79). Hablar que van desapareciendo los límites territoriales, metageofísicos, meta ciudades, nos lleva a que la identidad necesita forzosamente un espacio físico. La pertenencia estaría en lo metageofísico. La circunferencia está en todas partes y el centro en ninguna. El afuera comienza aquí. Por ejemplo de las empresas: ésta ya no es introvertida sino extrovertida, emancipada de toda localización geográfica. ¿Es lo mismo la globalización de la identidad que la identidad globalizándose? ¿Sería lo mismo la identidad sistémica que el sistema de la identidad? Friedman dice que no es lo mismo lo global que la globalización. Bajo dos enfoques, ve lo primero como un crecimiento mundial de las interacciones e intercambios de mercancías y el segundo como un sistema global que aborda cuestiones de cultura e identidad desde el punto de vista sistémico global.

Enfocandonos a la globalización en las ciudades y como marcan identidad, Zaida Muxi (2004) empieza hablando de lo que es la globalización y cómo ésta ha permeado en la arquitectura y diseño. Ella da algunas características de la globalización en las ciudades:

1. Dominio del mercado y decisiones empresariales en nodos principales, fragmentadas en todo el planeta.
2. No hay compromiso con la realidad social, hay diferencia y lucha de clases.
3. Hay servicios terciarios.

Para ella los modelos del resultado arquitectónico de la ciudad global son: Estados Unidos y Europa donde se implantan estos modelos y por último Asia, África y América del sur, países los cuales buscan identidad con los países del primer mundo (p.10). La globalización es un proceso que se da en lo económico, productivo y tecnológico y por lo tanto cambia o impacta los valores, la ética y la

estética, es entonces cuando impacta a las ciudades que son el espejo de estas circunstancias sociales. La ciudad como producto global. *“La arquitectura de la globalización tiene una identidad difusa, su ubicuidad no la arraiga ni relaciona con ningún lugar. Una arquitectura tan limpia, esterilizada y transparente que no parece real sino sujeta a este mundo. Una perfección de maqueta hiperreal que ayuda al distanciamiento del lugar”* (p.11)

Anteriormente la Revolución Industrial (1750) determinaba la capacidad de producción de un país, productos elaborados. Ahora la globalización es la descentralización de la producción por costos. Actualmente el poder económico de una ciudad radica en los servicios, tecnologías de información y marketing. La ciudad global, según Muxí es la que le tira a alcanzar el nivel de “comando“. Las ciudades intentan mantener identidades locales como señas particulares, también pugnan por atraer la atención de lo global” (p. 22). La ciudad global según Muxí es una ciudad virtual que se construye en áreas separadas en el espacio físico pero unido en el espacio de la comunicación y los flujos. Los centros económicos, los aeropuertos, los parques temáticos, etc, originan la fragmentación de las ciudades y que se queden sin identidad propia. Haciendo carreteras y avenidas para permitir mayor velocidad y flujo de información. *“ El modelo de la ciudad global se apoya esencialmente en habitar en casas en barrios cerrados, trabajar en los centros terciarios y divertirse en centros de ocio y consumo”* (p. 46) Las formas residenciales como los suburbios residenciales, empiezan en Inglaterra, Hampstead (1905-1907). Después en USA, la idea de ciudad agraria e individual heredada por Thomas Jefferson hasta Frank Lloyd Wright (americanos puros, blancos, anglosajones y protestantes). Este modelo es el de la segregación del estatus económico y racial.

Por lo tanto da algunos resultados de la globalización de las ciudades:

1. Se busca la economía de las ciudades, servicios y marketing urbano.
2. Ciudad en la ciudades, ciudades fragmentadas, collage, arquitectura post-moderna, rehabilitación de zonas viejas, nuevos monumentos.

3. Vivir en un escenografía, como Celebration.
4. Edge cities o ciudades limítrofes (ciudades red), suburbanización de estados unidos después de la Segunda Guerra Mundial.
5. En contra de esto salió el llamado Nuevo Urbanismo.
6. Espacios urbanos basados en el entretenimiento (*mcdonalización y disneylandificación*)<sup>6</sup>
7. Éstas ciudades deben tener dos características principales, la centralidad y la conectividad, dando como resultado nuevas formas de producción pues se puede trabajar en casa o en lugares abiertos, gracias al Internet y con esto dan origen a nuevas formas de ciudad.

### Sistema de Comunicación

#### *La realidad de los medios de masa y la identidad en las ciudades*

Luhmann (2000) da un papel a los medios de comunicación esencial para la construcción de la realidad social, marcándolos como un verdadero sistema social, un proceso para la diferenciación de la sociedad. En los sistemas de medios de comunicación que son recursivos, autorreferentes, (que se reproducen a sí mismos), sus funciones no están determinados por la veracidad, ni la objetividad o el conocimiento, ni mucho menos por intereses sociales o específicos o directrices políticas, sino por un código de información/no información desde el interior del sistema, que permite al propio sistema seleccionar su información del entorno y comunicar su reflexión o “*feedback*” en donde el propio sistema construye su propia realidad.

¿Será entonces que los sistemas de comunicación, son los que dan identidad o los que otorgan la distinción y diferenciación en las ciudades? ¿Será el propio sistema que hace esa distinción?

---

<sup>6</sup> Términos que se utilizan para designar a una sociedad globalizada y occidentalizada.

Partiendo como base de la definición que Luhmann da a la identidad, en la cual se basa principalmente en la diferenciación de un sistema con su entorno y también del reconocimiento del propio sistema y sus componentes, consideraremos que la ciudad es un sistema -cerrado en sus operaciones y sus dinámicas, pero con apertura de información- es decir, la ciudad tiene sus propias dinámicas, tradiciones, su cultura, su historia, sus costumbres y hábitos, pero también tiene intercambio de información. El entorno sería todo aquello que no pertenece a la propia dinámica y cultura de la ciudad.

La hipótesis acerca de la construcción de identidad en las ciudades a través de los objetos urbanos, bajo el punto de vista de los sistemas de comunicación, se basa en que los objetos urbanos son mensajes cargados de información o "*cuan-tos de diseño*" como lo menciona el Dr. Gerardo Vazquez (2011) para la construcción de su realidad y no solo como medios de comunicación, pero no solo el objeto tiene información *per se*, sino que esto se da una vez que la información se ha interiorizado por un individuo o una mente colectiva (parecida a la teoría jungniana de inconsciente colectivo), de acuerdo, ya no solo de la información que el objeto posea, sino de la propia información subjetiva de dicha mente, convirtiéndose en *objetos significantes autorreferenciados*; aunque Luhmann no da a los sistemas sociales un carácter psíquico. De tal manera, que la información que se maneje en el sistema (a través de estos objetos urbanos) es lo que da la unidad y por lo tanto su identidad y diferenciación con otras ciudades.

¿Por qué vemos un objeto urbano como los taxis amarillos, la Torre Eiffel, las góndolas o el sushi e inmediatamente sabemos a que ciudad pertenece? ¿Por qué estos objetos se hacen parte de la identidad de ese lugar? ¿Será que tienen algo de especial en su diseño?, ¿Son objetos realmente "perturbadores", o es la autorreferencia de la ciudad lo que los hace ser especiales y volverse objetos significantes referenciados?

La ciudad de Londres es reconocida e identificada por su muy particular sistema de transporte público, no sólo de autobuses, sino de taxis y metro. En especial el autobús rojo de dos pisos se ha convertido en un ícono<sup>7</sup> y en un objeto urbano altamente *identitante*. ¿Cuál sería la razón que este objeto urbano comunique eso? Ciertamente es un objeto de diseño altamente llamativo, *perturbante*. Cuando se diseñó, por ahí, de 1950s, no se pensó que fuera ser un objeto tan *identitante*, ni perturbador, pero hasta ahora ha permanecido y muchas ciudades lo han adoptado como un autobús turístico. Es un objeto cargado de información, desde sus atributos como lo es el color, formas, texturas, etc, hasta las dinámicas que en él se desarrollan, como puede ser inclusive, que sea un diseño antifuncional por el hecho de tener la dificultad de subir o bajar escaleras mientras el autobús esta en movimiento. Pero aún así, es un objeto que los londinenses, turistas y su población flotante ama, es parte ya de su identidad, de su cohesión como matriz citadina y una de las diferencias respecto a otras ciudades. Recientemente se convocó a un concurso de diferentes despachos de diseño para diseñar nuevos autobuses que fueran más funcionales. Curiosamente el diseño que salió ganador, así como muchos de los finalistas, fueron diseños con una fuerte autorreferencia al "doble deck" .



Fig. 9 Diseño de objeto auto-rrreferenciado como "medio-mensaje" del autobus londinense

<sup>7</sup> <http://www.icons.org.uk/>

La razón podría ser que parte de la política interna de la ciudad de Londres es que; siga siendo una ciudad altamente turística y la única manera es conservando sus iconos o la segunda razón podría ser que es parte de una auto-organización y autopoiesis en el diseño. El resultado fue un diseño mucho más moderno y funcional que los autobuses tradicionales pero conservando una serie de patrones en sus formas y atributos. Esos patrones es la información que comunica este objeto, a veces implícita físicamente u objetualmente, pero como se ha señalado, es más subjetiva, ya que para propios o los que forman parte de sistema-ciudad, en el autobús, se tejen historias ciudadinas, se crean recuerdos, añoranzas de viajes, son patrones flotantes de información/no información que hacen que evoque a la ciudad de Londres como única y diferente gracias a ese sistema de transporte. Para extraños o visitantes, no se puede dejar pasar la oportunidad de usar el transporte, tomarse la foto, sentirse parte de esa matriz londinense, de llevar un souvenir con el "*Routemaster*" y por su puesto, esa información o patrones flotantes que a su vez se vuelve a hacer autorreferentes a otro sistema o subsistemas. Se vuelven entonces un "bucle" autorreferente como el que menciona el físico Hofstadter (2007).

En su libro *La Realidad de los Medio de Masa*, Luhmann (2000) expone como la comunicación es un sistema en sí mismo. Pone a los *mass media* como la televisión, la radio, el periódico y ahora podría aplicar también las redes sociales cibernéticas, y además particularmente yo pondría a los objetos urbanos, no solo como medio, sino como un sistema en su conjunto, el sistema de la comunicación de objetos. El sistema de los medios de masa no solo esta enfocado a la comunicación entre presentes como un canal, sí no, va más allá de la frase de McLuhan "el medio es el mensaje"; como una especie de código binario cibernético o de control de la información donde existe lo informable y no informable. El propio sistema decide por así, decirlo qué es lo informable y qué no y este sistema reproduce a partir de sí mismo su propia operación y una retroalimentación del mismo sistema. Así es que, por ejemplo en el caso de "Routemaster", este como medio y mensaje de comunicación, es lo que el sujeto o matriz ciudadina decide, sí los pa-

trones flotantes de información, o “*cuantos de diseño*” son informables o no y las interacciones de los ciudadanos en este objeto es la retroalimentación o “*feedback*” al sistema como unidad y al entorno como diferenciación.

Luhmann pone en tres campos programáticos a los medios masivos de comunicación que son: las noticias/reportajes, publicidad y entretenimiento como un sistema al mismo nivel que los sistemas políticos y económicos. En estos *mass media* podemos ver como se autorrefiere un objeto dándole identidad a la ciudad o sistema, a través del cine, espectáculos, noticias, internet, y la publicidad que además se mezcla con los sistemas económicos por el manejo de marcas.

### *Comunicación autorreferente y objetos autorreferenciados*

- Noticias

Definitivamente cambió nuestra percepción de la ciudad de Nueva York, cuando veíamos por televisión, el ataque a las Torres Gemelas, uno de sus íconos. El World Trade Center, estaba desapareciendo ante nuestros ojos y parecería que no solo estos emblemáticos edificios, sí no que, la identidad de la ciudad entera desaparecería; que Nueva York, dejaría de ser Nueva York. La verdad es que lo que podría otorgar identidad a una ciudad es como se mencionó anteriormente las interacciones que tenga el mismo sistema, no sólo los objetos. Los objetos son importante e imprimen una morfología peculiar a cada ciudad, pero sí dejan de existir, no pasa nada, la ciudad levantará nuevos íconos o más aún ese “acontecimiento” que es un hito, se vuelve en parte de la identidad misma de la ciudad, como ahora lo es el 9/11 para la ciudad de Nueva York. Inmediatamente al decir o pensar en 9/11 no podemos dejar de asociarlo con la Gran Manzana.

La realidad es que las noticias, los telediarios, los periódicos, las llamadas ahora redes sociales como el Twitter y Facebook, que permiten enterarnos de lo

que pasa en el mundo de una manera mucho más veloz, son una autorreferencia de lo que pasa del propio sistema. Lo que se publica en las redes sociales no es más que, la percepción y subjetividad de los usuarios y al compartir esta información con otros usuarios se va haciendo el "*bucle*". Lo que los editoriales digan es solo información (se supone) y depende de la misma sociedad como la procese.

Para Paul Virilio (2006) destacado urbanista habla que vivimos en una guerra de información, en la que se trata de "sincronizar emociones" a través de los medios de comunicación, sobre todo de las noticias. Es una nueva forma de hacer la guerra, antes era la guerra material (rifles, cañones, etc), luego la de energía (bombas), y ahora es de información, llamada " infowar" o "armas de comunicación masiva". El objeto, desde el punto de vista amplio como lo hemos definido, entre más información contenga y sea capaz de ser más *autorreferenciado* es más exitoso o vende más. Virilio dice que actualmente se busca una democracia de emociones. Anteriormente se buscaba una democracia política y social, hoy se busca que las ciudades se unifiquen en sus emociones, en mucho de los casos basadas en el terror, o retroalimentación negativa, gracias a los "eventos accidentados" de manipulación mediática. Lo destacable que dice Virilio es que cada ciudadano es un urbanista que se ignora, es un autocostructor, dependiendo de la cantidad y calidad de información que procesa y por lo tanto que retroalimenta.

Recientemente se ha vivido una ola de violencia debido a la guerra territorial del narco en la ciudad de Monterrey. Bloqueos, balaceras, secuestros, asesinatos, etc, son las noticias de todos los días, como ocurre en muchos de los estados del país. La fisonomía de la ciudad regia cambio de un par de años para atrás. De tener una identidad de ciudad segura, orgullosa, trabajadora y empresarial, a pasado a tener una identidad de delincuencia y de "foco rojo" nacional. No se habla de otro tema más que de este aspecto entre las personas de la misma ciudad, no hay otro tema de conversación ciudadina más que esto. Pero, ¿qué tanto influyen las noticias y los editoriales para la construcción de esta identidad en la capital de Nuevo León? ¿Qué tanto influye la cantidad y calidad de información que el propio

ciudadano maneje de los "objetos" en su ciudad? ¿Qué tanto el mismo sistema hace una "democratización de emociones", en este caso como el miedo o terror en las ciudades?

- Publicidad

Actualmente el diseño de productos o de objetos esta enfocado a un diseño emocional (Norman, 2004), diseñados para despertar una alta estética en las personas. El diseño de objetos ahora esta enfocado más a la experiencia (Press, 2007), a la información, más que a la materia o energía. Por ejemplo, ahora no solo estamos comprando un café en Starburcks, ahora estamos comprando "la experiencia", la experiencia de vivir el ambiente, de oler el aroma del café, de "sentirnos" en otro ambiente cuando entramos a estas cafeterías. Esto es, a lo que se refiere Mandoki (2002), al hablar de estética. Una estética que no solo es visual, sino somática, acústica, kinésica. De tal manera que la publicidad para vender ese objeto de diseño emocional cargado de información va enfocado a hacer vivir esa experiencia. La ciudad por supuesto no queda ajena a esto, pues es precisamente en la ciudad o en los lugares públicos donde se da esa experiencia, de manera incluso que ahora la ciudad o el turismo es lo que se vende como producto, vivir por ejemplo la experiencia de ir a un Safari a Sudáfrica o ir a la Patagonia y ver a los pingüinos, el objeto se convierte en un servicio, en el servicio del "haber estado ahí". Por lo tanto la publicidad debe vender esa experiencia. El turismo, como primer producto comercial de muchos países debe por lo tanto, de satisfacer al turista con su expectativa de la publicidad mostrada, pues ya lo conoce virtualmente cuando ve por ejemplo, una página de Internet o un folleto de ese lugar, y sólo, el visitar ese lugar es una "confirmación" de dicha experiencia. Para esto, el urbanismo de mercado o mercadotecnia de localidades o marketing urbano juega un papel importante. Salomón González (2006) hace un interesante estudio donde muestra cómo en las páginas oficiales web de algunas ciudades del mundo se "vende" por así decir, la identidad de las ciudades. Concluye que en las páginas

web de algunas ciudades extranjeras, se vende más la idea de la calidad de vida de los ciudadanos, enfocado más a las minorías y con miras al futuro y progreso, y por el contrario la mayoría de las páginas de ciudades mexicanas muestran más ideas con fines políticos, donde se muestran los logros de la administración en gestión. Cualquier actividad que la ciudad venda o promueva debe pensarse en la lógica del entretenimiento y experiencias de vida, como es la comida, el ocio, la educación, salud, etc. Un ejemplo claro de lo anterior es la ciudad de Barcelona, que la misma ciudad es un producto y por su puesto una marca. (Puig, 2006). Se podría decir que, parte de la identidad que se quiere hacer notar y diferenciar de Barcelona, es eso precisamente, vivir la esencia de esa bulliciosa y cosmopolita ciudad.

Por otro lado está el hecho que muchas estrategias de publicidad consisten en aprovechar esa "experiencia" que se vive en las ciudades o lugares públicos para vender sus productos. Un claro ejemplo de esto es la publicidad de algunos perfumes donde se utilizan la autorreferencia que da el vivir la experiencia de las grandes capitales del mundo como París, Londres, Nueva York, para anunciar estas fragancias, haciéndole sentir al consumidor, que el usar un determinado aroma " le hará" sentir por así decirlo, como sí estuviera en esa ciudad o como parte de su identidad individual estuviera asociada con alguna experiencia en esas grandes urbes. Esto es un claro ejemplo de cómo se da una retroalimentación (en este caso positiva) en la publicidad, con los objetos y el sistema y como esto influye en la construcción de identidades.

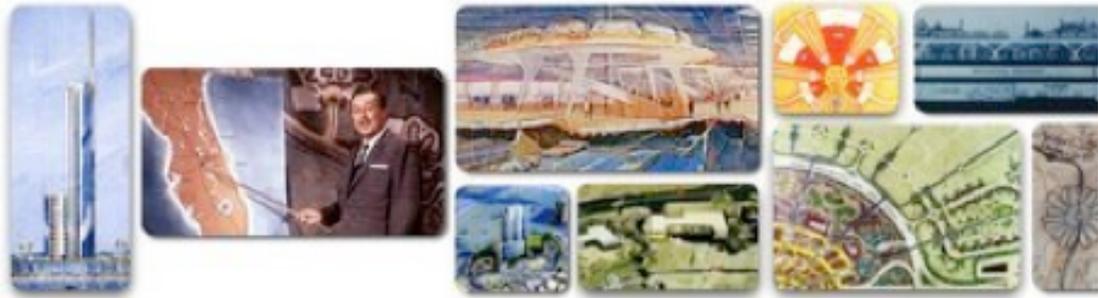


Fig. 10 Publicidad “viviendo la experiencia” del objeto auto-rreferenciado

Otro dos importantes aspectos a considerar es que por una parte, hay ciudades cuya fuerte identidad es una superabundancia de publicidad en las calles y también esta el caso de las ciudades donde no hay nada de publicidad urbana y eso también la hace única o de identidad distinguible. En el primer caso vemos a ciudades que tienen por ejemplo un Time Square, en Nueva York, un Picadilly Circus, en Londres y hasta el mismo Tokio, donde la publicidad de las marcas a gran escala y con grandes luminarias es lo que da la identidad y ese “espacio” se vuelve un *objeto autorreferenciado*. A pesar de que dichas marcas son globales tiene algo de especial tomarse una foto en cada uno de estos puntos. En el caso contrario, encontramos a la ciudad Celebration<sup>8</sup> en Florida; ciudad fundada y creada por la compañía Walt Disney a principios de 1990s, donde una de sus características es la ausencia de cualquier publicidad de alguna marca en la ciudad, inclusive, la misma marca Disney, esto es, porque la ciudad en sí, es una experiencia de marca. La experiencia de vivir una ciudad modelo, pensado en el sueño americano y

<sup>8</sup> “Disney ha logrado el último objetivo de la imposición de marcas al estilo de vida, que la marca se convierta en la vida misma”. (Klein, 1999). El triunfo de la marca Disney es la ausencia de marcas, esto a través de experiencias, simulación, propuestas escenográficas, (formar memorias, conductas y deseos). Celebration, fundada en 1996, con una inversión de 2.5 billones de dólares y 4700 acres

como imaginario de una ciudad con la más alta tecnología para servir a la gente, tal cual era la “Waltopía”<sup>9</sup>. Otro ejemplo es el centro antiguo de París donde también se distingue por la limpieza en sus calles en cuanto a contaminación publicitaria, conservando su unidad de estilo arquitectónico y decorativo, cosa que también le da identidad.



*Fig. 11 Waltopía, finalmente terminó en el parque temático EPCOT CENTER en Florida, pero surgió la ciudad de Celebration*

Por lo tanto vemos que la publicidad en las ciudades o la ausencia de esta, es un factor que otorga identidad en las ciudades. Otro factor importante que otorga identidad es el vivir la experiencia como producto, por lo tanto el marketing urbano ya desde su diseño y conceptualización esta brindado identidad. Pero indudablemente la autorreferencia o la autoorganización en las ciudades es lo que da la identidad. Ya no se trata de políticas urbanas, ni de proyectos nacionales. Actualmente vemos como por ejemplo el internet se ha convertido en una puerta para este tipo de dinámicas emergentes. Por ejemplo el concurso que se hizo en el año 2007, <sup>10</sup>sobre las 7 Nuevas Maravillas del Mundo Moderno, donde las personas votaron vía web, sobre cuales objetos identitantes serían los ganadores. El resultado fue asombroso; casi 100 millones de votaciones en todo el mundo para elegir aquellos objetos que les significan más.

<sup>9</sup> Waltopía se le podría llamar a la idea que tenía Walt Disney de una ciudad que diseñó y presentó un año antes de su muerte en 1965. Esta utopía de metropoli consistiría en construir una ciudad con los más altos adelantos tecnológicos de la época, terminando solo en un sueño y quedando solamente como un parque de diversiones, ahora Epcot Center en Florida.

<sup>10</sup> <http://www.new7wonders.com>

- Entretenimiento

Zaida Muxí (2004) dice que "la cultura deja de ser un complejo resultado social para convertirse en entretenimiento, pasatiempo y consumo, generador de pautas de conducta y mágicas ilusiones de vida". (Muxí, p.98) . La ciudad se ha vuelto en eso, en un producto del entretenimiento, ocio y un gran escaparate de consumismo. La primera ciudad en demostrar esto es sin duda Las Vegas, que además de ser un claro ejemplo del postmodernismo (Venturi, 1998), es ejemplo de la ciudad como entretenimiento. Cada 10 minutos por lo menos se exhibe un espectáculo en la ciudad, ya sea en fuentes, teatros, show urbanos, luces, etc. La ciudad entera es un espectáculo, un *Disneylandia* para grandes y chicos. La ciudad del entretenimiento dice Muxí debe estar abierta las 24 horas del día.<sup>11</sup> La ciudades se vuelven cada vez más en una escenificación. Entre más show o espectáculos ofrezca se vuelve más comercial y turística, por lo tanto generadora de bienes. Según Muxí, Estados Unidos construye ciudades que parecen escenarios donde se conjuga la postmodernidad, sin renunciar a la historia, como en el caso de la Colonia de Williamsburg, Virginia, donde se vive como si estuvieran en 1776. Toda la ciudad es un escenario. Otro ejemplo es EPCOT Center, que es un simulacro de lo por venir, del estilo de vida americano futuro, que no solo se extiende en una ciudad, sino a una nación. Lo que pretenden construir con este tipo de ciudades son memorias, conductas y deseos. No solo ver la historia en la pantalla o libros, sino vivirla, no solo soñar con el futuro sino vivirlo. Dicho proceso produce un efecto de "*museificación*" de la ciudad, que se queda con una vida embalsamada y perfecta para ser fotografiada, pero vacía del impulso vital de la sociedad y sus diferencias. Esta *museificación* esta enfocada primordialmente al mercado global, al turismo de masas que busca los tópicos de la ciudad, una manera rápida de digerir diferencias mediante una mascara o caricatura" (Muxí, p. 55).

---

<sup>11</sup> Disnefycation, HANNIGAN, John. Fantasy city: Pleasure and profit in the postmodern metropolis. London: Routledge, 1998

Pero eso no se queda ahí, este producto de "*ciudad museificada*", es producto tal vez de una imagen de algún medio masivo como el cine o la televisión. Estos medios de entretenimiento son propicios para que el sistema haga autorreferencia tanto de las ciudades considerada un objeto - como información- y de las películas o programas que también son considerados como un objeto cargados de información o no información. Muxí explica que el cine ha influido en la cultura norteamericana para crear su imaginario colectivo a través de llevar su historia a la pantalla grande y ha reafirmado la construcción de su historia y de su identidad. Un ejemplo de cómo el cine hace autorreferencia para crear identidad son las películas de Pixar Animation, que muestra a muchos de sus personajes y *objetos autorreferenciados* en otras de sus películas. Ahí podemos ver como la autorreferencia de esos objetos crea una fuerte identidad para esta empresa o marca, que vende, no sólo películas, sino objetos cargados de *información identitante*.



Fig. 12 Ejemplo de objeto autorreferenciado en el cine que brinda alta identidad de marca.

Otro ejemplo claro de como los objetos dan identidad a las ciudades por medio de la autorreferencia del cine, es la famosa Fontana di Trevi, que se hiciera más famosa a nivel mundial como un ícono que visitar en la ciudad de Roma por la película de Fellini, *La Dolce Vita* (1960). Recientemente se hizo otra película, *Elsa y Fred* (2005) donde se hace una autorreferencia de este objeto urbano que da identidad a la ciudad de Roma y sobre todo de la dinámica de aquella pelícu-

la, pues recordemos que el personaje de Elsa quiere vivir en carne propia –“vivir la experiencia”- del personaje de “Anita”.

Los historiadores del cine Rafael Dalmau y Albert Galera (2007) recorren en el libro *Ciudades del Cine*, películas vinculadas a las principales ciudades del mundo que lleva al lector por el Nueva York de Woody Allen, el Madrid de Alejandro Amenábar y la Barcelona de Pedro Almodóvar entre otros. Ellos hacen un recuento de que aproximadamente 14 ciudades son las más filmadas entre las que destacan Nueva York, París, Los Ángeles, Londres, San Francisco, Barcelona, Buenos Aires, Madrid, Roma, Berlín, Venecia, Moscú, Hong Kong y Estambul. Me pregunto, ¿Qué pasa con aquellas ciudades en las que casi no son fotografiadas o filmadas? ¿Podremos imaginar qué le da identidad a ciudades como Belice o Albania? Solamente sí se es parte del sistema de aquella ciudad o se ha visitado la ciudad se podrá saber. No se trata de cuantificar la identidad, pues cada lugar definitivamente tiene su propia identidad, pero lo que es cierto es que, los medios masivos ayudan a que estos objetos extraordinarios en las ciudades se hagan autorreferenciados y en esa dinámica hacer “*la diferenciación sistémica*”. Las imágenes urbanas dice Stephen Barber (2006), que nos han transmitido los cineastas han influido y determinado nuestra percepción de la ciudad -tanto de sus diferentes momentos históricos como de la relación de sus habitantes con ella- siendo el cine en gran medida responsable de cómo hoy en día imaginamos, creamos y recordamos a las ciudades.

Por otro lado están los objetos que no solo se convierten en objetos autorreferenciados sino en objetos autorreferentes. Esto podría sonar un poco raro porque entonces les estaríamos dando a los objetos, es decir, a la propia información que los objetos tienen, el carácter de algo animado, pero el ensayista Roland Barthes (2001), hace un análisis de cómo, por ejemplo, la Torre Eiffel por su misma dinámica, su forma y estructura no solo es un objeto del que se hace referencia en las películas, o imágenes publicitarias sino que el objeto en sí se convierte en una "autarquía"- "puede vivir de sí misma"- la Torre Eiffel es un objeto tan cargado

de información que seguiría siendo la Torre Eiffel aún sin París. Es como si tuviera ya identidad por sí misma. Es un objeto que se puede mirar desde casi cualquier punto de la ciudad, pero una vez en ella- inmersos en su propia dinámica-, no solo se hace un objeto que se mira, sino un objeto que mira a la ciudad.

Por último mencionaré que Monterrey actualmente está cambiando su imagen. Ya no es la ciudad del metal, la fábrica o la industria, símbolo de la modernidad de México -aunque esta identidad, está todavía fuertemente arraigada- ni tampoco quiere dar la imagen de ciudad premoderna o "ranchera". Monterrey ha cambiado de ciudad moderna a ciudad postmoderna y lo pudimos constatar con la pasada sede del Foro de las Culturas, donde toda la ciudad en sí se volvió un espectáculo, en un show mediático donde aparecían juego de luces, sonidos, marionetas gigantes, etc, en el Parque Fundidora, sin mencionar el show envolvente sobre la historia del Horno de Fundición 3, el paseo por el Río Santa Lucía parecido al River Walk de San Antonio o a su muy criticado puente "Atirantado", por ser una copia de uno diseñado por Santiago Calatraba en España. En un trabajo que realizamos (Mercado, Sosa, 2008) donde se analiza la identidad de esta ciudad, queda de manifiesto que muchos de sus pobladores creen que la identidad de ser "regios" la otorgan, los equipos de football locales y todas las dinámicas que se realizan en torno a estos espectáculos, como lo es la comida y bebida (carne asada con cerveza). También dijeron que la identidad de la Sultana del Norte la daban los paseos por los parques urbanos y ecológicos de la zona, en fin, el estudio demostró que gran parte de la identidad de una ciudad la da el ocio y el entretenimiento. Se podría decir entonces que Monterrey se está volviendo un ciudad-entretimiento, un ciudad-show, tal cual Muxí describe a las ciudades globales.

Ciertamente algunos de los objetos que aquí se mencionaron como la Fuente de Trevi, La Torre Eiffel, El paseo Santa Lucía, entre otros, son objetos con mucha información, no solo porque son objetos singulares (bellos, majestuosos para su

época y tecnología)<sup>12</sup> sino también por la fuerte carga emocional y simbólica que tienen. Esta información se encuentra en forma de "patrones flotantes", como sí se tratara de partículas informáticas. Son patrones que marcan, señalan, identifican, como sí se trataran de insignias que nos brindan una lectura; como sí fueran textos o publicaciones llenos de retórica, esto es diseño. Ahora bien, estos medios de comunicación, estos objetos que se convierten de mensajes a medios masivos dentro de un sistema complejo, como lo es una urbe o una matriz social, se convierten en lo que le da unión y cohesión a dicho sistema y a su vez hacen que se distingan o diferencien de otras. La razón de que esta información sea la argamasa del sistema, es la autorreferencia de la que hace mención Luhmann y de la que se expuso ejemplos. Pero ¿Cuál sería entonces la explicación de esta cualidad autorreferente? La ciudad es un objeto, pero también se vuelve un sujeto. Ciertamente existe el debate epistemológico válido de como surge la conciencia en sistemas complejos. Una postura es que surge de una mente colectiva deslocalizada que es formada a través de campos (Teoría de Campos Morfológicos) que determinan la estructura de dicho sistema. La otra postura es que surge de la emergencia de las analogías reduccionistas que esta "*unimente*" hace, de verse reflejado en el otro, y que se hagan "*blucles*" cada vez más complejos. Los seres humanos tendemos a imitar gracias a que nuestros cerebros tienen unas neuronas "espejo" (Rizzolatti, 2006) a otros congéneres más complejos que nosotros mismos, interiorizando el objeto del deseo, el objeto que además de "in"- "formar" -dar forma o identidad-, sea un objeto que nos signifique. Es decir, que sea, no sólo un objeto informante, o identitante, sino se convierta en un objeto significante. De esta manera cualquier persona puede ser la "Anita", de Fellini, o la "Elsa" de Fred en la ciudad de Roma.

---

12 Recientemente en el municipio de San Pedro Garza García en Nuevo León se hizo una gran controversia (en las noticias) respecto a que el alcalde de dicho municipio quiere quitar una estatua copia del David de Miguel Angel para hacer un paso peatonal y parque lineal. Los colonos que viven en este adinerado municipio protestan porque esta escultura ha sido referencia por mas de 40 años de esta colonia y municipio, "El David" , como le llaman. Por su parte la administración en turno defiende su proyecto diciendo que es una estatua sin valor artístico pues resulta hasta una mala copia del original situado en Florencia, Italia y con un gran deterioro en su estructura. Esto es una muestra que aún objetos que carecen de valor artístico y de belleza pueden ser fuertes referentes de la identidad a una matriz ciudadana, sobre todo por su valor simbólico y fuerte carga emocional.

## Sistema Político

Para empezar mencionaremos a Manuel Castell (2000) que distingue tres tipos de identidades en el entorno a un sistema político: la primera son las “identidades de resistencia”, que como su nombre lo indica se oponen al poder en turno. Después están las “identidades proyecto” como los grupos ecologistas, y por último las “identidades legitimadoras” o las que están bajo el estado.

### *Estado civilizador*

La identidad por medio del estado como lo menciona Morin en su Libro de El método, La identidad de la identidad, empieza inclusive de una manera arcaica, quizá se remonta a los primeros asentamientos humanos ya identificados como sedentarios. Algunos autores distinguen las formas pre-estatales como :

- La banda y la tribu
- La horda
- La gens
- El clan y el tótem
- El tabú
- El carismática

Para Mandoki, (2002) dice que esta identidad colectiva abarca desde los regímenes faraónicos, dinásticos y , esclavistas, imperiales, feudales o coloniales, sistemas republicanos o totalitarios sean socialistas o fascistas, etc, hasta el estado.

En términos generales se entiende por Estado a la organización política y jurídica de un pueblo en un determinado territorio y bajo un poder de mando según la razón. Básicamente está compuesto de tres elementos que nos conviene consi-

derar para determinar cómo éstos otorgan la identidad a una ciudad e inclusive al estado mismo.

- Pueblo
- Territorio
- Poder

Muchos autores aseguran que el poder y el gobierno son sinónimos, la diferencia esta que el poder significa ser ley, ser total, y el gobierno no lo es así, el gobierno es regido por el pueblo y para el pueblo, pero tomaremos al poder como un elemento del Estado. Por su parte el poder es la capacidad de frenar o controlar a estos individuos. El poder se puede ejercer a la fuerza, coerción o por voluntad pero de cualquier forma el poder supone subordinación. De la forma de poder y de gobierno de los estados hay muchas y muy variadas. Esto quiere decir que el Estado es una sociedad humana, asentada de manera permanente en el territorio que le corresponde, sujeta a un poder soberano que crea, define y aplica un orden jurídico que estructura la sociedad estatal para obtener el bien público temporal de sus componentes. Esto no siempre se cumple, es decir, que en ocasiones la historia nos ha dado cuenta que ha habido estados que se identifican aún sin tener uno o dos de estos elementos. Tal es el caso de Israel que por mucho tiempo careció de un territorio físico pero contaban con el pueblo o la nación. Sin la identidad social, considerándola como la identidad que da al conjunto de individuos no habría estado. Desde nuestro particular punto de vista vemos que esto es posible porque los grupos sociales se identifican sin la necesidad de un espacio físico, aunque el espacio físico es parte de la identidad. El estado moderno supone además que tenga una infraestructura administrativa, financiera, militar y diplomática e ideológica económica.

Para el sociólogo Max Weber el estado es aquella institución que emplea la dominación atribuyéndose, ya sea legítimamente o no, el monopolio de la coerción física. Weber constituye su famosa Tipología de los Poderes sobre los diferentes tipos de dominación:

- Dominación carismática: se da en sociedades primitivas. El poder es encarnado por el líder, aquél que consigue demostrar un poder trascendente y extraordinario. A través de la magia o la religión se erige en un ser elegido mediador entre la sociedad y dios (comunidad y fuerzas espirituales).

- Dominación tradicional: la comunidad reconoce y acepta el pasado como base constitutiva del presente. El pasado se encarna en herederos que son reconocidos como tales no por realizar algo extraordinario sino por tradición ancestral (sacerdotes / monarcas). Aquí tiene mucho que ver la identidad que otorga la familia que hereda, los linajes, etc. La identidad que da el pertenecer a determinada familia privilegiada o no. Los escudos y apellidos, que marcan quienes somos o como nos ven los demás.

- Dominación racional o legal: el Estado y la burocracia son el máximo poder de la justicia y la eficacia.

Weber construye el concepto de Estado Moderno desde asociación política. El poder puede distinguir tres ámbitos diferenciados: el poder económico que se basa en la posesión de bienes y que condicionan el comportamiento de quienes los poseen. Aquí cabría como los sistemas económicos como el capitalismo y sus políticas de mercados que marcan quien es el individuo y a toda la sociedad, tal como lo demuestra Forrester con el tema del trabajo y desempleo y Klein con las marcas y corporaciones. El poder ideológico, que es el poder influir con las ideas y el poder político que se basa en los instrumentos necesarios para ejercer la fuerza físicas. Se puede decir entonces que el poder en cualquiera de estas dimensiones marca o da atributos que hacen que un grupo social o individuo pertenezca a una nación o estado, por lo tanto que sea parte de la identidad y que indiscutiblemente el individuo se identifique con este. Es el estado lo que le da cohesión a un grupo social asentado, es parte de la argamasa, mas formal y coercitiva que unifica a una ciudad o pueblo, hace que se auto reconozca y que permanezca como

tal. Como menciona Bauman (2005, pág. 51) *“Una nación sin estado se vería abocado a sentirse insegura de su pasado, indecisa ante su presente, ante un futuro incierto, por lo tanto a una existencia precaria”*

Ahora bien, para Katya Mandoki, (2002), considera que el Estado es una matriz donde emerge la identidad y que que la institución de Estado nunca ha podido prescindir del despliegue de tácticas estéticas, con frecuencia espectaculares, para lograr efectos de legitimidad, pues su hegemonía y su efecto de poder ha dependido de ellas. En su materialización y para su comunicación, éste se articula a través de los cuatro registros LASE de la retórica: Lingüística, acústica, somática y escópica y a través de la sensibilidad, por medio de la PCEF o proxémica, cinética, enfática y fluxión.

### *Identidad Nacional*

Una vez que se analizó al estado que da identidad a un pueblo, retomamos la parte del la nación o pueblo. La identidad nacional es muy nombrada por el apego a lo simbólico de los objetos que representan a la nación, como la banderas, estandartes, escudos, y otros objetos abstractos, como los himnos, etc.

Formular la identidad nacional según Bauman es decir la postura, el horizonte que se defiende y el que valora, se censura y se corrige los movimientos. Comunidades a las que las identidades se refieren como entidades que las definen, son de dos tipos las “comunidades de vida y destinos” cuyos miembros viven juntas en unión indisoluble y las que están “soldadas” o unidas por ideas o varios principios. (Bauman, 2005). Esto es que la identidad ya no es coercitiva, la identificación se da más por la lealtad.

*“La idea de identidad, de una identidad nacional en concreto, ni se gesta ni se incuba en la experiencia humana, de forma natural, ni emergen de la experiencia como un hecho vital evidente por si mismo” (Bauman p. 49). “La identidad nacional era desde el principio y siguió siendo durante mucho tiempo, una noción agonista y*

*un grito de guerra” (Bauman p. 51). La identidad nacional no reconoce competencias, ni oposición, exige lealtad y fidelidad. Esto es no solo tener la identidad porque toco nacer en ese territorio, sino porque se elige ser parte de esa nación, la identidad nacional no se nace, se vive. “no es otra cosa que la elección individual de pertenecer a una comunidad basada en la asociación de individuos con ideas afines (Bauman).” La identidad nacional solo se acredita con documentos y pasaportes.*

Echeverría (2007) por su parte distinguen que la identidad nacional no es un proyecto estatal, sino más bien empresariales, donde la marca de una corporación se convierte en un objeto patriótico.

Como vimos, para Mandoki, el combustible en el modelo político del Estado-nación contemporáneo se ha obtenido en buena parte de la afectividad conducida hacia sentimientos partidistas, patrióticos o nacionalistas, es decir, lo que llamamos identidad nacional. Es entonces para ella, la estética lo que le da la legitimación a la identidad nacional. Es a través de los sentidos, que podemos decir, hay una identidad nacional. Aquí el punto es ¿qué tanto esta identidad nacional, es dada de manera coercitiva, es decir ¿qué tan libre de elegir es, o no la identidad nacional? o ¿qué tan persuasiva, llevada más por la libre elección, lealtad y fidelidad como dice Bauman?. La autora en su libro Construcción de la Estética del Estado y de la Identidad Nacional, (2006), pone de manifiesto con muchos ejemplos cómo las emociones colectivas se implementa por estrategias estéticas debido a su particular utilidad para extraer pasiones y canalizarlas hacia la clase política a través de un quehacer sagaz sobre la palabra, la imagen, el sonido y el gesto preciso que logren el impacto buscado y bien articulado por el estado precisamente y quizá también por las corporaciones como afirma Echeverría.

- Matrices sociales

El término matriz social se toma de la autora Katya Mandoki (2006) en su obra prosaica, en donde estudia la estética de lo cotidiano. Lo interesante de su

obra es que propone la idea de dónde surge la identidad, tanto individual, como colectiva. *“Las matrices del latín mater, son literal y metafóricamente los lugares en que gesta y desarrolla la identidad.... Abordar las matrices de la prosaica implica evidentemente una perspectiva sistémica”*(p85). El término matriz social entonces implica un concepto más amplio que un grupo de individuos, implica también toda la semiósfera en donde se desenvuelvan, los objetos, el ambiente, el entorno, el área de pauta, incluso puede tener límites territoriales.

En ésta obra, la prosáica la define como la estética de lo cotidiano, la que está en todas partes, y por supuesto a lo que nos atañe, en los objetos. Es la estética que se refiere no solo a lo bello, lo sublime, la poética, sino en pocas palabras también a lo burdo, a lo banal, al día día, lo que encontramos en la calle, casa, lo que nos rodea pues. Aquí explora prácticas familiares, escolares, artísticas y médicas e identidades religiosas como la cristiana, musulmana y judía donde la estética opera con todo su poder de seducción, repulsión, cohesión o distinción. Mandoki propone un modelo semiótico de análisis simultáneo en los cuatro registros de la comunicación (corporal, auditivo, visual y verbal) guiado por dos coordenadas: la dramática del impulso o actitud de manifestarse y la retórica que la configura al hacer perceptible y persuasiva la enunciación.

Para mandoki la identidad individual y la identidad colectiva emergen de las matrices sociales. Pero lo que hace estar unido a este grupo social, Mandoki menciona que es precisamente la estética de lo cotidiano.

La metáfora de “cemento social” se ha utilizado a menudo para explicar la función de la ideología en la sociedad. La ideología, sin embargo, aglutina a la gente menos por su importe informativo (semiótico) que por el importe emocional o la carga afectiva que es capaz de reclutar y suscitar (estética), es decir, menos por una operación denotativa que por la connotativa. Hay un componente estético en el modo en cómo se construye y se propaga la ideología, y su función cohesiva es resultado de movilizar a la estesis con que se genera la adherencia y la identifica-

ción imprescindibles para la vinculación de los sujetos entre sí y con las instituciones.” (2006)

Es importante mencionar, que para estudiar a las matrices sociales, se debe considerar el nivel de observación. Maturana y Varela , como ya lo vimos, mencionan que las células son unidades de primer orden, los individuos pluricelulares son de segundo orden y las sociedades son de tercer orden, entonces se pueden considerar a los individuos como células de una matriz (que serían pluricelulares). Podemos hablar entonces que para analizarlas debemos ser observadores del tercer orden. Así como consideramos a los objetos autorreferentes como colectividad de unidades, debemos estudiarlos como observadores de segundo orden. La intención de esto es determinar que hay distintos niveles en los que se pueden observar los sistemas, y éstos pueden variar según el tamaño y que se considere como unidad y así, tomar distancia para tener esa perspectiva global del sistema. En las matrices *“las ontogenias individuales de todos los organismos participantes ocurren fundamentalmente como parte de una red de co-ontogenias que conllevan a la constitución de unidades de tercer orden”*

De las características que podemos mencionar de las matrices y que Mando-ki propone en su obra son: Cada una constituye un universo propio, sin embargo, son fenómenos de la misma índole, que pueden tener orillas borrosas, traslapes o proyecciones unas con otras.

- Requieren estrategias sensoriales para que los individuos se aglutinen en torno a ellas y construyan sus identidades, esta es una legitimación necesaria para la adherencia a las matrices. Ahondando en esto, las estrategias de persuasión son de carácter estético y semiótico, y deben ser sensoriales y accesibles para la sensibilidad de los sujetos vinculados a ellas.

- Las matrices no sólo son cognitivas y normativas a las instituciones, también son represivas, intimidantes y coercitivas.

- Las matrices son un mundo experiencial, corporal y afectivo para los sujetos que se prendan o son prendidos por ellas.

- Cada cual tiene sus propios ritmos y tensiones que distinguen a una matriz de otra: no son elaboraciones puramente mentales. Al respecto queda claro que las materialidades como edificios, territorios, objetos, son parte también de las matrices.

- Las matrices no son un “universo simbólico” unitario, sino que incorporan segmentos de otras matrices y otras etapas previas de la misma matriz, sean vivas o muertas.

- Las matrices requieren, por así decirlo, de mantenimiento. Para habitarlas es necesario construirlas, desarrollarlas, reproducirlas y hasta protegerlas.

- Si bien las matrices no determinan al sujeto (puesto que los sujetos son quienes las han constituido) éstas los rebasan.

- Los paradigmas siempre parten de la proyección de las matrices, pues son éstas las que son percibidas y practicadas concretamente por el sujeto en su materialidad.

- Las matrices son culturales y sus convenciones se transmiten al ser enseñadas, mostradas.

- Las matrices son focos de irradiación y producción de identidades. Desde diversas matrices, el sujeto se contagia de modos particulares de ver y sentir el mundo y la vida.

- Siempre que en mayor o menor medida se establezcan ciertas prácticas y percepciones para generar una identidad comparativa estaremos hablando de matrices.

- Las matrices no son universales ni permanentes.

Para concretar el concepto matriz y partir de una postura para analizarlas citaremos un párrafo de Mandoki que nos parece esencial:

*Las matrices son unidades vivas al estar constituidas por elementos vivos, v.g., los sujetos, y mantienen una autonomía relativa unas de otras. Por eso pueden consi-*

*derarse unidades autopoieticas de tercer orden según la definición de Humberto Maturana y Fernando Varela (1992). Esto quiere decir que se autorreproducen manteniendo su organización como unidades. El producto de ésta organización es el organismo mismo, sin separación entre productor y producto.*

## CAPITULO 5. RELACIÓN

Vinculación interna y externa de los componentes. Medios de interacción. Perturbaciones

Partiendo de la idea del modelo sistémico, aquí se analiza el objeto como interfase, que se relaciona con el sistema, con su entorno o ambiente. En la primera parte se analiza el objeto como estesis, sensor, o como objeto "sentido", capaz de ser aquel que sensibilice al sistema y el medio por el cual entre la información, es decir un *objeto input*. En la segunda parte, se analiza cómo es que éste objeto es procesado y por último cómo es ésta información, y cuál sería su salida o resultado.

### **Objeto Experiencia (“Objeto Identitante”)**

El objeto aquí actuaría como ojos, oídos, nariz, tacto, etc, capaz de captar lo estético o las señales tanto del propio sistema como del entorno. Por su puesto que esta consideración analógica y metafórica, cabría más en el nivel de observación del objeto como la ciudad misma, un objeto complejo, abierto, y disipativo, capaz de poseer intercambio de energía e información. Por poner un ejemplo de lo que sería este tipo de objetos icónicos en la ciudad, tendríamos el famoso edificio diseñado por David Fisher en Dubai, que cambia de forma de acuerdo a la información que le entre.

Pero hablando de objetos identitarios, y como ciudad misma, podríamos usar como metáfora o modelo a las ciudades "genéricas" o "banales". O bien los "no lugares" , como aquellos objetos productos (lugares, en el espacio relativo) de la globalización, pero sobre todo de la occidentalización. Estas ciudades que parecería sin identidad podrían ser los objetos perfectos que funciones como "inputs" del sistema, o simplemente un *objeto singular, o atarctor*.

En este caso un no lugar o lugar, objeto genérico, estaría definido por las interacciones de las partes del sistema, y sus dinámicas. La identidad la daría sus tipos de movimientos y procesos. Por ejemplo, podríamos estar en una súper carretera en la ciudad, diseñada y configurada de la misma manera que otra de otra ciudad, pero la identidad la pondría la manera en que se conduce de cada ciudad. Aquí lo interesante es que éstas pautas y patrones lo daría las emociones, la estética lo sensual, el gozo o miedos, lo imaginado y lo subjetivo. Actualmente mucho de la identidad de las ciudades se "venden" por la experiencia, tal es el caso de lugares como La Patagonia, o algunos lugares de Africa en los que la identidad la da, la experiencia de vivir una dinámica, por ejemplo hacer un Safari, o visitar a los pingüinos o a los osos polares, ver la aureola boreal, etc. La experiencia de cenar en el último pisos del Empire State, o el trafico de alguna ciudad asiática.

### Percepción

Kevin Lynch (1998) hace un interesante estudio a través de tres ciudades americanas (Boston, Jersey y LA) y consiste en como la gente percibe el espacio urbano, las ciudades y sus objetos que le dan identidad.

En este sentido, Lynch dice que ciertamente en las ciudades hay objetos perturbadores, pero la manera en como se construye la imagen de la ciudad tiene que ver con la relación entre el observador y esta. *"Las imágenes ambientales son el resultado de un proceso bilateral entre el observador y su medio ambiente. El medio ambiente sugiere distinciones y el observador escoge, organiza y dota de significado a lo que ve"* (p.15.) Finalmente todo ciudadano tiene vínculos con la ciudad y su imagen esta embebida de recuerdos y significados. Todo esto a través de los sentidos o estética. Es decir, cómo es percibida la ciudad.

Esto el le llama "imaginabilidad" que son los atributos o cualidades físicas que posee el objeto con los atributos de la identidad y estructura en la imagen

mental del observador. Primero se organiza en forma visible el medio ambiente y se le identifica nítidamente, el ciudadano puede impartirle sus propios significados y conexiones, entonces se convierte en un lugar notable e inconfundible.

En cuestiones de percepción, no podemos considerarlo de otra manera mas que como un todo, como una Gestalt, ya que la cuestión de la identidad se vuelve muy compleja. Para hablar por ejemplo de la identidad de Monterrey, no solo está su geografía, sino sus alimentos, sus dinámicas, toda la ciudad en sí, aunque el reconocimiento de la ciudad por sí misma y por el observador, como ya vimos en capítulos anteriores, depende de la conciencia de cada parte que la hace diferente a las demás.

Francisco Huneeus (1975) intenta cerrar la brecha entre lo físico y psicológico, en cuestión de la termodinámica ya que busca desarrollar el concepto de la Gestalt, que tiene que ver cómo se perciben las cosas y trasladarlo o compararlo desde el punto de vista de la termodinámica.

### Gestalt

Aquí primero analizaremos el concepto de Gestalt como tendencia universal de la materia, para después poder trasladarlo a la percepción y organización de la identidad en las ciudades.

*“La gestalt es tan antigua y vieja como el mundo. El mundo y en especial cada organismo, se mantiene a si mismo y la única ley constante es la formación de gestalts enteras, plenitudes”. La gestalt o formación gestáltica surge como una de las tendencias universales de la materia y, al igual que las leyes de la termodinámica, forma parte de las “reglas del juego de la naturaleza”. (Hunneus, P. 312)*

Ernest Mach (1838-19916) un físico y filósofo austriaco fue el primero que llamo la atención sobre el fenómeno de la percepción de la forma. Le siguió Wertheimer (1880- 1993) Él afirma que: *“los procesos mentales y de percepción son unidades dinámicas y estructurales que pierden su contexto al ser analizadas co-*

*mo compuestos de elementos separados. Una gestalt es un todo estructurado, compuestos de partes diferentes que derivan sus propiedades de la posición y función que tienen con respecto a la totalidad".* Por su parte las teorías holísticas afirman que la suma de las partes siempre da un resultado diferente a las del organismo entero. De modo que el orden, la secuencia y la relación que tiene entre si los elementos que constituyen un todo son de vital importancia para que esta totalidad sea lo que es.

La Gestalt esta reñida con el caos, tiene que ver con el orden, en la Gestalt hay heterogeneidad. *Kohler* en alemana significa Gestalt que se traduce como una entidad separada. En pocas palabras la Gestalt es la capacidad de "darse cuenta", *awareness* en inglés. Solo un proceso u objeto se constituye figura mientras que lo demás permanece en la indistinción. La formación de la pareja fondo figura es negretropia, es decir información.

Aceptando que la formación de Gestalt es una categoría de orden, de entropía negativa. La segunda ley de la termodinámica tiende entonces a una destrucción de gestalts. Mientras que en lo inanimado sigue hacia el caos y la homogeneidad, el mundo de lo vivo sigue hacia la heterogeneidad y diferenciación (distinción entre niveles). A nivel molecular se ha observado que hay una tendencia de estas moléculas a organizarse.

De tal modo que en la ciudad, la identidad esta más ligada a la identificación de patrones y como se organizan, bajo las leyes de la Gestalt y posteriormente como se maneja inteligentemente (controla), la información. Da forma y configura.

Una de las leyes o "reglas del juego de la naturaleza", son las siguientes.

### *Equilibrio y lo distinto*

Para poder distinguir un objeto tiene que estar fuera de equilibrio con el resto del ambiente, equilibrio significa igualdad. Es debido a que sus otras propiedades, que no están equilibradas, que son distinguibles. En la ciudad puede ser en el equilibrio del comportamiento de patrones. La propiedades o atributos en equilibrio. Ahora bien, la segunda ley de la termodinámica postula que la tendencia natural de un sistema aislado de su ambiente es la de llegar a un estado en el que predominarán el máximo desorden posible para este sistema. Cuando un sistema llega a estado máximo de desorden, se esta en un estado de equilibrio, ya que los constituyentes del sistema son indistinguibles entre si, no hay identidad en una entropía máxima. La termodinámica no opera en sistemas donde hay un número reducido de partículas, solo donde hay muchas. La segunda ley también dice que la tendencia es hacia el máximo desorden posible. Siempre hay la tendencia al caos. Esto en el nivel físico. En el nivel de lo vivo o lo biológico, la predicción es que los organismo se vayan diferenciando, se van haciendo distintos del ambiente que los rodea. En la ciudades se puede decir que la tendencia es que predomine el equilibrio, que todo se iguale, que nada se distinga. Puede ser la explicación al la globalización o de las ciudades genéricas o banales.

### *Información*

En la Teoría del Demonio de Maxwell dice que hay cierta tendencia a la inteligencia y que ésta inteligencia es la información que se maneja en el sistema, la cual hace que se pueda hacer distinguible las partículas. Por ejemplo un embrión de huevo lleva implícito su Demonio de Maxwell en forma de información genética. La información genética es suficiente para ordenar el crecimiento y la utilización de energía.

La inteligencia invalida el proceso de negentropía o entropía negativa. Inteligencia, como la capacidad de procesar la información (capaz de ir en contra la segunda ley). Con la información se combate el postulado de la segunda ley, el equi-

librio, el caos, la homogeneidad. Por lo tanto distinción, diferencia, información son comunes por lo tanto identidad (exclusión-inclusión).

### **Objeto Interfase (“Objeto Informativo”)**

Partiendo de la idea y del concepto biológico de retroalimentación, el matemático Norbert Wiener en 1940 dio origen dentro de la neurociencia al concepto de que la cibernética es la ciencia de los mecanismos de control y las comunicaciones tanto en los seres vivos como en las máquinas. La cibernética entonces aplica a las máquinas pero también a organismos vivos que intercambian información. Su método es sistémico y abierto.

Bajo este enfoque nuestra mente y la mente de la ciudad, o "*unimente*" actuaría como un mecanismo de control de la comunicación y la información y dado que el objeto es un foco de comunicación, la mente estaría controlando esta información. Por otro lado está la idea que el objeto pudiera ser considerado como ese mecanismo capaz de filtrar o controlar la información. Se convertiría en un objeto cibernético, inteligente. Desde el punto de vista de la identidad, el objeto como ya lo hemos mencionado puede ser la ciudad misma que estaría organizando o controlando la información, pero también hay objetos complejos y adaptativos capaces de actuar como interfaces capaz de "administrar" esta información. El objeto actúa no solo como mensaje, sino como medio mismo.

### Objetos emergentes.

Una de las leyes fundamentales de la emergencia es que el comportamiento de agentes individuales es menos importante que el sistema en su conjunto. En un sistema emergente se da un comportamiento como si se tratara de una entidad única (Gestalt) y con inteligencia propia a partir de las acciones individuales de sus componentes basadas en la observación e interacción de sus componentes

vecinos, retroalimentación y con reglas locales de conducta previamente establecidas. Éste comportamiento global no necesariamente se predice a partir de las reglas aunque con algún periodo de prueba y error se podría visualizar la dirección que tomará el sistema.

*“La emergencia hace referencia a la aparición de nuevas y coherentes estructuras, patrones y propiedades durante el proceso de auto-organización de sistemas complejos. Los fenómenos emergentes se conciben como ocurrentes en el nivel macro, en contraste con los componentes y procesos de nivel micro a partir de los cuales surgen.” (Letelier Guzmán).*

Cabe mencionar que un sistema de agentes locales que genera macro conducta no es necesariamente un sistema emergente, de ahí la importancia de la aplicación de distintos tipos de retroalimentación: positiva y particularmente la negativa que en lugar de amplificar su propia señal, autorregula el sistema. La aplicación de la retroalimentación negativa es una manera de dirigir un sistema hacia un fin, es decir, hace que un sistema complejo derive a un sistema complejo adaptador (sistema emergente). (Johnson, 2001). Johnson define *“Sistemas emergentes” como las interacciones locales entre grandes cantidades de agentes gobernados por reglas simples de retroalimentación mutua*“.

De esta manera, el objeto que emerge es un objeto significativa. Es lo que llamaría Hofstadter, el "destile" de toda esta información y procesamiento de la percepción. Un objeto significativa es entonces un objeto identitante que ya formó parte del acervo de la ciudad, que ya se apropió. Es ya un *objeto autorreferenciado* en un espacio-tiempo o territorio autorreferente que informo y se formo.

# ESTUDIO DE CASO 1

## Caso De Estudio De Cabina Telefónica De La Ciudad De Londres

Objeto de fuerte identidad y su epigénesis, ontogénesis y morfogénesis.

Objetivo: Poder analizar los patrones simbólicos de las formas, impresos en la historia e imaginarios urbanos y su permeabilidad de éstos. Esto es, hacer un análisis del espacio-tiempo y la correlación entre la construcción y forma de objetos con fuerte identidad y su permanencia.

Bajo el marco teórico del libro Soy un extraño bucle (2008) del físico Douglas Hofstadter acerca de que la identidad o el reconocimiento consiente no se localiza solo en el espacio geométrico sino en patrones simbólicos flotantes en el espacio-tiempo, podremos observar como estos patrones simbólicos se fueron *autorreferenciando* en el diseño y conceptualización de estos objetos.

Metodología:

El presente caso de estudio es un análisis gráfico de la cabina telefónica londinense, en base a una hermenéutica de patrones simbólicos y morfológicos de este objeto urbano. Primeramente se hizo un estudio de los antecedentes históricos de la cabina telefónica actual, llevándonos a su conceptualización y contexto, esto es, a su diseñador.

Esto nos llevo a establecer una linea de tiempo marcando así los movimientos artísticos y filosóficos para poder establecer correlaciones con el espacio y tiempo en que fueron surgiendo los objetos, llevando esto a remontarnos casi a las formas simbólicas de la antigüedad clásica.

La forma que se pudo interpretar estos significados fue de una manera hipotética deductiva y analógica entre la forma del objeto con su contexto sociocultural.

Por otro lado también se analizó el objeto una vez que se pudo conceptualizar, en base a su cronología y desarrollo tecnológico, como lo es, los procesos, materiales, usabilidad y su contexto social -histórico.

El objeto de la cabina telefónica roja como actualmente la conocemos fue el resultado de una competencia/concurso en 1924 para diseñar una nueva cabina.<sup>13</sup>La competencia atrajo diseños de un número importante de arquitectos presentado como el ganador al arquitecto Sir Giles Gilbert Scott (1880-1960).

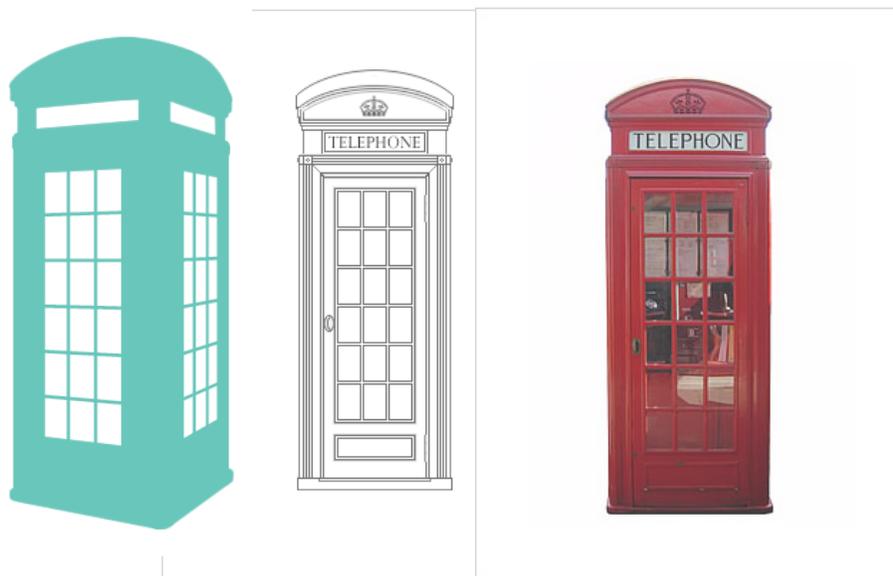
Todo empezó en 1920 cuando La Fine Arts Commission arbitró la competencia y seleccionó el diseño Kiosco 1 (K1). Diseñada por Somerville & Company, esta primera cabina, fue hecha de concreto, con los marcos de las ventanas de madera, pero esta cabina resulto muy cara para producirse. Cabe resaltar que esta forma es producto de la movimiento estético de aquel entonces, basado en el historicismo y casi la salida del Art Nouveau. Con su eminentes formas orientales, esta cabina recuerda a manera de pequeños edificios a los construidos con evocaciones de estilos basados en la historia y estilos como el neogótico u orientalismo.



Fig. 13 Kiosco K1

<sup>13</sup> <http://heritage.eletra.co.uk/phonebox/>

Posteriormente la Oficina Postal pidió que el material usado para el diseño fuese cambiado de acero a hierro fundido, y que una pequeña modificación fuese hecha a la puerta; después de realizar estos cambios, el diseño fue designado K2, como producto del mencionado concurso de 1924. Las cabinas fueron pintadas de rojo para que así se reconocieran fácilmente y a la distancia por una persona en una emergencia. En algunas áreas las cabinas fueron pintadas de verde para que no alteraran la belleza natural de los alrededores. Desde 1927 la K2 fue utilizada principalmente en Londres y sus alrededores.



*Fig. 14 Kiosco K2*

La K3 diseñada en 1927, también por Gilbert Scott, era similar a la K2 pero fue construida de concreto y para zonas rurales. La razón principal de estos cambios fue el costo y el tamaño. Era demasiado costosa para llevarla a zonas fuera de la ciudad, así es que se modificó también su peso.



*Fig. 15 Kiosco K3*

La K4 fue un rediseño propuesto por el departamento de Ingeniería de la Oficina Postal, de la original hecha por Scott de 1924. Ésta incorporó una máquina para comprar estampillas en el exterior. Esta era más larga e incluía algunos accesorios extras como luz, y el buzón. Sólo 50 cabinas de este diseño fueron construidas ya que presentaba algunos inconvenientes con el uso, como lo fue que no era a prueba de agua y se mojaban las estampillas, a demás que la máquina expendedora resulto demasiada ruidosa e incomodaba al momento de una conversación telefónica.

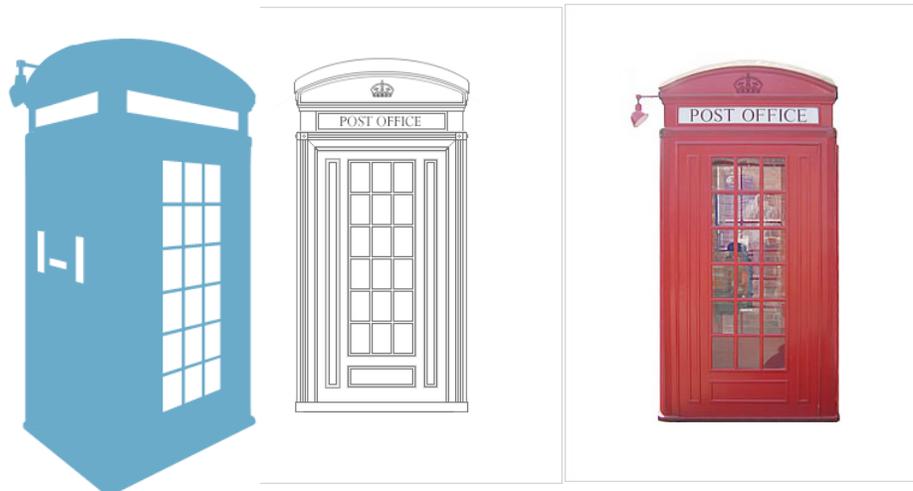


Fig. 16 Kiosco K4

La K5 también diseñado por la Oficina Postal era una construcción de madera contrachapada introducida en 1934 y diseñada para ser ensamblada, desmantelada y usada en exhibiciones. De esta por obvias razones, tuvo un ciclo de vida muy corto.



Fig. 17 Kiosco K5

En 1935 se diseñó la K6 para conmemorar el aniversario de plata del Rey George V. De hecho fue llamada el “Kiosco del Jubileo”. La K6 fue la primera cabina telefónica estándar usada a lo largo del país. Miles de cabinas K6 fueron utilizadas en casi todos los pueblos y ciudades y se convirtió en un ícono británico. Las cabinas telefónicas K6 eventualmente comenzaron a ser reemplazadas en grandes cantidades a principios de los 90. Miles de viejas cabinas K6 fueron vendidas en subastas públicas.

Tras fallidos intentos de la Oficina de Correos por tratar de incorporar una cabina más funcional llamaron nuevamente a Sir Gilbert Scott para el nuevo diseño de cabina. Para este nuevo exitoso modelo, lo que hizo Scott fue tomar la misma forma simbólica que le dio éxito de la K2 y la estilizó con soluciones más prácticas como la ventilación y la visibilidad. Esta cabina fue producida en acero, pero ya no forjado como la K2, sino vaciado, haciéndola más barata y práctica.



Fig. 18 Kiosco K6

En 1959 al arquitecto Neville Conder (1922-2003) le encargaron diseñar una nueva cabina. La cabina K7 en su primera etapa no fue más allá de la etapa prototípica. Esta cabina fue hecha de aluminio. Se hicieron 6 prototipos quedando instalada esta la definitiva en 1962. Finalmente debido al el clima del la región, este modelo no tuvo éxito y la descontinuaron, aunque se hicieron unas versiones en acero. Finalmente este modelo estuvo casi 20 años funcionando. Pocas de estas se encuentran, al menos en unos cuantos museos.



*Fig. 19 Kiosco K7*

La K8 fue introducida en 1968, diseñada por Douglas Scott y Bruce Martin. Fue la primera cabina en reemplazar a la K6 significativamente, y el último diseño pintado predominantemente rojo. Esta cabina fue la última diseñada bajo el mando de la Oficina Postal. Lo interesante de esta cabina es que se nota la evolución de la forma. Se trata ya de una cabina con una forma y función mucho más moderna y casi postmoderna. Fue una cabina que rompió con el esquema hasta ahora establecido por la herencia de alguna manera clásica de su antecesora la K6. En esta vemos algo mucho más sencillo y de líneas rectas más estilizadas, producto de la transformación que tuvo quizá de la K7.



Fig. 20 Kiosco K8

Después de la privatización del sucesor de la Oficina Postal y Telefónica, British Telecom (BT), la KX100, fue un diseño más funcional, y reemplazó casi todas las cabinas rojas; unas cuantas se mantuvieron, principalmente en zonas rurales. La KX100 PLUS, introducida en 1996, incluyó un techo en cúpula que guardaba semejanza con las familiares K2 y K6. Posteriores diseños se han apartado significativamente del viejo estilo de las cabinas telefónicas rojas.



Fig. 21 Kiosco KX100 y KX100 PLUS

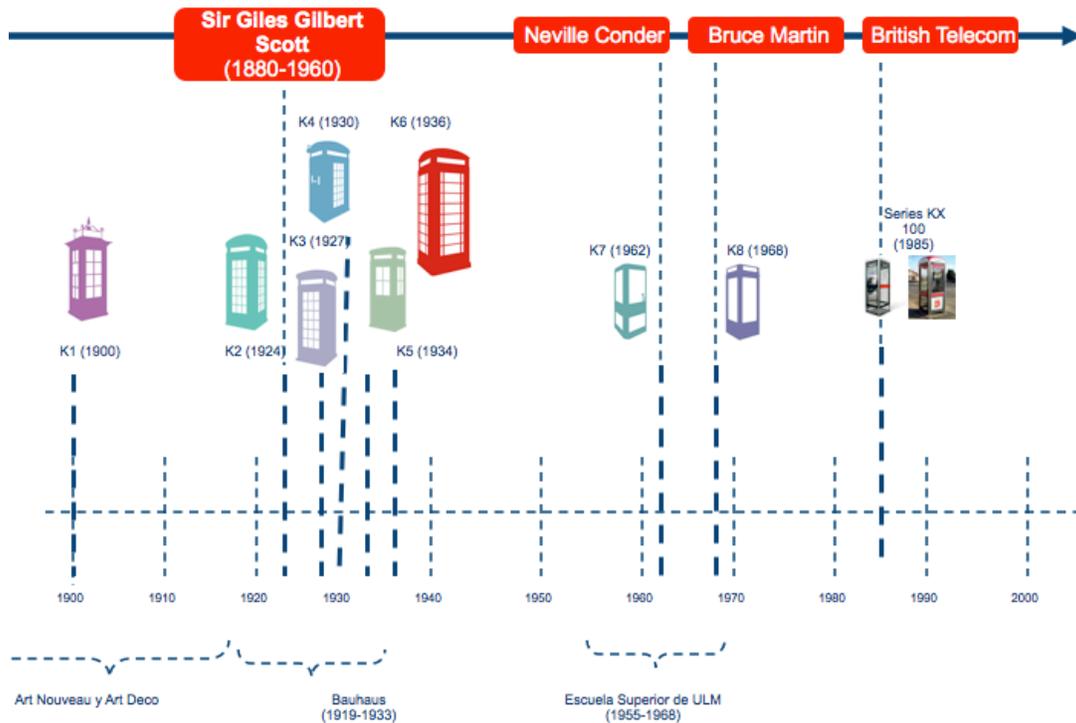


Fig. 22 Ontogénesis de la cabina telefónica en relación con el tiempo y el espacio y su correlación con la permanencia de las formas

Interpretaciones:

Lo interesante del diseño de la famosa y emblemática cabina telefónica es cómo el concepto original del arquitecto Scott pudo permearse a través del tiempo y del espacio y de una manera tan significativa que en la actualidad es un fuerte objeto reconocido mundialmente y con una fuerte carga mediática que le da mucha identidad a la ciudad de Londres. Analizando un poco esta permeabilidad podemos ver que hay una correlación tanto en el espacio geométrico como en el espacio imaginario vivido por la matriz londinense.

En primer lugar resaltaremos el hecho que Gilbert Scott era un ferviente admirador de la obra de otro arquitecto neoclásico, Sir John Soane (1753-1837). Se cree que el diseño de la K2 y K6 fue inspirado en muchos de los objetos diseñados por Soane, en sus espacios imaginados, vividos, espacios más relativos, como por ejemplo en el Mausoleo que este arquitecto diseño para él y su familia. Igualmente se puede ver un enorme parecido de las cabinas, a los remates del Museo Dulwich Picture Gallery, a la cúpula del Banco de Inglaterra, al edificio de Pitzhanger Manor, y a los campanarios de iglesias como la Holy Trinity Church, St. Peter's Walworth, St. John Bethnal Green. En todas estas construcciones coinciden con las ventanas en forma de arcos y sus retículas cuadradas de forja, tal como las proyectaría Scott en el edificio miniatura (K2 y K6).



*Fig. 23 Obra Arquitectónica de Sir Gilbert Scott (1880-1960)*



*Fig. 24 Obra Arquitectónica de Sir John Soane (1753-1837), Mausoleo familiar y Galería de Dulwich*

Estas formas a su vez fueron inspiradas por el movimiento y estilo del Mane-rismo de Andrea Palladio (1508-15580). La obra de Palladio esta impresa por casi toda la ciudad de Londres. Él impuso estéticamente y persuasivamente el estilo "Palladianismo"<sup>14</sup> que luego se sobrepondría por el neoclasicismo e historicismo que rige la mayor parte de la arquitectura londinense. En el diseño de la cabina telefónica podemos ver esta clara influencia sobre todo en el remate de los lados, en forma triangular, y sobre todos el la forma de la cubierta simi-arqueada, muy parecido a los edificios de Palladio.

---

<sup>14</sup> Palladiano se refiere a la obra de este autor y a todas aquellas inspiradas por él, lo que se conoce como palladianismo es una evolución de los propios conceptos originales de Palladio.



Fig. 25 Villa Capra por Palladio (1508-1580), con un estilo inspirado, a su vez, en la antigüedad clásica

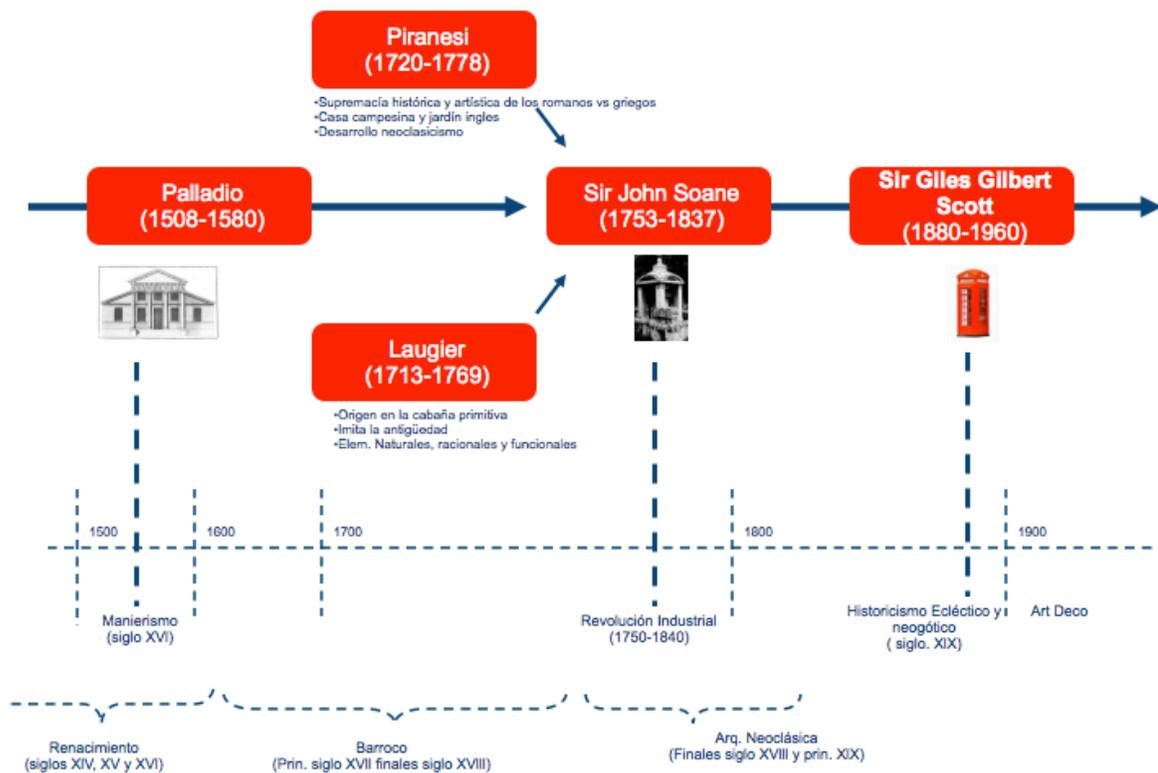
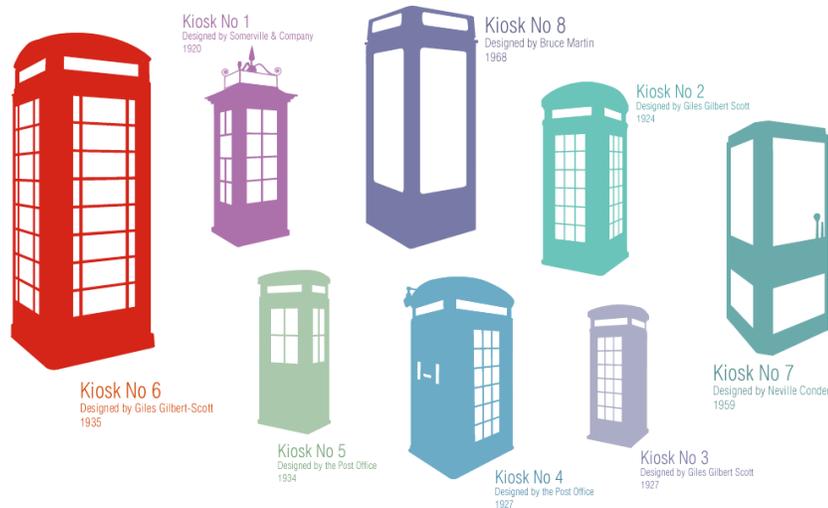


Fig. 26 En este esquema podemos ver como fue la epigénesis de la cabina telefónica en relación-tiempo y la permanencia de la forma

Es interesante ver que éste diseño es producto también de los materiales y procesos utilizados en éstas tres líneas del tiempo, premodernismo, modernismo y posmodernismo. Del modelo K1 al K5 podemos ver claramente la manera casi artesanal que eran hechas estas cabinas, pero es hasta la famosa K6, que es producida en serie donde se plasma el movimiento modernos tanto en sus materiales como forma de producción. Por último podemos ver un cambio radical hacia el diseño de Neville Conder en la K7, pero sin duda el movimiento postmoderno se nota a partir de los modelos K8 diseñados por Bruce Martin, hasta los de la British Telecom modelos KX100.



*Fig. 27 Morfogénesis geométrica de la cabina telefónica de la ciudad de Londres*

**Conclusiones:**

Por un lado podemos ver como se fue formando y evolucionando este objeto en el espacio geométrico, en el espacio físico. Por otro lado podemos ver la evolución y surgimiento de las formas en el espacio imaginado de la matriz citadina londinense a través del tiempo.

¿En dónde esta situada la identidad de este objeto? ¿Está en el espacio geométrico euclidiano que ocupa, que contiene, o en el espacio subjetivo, relativo, imaginario? ¿En su pasado, o en su futuro? La identidad que este objeto le brinda a la ciudad de Londres, ¿lo es por su morfología per se, o por la identidad "aterriorizada", "híbrida", y simbólica" de los arquitectos, e interacciones, mencionados anteriormente. ¿No parecería que la forma y lugar que este objeto ocupa en el espacio es el resultado de "meter todo esto a la licuadora"?

Podemos observar concretamente que hay ciertos patrones de formas que permanecieron convirtiéndolas estas en un "objeto significativo" (Mercado, Sosa, 2007), con una fuerte carga emocional. Estas formas son los patrones flotantes<sup>15</sup> que se autorreferencian en el acervo de estos diseñadores. Sorprendentemente recae o se remonta a la antigüedad clásica, haciendo alusión inclusive, bajo la hipótesis que estos patrones pueden provenir de las sugeridas formas platónicas o arquetípicas.

Pudimos observar que este objeto fue evolucionando de la admiración (destilación) y gusto por formas que significan y marcan el devenir de la ciudad de Londres, haciendo a esta ciudad "*un extraño bucle*"

Tal parecería que la identidad que este objeto brinda reside más en los patrones flotantes destilados del acervo la matriz citadina producto más del devenir de formas en el espacio imaginario vivido. Aunque es una análisis objetual cae en la ontogénesis de los movimientos estilísticos y tecnológicos a través del tiempo y estos finalmente son producto de interacciones subjetivas, no tanto objetivas.

---

15 Los patrones flotantes simbólicos son mencionados por Douglas Hofstadter en su libro Soy un extraño bucle 2008



Fig. 28 Objeto "identitante-significante"

## ESTUDIO DE CASO 2

### Caso De Estudio “objetos De Fuerte Identidad En Las Ciudades”

Objetos urbanos en la ciudad de Monterrey y de Londres desde varios niveles de observación.

Objetivo: Poder determinar si el proceso de identidad que otorgan los objetos urbanos es incluyente o excluyente y coercitiva o persuasiva.

Los objetos urbanos, forman parte de la lectura de la imagen de una ciudad y éstos transmiten mensajes de cómo son las ciudades y sobre todo de la personalidad o carácter que tienen éstas.

En este caso de estudio se pretende hacer una aproximación al análisis de identidad en la ciudad de Monterrey mediante la lectura de objetos urbanos de fuerte identidad. Entendiéndose como objeto urbano a cualquier espacio cualificado (Martín, 2002), ya sea un objeto natural como un cerro, un edificio, un fragmento de ciudad o la ciudad misma y los objetos que se encuentran dentro de las ciudades. El trabajo esta dividido en dos partes, la primera muestra el análisis de la fenomenología de la estética en un fragmento de la ciudad cotidiana, Monterrey, del diario vivir. En la segunda parte se muestra el análisis de un objeto popularizado por los medios masivos de comunicación, en dónde se pudo observar cómo las imágenes que le da la identidad a Monterrey se ven fuertemente influenciadas por actores políticos, e intereses económicos.

¿Por qué es importante analizar la iconografía de Monterrey para conocer su identidad? Kotler (2004) menciona: *“La imagen urbana es la suma de las creencias, ideales, impresiones que la gente tiene hacia cierto lugar.”* Con frecuencia las imágenes representan una simplificación de un gran número de asociaciones y

piezas de información relacionadas con el lugar. Son producto de la mente que intenta procesar y enmarcar grandes cantidades de datos acerca de un lugar.

Acerca de la imagen Aristóteles decía: *“Las imágenes son como las cosas sensibles mismas, excepto que no tienen materia.”* Aquí se anticipaba a lo que el poder de la imagen puede evocar y provocar. (Lizarazu, 2007)

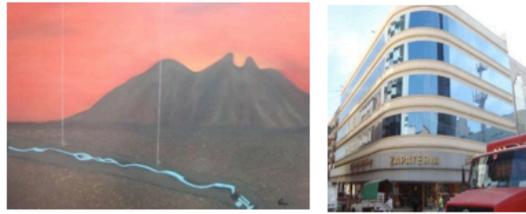
Por lo tanto el descifrar lo que la imagen o el paisaje urbano indica, es como, descifrar la identidad misma de un lugar, como leer e interpretar un plano. Sería entonces el descifrar la esencia misma de la ciudad.

### Metodología:

La metodología y criterios utilizados para la elaboración de este trabajo fue en primera, el de analizar estas imágenes desde el punto de vista objetual, es decir, a diferencia de lo que Alicia Lindón, (2008) llama la centralidad del sujeto, en este caso se hizo analizando los objetos físicos solamente y de esta manera poder sacar atributos que se puedan asociar para poder establecer relaciones y correlaciones con la identidad. Desde luego es muy difícil aislar al objeto sin el lado subjetivo, pero como se mencionó anteriormente, no hay centralidad en éste. Consideremos como una metáfora entre la relación entre software y hardware, donde el software es la información del “programa identidad” que surge en las ciudades y en las matrices sociales y donde el hardware son los objetos en las ciudades o la misma ciudad como objeto o parte de ella. Así es que, en esta ocasión nos centraremos en lo que el hardware comunica.

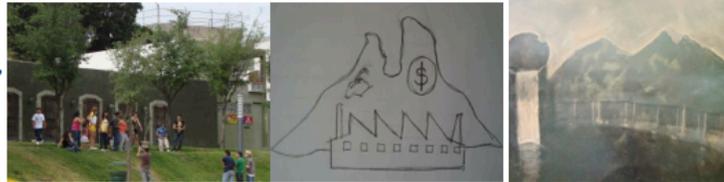
• **Identidad Coercitiva-Excluyente**

- Dada sin elección
- Quererse distinguir



• **Tipo de identidad**

- Simbólica, Alimentos, industrial, ocio



• **Mención de objetos**

- Vestimenta, Alimento, Técnica y materiales



Fig. 29 Valor de la verificabilidad de este estudio.

El estudiar cada objeto en la ciudad resultaría inalcanzable, pues existen objetos tantos o más como personas en la ciudad. Además, no se puede estudiar a los objetos aisladamente, ya que, como lo maneja Baudrillard, (2004) realmente son sistemas de objetos. Se considerará entonces, el análisis del objeto como un plano en dos dimensiones, es decir se analizará como un paisaje urbano o una imagen, donde se pretende observar los fenómenos de la estética y lo que estas imágenes comunican en realidad. Previamente se realizaron encuestas para poder delimitar las imágenes y paisajes a estudiar. También para poder determinar que objetos son los de fuerte identidad urbana en Monterrey y su área metropolitana y si su perspectiva de estos lugares es radial o itinerante. Por otro lado también se analizaron dibujos espontáneos para conocer los mapeos mentales que algunas personas tiene de Monterrey y sus atractores (Narváez, 2010).

De lo anterior se pudo acotar que las personas dividen mentalmente a la ciudad de Monterrey en dos (principalmente por el Río Santa Catarina y vialidades como Gonzalitos y Constitución). Una es la ciudad que describe la vida cotidiana, es decir, el trabajo, y los recorridos o itinerarios para moverse en esta ciudad del día a día, al trabajo, escuela, etc. y en segundo lugar la ciudad del ocio o entretenimiento, la cual esta asociada con paseos, recorridos y con objetos que se promocionan mucho en los principales medios de comunicación. Por esa razón se opto por analizar los objetos en la ciudad e imágenes de estos desde estas dos perspectivas. Una tercera perspectiva de imagen o de paisaje urbano nos las dan los proyectos o megaproyectos virtuales, es decir, los que no están hechos todavía pero que pudieron o pueden ser realidad. Esto nos da la perspectiva de una ciudad imaginada, y fantástica.



Fig. 30 Representaciones mentales por lugares, objetos y recorridos

En la primera parte, la de la ciudad cotidiana se hizo una observación de los fenómenos que ocurren en los objetos urbanos, en un recorrido a “la deriva” por la calle Padre Mier partiendo desde la Macroplaza hasta la estación del Metro Hospi-

tal. La segunda parte del estudio, sobre los objetos mediáticos de fuerte identidad en Monterrey, se hizo mayormente en el Paseo Santa Lucia ya que fue uno de los objetos como recorrido más mencionados en las encuestas y mapas mentales. Se realizaron además, flaneos por este paseo y la Macroplaza en diferentes horas del día y usos espaciales, para poder tener un panorama más amplio del uso de los espacios de éstos y cómo influye en la imagen de la ciudad. Se analizaron también diferentes producciones documentales como dibujos espontáneos, fotografías expuestas en espacios públicos, pinturas y escultura e imágenes de páginas en Internet.

Se enmarcaron algunos parámetros o atributos a observar y después cada uno de estos atributos objetuales se analizan desde dos ejes contradictorios y opuestos que definen a la identidad. El primero es para explicar el concepto de identidad y el segundo eje es para tratar de relacionar si la identidad es una elección personal o colectiva o es una imposición. Esto es para tratar de obtener relaciones y correlaciones entre el proceso que subyace a la identidad y que dan los objetos en las ciudades.

### *Interpretaciones:*

#### *Ciudad cotidiana.*

La observación fenomenológica de la estética fue un recorrido de más de 6 km aproximadamente caminando, que empezó en la Marcoplaza y terminó en la estación del metro hospital. En este tramo de la ciudad, se observó que el uso del espacios es sobre todo comercial, y empresarial.



Sagrado Corazón que es donde termina Padre Mier, se recorrió la calle por Hidalgo hasta Degollado, luego se tomó Arturo G. Garza, y Arramberri. Se cruzó también por calles como Fleteros, Madero y Simón Bolívar.

Un recorrido así es interesantísimo ya que se pudo conocer la ciudad (o al menos una parte) de una manera diferente, se pudo sentirla, olerla, tocarla y oírla. En fin, una experiencia altamente estética. Se pudo percibir el paso del tiempo, signos, señales, cicatrices de la ciudad. En fin todo esta “historia de la ciudad” que es precisamente lo que le da la identidad a está.

Se puede considerar como primer atributo objetual, los estilos y movimientos. En el caso de movimientos con correspondencia estilística clásica, denotan unidad de estilo, sobriedad, el no salirse de lo usual, y por eso podemos establecer una correspondencia con la identidad “incluyente”, es decir, se tiene o se busca que el objeto pertenezca y permanezca a una misma línea, a un grupo, a un solo estilo. Por el contrario podemos establecer la correspondencia contraria con los movimientos barrocos con el querer diferenciarse, sobresalir, indican tal vez una “exclusión”, un querer distinguirse. Así es, por ejemplo, cómo se podría observar la relación de los movimientos artísticos y culturales y como marcan una diferencia, una distinción de etapas y tiempos, pero también reafirman un estilo y una identidad. Recordemos por ejemplo en caso de la ciudad de Londres que la uniformización casi total de la antigua ciudad del estilo palladianismo y neopalladianismo y esto es lo que, entre otras cosas, otorga una fuerte identidad a esta ciudad.

En el tramo de la ciudad en Monterrey sobre el recorrido de la calle Padre Mier, se observa que hay pocos edificios que pertenezcan a movimientos antes del modernismo o históricos. Se encuentran algunos pocos con lectura historicista y otros pocos estilo Art Decó. A lo largo de la calle y en el paso del tiempo se observó que existe una fuerte correspondencia estética a los estilos clásicos del racionalismo y minimalismo. En este sentido se podría pensar que en la estética cotidiana, prosaica según Mandoki (2002) de Monterrey, las correspondencias estilísticas comunican más autoafirmación de la identidad, ya que no se distingue o se

quiere diferenciar por su arquitectura barroca o escenificada, sino más bien predominan las lecturas clásicas y sobrias, se busca más la unificación.



*Fig. 32 Correspondencia estilística con el racionalismo y minimalismo sobre la calle Padre Mier.*

Otro atributo objetual puede ser, el considerar las restauraciones arquitectónicas, donde se deja ver la idea de incluir o excluir. La unidad de estilo que dice “rehacer como fue”, y una notoriedad mínima denota la unicidad, inclusión. Esto reafirma y reconoce la identidad en la arquitectura. Por el contrario la restauración híbrida y los falsos históricos denotan la idea de quererse distinguir, de sobresalir aún a costa de echar a perder el estilo arquitectónico. Curiosamente muchos de los que hacen estas restauraciones no conocen de estilos o movimientos. Se dejan llevar por regulaciones que dan la administración de los municipios en las que se pretende proteger el paisaje y la imagen urbana, y ponen como condición, el que la fachada tenga solo una “imagen antigua”.



*Fig. 33 Diferentes estilos de restauración. La unidad de estilo, “rehacer como fue”. El falso histórico y la restauración híbrida*

El siguiente atributo objetual que se consideró, son los discursos del estilo donde prácticamente existen dos. La estética culta y la estética vulgar o Kitch. La primera se refiere a cualquier correspondencia estilística con algún movimiento, ya sea clásico o barroco. Por el contrario la estética Kitch se refiere más a los objetos o arquitectura que es hecha por gente no preparada y que no son arquitectos o conocen de estilos arquitectónicos.



*Fig. 34 Estética Culta. Arquitectura historicista que remite al romanticismo y al neoclásico , y estética vulgar*

Por supuesto que si hablamos de estética no podemos dejar de mencionar las categorías estéticas, como es lo bello, lo feo, lo cómico, lo grotesco, etc. Es difícil encontrar objetos en un tramo de la ciudad cotidiana que tengan o caigan en alguna de estas categorías. Pero de manera más general la idea de orden y de caos, si se puede encontrar. Por ejemplo cuando se va por una calle se siente (estética somática) la idea de orden, de seguridad, de estar en un ambiente cerrado, pero cuando se llega a un “nodo” (Lynch) o cruce de calle, da la sensación de caos, de un ambiente abierto. Se siente más ruido, más smog, etc. Otro ejemplo puede ser la estética que dan los panteones. En Monterrey en las colonias obispado y Chepevera es común ver que existen panteones que están a “puerta cerrada”, con muros altos. Es como querer fortificar o proteger a los muertos de los vivos o viceversa. La idea de caos se ocasionaría, si estos panteones estuvieran abiertos. De lo contrario, el mantenerlos cerrados causa la impresión de cierto orden.

La integración estética podría ser otro atributo objetual para estudiar la identidad. Por ejemplo, los objetos en las ciudades a veces están puestos sin pensar en la integración o contraste con el contexto. En la calle Padre Mier se puede encontrar dos estaciones de sistema de transporte Metrorrey. La primera estación que es la que esta en la Macroplaza es la estación Zaragoza. Esta estación es integradora, realmente parece que se esta saliendo o entrado al subterráneo. Por el contrario la siguiente estación Padre Mier es totalmente aislante, es cómo si fuera un elemento ajeno al paisaje. Esto por supuesto nos remite a la idea nuevamente de exclusión-inclusión. Mientras que el aislamiento y el contraste de objetos en la ciudad como este caso de la estación Padre Mier hace que la identidad del paisaje urbanístico de la idea de distinción, de aislar. Mientras por el otro lado el paisaje integrador al contexto hace que sea unificador.

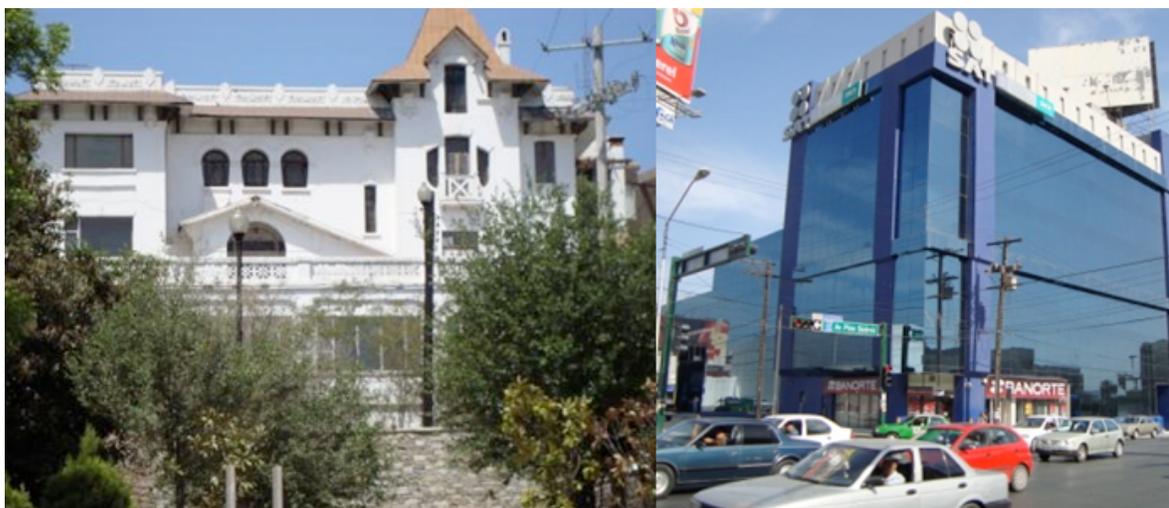
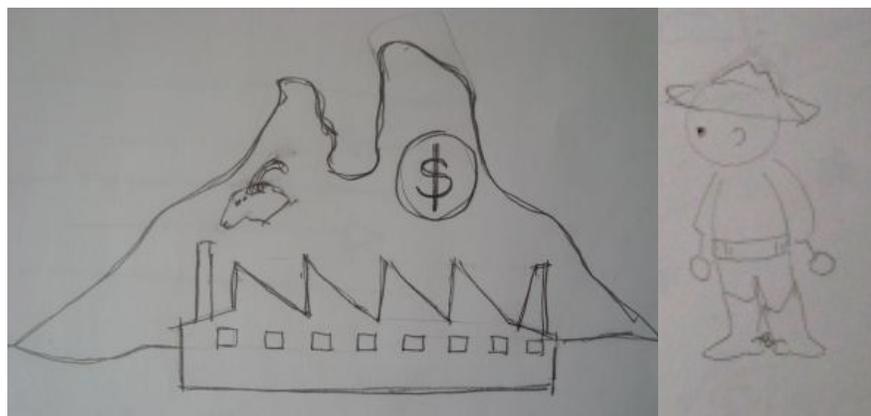


*Fig.35 Contraste e integración al contexto*

Otro atributo es lo que comunican los objetos. Los mensajes que en conjunto dan. En este caso el medio se convierte en el mensaje. A veces en la ciudad se replican ciertas formas. Por ejemplo sobre la calle Padre Mier se observa la forma del arco en varios elementos arquitectónicos, inclusive, en la estación del metro Padre Mier, que remite a la bóveda de cañón y que se replica en varios elementos arquitectónicos que se encuentran en la ciudad como por ejemplo en Cintermex. Las formas pueden ser muchas y variadas. Entre más se repliquen estos atributos darán mas identidad a la ciudad.

Otros parámetros de la estética además de la forma que pueden dar atributos son los materiales, la monumentalidad, la comunicación y las texturas. Por ejemplo, el primer tramo de la calle Padre Mier donde el uso del espacio es más comercial, se presenta el fenómeno del uso de “texturas brillantes” sobre todo en edificios de tiendas departamentales para un estrato social y económico medio, medio bajo. Esto puede comunicar el deseo de estas tiendas por llamar la atención de los consumidores. Se podría establecer la relación del lenguaje que entre más brillante, más exitosa o más progresista es una tienda. La idea del lenguaje también se puede dar en los edificios. La jerarquía del poder tanto político como económico se refleja en los objetos arquitectónicos, como en el caso de la antigua casa de Eugenio Garza que esta al final de la calle Padre Mier, en la parte más alta, con una vista privilegiada, o como el edificio del SAT en esquina con Pino Suárez, que esta cubierto casi en su totalidad de cristal filtrasol reflexivo, y que contrasta totalmente con el paisaje dando la idea de un objeto que se distingue, se

excluye de los demás edificios, comunicando la idea de el poder que tiene esta institución en la recaudación de impuestos.



*Fig. 36 Objetos que comunica poder económico y político*

También cabe considerar las correspondencias tipológicas en la imagen de los objetos con imágenes del cine, pinturas, anuncios publicitarios, etc. Por ejemplo en este tramo de la ciudad podemos encontrar casa de estilo chalet californiano, que recuerda las películas de los 40s y 50s del cine de Hollywood.

Por ultimo, la iconografía urbana sería otro parámetro de atributos de la identidad en una ciudad. Esto es, si predominan por ejemplo los objetos que en su conjunto den la imagen de ciudad premoderna, moderna o postmoderna. En este

recorrido se pudo ver que aun hay rasgos premodernos, abundan los modernos, sobre todo en las orilla de este recorrido, que representa hasta donde llegaba la ciudad y con elementos como las vías del ferrocarril, el metro elevado y las torres de energía eléctrica. Y también se presentan claros ejemplos de iconografía post-moderna, como en el caso del centro comercial Plaza México que tiene una arquitectura “simulando la apariencia” de una hacienda mexicana de finales del siglo XIX y donde en el mes patrio ofrecen show al estilo Las Vegas recreando ese tiempo y los acontecimientos históricos y atrayendo a las personas a consumir en una “era de consumismo” como lo menciona (Bauman, 2007)



*Fig.37 Iconografía premoderna, moderna y postmoderna en Monterrey (Recorrido sobre calle Padre Mier)*

En suma se podría decir que tanto la estética visual como la estética somática otorgan identidad en las ciudades, así como la identidad se manifiesta a través de los objetos. La replicación de atributos en los objetos, hace suponer que son estos atributos los que tendrá la ciudad como identidad. Esto es, visto desde un método holístico donde las partes (en este caso los objetos manifestados en paisaje urbano e imágenes) contienen la misma información (software) que tiene toda la ciudad.



Fig. 38 Iconografía de la ciudad cotidiana o real de Monterrey

### *Ciudad mediática o del ocio y entretenimiento*

En esta segunda parte se intentó interpretar lo que las representaciones mentales dicen de la ciudad de Monterrey. Estas representaciones pueden ser espontáneas, es decir si una estructura definida como los mapas mentales o dibujos espontáneos o con cierta intención de comunicación como las pinturas. Se observó en el análisis de los dibujos espontáneos de Monterrey, que estos indican una clara segregación socio-espacial. Tal como lo dice Musset,<sup>16</sup> parecería que “hay un lado oscuro” en las ciudades. En estas representaciones se deja ver que la división, manifestada por el río Santa Catarina y las grandes vialidades, divide a la parte rica de la ciudad, representada por el sector Valle Oriente, la Zona Sur y sus paseos urbanos de fuerte identidad que evocan ocio y placer. Por el otro lado esta

<sup>16</sup> <http://www.scielo.cl/pdf/eure/v33n99/art06.pdf>

la ciudad cotidiana representada por casa, edificios, fabricas, empresas, trafico y pobreza.

Además con el análisis de estos dibujos se pudo verificar que la imagen de Monterrey y su paisaje urbano tienen diferentes fases históricas. Esto es, que posiblemente exista también una fuerte segregación con respecto a la temporalidad de la imagen en la ciudad.



Fig. 39 Imagen premoderna y moderna de Monterrey, en dibujos espontáneos de la población regiomontana

Con respecto a las obras de arte, se consideraron pinturas y escultura que se expusieron la Asociación de la Plástica Norestense en la unidad Cultura Abasolo, y cuyo tema principal fue el Paseo Santa Lucia. En estas obras se puede apreciar el paisaje como algo impuesto. Esto nos hace recordar que fue una iniciativa unilateral por parte del Gobierno de Natividad González como parte de la infraestructura

del Foro Internacional de las Culturas. También coincide con objetos representados como el emblemático Cerro de la Silla, las fuentes, y objetos como vestigios industriales. Pero sobre todo deja ver el carácter postmoderno del Monterrey con una cultura de apariencia, donde los reflectores remiten a la ciudad del espectáculo como La Vegas. Por su lado el Parque Fundidora está ahora convertido en un parque temático y museos de sitio resaltando la historia industrial de esta ciudad. Zaida Muxí (2004) menciona al respecto que los aspectos dinamizadores del mercado son la accesibilidad, imagen y emblemas, refiriéndose al marketing urbano y que las propuestas de escenografía urbana como las evocaciones del pasado o la historia y las fantasía futuras y tecnológicas, pretenden transformarse en realidad, es decir, parecería que ahora se pretende “vivir la experiencia” de estar en una fabrica industrial.





Fig. 40 Obras de arte, sobresale los objetos y materiales que evocan el carácter industrial



Fig. 41 Representaciones estructuradas sobre la imagen de objetos mediáticos en la ciudad. Espectacularidad

En cuanto a las fotografías expuestas en la estación del metro Zaragoza, se puede considerar que están mediatizadas, ya que han utilizado este edificio público y pasajero (un *no lugar*), como escaparate para vender la identidad o imagen de la matriz citadina regiomontana.



Fig. 42 Fotos en lugares públicos, idea de progreso

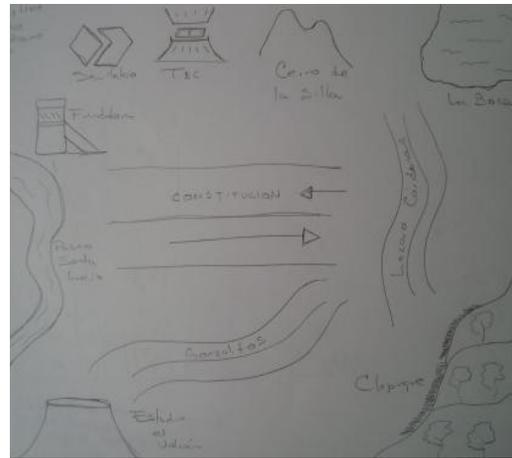
Este montaje fue realizado por el equipo de Bulnes,<sup>17</sup> el cual denota la imposición de cierta idea de ser regiomontano. En estas imágenes nuevamente se deja ver los dos tipos de ciudad que es Monterrey, una segregada socio-espacialmente,

<sup>17</sup> <http://www.imcyc.com/cyt/enero02/logros.htm>

con sectores ricos, la ciudad del consumismo y la estética. Y por otro lado de deja ver las zonas marginadas y pobres. Reafirma la idea de los objetos (como imágenes) de fuerte identidad acrómicamente sobrepuestos. Por ejemplo la idea que del progreso tiene los funcionarios públicos se hace evidente que se quiere vender (como en vitrina o escaparate) a los ciudadanos, en este caso que usan el transporte público Metrorrey. Por último no se puede desligar los objetos naturales como cerros, parques nacionales y reservas ecológicas que son de fuerte carga simbólica en esta ciudad.

Otra manera de conocer el paisaje urbano o al menos, la imagen que las administraciones públicas quieren dar de las ciudades es a través de las páginas y sitios de Internet. Salomón González (2006), en un estudio que hace del marketing urbano de las ciudades a través de sitios de Internet, demuestra que la tendencia en las páginas de sitios oficiales en México dan un mensaje de protagonismo político comparada con sitios oficiales de otras ciudades del mundo que dan mensajes sobre la calidad de vida en el entorno. De esta manera es interesante entonces conocer cual es esa imagen que los políticos y personas de la elite económicamente poderosas quieren transmitir sobre la identidad de Monterrey.

Las dependencias encargadas de promover el turismo en el estado de Nuevo León promueven o venden la ciudad como una ciudad de ocio y entretenimiento y ponen imágenes del Monterrey mediático, de los grandes proyectos urbanísticos, los paseos, los parques y museos.



Mundo de Adiverzas



El Obispo



Museo del Palacio de Gobierno



Paseo San Pedro



Rappel



Parque Plaza Sésamo



Paseo Santa Lucía



Galerías Valle Oriente

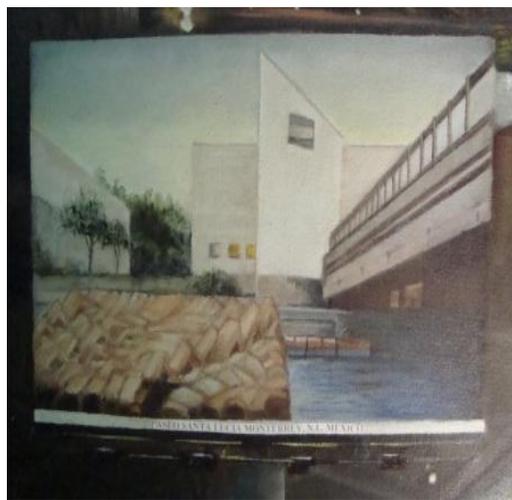


Fig. 43 Imagen mediática, de ocio y entretenimiento de Monterrey

Comparándolas con sitios sobre iconos londinenses, en contraste, donde la misma ciudadanía voto vía Internet por estos, se puede ver más que estos objetos hablan de lo que es ser un “inglés”, no lo que pretenden vender. Es decir, hablan más de sus costumbres, de sus rituales como matriz ciudadana, de sus monumentos históricos, etc. en fin, de la esencia de esta ciudad británica.<sup>18</sup> Cabe mencionar, que estos objetos de fuerte identidad en Inglaterra sirvieron como base para enlistar y clasificar los tipos de objetos que hay en la ciudad. De manera que primero

<sup>18</sup> <http://www.historic-uk.com/CultureUK/Icons-of-England/>



Por otro lado principalmente se encuentran tres tipos de web sites, relacionados con la imagen de Monterrey, las que son las páginas dirigidas a los ciudadanos dando servicios informativos y en línea, después las dirigidas a los turistas y las que quieren dar conocer la cultura e historia de los regiomontanos y por último los sitios montados por asociaciones industriales y comerciales, que quieren vender a Monterrey como una ciudad donde se pueden realizar “grandes eventos” y como una ciudad de servicios, de intangibles. Inclusive se pueden encontrar slogan que dicen “si es posible, es posible en Monterrey”.

González menciona que: *“una de las cualidades más esenciales que hace de las ciudades lugares de desarrollo económico, social y cultural es sin duda su capacidad de atracción y concentración de persona, actividades y capitales”*.

Kotler (2007) dice para vender un lugar es necesario centrarse en la imagen, los atractivos, la infraestructura y el marketing de personas. Las herramientas con las que se cuenta para esto son los slogan, temas y posiciones, los símbolos visuales y también los eventos y acontecimientos. Por esta razón se podría decir que Monterrey esta tomando ventaja en el terreno del marketing urbano. Es decir, hay intereses económicos en promover este tipo de objetos urbanos y de esta manera.

Es curioso el fenómeno que se esta dando a nivel mundial, en que algunas ciudades o países quieren venderse y promocionarse al mundo por medio de la Internet. Conscientes de esto, se han organizado asociaciones que crean sitios web, donde la gente puede votar por medios electrónicos, sobre los monumentos más bonitos de su país, las mejores maravillas construidas por el hombre en su ciudad, las naturales, las banderas, etc, inclusive esto se ha llegado a vender a través de juegos como el Monopoly<sup>19</sup>, donde recientemente se editó una versión internacional, en donde las ciudades con más votos en línea, aparecerán en el tablero de esta edición. Es como si se quisiera reafirmar la identidad de un lugar a través de estos mecanismos. También como se vio en el caso del concurso para promover las 7 Nuevas Maravillas del Mundo Moderno (2008), con más de 100

---

<sup>19</sup> Busca México un lugar en Monopoly . [http://www.eluniversal.com.mx/notas/vi\\_476410.html](http://www.eluniversal.com.mx/notas/vi_476410.html)

millones de votos, saliendo ganadoras curiosamente las maravillas de países con una economía emergente (a excepción de Italia y su Coliseo Romano), como China, India, Brasil y México. Tal parecería que existiera una cultura de querer “tener la certeza de existir” a través de la imagen, como lo comenta Auge (2001), en una sobre saturación de “acontecimientos mediáticos”

Con esta cultura de la imagen y los medios electrónicos, el encantamiento de la imagen (Lizarazo, 2007), los megaproyectos no realizados o futuros toman un papel importante en la ciudad imaginaria y en las transformaciones que las ciudades tendrían.

En esta imagen que se quiere vender de Monterrey como “sede de grandes eventos”, se postuló para ser sede de los Juegos Olímpicos. Analizando los logotipos propuestos tanto para Monterrey 2016 y Londres 2012, podemos darnos cuenta la imagen que las ciudades proyectan. Por ejemplo mientras que en Monterrey la imagen es más autoafirmante, más cerrada en la sobreexplotación de los objetos de fuerte identidad, como los cerros, el carácter de realeza o grandeza. Es curioso que Monterrey ponga como logotipo de los Juegos Olímpicos, una corona como de realeza, que tal vez se argumente como “una corona del Monte Rey”, pero en el fondo esto indica un deseo “de Blanquitud” de la imagen, tal cual lo habla Lizarazo y que proviene del querer ser como lo raza aria, y esta donde esta imagen de corona real, pertenece a la imagen de nobleza europea occidental. Mientras la imagen de la Olimpiada en Londres se manifiesta en su logotipo una imagen de apertura global y no tanto regionalismo. Es más, parecería que será un evento de “una ciudad genérica”, sin historia como lo comenta Koolhass (2006) .



*Fig.45 Logotipos de juegos Olímpicos como imagen de ciudad imaginada. El de Monterrey denota una identidad excluyente, un querer ser diferenciado, mientras que el de Londres denota unidad*

Con el análisis de estos medios masivos de comunicación y la imagen que proyectan de Monterrey, deja claro la segregación temporal en el paisaje urbano. Primeramente se nota un Monterrey preindustrial o premoderno, que sitúa a la actividad económica en la agricultura, en labores del campo. Los objetos que definen a esta matriz temporal, son objetos que sirven para trabajar en áreas rurales. Mientras que el Monterrey moderno, denota objetos utilizados en fábricas, en la industria, además de la clásica iconografía industrial humeante. Y por último la ciudad de Monterrey postmoderna manifestada por la “venta” de la ciudad como servicios, del conocimiento y de la salud.

En suma podemos decir que el Monterrey premoderno es más selectivo, más “auténtico”. No hay tanta presión mediática por ser “así”, mientras que la etapa moderna y postmoderna si se nota una fuerte coerción por parte de los sectores económicos y políticos de esta ciudad.

### Conclusiones:

En base a los datos obtenidos, se logró hacer una lista de atributos cualitativos que le dan identidad a la ciudad de Monterrey por el número de menciones en el imaginario de la muestra seleccionada por conveniencia. Estas menciones fueron validadas y contrastadas por las diferentes técnicas aquí mencionadas y su inter-

pretación o lectura dada. Posteriormente se gráfico dentro de un cuadro semántico en distancia según una jerarquización de estas menciones.

En el fragmento de ciudad de Monterrey cotidiana que analizamos se pudo observar que predomina en los objetos (en el hardware) la idea o el programa (el software) del proceso de quererse distinguir, de exclusión.

Por su parte analizando a la ciudad mediática, la ciudad como una objeto del deseo, predomina en la iconografía de Monterrey la idea o el programa (el software) del proceso de imposición (económica y política) en el paisaje urbano, es decir de coerción.

La segregación espacial se da, por un lado en la ciudad cotidiana y por el otro la ciudad mediática y ciudad imaginada y cuyos objetos ya se describieron anteriormente. La segregación temporal, es la ciudad premoderna o natural, la ciudad moderna y ciudad postmoderna. Con esto podemos establecer una fuerte relación entre estos dos parámetros o ejes en que se da la identidad de una ciudad. El eje socio-espacial y el eje temporal.

Dentro del paisaje e imagen urbana se dan, cada uno de los atributos de la observación fenomenológica de la estética y también en cada imagen del paisaje urbano, e igualmente en cada imagen o sistemas de objetos se dan los ejes segregadores. De esta manera podemos establecer la relación entre estos ejes de análisis, los atributos en los objetos y una aproximación del tipo de identidad de las ciudades.

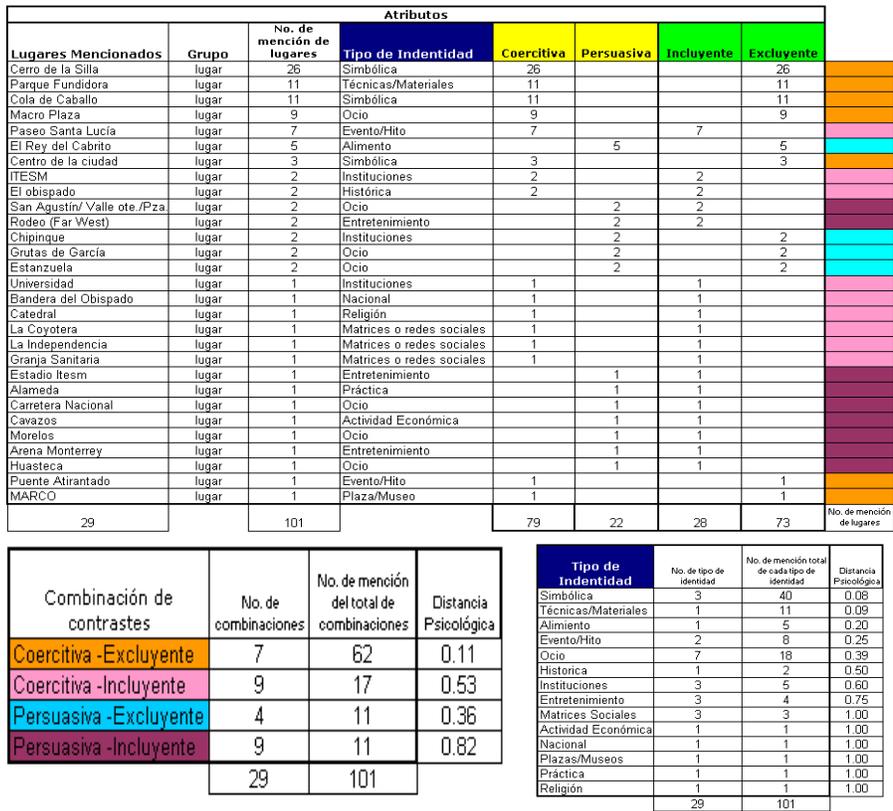


Fig.46 Distancia psicológica A. Moles- J. Ekambi, Menciones de lugares en Monterrey

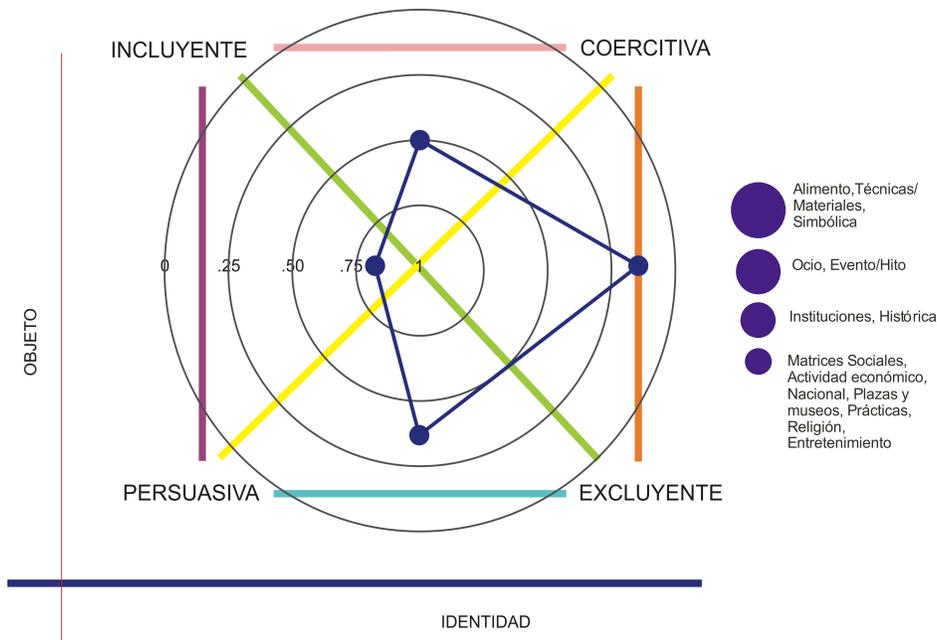


Fig. 47 REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE ASOCIACIONES O RELACIONES, Cuadro Semiótico de Greimas/ Imagen psicológica A. Moles- J. Ekambi, Menciones de lugares de Monterrey

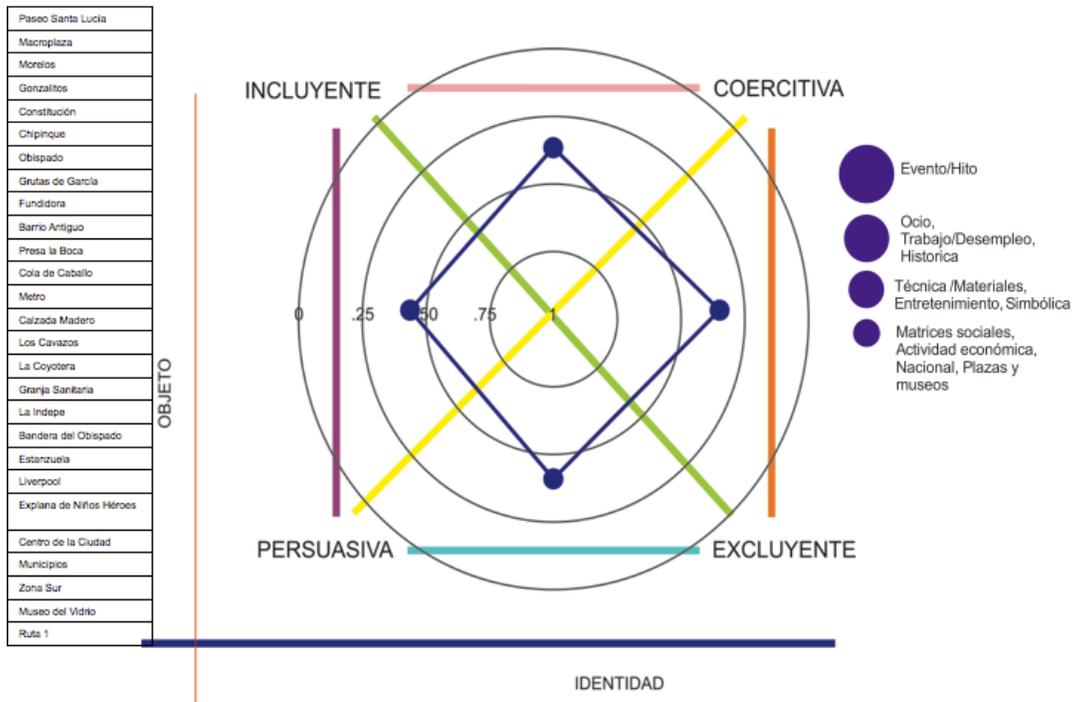


Fig. 48 REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE ASOCIACIONES O RELACIONES, Cuadro Semiótico de Greimas/ Imagen psicológica A. Moles- J. Ekambi, Menciones de recoridos de Monterrey

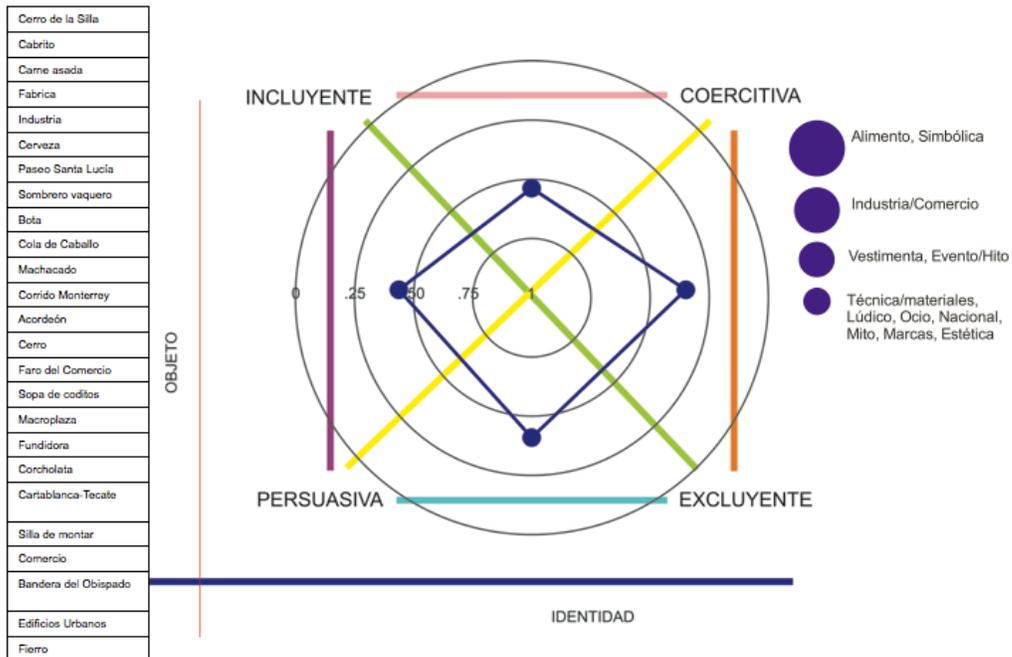


Fig.49 REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE ASOCIACIONES O RELACIONES, Cuadro Semiótico de Greimas/  
 Imagen psicológica A. Moles- J. Ekambi, Menciones de objetos de Monterrey

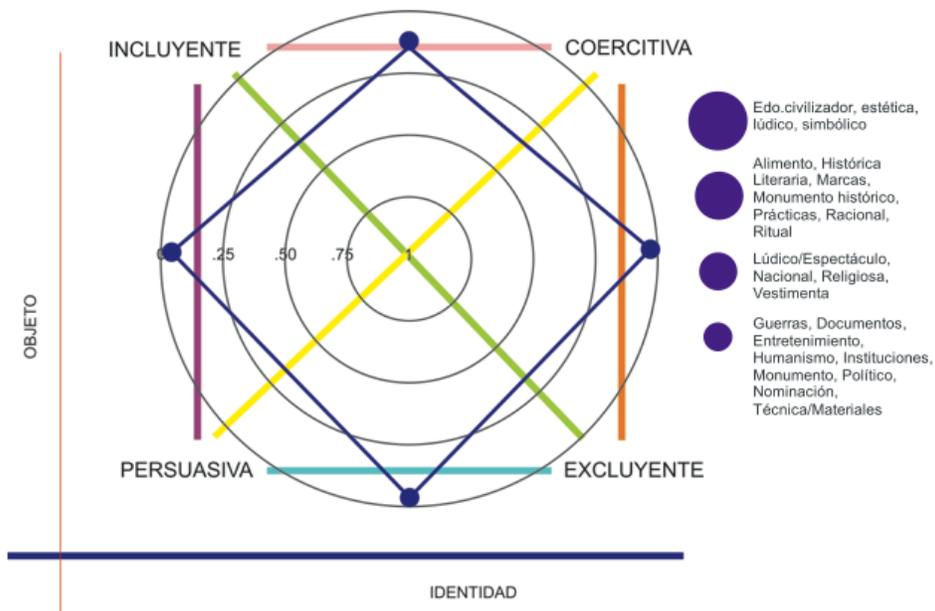


Fig. 50 REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE ASOCIACIONES O RELACIONES, Cuadro Semiótico de Greimas/  
 Imagen psicológica A. Moles- J. Ekambi, Menciones de objetos de Londres

## ESTUDIO DE CASO 3

### Caso De Estudio “De Matriz Social, Salón De Clase Dibujo Técnico”

Objetos que otorgan identidad dentro de una matriz social y la identidad de ésta como un objeto complejo.

*Objetivo:* Analizar los diferentes objetos que otorgan identidad en un grupo social, así como la observación de comportamiento de éste con la introducción de un objeto estético perturbador y de esta manera poder describir las interacciones de la matriz social, que describan el devenir de su identidad que adquiere este grupo visto como un objeto complejo.

Katia Mandoki (2002) dice que la identidad surge a partir de matrices sociales y cuando existe identidad existen y emergen objetos que hacen que esa matriz se identifique o consolide, ya que los objetos marcan y diferencian a los grupos tal como lo menciona Fernando Martín Juez (2002). Bajo estos conceptos teóricos se hizo un estudio de caso para poder determinar cuál es el proceso adyacente al surgimiento de la identidad en un pequeño grupo social y su ontogenia, y así poder determinar como emergen los objetos arrojados por esta matriz y que características tienen estos objetos a través del imaginario colectivo, así como la forma estructural que adquiere el grupo y sus posibles correlaciones en otro nivel de observación como un objeto autorreferente.

#### Metodología:

El presente caso de estudio fue una observación participante de tipo etnográfica en un grupo de estudiantes de segundo semestre de la carrera de diseño industrial. La materia; Dibujo técnico. La dinámica de la clase se realizó normalmente ya que la idea fue poder observar y analizar cuál es la morfogénesis y ontogenia

de la identidad en una pequeña matriz social y sus objetos. Se introdujo una campaña con un timbre como la que se utiliza para hacer llamados en centros de atención a clientes. La hipótesis inicial fue que al introducir un objeto no común y significativo a una clase como esta y con un alto grado de estética, podría ser éste un “objeto significativo” o atractor que pudiera darle identidad a esta matriz social y actuara como un virus perturbador o *meme*<sup>20</sup>.

Además de la observación se hicieron cinco muestras de mapas mentales de los alumnos. El primer ejercicio se realizó el primer día de clases de esta materia, cuyo objetivo fue poder determinar las condiciones iniciales de este grupo social, el cual consistió en que los alumnos dibujaran lo que imaginaban acerca de lo que sería la clase. Dos semanas después se les pidió que hicieran un mapa mental de cómo sería la personalidad de la clase de D.T, es decir, que describieran con palabras y atributos físicos y morales como sería la clase si fuese una persona. El tercer ejercicio se aplicó a la mitad del curso y consistió en que los alumnos pudieran representar cual sería la forma que tendría la materia. La idea con este ejercicio fue poder tener una aproximación de una representación de la estructura del grupo representada por figuras volumétricas y sus atributos físicos. El cuarto ejercicio fue que dibujaran un árbol que representará la imagen que los alumnos tenían de la Facultad de Arquitectura. Lo que se pretendió con esto fue poder establecer una relación entre la identidad que otorgan las instituciones y la que emerge de un pequeño grupo. Por último, al final de semestre se les pidió que hicieran un dibujo libre el cual representara lo que fue o significó la clase de dibujo técnico logrando así tener una comparativa entre las condiciones iniciales, la identidad, su desarrollo y las condiciones finales de los objetos que emergieron en esta matriz social, así como la morfogénesis de este grupo.

Para el análisis de estas representaciones cualitativas se tomaron los atributos del “objeto significativo” descritos en un trabajo anterior. (Mercado, Sosa; 2010). Estos son: Los signos y símbolos que se manejan, números de sentidos

---

<sup>20</sup> Unidad de transmisión de información cultural según Dawkins

involucrados, lazos afectivos, el tiempo o la duración de estas interacciones, emociones involucradas, patrones que se repiten, analogías y finalmente los atractores.

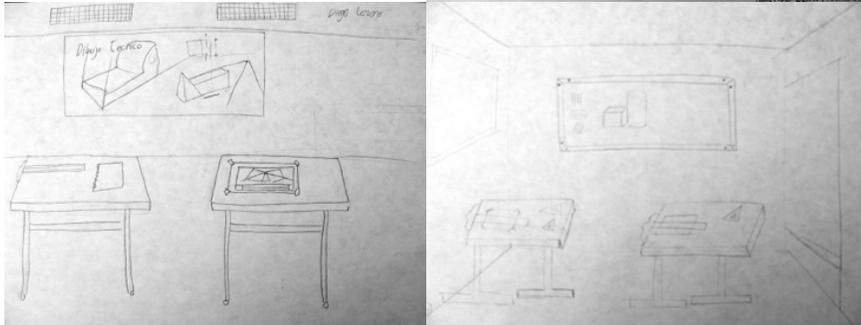
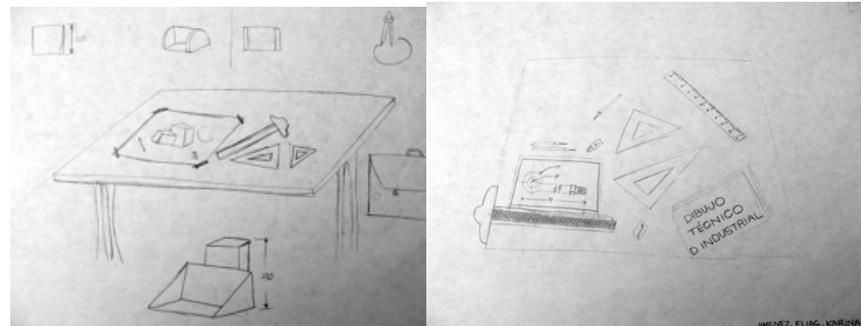
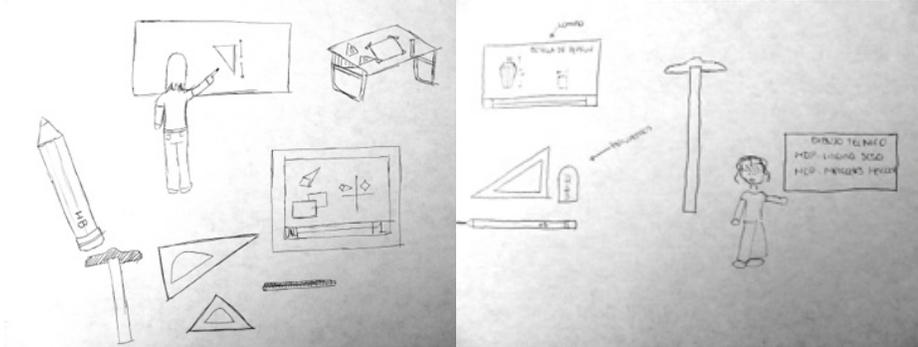
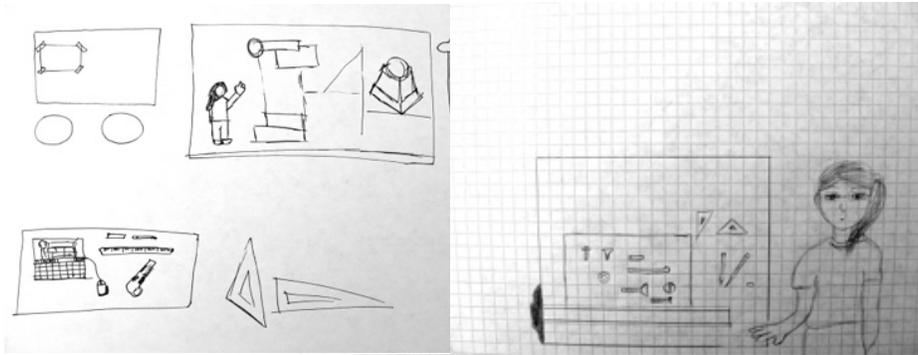
Concretamente este trabajo consistió en el análisis de la identidad de un grupo de la materia de dibujo técnico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Nuevo León, considerando este como una pequeña matriz social que comparten el mismo tipo de información y la ontogenia de la identidad a lo largo del semestre, desde la primera clase hasta la entrega de resultados académicos.

Por otra parte se observó qué pasa cuando se introduce un atractor (objeto, sujeto o información). ¿Cómo los objetos se pueden permear para que sean parte de la identidad de un grupo?

### Ejercicio 1. Dibuja esta clase de Dibujo Técnico

Cantidad de dibujos 30

SIGNOS & SÍMBOLOS	NO. SENTIDOS	LAZOS AFECTIVOS	TIEMPO	EMOCIONES	PATRONES	ANALOGÍAS[1]	ATRACTORES
Instrumentos de dibujo técnico, muebles, ensambles y piezas metalmeccánicas. *Información de DT	vista, tacto, estética visual	Ninguno	1 clase	Muy objetiva	*Relación espacial en salón con respecto a estos objetos	Solo en tres de los 30 dibujos pusieron a personas, dibujaron a la maestra como parte de los objetos del salón.	La regla "T" 20 de 30 casos.



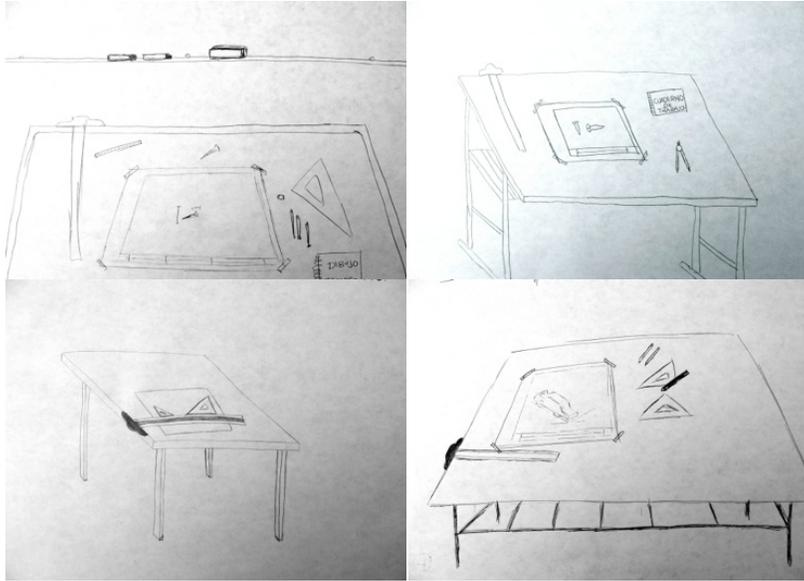


Fig. 51 El tipo de dibujos que se manejo fue más de tipo visual, muy objetivos, solo se dio el caso de un dibujo háptico.

## Ejercicio 2. Dale personalidad a esta clase de Dibujo Técnico (Describir su personalidad)

Cantidad de dibujos 31

SIGNOS & SÍMBOLOS	NO. SENTIDOS	LAZOS AFECTIVOS	TIEMPO	EMOCIONES	PATRONES	ANALOGÍAS	ATRACTORES
*Su aspecto físico	Vista, tacto, oídos, gusto	Se muestra ya un leve lazo afectivo, sobre todo detona un cierto desagrado por el tipo de personalidad mostrada de DT	2 semanas	Fastidio, enojo	*Descripción en forma de objetos de DT	*Da clases en doctorado	H o m b r e joven
*Su caracter	*estética visual y háptico (sensaciones)				*información manejada durante el curso (contenido)	*come hamburguesa	Inteligente
*Como viste					Dualidad	Es católico, vive con gatos, se caso	Viste de formal de marcas con colores serios

*Descripción por medio de objetos de DT						es drogadicto, es inseguro (TOCA LA CAMPANA)	preciso, serio
---	--	--	--	--	--	--	----------------

De su aspecto físico se presentaron dualidades. La mayoría de los alumnos lo describen como un joven alto y delgado, de cierta manera atractivo. Por otro lado hay que mencionar que también un alto porcentaje, pero no la mayoría describió a un señor viejo, entre 45 a 55 años, con pelo entrecano. Solo un poco porcentaje, mostró que era de aspecto gordo. Cabe señalar que en solo 3 casos dijeron que era de sexo femenino, inclusive solo un caso mencionó que era una niña de 7 años de edad.

La dualidad que más se presentó fue de ser el dibujo técnico como una persona amargada, pero bueno o en el fondo amable. Serio pero amigable, tímido pero con el tiempo “buena onda”. La mayoría lo describió como una persona meticulosa, es decir, demasiado detallista, perfeccionista y como muy estricto y exacto y en general “cool”. También en general lo describen como una persona inteligente, y culta, sencillo y práctico. Pero con una marcada dualidad de ser serio y amargado, (“de pocos amigos”).

En cuanto a cómo se viste, la mayoría lo pone como que se viste de forma casual con ropa de “Marcas” y costosas, tal vez tirándole un poco a informal o deportista y sobre todo de colores neutros. Solo una minoría mencionó la mezclilla como ropa singular y solo dos caso lo describen como una persona “Ñoña”.

La descripción que algunos alumnos hicieron en base a los objetos de DT, fue por ejemplo poner a las escuadras y regla “T” como si estos objetos fueran el personaje.

Cabe señalar que la manera en que los alumnos hicieron su descripción utilizaron el tipo de lenguaje que manejan como parte de su información de la carrera, así es que por ejemplo al mencionarse los términos “fachada”, “croquis”, se pudo

saber que ese dibujo provenía de la única alumna que había estudiado Arquitectura previamente. Los demás diseñadores manejaron el “idioma” que se da en el resto de las clases de diseño industrial y dibujo técnico para diseñadores.

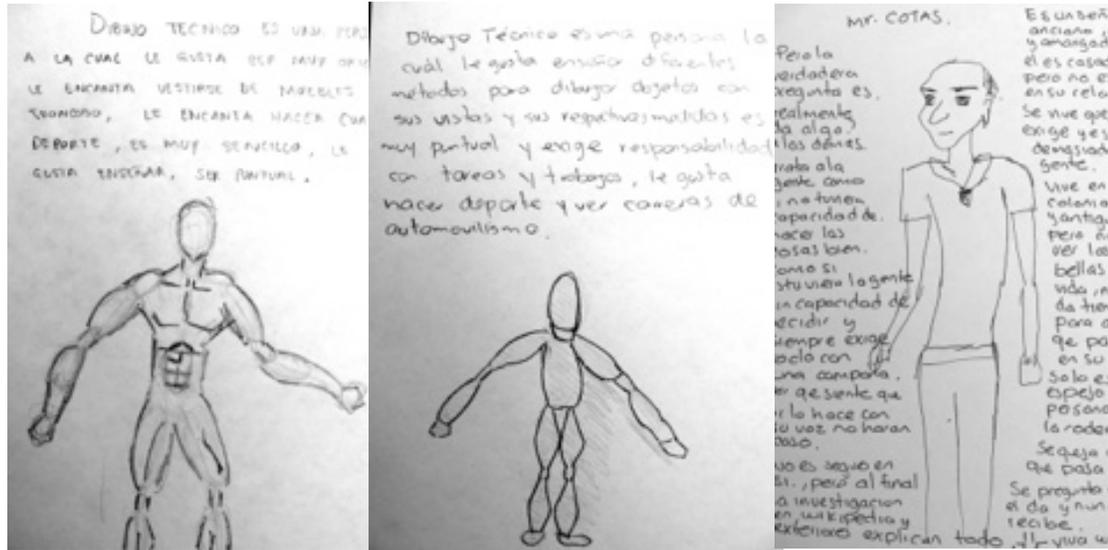


Fig. 52 Descripciones de la “personalidad” de la clase de dibujo técnico

### Ejercicio 3. Dibuja la forma y las características que tiene esta clase de Dibujo Técnico

Cantidad de dibujos 30

SIGNOS & SÍMBOLOS	NO. SENTIDOS	LAZOS AFECTIVOS	TIEMPO	EMOCIONES	PATRONES	ANALOGÍAS	ATRACTORES
Forma, textura, color	Vista, tacto, oídos	*muestran intereses más personales mencionando a las maestras	6 semanas (medio curso)	Aburrimiento, pesadez	*Descripción objetiva de Forma, textura y materiales	Al verlo como una forma le dan más un carácter objetivo, mientras que la personalidad es más subjetivo	Tiene una forma rugosa, materia metal, pesado. Su forma física es más de tipo simbólica o abstracta (esta formas abstractas son haciendo alusión a los objetos para DT)

Material, peso, olor	*estética somática y en menor medida háptico	*Hay ename-ramientos			Representaciones simbólicas y hápticas de la forma		
					*Se manejo información dada en el curso como uniones, soldadura , etc		

En cuanto a la forma la mayoría, quizá casi de los alumnos hicieron dibujos más simbólicos, haciendo alusión a información manejada en el curso, en segundo lugar, están las formas abstractas, en tercero las formas geométricas y solo 3 casos se dieron con formas orgánicas. Las formas geométricas fueron los rectángulos y triángulos. Solo se presentó una forma piramidal. Las formas que más abundaron fueron las picudas u ortogonales.

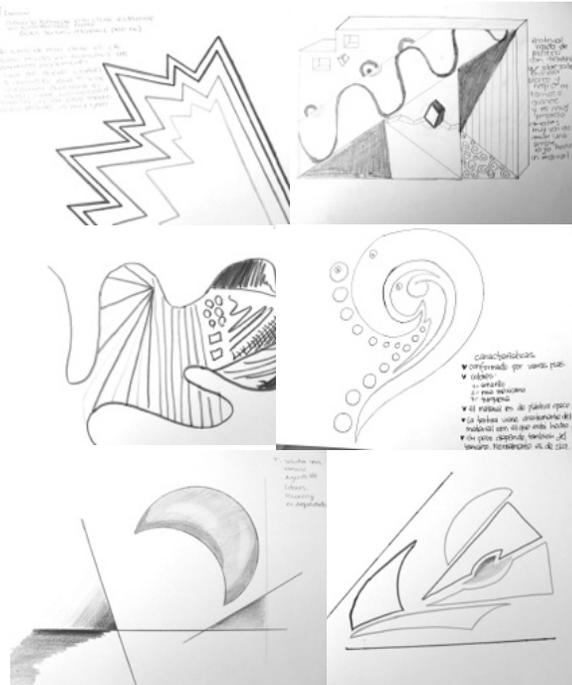
En cuanto a la textura, están los que la describen, en su mayoría, como rugosa o áspera y lisa. De alguna manera “dura”. Solo un pequeño porcentaje dijo que era blanda y agradable.

En cuanto al color predominaron los colores fríos y neutros pero y sobre todo dentro de estos los que identifican a los colores del “metal”.

El material que más predominó fue el metal. Dentro de este material está las presentaciones de plomo, lámina de aluminio, acero inoxidable. Después le siguió los polímeros, el que más destacó fue el látex, esponja (1 caso), y “plástico en general” luego unos pocos hicieron alusión a la madera, por aquellos que se imaginaron un mueble y solo un caso mencionó el papel (leadger).

El peso que le dieron a este “objeto” fue en su mayoría “pesado”, mientras que unos cuantos lo describieron como de peso medio y solo un caso como de peso ligero.

En una pequeña cantidad mencionaron como atributo el olor. Uno dijo que olía a aburrimiento, otro que olía a insípido (combinando el sentido del gusto) y otro más que olía a humedad y otro a aburrido.



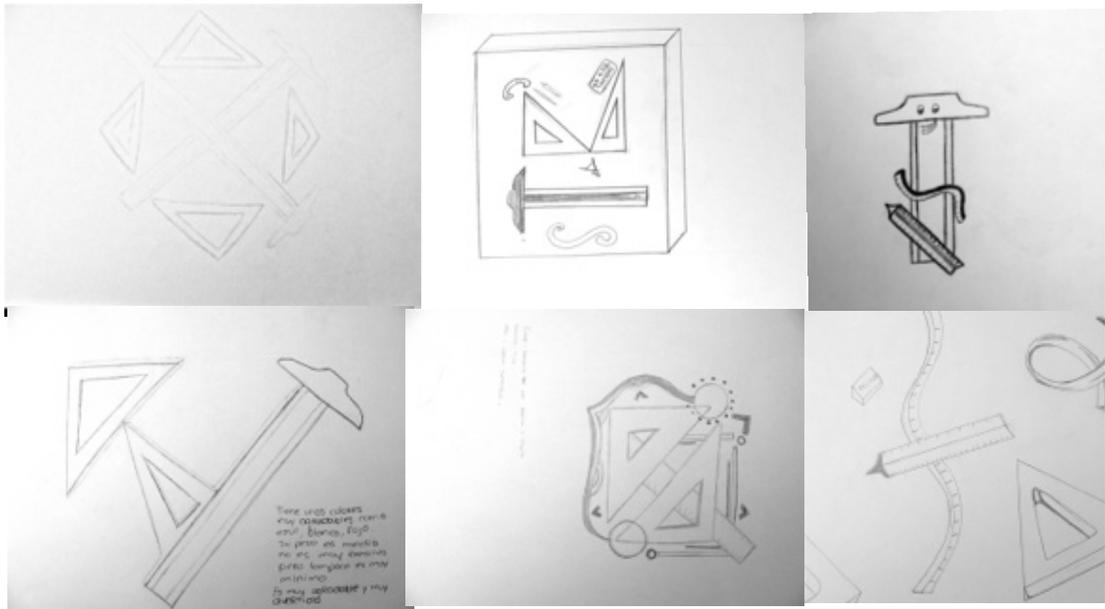
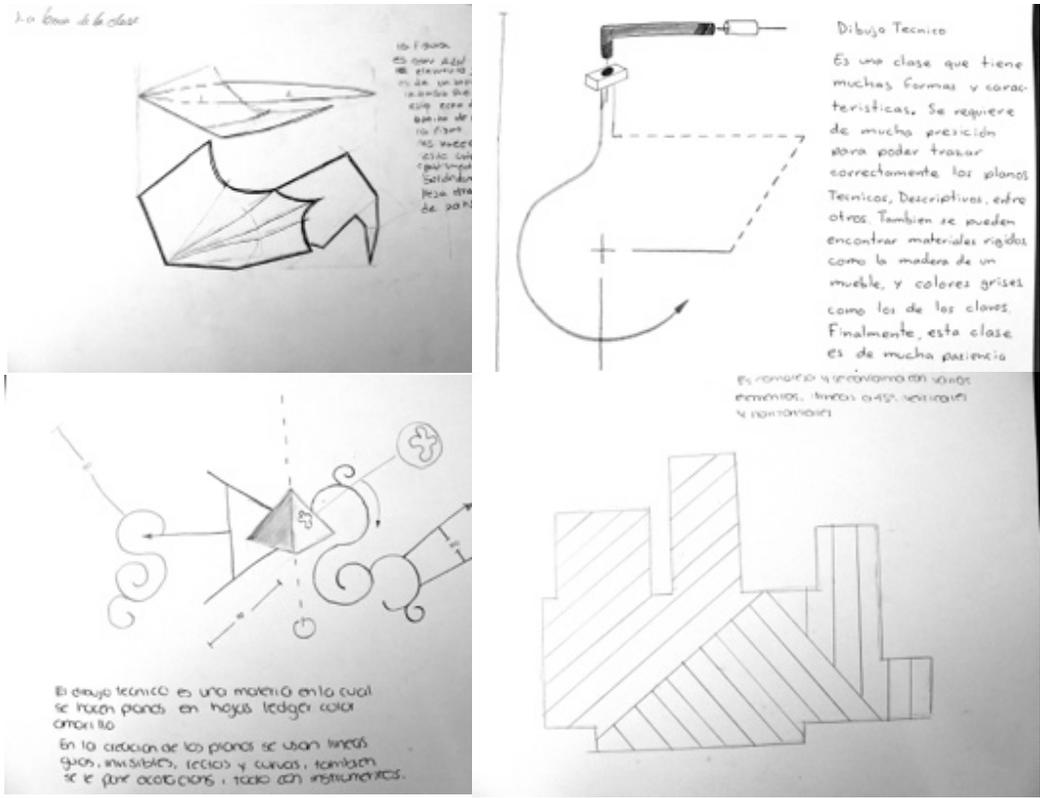
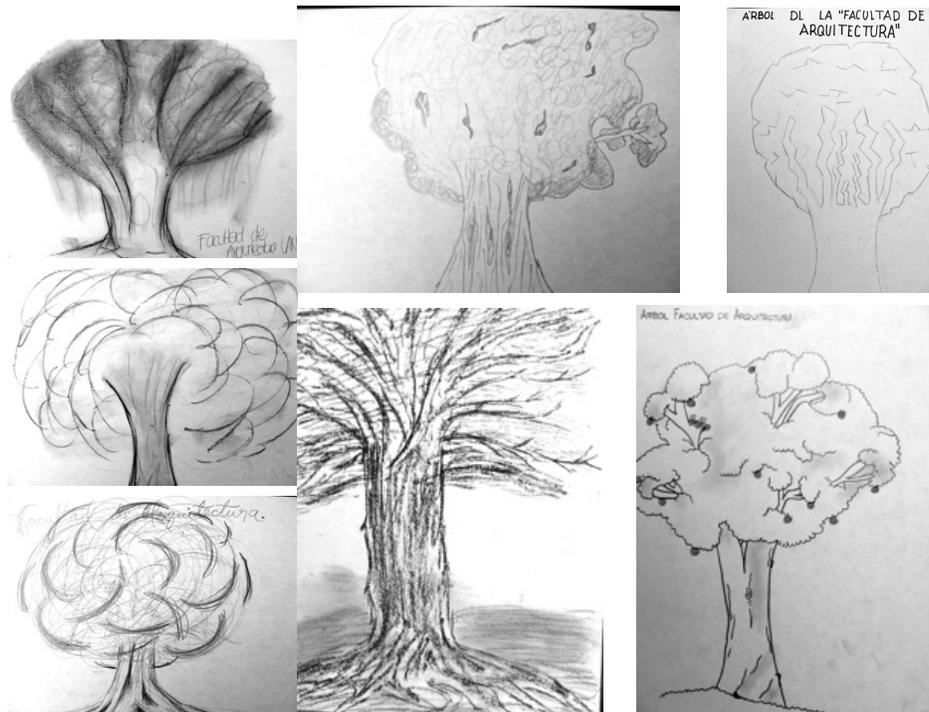


Fig.53 Dibujos que describen la forma imaginada que adquiere la clase

## Ejercicio 4. Dibuja un Árbol llamado Facultad de Arquitectura de la UANL

Cantidad de dibujos 24

SIGNOS & SÍMBOLOS	NO. SENTIDOS	LAZOS AFECTIVOS	TIEMPO	EMOCIONES	PATRONES	ANALOGÍAS	ATRACTORES
* Árboles, frutos, pajaros, raíces	Visual	Mas fuertes	8 semanas	No representadas	Todos dibujaron el árbol visual aceptados que dibujaron un árbol abstracto o no geométrico	No hay representaciones	Árbol con follaje sin raíz
Objetos de DT (solo 4)							
Letras de FARQ							



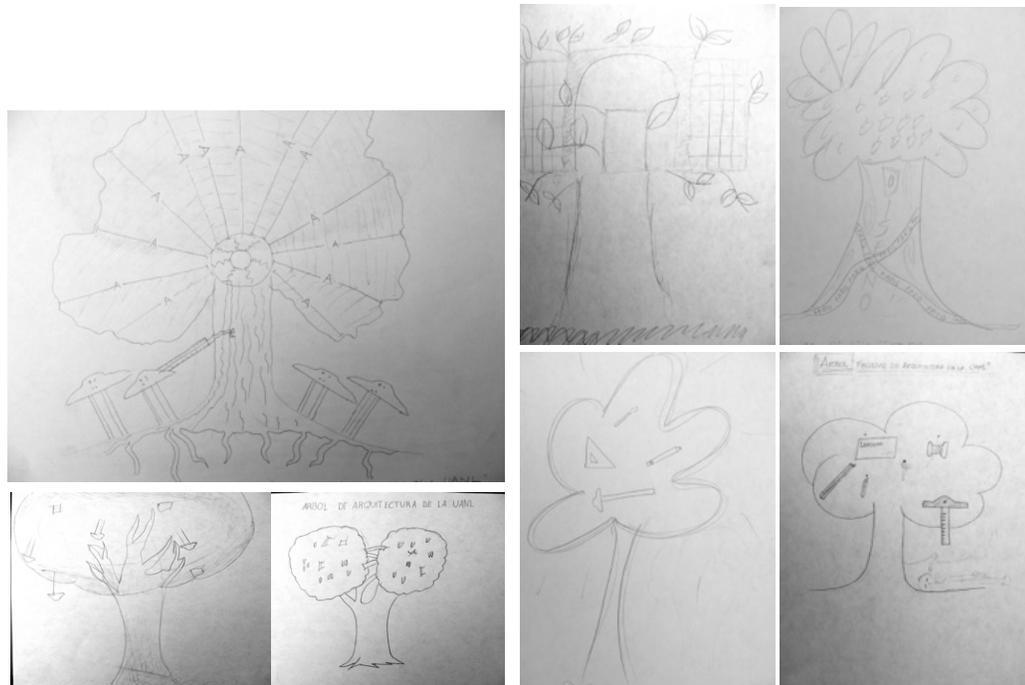


Fig.54 Dibujos que describen la relación entre la clase y la representación mental sobre la Facultad de arquitectura como objetos que da identidad a los grupos o materias.

### Ejercicio 5. Dibuja libremente tu clase de Dibujo Técnico

Cantidad de dibujos 17

SIGNOS & SÍMBOLOS	NO. SENTIDOS	LAZOS AFECTIVOS	TIEMPO	EMOCIONES	PATRONES	ANALOGÍAS	ATRACTORES
Objetos de DT	Visual	Significante	12 semanas. Final de semestre	Se notó poca participación y hecho sin mucho tiempo y cuidado	Objetos de DT y de clase	Objetividad	Regla "T" y escuadras
Información de la clase como tornillos					* Dibujos hapticos		
Información de la clase como tornillos					* No hay relación espacial con respecto al salón		

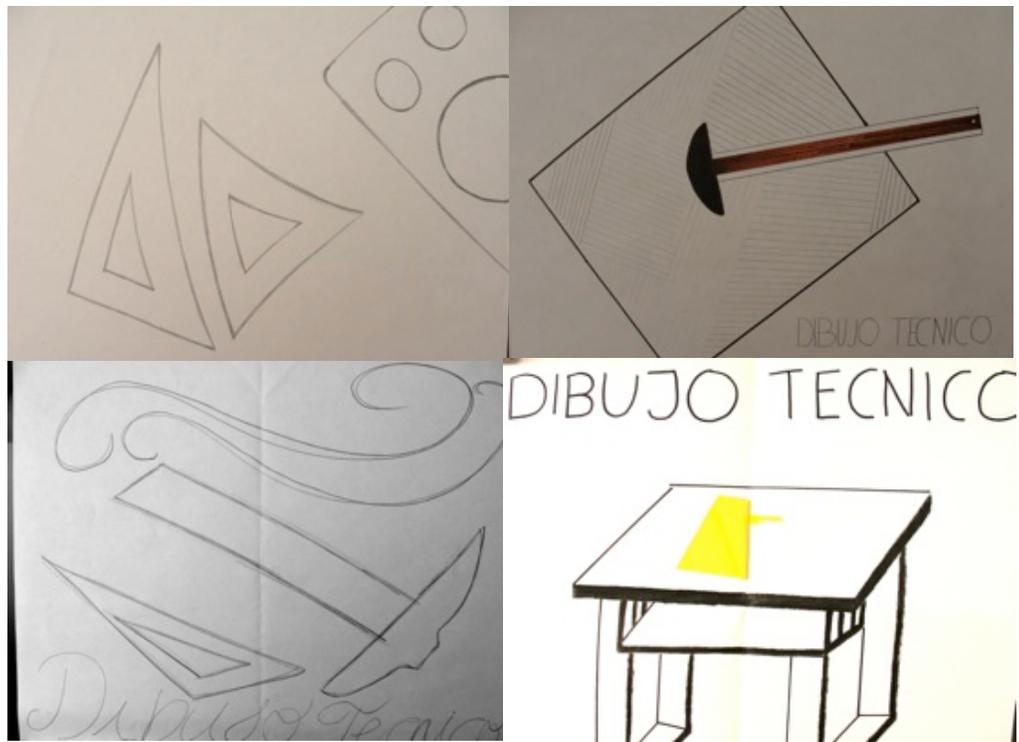


Fig.55 Trabajo final de alumnos y el tipo de objeto que arroja su identidad

Curiosamente todas las representaciones que se hicieron fueron a través de los llamados objetos de dibujo técnico, estos son las escuadras, reglas “t”, escalímetros, restiradores. También cabe señalar que el único dibujo hecho simbólicamente fue un barquito pero construido a partir de la forma de dos escuadras y una regla “T”.

La mayoría de estos dibujos son hápticos, siguiendo en orden los dibujos visuales y solo unos pocos simbólicos o abstractos.

### Interpretaciones:

Sobre la emergencia y ontogenia de la identidad en este grupo se hicieron las siguientes interpretaciones relacionando las condiciones iniciales, pasando por la contrastación de las otras representaciones de mitad de curso y con las condiciones finales. En el primer trabajo, se observó que los alumnos dibujaron la información más reciente que les perturbo, como lo fue la explicación de la primera clase o la información que ya traían como de referencia por materias similares como la de geometría descriptiva que es la materia que le antecede. Mientras que en el último ejercicio aplicado plasmaron dibujos más relacionados con los objetos en si, no con la información dada en el curso. Esto explicaría que conforme pasa el tiempo se queda más en la mente y conciencia los objetos atractores, que en este caso fueron las escuadras y regla T. Las condiciones iniciales no cambiaron mucho con respecto a los objetos atractores, al contrario se reforzaron y arraigaron más conforme paso el tiempo a pesar de los objetos perturbadores que se introdujeron.

Las representaciones de los primeros mapas mentales acerca de los objetos que otorgan identidad estuvieron más relacionados con el espacio del salón mientras que en el resultado del último ejercicio aplicado no se dibujaron estos objetos en relación espacial con el salón, lo cual nos lleva a pensar que la identidad bajo condiciones iniciales está relacionada con una geografía del imaginario colectivo

bajo un lugar físico, pero conforme pasa el tiempo se corrobora los que menciona Hofstadter que la identidad no está solo en un solo lugar, sino que permea hasta que queda en muchos lados.

Igualmente al inicio de los ejercicios el tipo de dibujos fueron más de tipo visual, es decir se dibujaban más detalles mientras que al final los dibujos fueron totalmente de tipo hápticos, o sea, más emocionales y subjetivos, hubo incluso mucho más dibujos abstractos y simbólicos, lo cual podría relacionarse con la carga afectiva y emocional que se desarrolló durante el curso. Los últimos dibujos se nota mucho más las emociones de cansancio, propios de un final de cursos y el hastío, lo cual podría demostrar el postulado del “objeto significativo” que da identidad en la que se pasa el umbral de apropiación pasa por varios factores, entre ellos, el tiempo en que se permea.

También conforme se fue incrementando el tiempo el número de signos y símbolos se fue cerrando. Al principio existía mucha mayor cantidad de estos o de información, mientras que al final había menos signos y símbolos. Esto podría servir de referencia para correlacionar el objeto significativo y los símbolos, entre más significativo sea el objeto, es menos simbólico.

Fue interesante ver como los alumnos representan algunas características físicas y de la personalidad de la identidad de una clase y su dinámica. Cabe destacar que la descripción que hizo la mayor parte de los alumnos coincide con las características físicas de la mayoría de ellos. La mayoría de estos son aparentemente de una clase socioeconómica media- media alta o al menos se desenvuelve en esta, describiendo la personalidad de la clase bajo estas características socioeconómicas. Esta proyección de los alumnos de la personalidad física de su grupo podría ser comprobada con la paradoja de la identidad de Schrödinger. Estas; dada por ejemplo una identidad “ABC” todos y cada uno de los miembros tendrían la identidad “abc”, o sea, “ $ABC=abc+abc$ ”.

En cuanto a los dibujos referente a que forma física adquiriría la clase de dibujo técnico también fue más proyectada hacia un forma más típica de las características del dibujo técnico universalmente conocidas, como son las características metal-mecánicas de piezas industriales.

En cuanto a la relación de identidad de la clase con la institución como lo es la Facultad de Arquitectura de la UANL se vio poca relación, pues hubo en realidad pocos dibujos que representaron a la Facultad de Arquitectura con objetos de dibujo técnico, es decir que a la Facultad de Arquitectura no se relación tanto con esta materia o este tipo de información. La poca presencia de los patrones descritos anteriormente con respecto a las otras pruebas quizá esté más relacionada con el significado que Jung (1982) da al arquetipo del árbol, que representa al individuo y su desarrollo del conocimiento en general, con su formación personal e integral que con una sola materia o clase. De esto podríamos concluir que los objetos que dan identidad en una matriz social no son los mismos objetos que dan la identidad en un nivel organizacional más grande u otro nivel de observación, aunque esta matriz este dentro o se empalme con este otro nivel, es decir, entre más se aleja de nivel es menos significativa y más simbólico y viceversa.

Por ultimo sobre el virus u objeto perturbador que se introdujo originalmente se pensó que al introducir un elemento altamente estético y totalmente ajeno a lo que se podría relacionar con la clase de dibujo técnico este llamaría particularmente la atención de los alumnos de manera que este se hiciera un atractor con fuerte carga de identidad. El timbre al principio si causo asombro entre ellos, inclusive cuando se acercaban al escritorio la tocaban con intensidad o “sin querer”. Esta campanita se les tocaba cuando se quería dar un aviso o una explicación y se quería que el grupo guardara silencio. Al final nos dimos cuenta que este objeto en ningún mapa mental fue plasmado ya que no fue parte de su “lenguaje” ni información manejada. No se quedo como un objeto capaz de permear información y capaz de perturbar la identidad del grupo. Solamente este objeto fue mencionado una sola vez y con una carga negativa argumentando “que era una manera inse-

gura de llamar la atención”. Esto nos lleva a la suposición que para que un objeto que se quiera introducir como atractor o como virus informativo este tenga que ser un objeto que permee a más personas fuera de la matriz social y por más tiempo, que sea más grande el hábito o el uso entre el colectivo, tal y como lo describe Sheldrake (1990).

### Conclusiones:

Podemos concluir que en este estudio de caso, el objeto que arrojó esta pequeña matriz social de la clase de dibujo técnico, de la Licenciatura de Diseño Industrial, con el cual se sienten más identificados fue una Regla “T” y un juego de escuadras. Al pretender introducir un objeto con una estética diferente o ajena a la información manejada para este tipo de materia, que los perturbara y que esta nueva información formara parte de su identidad, se pudo comprobar que las herramientas de dibujo como las escuadras y reglas están fuertemente arraigadas en el imaginario de los alumnos como *memes* (Dawkins, 2000) o arquetipos culturales y se pudo comprobar que se convirtieron en atractores. Lo cual nos lleva a pensar que los objetos con una fuerte genética cultural se quedan más en el imaginario colectivo que los objetos más estéticos con un lenguaje ajeno a la matriz. La campana por ejemplo que se introdujo a manera de virus no pasó al “acervo significativo” del grupo.

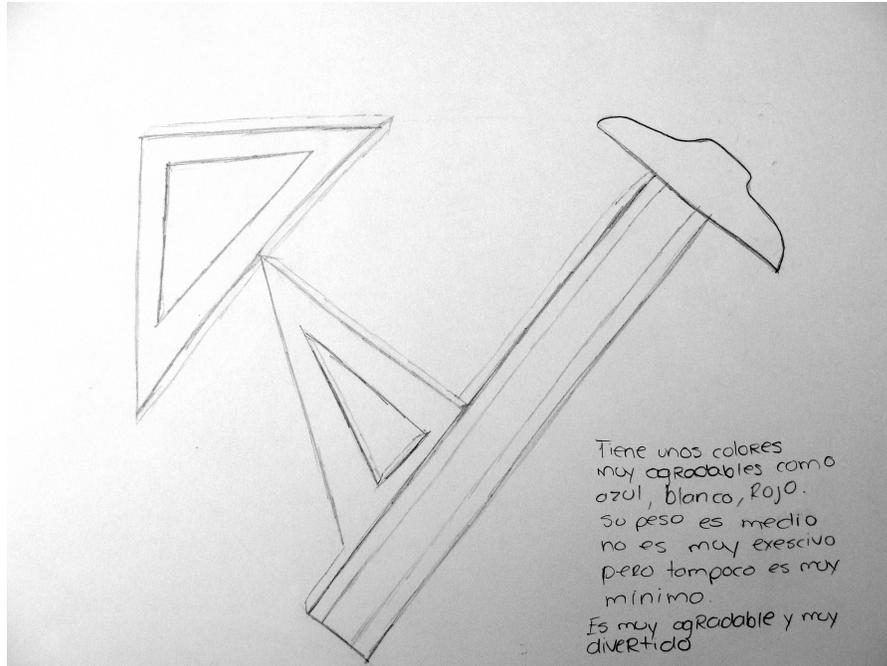
En el nivel de observación de los objetos como espacios cualificados, la identidad que se detectó fue más relacionada como atractores que con la dinámica propia del grupo, pues los alumnos al final del semestre no se identificaron con la información que se maneja, ni del contenido de la materia, ni con lo aprendido, ni mucho menos con algún personaje sobresaliente del grupo. Mientras que en otro nivel de observación, considerando a la matriz como objeto, este objeto (matriz social) sí estuvo más relacionado con la información que se maneja como por ejemplo el contenido de la materia y con la información manejada por la personalidad de cada individuo que conformó este grupo. Esto nos lleva a la conclusión

que en el nivel de los objetos dentro de una matriz social estos adquieren una forma más “simbólica” y en otro nivel de observación en el del grupo como objeto, la forma es más “significante”.

También pudimos comprobar que conforme pasó el tiempo los objetos se tornan más significativos comparados con los objetos representados en las condiciones iniciales que fueron con más carga simbólica. Esto nos lleva a la conclusión que aunque sean pocos los objetos que otorguen identidad, la dinámica del grupo si permeo de una u otra manera como argamasa que une al grupo, aunque esta no se represento localizada en espacio definido, sino como patrones flotantes.

Por último la identidad del grupo ya sea como un objeto o un objeto que da identidad, es más significativa a la dinámica emergente del propio grupo que a la que podría determinar un institución, en este caso la Facultad de Arquitectura.





*Fig. 56 Objetos atractores que se permearon, condiciones finales muy parecidas a las iniciales*

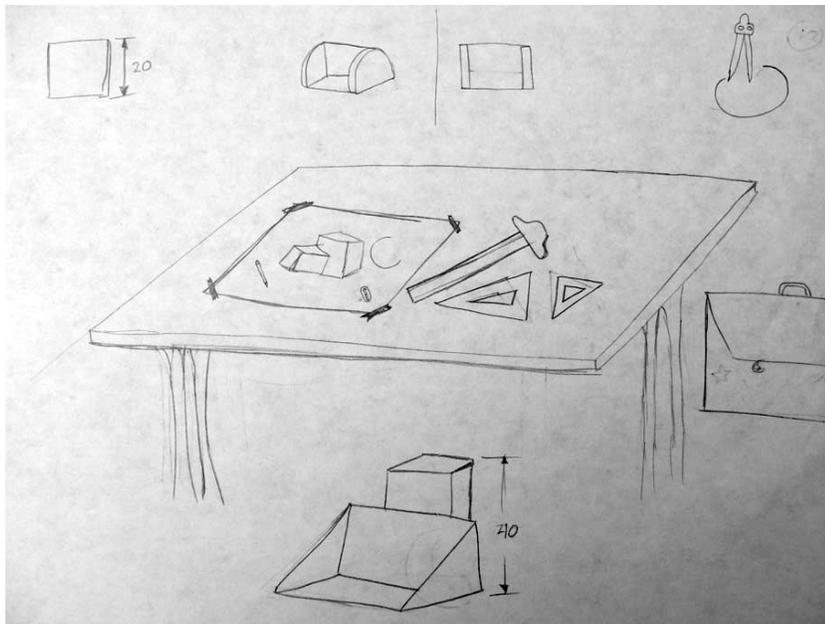


Fig. 57 La primera foto es de un mapa al final del semestre y la segunda al iniciar. Vemos la relación espacio-tiempo del objeto

## ESTUDIO DE CASO 4

### Caso De Estudio “Identidades En Ciudades Europeas, Reconocimiento Y Diferenciación”

#### Interacciones y partes dentro de un sistema con identidad

Objetivo: Analizar y describir como se organiza la información “identitante” a través del proceso de identidad en una ciudad. Como se reconoce una ciudad por un observador o por el entorno. Como se distingue, ya sea a través de las partes o interacciones.

El presente estudio de caso se hizo bajo la mirada de la Teoría General de Sistemas donde las ciudades son vistas como un intercambio de flujos de energía e información, en interacciones complejas, donde se pretende dar una explicación de estas interacciones en un nivel de organización isomórfica con el nivel biológico celular y genético y donde también la ciudad es considerada como un sistema que adquieren funciones de control, es decir, se obliga a sí misma a tratarse como uno de sus objetos y a diferenciarse de su entorno.

Por otra parte, ya que se hace la analogía con la formación de organismos vivos, tomaremos de referencia la Teoría de Causación Formativa de Sheldrake y los Campos Mórficos, donde el Dr., describe como las sociedades, en este caso la información de la identidad de un ciudad es replicada o sintonizada por estos campos.

### Metodología:

El presente estudio se basa en la observación participante de diversos objetos de fuerte identidad o "landmarks" por diferentes ciudades de Europa Central, (Roma, Florencia, Venecia, París, Madrid, Toledo y Barcelona). Aquí se analiza cómo estos objetos se convierten en interfaces con información flotante y cómo las diferentes matrices ciudadanas que forman parte del sistema de la ciudad y los observadores los pueden leer, e interpretar. Por otro lado el propósito también es ver si esta organización de información subyace bajo una organización determinada por campos o cómo ocurre este movimiento o proceso de identificación.

La herramienta que se utilizó fue la observación y el flaneur, dado que este caso es solo descriptivo para poder determinar correlaciones. El estudio consta de tres partes. La primera, una descripción solamente de los objetos y las dinámicas sociales por éstos países, a grandes rasgos. Posteriormente se hace un análisis haciendo analogías con el nivel biológico de los diferentes "movimientos" que ocurren en el reconocimiento de un objeto por un observador de segundo orden y cómo éstas ciudades han ido formando su propia identidad, ya sea por el propio sistema o dinámica. Por último se sacan conclusiones, correlaciones y analogías hipotéticas deductivas de cómo se va organizando finalmente esta información.

Cabe señalar, que estos objetos están vistos desde el punto de vista sistémico, por lo tanto el termino *parte* se refiere o vendría equivaliendo al objeto, atractor o hardware, mientras el *movimiento* o *interacciones* al software u objeto *subjetivo*.

### *Roma*

Una de las edificaciones más aclamadas y elogiadas es sin duda el Coliseo Romano. Desde que este edificio se diseñó se pensó en que fuera para uso estético, es decir, para hacer despegar emociones a través de la adrenalina que conllevaría el derrame de la sangre de bestias ante la lucha del guerrero. Esto los po-

líticos de aquella época lo sabían bien y el Senado lo usó como una estrategia política para ganar seguidores, usándolo para representar guerras navales, peleas con bestias, cacerías y peleas humanas. Sabían que las personas necesitan la emoción, el gozo. Además de despertar los más bajos instintos al observar este tipo de prácticas, en el Coliseo. Pues aparentemente esta misma dinámica continúa, pues después de siglos, el Coliseo representa y se percibe con una fuerte carga emocional. En primer lugar por su diseño. Al ver los planos y ver todas las funciones que tenía (sistemas hidráulicos para hacer aparecer naves, elevadores, plataformas, puertas, etc), uno se puede dar cuenta que realmente fue un buen objeto diseñado. En segundo por el tamaño, al poder albergar ahí tantas personas, como un inmueble de más de tres niveles, gradas, escenarios, cuevas, pasadizos, etc. Además como en aquel entonces las dinámicas eran de un espectáculo, la identidad que otorga el ocio, pues se ve reflejado en esa museografía de acceso, *facilities*<sup>21</sup> después de tanto tiempo que tiene el inmueble. En fin, es un objeto singular, sobre todo por lo funcional y sus dinámicas tanto pasadas y presentes.

Una de los aspectos que se pudieron apreciar, es que en Roma abundan los objetos que maravillan por su técnica con la que fueron hechos para su tiempo. Por ejemplo la Capilla Sixtina, que sin duda representa una maravilla de la técnica con la que fue pintada y representada. Algunos dirán que se es arte. Pero por ejemplo el domo de la Basílica de San Pedro, el Domo de la Catedral de Florencia, la iglesias, catedrales góticas, etc, parecen que siempre han estado ahí y aparecieron de repente, pero son construcciones que tardaron mucho tiempo en hacerse y sin duda tuvieron muchas complicaciones, tanto técnicas, como humanas y de recursos. El que los objetos tengan ese valor los hace mucho más atractivos, admirados y singulares, convirtiéndose en objetos con una fuerte carga de identidad pues las personas los van haciendo suyos por la admiración que causan.

Otra de las particularidades que se encontró en Roma, es que es una ciudad que tiene un "empalme", fuerte de estilos, es decir, por tanto movimientos de arte

---

<sup>21</sup> Instalaciones, servicios, facilidades

que ésta ciudad ha sufrido, ha dejado esto una huella, provocando que la ciudad no se identifique o este uniformizada con algún tipo de estilo arquitectónico o movimiento estilístico. Pero por el contrario es una ciudad que se identifica mucho por sus prácticas y dinámicas. El ruido de sus sirenas, su comida, su lenguaje, etc, en fin su estética sonora, somática y kinética. Además de su historia, (empezando por la huella del imperio mas poderoso y expansivo, coercitivo y incluyente de la historia), por su arte, técnica, etc.



*Fig. 58 Capilla Sixtina en Roma. "Objetos identitantes", partes y movimientos. Aquí podemos observar el tipo de interacciones al interior. Objeto admirado*



Fig. 59 Roma, interacciones dentro de un "objeto identitante"





Fig. 60 Roma, interacciones dentro de un "objeto identitante"

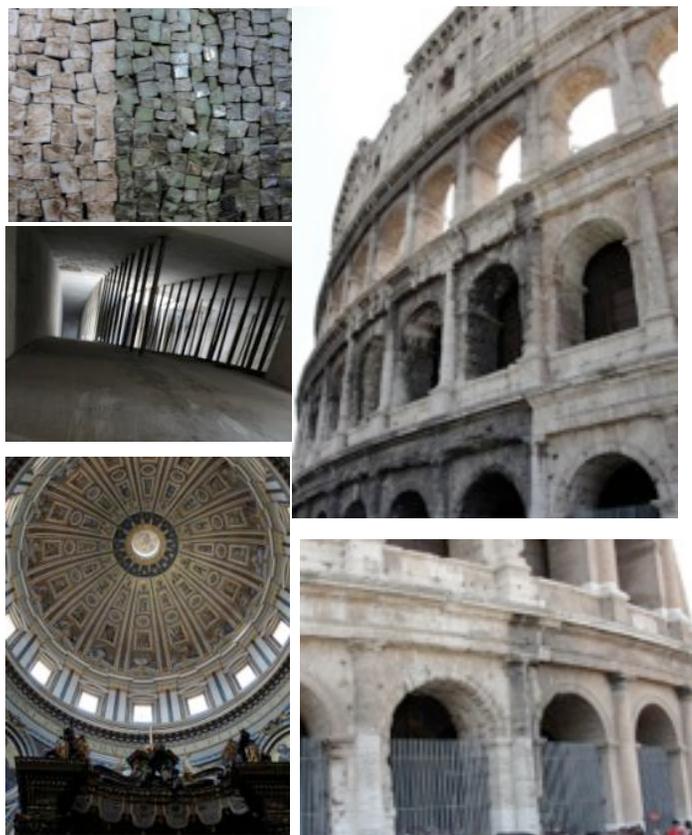


Fig. 61 Roma, "Objeto identitante" partes. Objetos que causan admiración

### Florenia y Pisa

Por el contrario ciudades como Florenia y Pisa parecen haberse detenido en el tiempo, en una sola época, en un solo estilo. Por ejemplo, llama particularmente la atención que la ciudad de Pisa, el único sitio de mayor interés y por lo que la gente la visita es por su famosa torre. De ahí en fuera la ciudad parece tan ajena,

y pareciera que es un "no lugar", podría ser cualquier otro pueblo de Italia. Más sin embargo esta ciudad se ha hecho famosa por este objeto tan singular. La Torre de Pisa sería un objeto "accidentado" (inclinación y hundimiento del terreno) y esa peculiaridad es precisamente lo que le ha dado la identidad a través del tiempo. Los escalones desgastados, con "cicatrices" o marcas por accidentes del tiempo son solo una muestra de las interacciones, pues se dieron por el uso de las personas y el desgaste al contacto humano que han sufrido estos "accidentes". De esta manera es que podemos ver que los objetos que su identidad o peculiaridad la han adquirido por "accidentes del tiempo" se debe también por los accidentes del terreno o donde permanece el objeto y en segundo lugar por las interacciones del objeto y las personas a través de los siglos. Otra singularidad que presenta este objeto son las interacciones de los turistas, por supuesto una es subir a la torre y experimentar el grado de inclinación, pero por la otra es el tomarse la foto como si se quisiera detener este objeto para que no se caiga o quererla enderezar. Esta dinámica se va repitiendo o replicando a medida que los turistas "*se ven en esa foto en esas poses*" y hacen que se quiera llevar ese recuerdo, ese "souvenir". En ese caso la identidad la da la dinámica del observador, interactuando "virtualmente" (jugando con la perspectiva) con la torre. Vemos que además, la interacción se vuelve lúdica, imaginaria, onírica. Algo parecido pasa con la Fuente de Trevi en Roma, donde la autorreferencia del objeto en los *mass media*, sobre todo en el cine, hace querer "ser" y "vivir la experiencia" del protagonista, aunque sea por un momento. Es entonces que se vuelve un "diseño por experiencia, un diseño del objeto emocional, reviviendo por ejemplo a las interacciones que tenían los gladiadores (y lo que estos representaban), en el caso del Coliseo. Es pues la autorreferencia de estos objetos en imágenes (ya sean fotos, souvenirs, películas, dramatizaciones, etc) lo que da la identidad.



*Fig. 62 Pisa, "Objeto identitante" interacciones*



*Fig. Florencia, "Objeto identitante" partes*



Fig. 63 Florencia, "Objeto identitante" interacciones

### *Venecia*

Por último, otra ciudad de Italia, igualmente muy autorreferencia por el cine y televisión es sin duda Venecia. La particularidad de ésta ciudad es evidentemente que se encuentra construida sobre canales de agua. Esto la hace una ciudad poco común, es decir, son pocas las ciudades que en lugar de tener asfalto por sus "arterias" (calles) hay agua y en lugar de tener automóviles tienen góndolas. Esto la hace una ciudad muy visitada por turistas y al ser una ciudad pequeña hace que se vea muy llena, con muchas personas. Estas personas son de muchas y diferente partes del mundo haciendo también singular el hecho que en tan poco espacio físico o terreno existan tantas nacionalidades o identidades juntas. Eso hace que la ciudad entera sea, tal como lo demuestra Zaida Muxí (2004) como un producto de la globalización y occidentalización, y quizá una *Disneyficación*. Se vuelve la ciudad entera en una especie de "parque temático". La ciudad entera se vuelve un espectáculo, un show donde el atractivo principal es pasar los puentes de las calles, viajar en góndolas y revivir los objetos del famoso carnaval.



Fig. 64 Venecia, "Objeto identitante" partes



Fig. 65 Venecia, "Objeto identitante" interacciones

## *París*

París, la ciudad luz. Sin duda la ciudad más autorrefrenciada en los medios masivos de comunicación y entre persona a persona. Es, sin dudar alguna el ombligo del mundo, la ciudad quizá más querida. ¿Será que es la que tiene más identidad?. Pues no lo podemos afirmar, pues el objetivo de estos estudios no es medir el nivel o cantidad de identidad, pero lo que sí se puede es describirla como una ciudad en la que esta bien claro las interacciones o movimientos que ocurren en el procesos de darle identidad a una ciudad. En primer lugar, porque conserva su unidad de estilo. La visión de grandes urbanistas<sup>22</sup> de conservarla idéntica en sus estructura, en sus partes, pero a la vez abierta a tanto intercambio de información, precisamente porque la unidad de estilo, o su argamasa que la identifica,-ya sea en sus objetos, e interacciones y dinámicas- la hace una ciudad que tiene muchísimo turismo. Con las condiciones económicas actuales prácticamente cualquier persona del mundo puede ir a visitarla, es decir, la economía y las condiciones socioculturales ha permitido acercar al planeta, un achicamiento del planeta tal como lo plantea Auge (1993), si no es físicamente al menos si virtualmente por medio del cine y prensa. Es increíble como en un solo punto de esta ciudad, en un solo objeto, como por ejemplo la Torre Eiffel, el Arco del Triunfo, Louvre, etc. se concentre tanta cantidad de nacionalidades. Se pudo observar como por ejemplo en un elevador, de quizá 3 metros cuadrados cuando mucho, hubiera personas de Japón, México, Estados Unidos, Países Bajos, etc, etc. Inclusive algunas personas que por su aspecto físico pareciera que viajaban desde Siberia, observando, admirando, casi idolatrando eso objetos. Muchas culturas juntas, mucho intercambio de información, aunque no de palabras, como una danza de símbolos, de patrones como lo menciona Hofstadter (2007).

Otra de las cosas que hace tan "identitante esta ciudad" es que estos objetos tan singulares pareciera que están sobrepuestos sobre un terreno casi homo-

---

22 Barón Haussmann Quijano, D. (2011). Causas y consecuencias de los «Grand Travaux» de Haussman en París, en *CLIO* 37. ISSN: 1139-6237. <http://clio.rediris.es/n37/articulos/quijano2011.pdf>

géneo. Las casas y edificaciones de todo el centro de París, o del París mediático al menos, son como ya mencionamos muy parecidas en su estética, en sus atributos, (forma, color, estilo, textura, tamaño, etc) , pero los objetos que son mas admirados son *objetos singulares* como dice Baudrillard (2002), objetos que por sí solos parecen hasta grotescos, fuera de toda estética. Además pareciera que los "sembraron", que no son de la parte argamasa, pero que en su conjunto ya no dan cabida sino a la belleza. Por ejemplo, ¿Qué es lo que hace tan querida y admirada la Torre Eiffel ahora, mientras que antes, recién se inauguro se oponían a su construcción?, decían, que desentonaría con el resto de la ciudad y eso la haría una ciudad fea, despreciada. Mismo objeto, diferentes percepciones a través del tiempo. Tal pareciera que una de las cosas que le da identidad a París, es precisamente eso, el "desentonar" de algunos objetos dentro de la ciudad, como podría desentonar la Pirámide en el centro del patio del Museo de Louvre. Curiosamente estos objetos también parecieran que "observan" (Barthes, 2001), que están ahí estáticos, pero que la propia interacción de las personas que los visitan y el que tantas personas observen a la ciudad "a través de ellos", parecería como si estos objetos tuvieran vida propia, que fueran los mismos objetos que se divierten observado a la ciudad, que finalmente ante "sus ojos" ésta permanece intacta y parecería también que estos objetos son los que tienen la vida.

Otra de las cosas que pudimos observar es que pareciera que la ciudad de París se "desenvolviera" o "replicaría" en su unidad de estilo. Es decir que las casas del centro pareciera que van transmitiendo esa información al resto de los objetos de las periferias con los mismos atributos, pero en forma degradada. Como ondas expansivas. Se pudo observar por ejemplo que inclusive en La Défense, que es la parte financiera de París y donde están los edificios mas vanguardistas y postmodernos, se nota que conservan esos "patrones" que se van replicando, esa misma danza de atributos que se observa en el París antiguo, el histórico.



Fig. 66 París, "Objeto identitante" interacciones

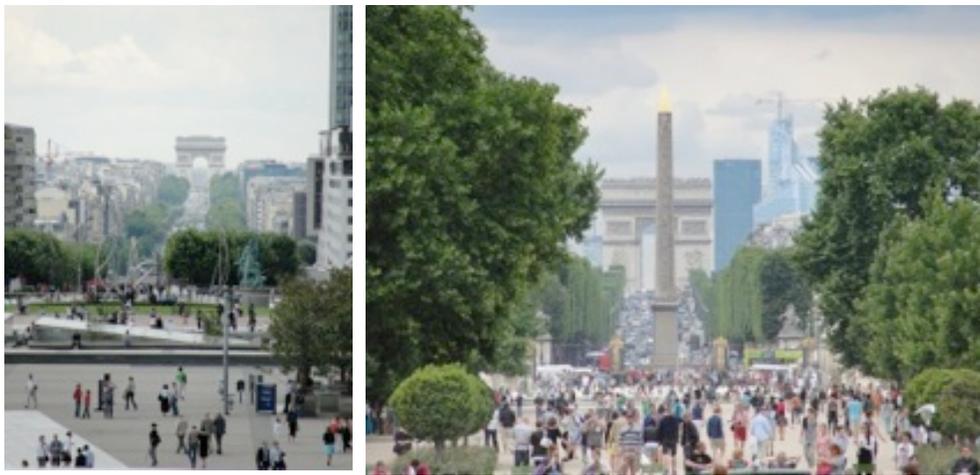


Fig. 67 París, "Objeto identitante" interacciones diferentes actores sociales desde la perspectiva de un mismo objeto



Fig. 68 París, "Objeto identitante" interacciones

### *Madrid*

Una de las cosas que pudimos observar es que Madrid no tiene un objeto singular como París, al menos tan mediático a nivel global. Por su puesto que tiene objetos con los que la ciudad se identifica, pero son muy conocidos por la misma matriz citadina pero muy poco conocidos por los turistas. Podríamos decir entonces que Madrid no tiene "objetos del deseo", objetos que per se, las personas los quieran ir a visitar. En España más bien lo que se pudo observar es que lo que da identidad a éstas ciudades son sus interacciones, su cultura, su música, sus practicas, sus comidas, sus bailes, su folklore, más que un objeto como una identificación. Es decir, son objetos de otro tipo, más de energía e información, que materiales. Es un tipo de ciudades más cerradas en el intercambio de información, de

hecho en algunas ciudades cercanas a Madrid aún se conservan ciudades con huellas y vestigios físicos y materiales de esas grandes ciudades amuralladas, como Toledo por ejemplo. Esta ciudad pareciera que se quedo suspendida en el tiempo, en una época medioeval.



Fig. 69 Madrid, "Objetos identitante"

### *Barcelona*

Una ciudad que sí es diferente en España es Barcelona, porque pareciera que esta más abierta a la información. Tal vez por el hecho que sea un puerto de gran importancia económica y después del despunte internacional que tuvo como ciudad marca<sup>23</sup> o la llamada *Citymarketing* y su mediatización empezando por las Olimpiadas del 92, es una ciudad que actualmente tiene un gran bullicio, una ciudad cosmopolita, con población flotante de todas partes del mundo. Es una ciudad que tiene objetos singulares, y que además sus mismas interacciones le dan esa peculiaridad. Al ser una de las puertas a Europa, muchas culturas como la hindú,

---

23 Toni Puig (2007), asesor de Comunicación del Ayuntamiento de Barcelona desde finales de los años 70 y conocido por muchos como el 'gurú de las ciudades', ya que está considerado uno de los principales creadores de la marca Barcelona, que ha conseguido transformar la ciudad condal en una de las grandes capitales culturales de Europa.

china, árabe, coreana, marroquí, etc se mezclan para dar forma a una singular forma de interactuar. Pero sin lugar a dudas uno de los objetos -y hablamos del sistema de objetos- es lo de la firma Gaudí. No es un solo objeto, es un sistema de objetos como los describe Baudrillard (2004), pues lo compone los edificios, los diseños, las analogías, los atributos, las funciones y el simbolismo que envuelve a toda la ciudad. Una ciudad Gaudí.



*Fig. 70 Ciudad de Barcelona Destila patrones*



*Fig. 71 Barcelona y su interacciones*

### Interpretaciones:

En esta parte se intentará hacer una analogía de los diferentes movimientos en que se desarrolla la identidad con el desarrollo de estas ciudades europeas. Estos movimientos son los observados en el proceso de reconocimiento como unidad y diferenciación de un sistema tanto por si mismo como por un observador, desde el nivel de observación biológico, psíquico y físico. De tal manera que se intentará analizar cómo estas ciudades se reconocen como tal y se identifican como parte del mismo sistema citadino y por otro lado, cómo los observadores, es decir, los que están fuera de las dinámicas de estas ciudades las pueden distinguir de otras.

### Movimientos que ocurren al proceso de la identidad

En estas 7 ciudades europeas se ha podido observar que ocurren los 6 movimientos descritos en el proceso de reconocimiento:

Degradación/concentración. En una ciudad que es notable este tipo de movimiento es en París. En el centro de la ciudad se nota una gran concentración de edificaciones que a simple vista (dependiendo la escala de observación) es isomorfa, todos sus edificios parecieran o se perciben de un solo estilo (Belle Époque), pareciera tener los mismos atributos, color, textura, tamaño, etc. Conforme se va ampliando el panorama y con una perspectiva más amplia hacia el horizonte, se nota como si este estilo fuera degradando o disminuyendo las características de estos atributos, pero al final del horizonte, donde los suburbios que describía Victor Hugo (1802-1885), se hacen evidentes, los edificios más grandes, modernos y postmodernos, quizá con otras dinámicas diferentes al del París turístico, glamoroso, pero que conserva la estructura de su estilo. Los colores beige con negro o con gris, las herrerías, los penachos, etc. Inclusive en el área de La Défense, se puede notar esto. Se nota como si se estuvieran desdoblado los edificios y se estuviera extendiendo la ciudad, no solo en tamaño horizontal, sino tam-

bién en tamaño vertical. En fin, París, sigue siendo París, no cambia, ni con el tiempo ni la distancia, solo se extiende, se amplía, se desdobra, se agranda pero como diluyendo esa concentración de atributos ornamentales. París moderno pareciera ser más ligero, pero siempre gris, siempre París.

Sobre la continuidad/discontinuidad, hablando de París, es precisamente ese gran emblema, ese objeto que parece como insertado y que se distingue y admira casi desde cualquier punto de la ciudad, su Torre, La Torre. Pareciera que interrumpe, ese paisaje isomorfo del resto de la concentración de estilo. Es cómo si encendiera o apagaran una parte viva de la ciudad, como si este objeto emergiera de lo más profundo de las entrañas de París y se erigiera como llamando la atención de una ciudad en oscuridad, La Eiffel, que enciende toda la ciudad. Lo mismo pasa en otras ciudades, como la “Bala” de Barcelona, este rascacielos, la Torre Agbar, también pareciera un objeto insertado que rompe con la uniformidad del resto de esta legendaria ciudad gótica. Son estos objetos que realmente hacen distinguir a las ciudades, como Toledo, que en una toma aérea y ampliada nadie la distinguiría a no ser de sus murallas dando continuidad a la ciudad, cerrándola, pero abriéndose en el centro por su Alcázar que la hace desconectarse.

Inducción. Como ya se mencionó, los objetos que actualmente le dan significado a las ciudades han sido consecuencias o movimientos originados ya sea de manera voluntaria por el sistema o involuntaria. Un ejemplo de esto, son las máscaras que se venden y que enmarcan la ciudad de Venecia, por su ya famoso carnaval. Pero no fue el carnaval lo que detonó el uso de éstas, sino que surgieron con la peste bubónica del siglo XIV. O el vidrio de Murano, material que también le da identidad a ésta ciudad se debió a que un gran incendio en la ciudad ocasionado por una fábrica de este tipo de vidrio, se fueron éstas fábricas a la isla de Murano, dando así el origen al nombre de éste tipo de vidrio. La técnica con la que muchos objetos se han hecho, han marcado la pauta para el asombro y singularidad de estos, pero son las dinámicas e interacciones de los individuos los que marcan si tendrán o no alguna repercusión sobre su identidad. Algunos llaman la

atención por su gran estética, su estésis, las emociones que levantan, nos hacen enamorarnos por su belleza, pero otros se quedan por ser insertados, incluidos coercitivamente por algún agente. Este tipo de objetos actúan como “virus”, como sustancias mórficas que cambian la configuración y forma de las ciudades. La identidad que dan las mascaradas de los carnavales, pueden ser originadas por “los hábitos” de higiene que se arraigaron a partir de la Peste Europea.

Controlar/organizar.- Los objetos que “observan” a nuestro juicio, son aquellos mismos objetos de fuerte identidad, ya que por su misma singularidad las personas quieren estar y verlos desde dentro. Esto pareciera como si millones de ojos de diferentes naciones les dieran vida, pareciera que son sistemas vivos autopoieticos, que nunca cambian en su estructura (en este caso arquitectónica), pero si en sus interacciones y se crean a sí mismas, como es el caso de la Torre Eiffel, el Arco del Triunfo, la cúpula de la Catedral de San Pedro en Roma, la Torre de Pisa, La estatua de la Libertad, el Cristo de Corcovado, y tantos objetos más. Son entonces estos “objetos Vivos” los que podrían organizar, controlar actuando como demonios de Maxwell que con su “inteligencia” equilibran el sistema. Por supuesto que para controlar un sistema no es solo algo de cuestiones subjetivas y turísticas. En una ciudad es algo mucho más complejo, como el poder, la política, economía etc. Pero desde el punto de vista de un agente observador de segundo grado, podrían ser estos objetos como puertas que controlan una identidad ciudadana.

Resonar/sintonizar.- En estas grandes ciudades, cosmopolitas, tan abiertas, tan visitadas, hay mucho intercambio de información. Esta información no necesariamente tiene que ser hablada, pues inclusive se pueden mezclar los idiomas. Pero es precisamente esta mezcla de idiomas, colores, sabores, culturas, historias, etc, lo que pareciera que flotan, son los símbolos, las marcas, los patrones los que hablan. Parte de la identidad de un ciudad se va quedando en cada ciudad que se visita y viceversa. Simplemente al llevarse un pedazo de objetos (simbólicamente representado en un souvenir o en una foto) se lleva la identidad. Se es una sola a la vez, pero a la vez es tan diversa. Tan local, pero a la vez tan global.

Es como si fuera un juego de *match*, como querer embonar y a la vez dispersar y hacer difundir los patrones. Es querer empatizar con alguien, que haga significar algo, pero querer diferenciarse y sobre salir.

Destilar.- Continuando con este tipo de dinámicas ciudadinas, este querer hacer *match* necesariamente tiene que ocurrir mediante la percepción. Cuando los turistas empiezan a no solo percibir, sino a entender las dinámicas del lugar, del monumento en cuestión, se quieren ver, quieren estar dentro. Sentir lo que un gladiador sentía al estar luchando con una fiera en el Coliseo Romano, sentirse en una película dentro de la Fuente de Trevi, etc. Esto ocurre solo con la autorreferencia o las re-entradas que pueda tener un sistema, ya sea por otros individuos, o por los *mass media* como el cine. Por supuesto que no solo se trata de estar en el lugar, de conocerlo, de conocer el *landmark*, sino se trata de querer vivir la experiencia, de subirse a una góndola y que se escuche la música de fondo, cenar en una romántica cena con el fondo de la Torre iluminada Eiffel, de bailar la danza española, etc. Este destile de emociones, de estéticas, de re-entradas a través de otros, pero con menos complejidad, para que vaya en aumento, es o hace que la identidad en una ciudad se madure, se fortalezca y persevere por mucho tiempo.

### Conclusiones:

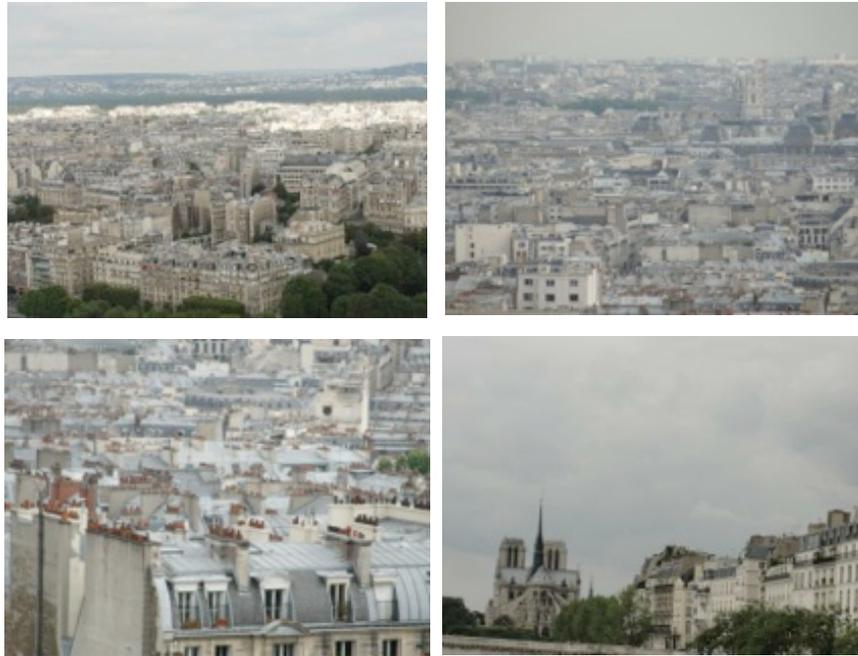
No se puede determinar si un solo tipo de movimiento es el que de la identidad a estas ciudades, más bien, es la mezcla de todos. Se podría decir entonces que la identidad es una discriminación de estados, como *qualias*, donde en cada momento puede ser uno diferente haciéndola distinguirse pero a la vez dándole su unidad como tal ciudad. La ciudad, en si, no es capaz de reconocer todos estos estados o movimientos, sino depende de cada observador, de manera que hay tanta discriminación de estados como observadores existan en cada ciudad. De manera que sí se podría decir que una ciudad tiene más identidad a medida que tiene más discriminaciones, más control o danzas de información.

¿Cómo se podría distinguir una ciudad a través de una foto, o película? Podría ser cuando el mismo sistema o el observador lea e interiorice la misma discriminación de estados mediante uno o varios movimientos que ocurren en el proceso de la identidad.

Como se ha demostrado en estudios de caso anteriores, aunque pareciera que es la información que poseen los objetos, son en última instancia causadas por las interacciones de los sujetos que se encuentran en dicha ciudad. De tal manera que por ejemplo el desdoblamiento de información de los estilos arquitectónicos es producto del desdoblamiento a través del tiempo de las dinámicas en las personas, tal como ocurriera en el caso de la formación de una tejido u órgano, sus células se van moviendo de acuerdo a su programación mecánica descrita.

Por otro lado si consideramos el fenómeno de las transformaciones de estas ciudades de manera auto-organizada, específicamente hablando de la resonancia de los campo Mórficos, pues nuevamente caería en las interacciones de las personas, como en los hábitos y costumbres de cada ciudad, como en el caso de Venecia, Roma, Barcelona.





*Fig. 72 Degrade de señales y receptores en París. Diferente tipos de degradaciones. Desdoblamiento de información considerando con un enfoque mecanicista de movimientos.*

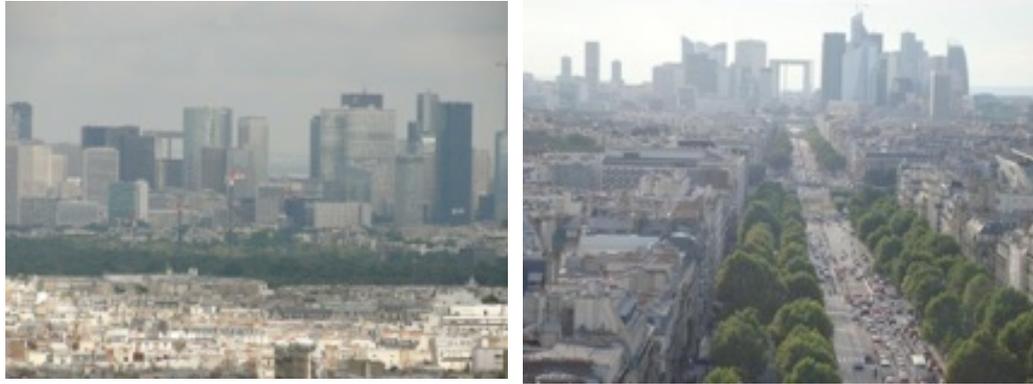
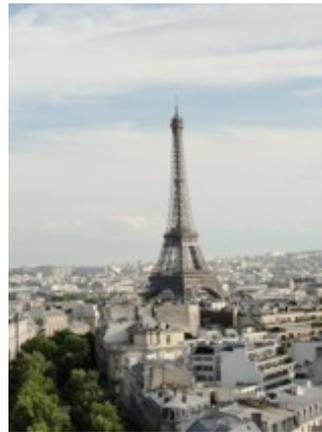
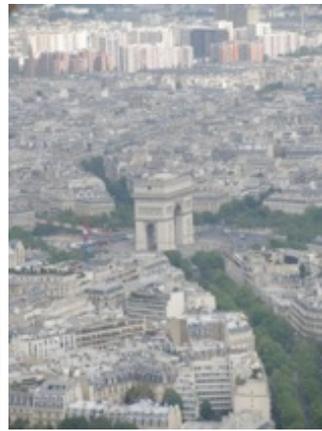


Fig. 73 Degrade de señales y receptores





*Fig. 74 Destilación simbólica en objetos de París*



*Fig. 75 Objeto insertado hace distinguir, Pueden ser objetos atractores morfogenéticos*

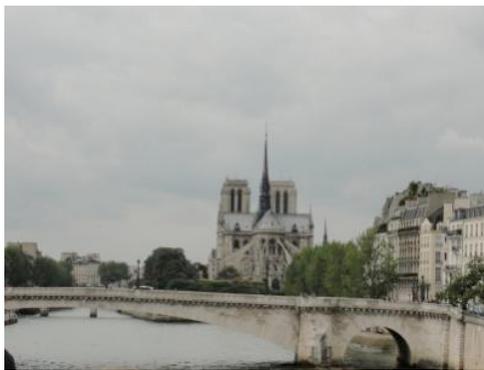




Fig. 76 ¿Qué es lo que hace que se distingan las ciudades? ¿Los objetos o las interacciones?. Imágenes de Paris, Florencia Venecia, Pisa, Toledo, Roma y Barcelona.



Fig. 77 Objeto que observa, controlan y organizan la información



*Fig. 78 Perspectiva del Objeto que observa (controlar/organizar)*

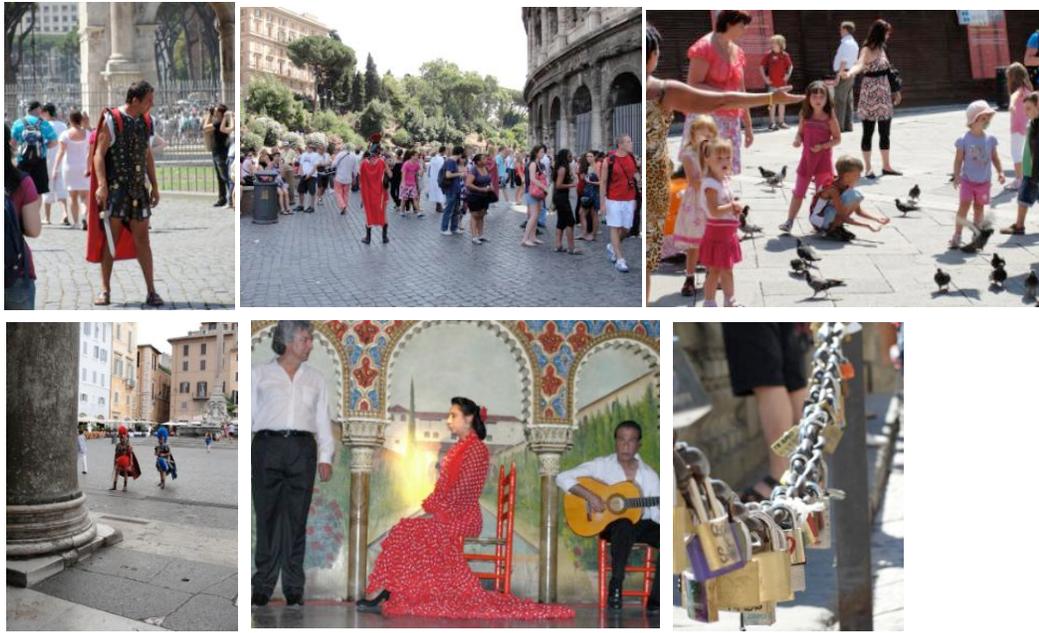


Fig. 79 Diseño de la experiencia, objeto emocional (Destila/percibir y categorizar)

Por último mencionaremos, en el análisis gráfico presentado en este estudio podemos interpretar cómo la información “formativa”, sí pareciera que se va *sintonizando* por medio de patrones repetitivos, a través del tiempo y el espacio.

## HALLAZGOS DE ESTUDIO DE CASOS

Sintetizaremos los elementos que hemos considerado a lo largo de esta tesis que puedan ser los factores para dar origen o influir en el fenómeno de la identidad en las ciudades y plantearemos algunas correlaciones encontradas.

Los elementos mencionados son los siguientes:

Acerca si la identidad de una ciudad la brinda el objeto o el sujeto se pudo observar y concluir que se debe al sujeto.

Antes se equipararon algunos términos que se usaron en los diferentes estudios de caso para referirnos a la misma idea. En el caso del planteamiento si la identidad reside más en el objeto físico *per se*, por ejemplo la cabina telefónica y edificios, también le denominamos *Hardware*, pero a medida que el nivel de observación va cambiando también va cambiando la terminología. En el estudio 3 utilizamos el término *atractor morfológico* para hablar por ejemplo de las Reglas “T” y escuadras, pero en este término también cabe como objeto algo que no es físico, que puede ser energía e información, como lo es el grupo de alumnos. En el último estudio realizado utilizamos el termino “*parte*” para designar el objeto que no incluye los movimientos, o que se refiere a pura materia, sin el movimiento de la partícula. De igual modo los términos sujeto, o subjetivo o *Software* se refiere a lo que tiene que ver con las practicas sociales, ya sea individuales o colectivas. En otro nivel de observación como en el estudio 4, nos referimos a que si la identidad reside en si en el *holomovimiento* de las mismas partes.

En primera instancia, aunque pareciera que el objeto es el que esta cargado de información *identitante*, es la interacción que conforma el objeto lo que da la identidad. En el caso que se analizó la cabina telefónica londinense, aún que ésta es un objeto físico, son las auto-referencias de sus diseñadores lo que hacen el

repetir estos patrones que parecieran flotar en el espacio. Es la admiración que surge y que destila los estilos y formas. En el caso de analizar una matriz como un objeto, como en el caso de Monterrey, también podríamos decir que es subjetiva ya que esta información de su “forma” nos la dio el mismo objeto con técnicas de investigación más cualitativas. En el caso tres, que se analizó al puro objeto solo como lo fue la clase, como un grupo social, curiosamente lo que arrojó la identidad fue precisamente los objetos (instrumentos de dibujos) que permeó a través del tiempo y espacio y que este grupo usó y se apropió. Y en el cuarto caso pues se analizó meramente las interacciones subjetivas, llegando a la conclusión que son recursivas unas y otras y tanto el objeto como el sujeto son recursivos, haciendo una relación holística efectivamente, es decir, la correlación que se encontró fue que si se analiza a la ciudad como un objeto, su identidad se verá dada por el objeto y si se considera al objeto como punto de partida para el análisis de la identidad se verá que es en el sujeto o matriz que recae la identidad.

Sobre si es coercitiva o persuasiva, en los cuatro casos se llegó a la observación y conclusión que sí es coercitiva. En el primero de la cabina telefónica por los patrones flotantes, arquetípicos y formas inclusive platónicas. Pareciera que es el gusto o la estética, pero esa repetición de forma podría ir más allá de simple persuasión. Por otro lado los factores políticos y económicos que vimos en el estudio de caso de Monterrey pueden marcar que no se trata de escoger cual identidad tener. En el tercer caso, se observó que pudiera ser el tiempo un factor importante en la persuasión, pues no tan fácilmente se puede cambiar un objeto *atractor*, como se pretendió introducir la campana.

Si el tipo de identidad es incluyente, es decir, que une o da argamasa en un grupo o es excluyente o da diferenciación, en la mayoría de los casos se observó que es más hacia lo incluyente, a darse unidad e identidad al propio sistema, y esto mismo hace que se dé la diferencia, tal como apoya la tesis de Luhmann. En el estudio de caso de Monterrey se llegó a la conclusión que es excluyente, es decir, es un querer diferenciarse, sobresalir, quizá eso tenga una relación con que a

pesar que Monterrey tenga bien arraigados algunos patrones simbólicos, es una ciudad que globalmente no ocupa un lugar de referencia.<sup>24</sup>

En la postura de la obtención de tal conocimiento o reconocimiento de que se es una ciudad y no otra, de darse cuenta de la diferenciación, distinción o unidad, aunque se quiso hacer en algunos caso por *partes*, como vimos, las interacciones son complejas, y recursivas, por lo tanto es difícil analizar solo si el objeto da la identidad o las interacciones, definitivamente es holística. La cuestión aquí es analizar que tipos de movimientos o de *holomovientos* hacen que se de la identidad. Por otro lado, en el caso cuatro que fue donde más se trato de observar esto, se pudo llegar a la conclusión que puede ser tanto mecanicista, como organicista, dependiendo claro del nivel que se haga la observación, por lo tanto confirma la hipótesis que es una distinción de estados o *qualias* uno de los factores que otorga la identidad.

En cuanto a las observaciones hechas sobre los elementos que componen la identidad, la etapa de reconocerse, de saberse una ciudad y no otra, se observo que esa conciencia de saberse incluido dentro de un sistema que se vae autorreferenciando se debe a una conciencia deslocalizada, en los patrones que flotan, y que se van implantando a lo largo del tiempo y espacio geométrico. sobre todo en ciudades donde la mezcla de culturas es mucha, mientras que donde hay poco abertura la conciencia es mas localizada.

Por otro lado hablando de objetos que son perturbadores al sistema y que se cree puedan ocasionar la distinción en una ciudad, depende no de la singularidad del objeto, sino del tiempo en que estos objetos estén. El tiempo es más influyente que la estética de un objeto. Quizá pueda esta ligado a las repeticiones de interacciones o movimientos que se hagan, entre menos tiempo pase un objeto como *atractor* será una identidad más localizada y entre más tiempo se permee un objeto, la identidad se volverá más flotante.

---

<sup>24</sup> [http://kc3.pwc.es/local/es/kc3/publicaciones.nsf/V1/B68FE790E935A7BFC125718F003C9793/\\$FILE/ciudades%20del%20futuro.pdf](http://kc3.pwc.es/local/es/kc3/publicaciones.nsf/V1/B68FE790E935A7BFC125718F003C9793/$FILE/ciudades%20del%20futuro.pdf)

En cuanto a la pertenencia y permanencia depende más de la permanencia que un objeto pueda tener que de identidad, es decir, de la medición de esta a través del tiempo y acontecimientos, la identidad no depende tanto de la territorialidad o espacio geométrico, influye sí, pero definitivamente si se trata de que la identidad es más subjetiva, se deriva más de las practicas sociales, es decir de los subsistemas que estén en la ciudad y su devenir.

Por último, se observo que entre más pase el tiempo el objeto se vuelve mas *significante*, tiene un mayor umbral de apropiación, de igual manera el objeto adquiere un mayor umbral de apropiación entre más se acerque el nivel de observación y en los caso contrarios al tiempo y nivel de observación el objeto es más *simbólico* y menos *significante*. Esto podría ser cuando el mismo sistema o el observador lea e interiorice la discriminación de estados mediante uno o varios movimientos que ocurren en el proceso de la identidad. Entre más “*discriminaciones*”, (destilación, interiorización) más identidad.

<b>RELACIÓN Y COMPARACION DE ESTUDIOS DE CASO</b>				
	<b>Estudio de caso 1</b>	<b>Estudio de Caso 2</b>	<b>Estudio de Caso 3</b>	<b>Estudio de Caso 4</b>
	<b>Cabina Telefónica</b>	<b>Monterrey/Santa Lucía</b>	<b>Clase D.T</b>	<b>Europa central</b>
<b>Tipo de objeto de investigación y observación</b>	Urbano (Objetivo)	Cuidad y parte de ciudad (Objetivo)	Matriz social (Objetivo)	Organización de la Información (Subjetivo)
<b>Objetivo de observación</b>	Analizar la permeabilidad simbólica de la identidad de un objeto urbano	Analizar si la identidad es coercitiva, persuasiva, incluyente o excluyente	Analizar objetos atractores en una matriz social y la identidad adquirida de ésta.	Analizar como se organiza la información identitante en una ciudad
<b>Producto de investigación</b>	Correlación entre espacio-tiempo en el devenir de un objeto	Correlación entre estos ejes componentes de la identidad	Correlación entre objeto identitante y matriz social como objeto	Correlación entre las partes o interacciones en un sistema

RELACIÓN Y COMPARACION DE ESTUDIOS DE CASO				
	Estudio de caso 1	Estudio de Caso 2	Estudio de Caso 3	Estudio de Caso 4
	Cabina Telefónica	Monterrey/Santa Lucía	Clase D.T	Europa central
Herramientas metodológicas utilizadas	Etnografía y Hermenéutica gráfica	Etnografía urbana, Mapas mentales Fenomenología y Flaneurs	Mapas mentales y Entrevistas a profundidad	Etnografía urbana y gráfica Flaneurs Entrevistas Observación participante
Nivel de observación	Social, físico	Social, físico	Psicológica Conciencia Colectiva	Psicológica Conciencia Individual
Se relaciona con elemento de identidad	Permanencia	Objeto y relación	Pertenencia	Reconocimiento
Marco Teórico	Patrones flotantes simbólicos y recursividad de Hofstadter	Objetos espacios cualificados Fernando Martín Juez, Baudrillard, Atractores, imaginarios, Narváez, Lindon	Mandoki, Matriz social, estética, meme Dawkins, atractor Narváez	Teoría General de sistemas, Campos Mórficos, información Sheldrake

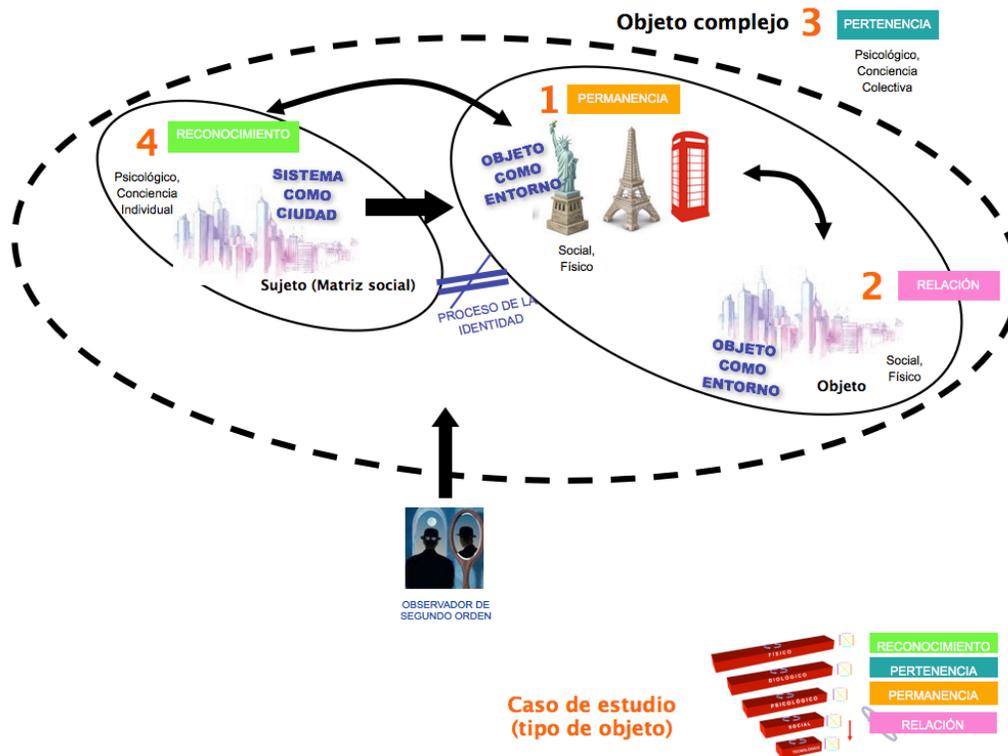


Fig. 80 Relación y esquematización entre los 4 casos de estudios

## CONCLUSIONES FINALES

Para concluir esta tesis, separaremos los puntos que consideramos claves. En primer lugar sintetizar que es lo que da la identidad en las matrices ciudadanas. En segundo lugar describir los elementos que intervienen para que se de la identidad en una ciudad y como tercer punto las características que tiene la identidad en una ciudad.

La primera conclusión importante a la que hemos llegado con este estudio es que la identidad es un proceso, no es una cosa o atributo. Y como proceso entendemos que tiene que ser una acción, que involucre algo que se mueve y que cambia con el transcurrir de algún tiempo en un espacio determinado. Un conjunto de fases sucesivas. A continuación se hace una lista de algunos de estas acciones encontradas con este estudio, pero básicamente se encontró dos importantes, el de la unidad y el de la separación. Movimientos que aquí en resumen lo hemos puesto como incluyentes y/o excluyentes en una ciudad.

<b>INCLUIR</b>	<b>EXCLUIR</b>
Abrir	Cerrar
Absorber	Reflejar
Analogar	Distinguir /Diferenciar
Borrar	Marcar
Caos	Orden
Colectividad	Individualizar
Completar	Incompletar
Continuar	Descontinuar

Conquistar	Libertad/independizar
Copiar	Diseñar/Designar
Desagrupar	Agrupar
Desenvolver	Envolver
Desfigurar	Conformar
Desinformar	Informar
Desobediencia	Obediencia
Desordenar	Ordenar
Desorganizar	Clasificar
Despropósitar	Destinar /Disponer
Desintegrar	Integrar
Discrepar	Identificar
Disgregar	Formar
Dominar	Emancipar
Entropía	Negentropía
Globalizar	Localizar
Homogenizar	Heterogenizar
Indeterminar	Determinar
Imitar	Desarrollar
Mezclar	Señalar
Multiplicar	Dividir
Ocultar	Proyectar

Parecer	Contrastar
Pecar	Santificar
Presentar	Ausentar
Sumar	Restar
Totalidad	Parcialidad

Ahora bien, a lo largo de este estudio se han descrito 4 elementos que consideramos constituyen estos procesos. Como ya vimos estas acciones para que puedan establecerse se requiere en principio del tiempo y el espacio. Aquí le hemos llamado la pertenencia y la permanencia. La pertenencia, es decir, la ubicación de este proceso en la ciudad y la permanencia que este proceso ha tenido en la ciudad. Otros dos elementos que constituyen el proceso es cómo se relacionan sus componentes que involucra estos movimientos o acciones. En este caso es la ciudad considerándola como un objeto y también como un sujeto, convirtiéndola en un sistema complejo (por el tipo de interacción de sus componentes) y el entorno que rodea a este sistema. Es decir, que involucra dos componentes, uno que es la “*parte*” y otro que es el “*movimiento*” mismo o la acción, algo así como el objeto/sujeto y el predicado. Por último, de estos cuatro elementos y el no menos importante es el como se reconoce que el objeto/sujeto es diferente o igual al entorno, es decir, si hay un sujeto/objeto que reconoce la acción que se lleva a cabo para diferenciarse o igualarse, entonces creemos que tiene conciencia el sistema.

Veamos ahora de manera sintetizada las conclusiones y correlaciones encontradas a cada elemento aquí mencionado.

### En cuanto a la Pertenencia:

El arraigo de la estructura sistémica en los *espacios cualificados*, dependerá de cómo el sistema (ciudad) se apropie de dichos espacios independientemente del tiempo cronometrado que le lleve al sistema dicho apropiamiento. Esto se refiere a que es más bien los acontecimientos que se permearon subjetivamente en la ciudad. Pero hasta ¿dónde se puede apropiar o extender este proceso? ¿Dónde se limita el espacio en el que ocurre la identidad?

- La identidad se puede da en un territorio virtual, subjetivo, y topológico, es decir, dinámico.

- La información de este proceso esta deslocalizada, envuelve y tiene un carácter totalizador y está contenida en *patrones flotantes*.

- Estas acciones poseen una relatividad espacial por el nivel de observación fractalizante en un *orden implícito* en una totalidad.

La identidad de la ciudades no se limita a lo que acontezca en el territorio físico de esa ciudad ni a sus objetos ubicados ahí, sino que su identidad se extiende como un reflejo de una espacialidad ilimitada.

### En cuanto a la Permanencia:

La siguiente correlación está entre los límites territoriales en que ocurren este fenómeno y el tiempo acronometrado en que ocurre dicho fenómeno o proceso.

- Las ciudades, por ser una unidad autónoma, poseen plasticidad y propiedades autopoieticas dada por la ontogenia de sus prácticas. Es decir, que aquí la permanencia de la identidad es otorgada por sus dinámicas, interacciones o prácticas sociales.

- Su historia o desarrollo ontogénico está determinado por la relación cronométrica y cronológica de los acontecimientos subjetivos con los espacios. Es decir dependerá de la velocidad, frecuencia e intensidad y no tanto del lugar donde ocurra la historia, considerada más bien como conjunto de acontecimientos. De manera que estos “*accidentes del tiempo*” que se convierten en atractores o estabilizadores en el sistema.

- La ontogenia de sus prácticas tiene un carácter sistémico global, temporal y espacialmente determinado principalmente por la relación producción-consumo, matrices sociales, medios de comunicación y estado civilizador.

- La identidad de una ciudad permanecerá por sus prácticas y sus operaciones, no solo por sus objetos/sujetos arraigados en un espacio y determinados por un espacio.

- Por último la autorreferencia que se haga de los componentes (tanto partes como movimientos) en el sistema es lo que brinda la unidad o cohesión o arraigo al mismo sistema. Esta autorreferencia es recursiva, tiende a la complejidad, es reflejante .

#### En cuanto a cómo se relaciona:

La relación aquí descrita se refiere al sistema que compone el proceso de identidad con el entorno o lo que no es parte del dicho sistema involucrado. Es decir, a una diferenciación sistémica.

- La relación entre los sistemas en el proceso de identidad se da por el control de la información interna y externa a través de “*perturbaciones*” al sistema (reguladores) y la percepción de esta información (señales) .

•En una ciudad y sus dinámica considerándola como un objeto o parte de un mismo sistema unificado, la forma o el “Proceso de la identidad”, estará determinado por sus relaciones internas o autorreferentes de la información manejada, no tanto por sus atributos.

Como diseñadores, nos interesa cómo el objeto se relaciona y forma parte al acervo significativo del sistema, haciéndolo lo que llamamos “*Objeto Significante*” y descifrar la “*Información Identitante*” del sistema.

Para poder determinar cómo se da esta relación entre sistema y su entorno, se intenta hacer una categorización de estos componentes o partes del sistema y que se describen con algunos neologismos a continuación explicados:

1.**Objeto sistema.** Se refiere cualquier realidad subjetiva que conforma la “*parte*” de un “*movimiento*” o proceso para formar la identidad.

2.**Objeto complejo.** Forma estructurada donde el “*movimiento*” en el proceso de identidad se convierte en “*parte*” del sistema.

3.**Objeto atractor.** Elementos que reduzcan la incertidumbre al que esta sometido un objeto complejo (como lo es la ciudad y sus dinámicas). Objeto estabilizador que le da forma a un objeto sistema.

4.**Objeto identitante.** Materia, energía, e información en un espacio cualificado, no solo para leerse, sino también para escribirse en prosáica, que perturba y estabiliza a un sistema tanto fuera como dentro del mismo, para que éste se reconozca, pertenezca, permanezca, y vincule con su entorno.

5.**Objeto informante.** Interface entre el objeto identitante y el objeto significativo

6.**Objeto significativa.** Emerge de la destilación informática de un proceso perceptivo y que se arraiga en el acervo de un sistema

7.**Objeto autorreferenciador.** Objeto atractor que perturba o estabiliza el sistema

8. **Objeto autorreferenciado.** Información que se refleja recursivamente en el sistema de forma ascendente dando *unidad* al sistema.

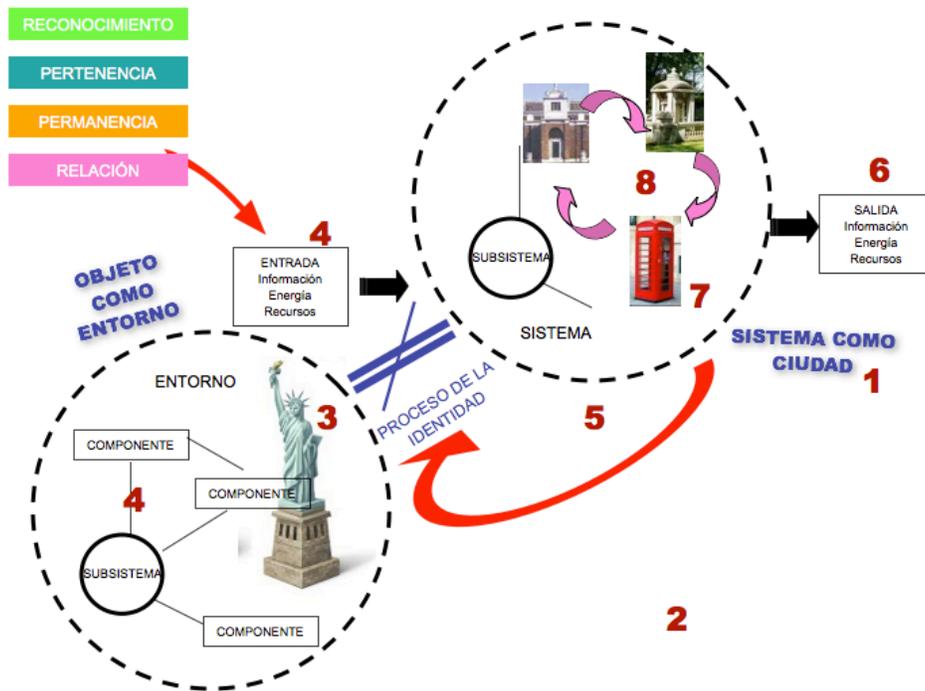


Fig. 81 Esquema de la categorización de objetos que forman el proceso de la identidad.

En cuanto cómo se reconoce y se diferencia:

Sintetizaremos este último elemento que conforma el proceso de identidad, centrándonos solamente al nivel de observación psicológico colectivo, aclarando que se toma en cuenta análogamente los demás niveles de observación isomórfos de cómo ocurre este proceso. Aquí se han mencionado varias teorías que enmarcan cual podría ser el origen. Hablar de solo una sería arriesgado, el propósito es entonces describirlas y asociarlas a una ciudad y sus objetos.

•A nivel biológico, se hizo la analogía de individuo como célula o unidad básica en la sociedad y ciudad, entonces el reconocimiento de la estructura o formas por si mismo o por un observador de segundo orden, se va dando por la inducción y concertación de los reguladores y señales de la información contenida en los individuos. En la biología esta **inducción** se puede producir o subyace por proceso químicos (*morfogénes* o *memes*) o físicos (atractores) como los fenómenos en campos eléctricos o magnéticos. En las ciudades pueden ser inducidos por resonancia en *campos informáticos*.

•De la misma manera que una célula puede guardar información y desplegarla, de igual manera el individuo guarda información que le lleve a una “organogénesis citadina” (diferenciación de tejidos), con lo movimientos descritos anteriormente para formar un sistema vivo.

•A nivel psicológico la adquisición de la conciencia en una ciudad de ser una unidad y diferenciarse de otras es un proceso en cual se discrimina o destila información de una gran número e posibilidades. Aunque se da una la mente virtual, sobre una base material en forma de un conjunto de relaciones, el proceso da como resultado una mente que puede ocuparse de un proceso de significado. Este significado va mas allá de la materia o energía, es información.

•Haciendo una analogía con las propiedades del Núcleo Dinámico del cerebro, en la ciudad es un proceso holístico, requiere reentradas o bucles (espejos o analogía), y sus componentes cambian y se mantienen diferenciados por patrones, teniendo como propiedades la unificación de la conciencia y diferenciación de los estados conscientes (*qualias*) .

•Aunque el “ *Proceso de la Identidad* “ es representada en un plano material, la forma de dicho proceso corresponde a un orden implícito de una *conciencia superior*.

Diferenciando un poco con la Teoría de la Causación Formativa más que “*hábitos*”, consideramos personalmente que este fenómeno pudiera ser el de la “**admira***ción*” como “*ideomorfon*” que provoque estos cambios formativos. Esto implicaría que además de ser selectivo (o capaz de elegir), tienda a ser más complejo o ha igualarse con la información contenida en el orden implicado superior, es decir, que esto sugiere no una indeterminación, sino que a pesar de parecer persuasivo este proceso de elección, pueda ser coercitivo.

### Características de proceso de identidad

1. Lo que diferencia a la ciudad como sistema del entorno es el control interna y externa de la “*información identitante*” en forma de relación de “*Núcleos dinámicos de la identidad*” o **distinción** de estados o **Qualias**.
2. Lo que le da **unidad o cohesión** a una ciudad como sistema es el proceso de reconocimiento, pertenencia y permanencia y relación con respecto a un *objeto identitante*.
3. La identidad es un proceso **holístico** localizado virtualmente en una **Campo Mórfico Colectivo**, es decir, no está determinado solo sus componentes, sino por las interacciones en conjunto a través del tiempo y el espacio.
4. La identidad un proceso **determinado e inducido** por campos u órdenes implicados en una forma de procesos superiores, donde la “*información identitante*” y las características del “*objeto significativo van emergiendo*”
5. Este proceso tiene un carácter más **coercitivo** aunque parecería que es más persuasivo

6. Este proceso es una **destilación** de información entre estados unificados y diferenciados se vuelve un sistema complejo ya que se forma un bucle donde la identidad se torna incluyente o excluyente: “uno es determinado por el otro”

7. La identidad de las ciudades tiene un carácter mas **subjetivo**. Esto es, que el proceso que subyace a la identidad de una ciudad, está más determinada por, la “*información identitante*” que se discrimina o destila por la misma ciudad o por observadores (*qualias*), que por los “*objetos significantes*”

## BIBLIOGRAFÍA

- Agazzi, E. (2009). La tecnociencia y la identidad del hombre contemporáneo. In J. G. V. (Ed.), *Filosofía y ciencias de la vida*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Alsina, C. (2009). *Geometría para turistas*. España: Ariel.
- Alvárez, G., Guerrero, Leal, Narvárez (2007). *Metodología de la investigación científica*. México: Pearson Educación.
- Alvarez-Gayou, J. L. (2003). *Como hacer una investigación cualitativa*. México: Paidós Educador.
- Aranda-Anzaldo, A. (1997). *La complejidad y la forma*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Aubenque, P. (2009). Lo vivo como modelo. In J. G. V (Ed.), *Filosofía y ciencias de la vida*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Augé, M. (1993). *Los no-lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*: Gedisa.
- Augé, M. (2001). *Ficciones de fin de siglo* (Primera ed.). Barcelona: Gedisa.
- Barber, B. (2000). *Un lugar para todos. Cómo fortalecer la democracia y la sociedad civil*. Barcelona: Paidós.
- Barthes, R. (2001). *La Torre Eiffel, Textos sobre la imagen*. Buenos Aires: Paidós.
- Baudrillard, J. (2002). *Los objetos singulares, Arquitectura y Filosofía*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Baudrillard, J. (2004). *El sistema de los objetos* (Décimo octava ed.). París: Siglo Veintiuno.
- Bauman, Z. (2005). *Identidad* (primera ed.). Buenos Aires: Losada.
- Bauman, Z. (2007). *Vida de consumo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Beck, U. (1999). *Un nuevo mundo feliz* (Primera ed.). Buenos Aires: Paidós.
- Benson, N. C. (2005). *Psicología para todos*. Barcelona: Periods.
- Blaxter, L. (2000). *¿Cómo se hace una investigación?* (Primera ed.). Barcelona: Gedisa.

- Bohm, D. (1998). *La totalidad y el orden implicado*. Barcelona: Editorial Kairos.
- Bohm, D. (2001). *Sobre la creatividad*: Kairos.
- Bunge, M. (1980). *Epistemología*. México: Siglo Veintiuno Editores.
- Burdek, B. (1994). *Diseño, Historia, teoría y práctica* (Cuarta ed.). Barcelona: Gustavo Gilli.
- Canclini, N. G. (1995). *Consumidores y ciudadanos*. México: De Bolsillo.
- Cassirer, E. (1963). *Antropología Filosófica* (Segunda ed.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Cassirer, E. (1998). *Filosofía de las formas simbólicas* (Segunda ed.). México: Fondo de cultura Económica.
- Challoner, J. (2004). *La inteligencia Artificial*. México: Planeta.
- Chalmers, A. F. (1984). *¿Qué es esa cosa llamada ciencia?* (Segunda en español ed.). México: Siglo Veintiuno Editores.
- Charry, C. I. (2006). Identidad social: Interdisciplina y dualidad. In A. F. Nebbia (Ed.), *Análisis Social e identidades*. México D.F: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Chimal, C. (1999). *La Cibernética*. México DF: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Conrad, J. (2002). *El corazón de las tinieblas* (Segunda ed.). España: Punto de Lectura.
- Contreras, C. (2006). Paisaje y poder Político: La formación de representaciones sociales y la construcción de un puente en la ciudad de Monterrey. In A. Lindon, Hiernaux (Ed.), *Lugares imaginarios en las metrópolis*. México: Anthropos, Universidad Autónoma Metropolitana.
- Cutolo, G. (2005). *Lujo y diseño* (Primera ed.). Barcelona: Santa&Cole.
- Damasio, A. (2006). *El error de Descartes*. Barcelona: Drakontos.
- Douglas, M. (1999). *El Levítico como literatura*. España: Gedisa.
- Echeverría, B. (2007). *Sociedades Íconicas: Historia, ideología y cultura de la imagen* (Primera ed.). México: Siglo Veintiuno Editores.
- Edelma, T. (2002). *El universo de la conciencia, como la materia se convierte en imaginación*.

- Ekambi-Schmidt, J. (1974). *La percepción del hábitat*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Española, R. A. *Diccionario de la Lengua Española* (Vigésimo segunda ed.).
- Evans, D. (2001). *Emoción, la ciencia del sentimiento*: Taurus.
- Forrester, V. (1997). *El horror económico* (Primera ed.). Buenos Aires: Fondo de cultura Económica.
- Foucault, M. (2002). *La hermenéutica del sujeto* (Segunda ed.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Friedman, J. (1994). *Identidad cultural y proceso global* (Primera ed.). Buenos Aires: Amorrortu.
- Frost, E. C. (2009). *Las categorías de la cultura mexicana* (Cuarta ed.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Fukuyama, F. (2003). *El fin del Hombre, consecuencias de la revolución biotecnológica*. Barcelona: Ediciones B.
- Fusco, R. d. (2005). *Historia del Diseño* (M. Izquierdo, Trans. Primera edición en español octubre 2005 ed. Vol. 1). Barcelona España: Santa & Cole.
- García, A. G. (2004). *La casa campesina y el lugar de lo sagrado* (Primera ed.). Monterrey Nuevo León.
- Garfinkel, H. (2006). *Estudios en etnometodología*. México: Anthropos.
- Gellon, G. (2006). *El Huevo y la Gallina, Manual de instrucciones para construir un animal*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.
- Gerardo Vazquez Rodriguez, M. A. P. (2011). *Ciudad Holograma*. Monterrey: Universidad Autónoma de Nuevo Leon.
- Goetz (1984). *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*. Madrid: Morata.
- Golombek, D. (2008). *Cavernas y Palacios, en busca de la conciencia en el cerebro*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.
- González, J. (2009). Ontología y ciencias de la vida. In J. G. V. (Ed.), *Filosofía y ciencias de la vida*. México: Fondo de Cultura Económica.
- González, S. (2006). El marketing urbano y la construcción de la imagen urbana: Un análisis comparativo de los portales web oficiales de las ciudades mexicanas y extranjeras. In A. B. N. Tijerina (Ed.), *AEDIFICARE* (Primera ed.,

- pp. 311-332). San Nicolás de los Garza: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Grajales, T. (2004). *Como elaborar una propuesta de investigación*. Nuevo León, México: Publicaciones Universidad de Morelos, Montemorelos.
- Guiraud, P. (2006). *La semiología* (vigésimo primera ed.). México: Siglo Veintiuno editores.
- Heskett, J. (2008). *El diseño en la vida cotidiana*. Barcelona: GG Diseño.
- Hiernaux, D. (2008). *Espacios y transnacionalismos* México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Hofstadter, D. (2007). *Yo soy un extraño bucle*. México: Matatemas Tusquets.
- Holahan, C. J. (1991). *Psicología Ambiental*. México: Limusa.
- Huneus, F. (1975). Una fundamentación Científico-Natural del concepto de Gestalt. In J. O. Stevens (Ed.), *Esto es Gestalt: Cuatro Vientos*.
- Huntintong, S. (1993). Choque de las civilizaciones? *Foreign Affairs*.
- Jaynes, J. (2009). *El origen de la conciencia en la ruptura de la mente bicameral* (Segunda ed.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Johnson, S. (2001). *Sistemas Emergentes* (primera ed.). Madrid: Fondo de cultura Económica.
- Johnson, S. (2008). *La mente de par en par*. México: Fondo de cultura Económica.
- Jung, C. G. (1970). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.
- Jung, C. G. (1982). *Psicología y simbólica del arquetipo*. Barcelona: Paidós.
- Kaku, M. (2007). *Hiperespacio* (2007 ed.). Barcelona: Drakontos.
- Kandinsky, W. (1994). *Punto y línea sobre el plano* (Primera ed.). México: Ediciones Coyoacán.
- Klein, N. (2005). *No logo, el poder de las marcas* (Primera ed.). Barcelona: Piadas.
- Koolhaas, R. (2006). *La ciudad genérica* (Primera ed.). Barcelona: Gustavo Gilli.
- Kotler, P. (2007). *Marketing Internacional de lugares y destinos. Estrategias para la atracción de clientes y negocios en Latinoamérica*. México: Parson Education.
- Kruft, W.-H. *Historia de la arquitectura 2. Desde el siglo XIX hasta nuestros días*: Alianza Editorial.

- Levi-Strauss, C. (1962). *El pensamiento salvaje*. México: Fondo de cultura Económica.
- Lewontin, R. C. (2000). *Genes, organismos y ambiente*. Barcelona: Gedisa.
- Lincona, E. (2007). *Habitar y significar la ciudad*. México: Casa Abierta al tiempo.
- Linden, D. (2010). *El cerebro accidental, La evolución de la mente y el origen de los sentimientos*. 2010: Paidós.
- Lindón, A. (2008, 1 de agosto). Los giros de la geografía urbana: frente a la pantópolis, la microgeografía urbana. *Scripta Nova. Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales*, XII.
- Lindón, A H. (2006). *Lugares e imaginarios en la metrópolis* México: Anthropos.
- Luhmann, N. (1996). *Introducción a la teoría de sistemas* (Primera ed.). México: Universidad Iberoamericana.
- Luhmann, N. (2000). *La realidad de los medios de masas*. Barcelona: Anthropos.
- Lynch, K. (1998). *La imagen de la ciudad* (Tercera ed.). Barcelona: Gustavo Gilli.
- Mandoki, K. (2002). *Prácticas estéticas e identidades sociales, Prosáica dos*. México: Conaculta.
- Mandoki, K. (2006). *Estética cotidiana y juegos de la cultura, Prosáica uno* (Primera ed.). México: Conaculta.
- Mandoki, K. (2007). *La construcción estética del estado y de la identidad nacional, Prosáica tres* (Primera ed.). México: Conaculta.
- Manzini, E. *La materia de la invención, materiales y proyectos*. Barcelona: Ceac.
- Martín Juez, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño* (Primera ed.). Barcelona: Gedisa.
- Matei, D. (1993). *Las nuevas ciencias sociales, la marginalidad creadora*. México: Grijalbo.
- Maturana, H. (2003). *De máquinas y seres vivos: autopoiesis, la organización de lo vivo* (Primera ed.). Buenos Aires: Lumen.
- Maturana, H. (2003). *Desde la biología a la psicología* (Cuarta ed.). Buenos Aires: Lumen.
- Maturana, H. (2003). *El árbol del conocimiento* (Primera ed.). Buenos Aires: Lumen.

- Maya, E. (2008). *Métodos y técnicas de investigación. Una propuesta ágil para la presentación de trabajos científicos en las áreas de arquitectura, urbanismo y disciplinas afines* (Quinta edición ed.). México: Universidad Autónoma de México.
- Mendez, I. (1990). *El protocolo de investigación* (Segunda ed.). México: Editorial Trillas.
- Mercado, Mercedes. (2009). Los objetos dicen más que mil palabras. Lo que los objetos comunican sobre la identidad en las ciudades. In A. B. N. Tijerina (Ed.), *AEDIFICARE* (pp. 113-137). Monterrey, N. L.: UANL.
- Mercado, Mercedes. (2011). Identidad de la ciudades a través de los medios masivos de comunicación. from Revista Metacomunicación: <http://revistametacomunicacion.com/articulos-cientificos/>
- Mercado/Sosa (2008). El Objeto Significante: La etnografía en y para el diseño. In A. B. N. Tijerina (Ed.), *AEDIFICARE*. Monterrey: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Moles, A. (1975). *Teoría de los Objetos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Morgan Sanabria, R. (1985). *Primer curso CIES, teorías, métodos y técnicas bibliográficas y documentales de la investigación científica*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela nacional de estudios profesionales de Aragón.
- Morin, E. (1990). *Introducción al pensamiento complejo* (Primera ed.). Barcelona: Gedisa.
- Morin, E. (2003). *El Método 5, la humanidad de la humanidad, la identidad humana* (Segunda ed.). Madrid: Cátedra.
- Morin, E. (2006). *El Método 3, el conocimiento del conocimiento* (Quinta ed.). Madrid: Cátedra.
- Moro, T. (2006). *Utopía* (Segunda ed.). Madrid: Mestas.
- Muñoz, F. (2008). *Urbanización, paisajes comunes, lugares globales*. Barcelona: GG mixta.

- Musset, A. (2007, agosto). Entre la ciencia ficción y las ciencias sociales: El "lado oscuro " de las ciudades americanas. *EURE: Revista Latinoamericana de estudios urbanos-regionales*.
- Muxí, Z. (2004). *La Arquitectura de la ciudad global*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Narváez Tijerina, A. B. (2006). Transformaciones del espacio rural en el surgimiento de las ciudades-red. In A. B. Narváez Tijerina (Ed.), *AEDIFICARE* (Primera ed., pp. 165-213). San Nicolás de los Garza: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Narváez Tijerina, A. B. (2007). Aproximación al análisis del dibujo espontáneo en la representación de la arquitectura y la ciudad. *DADU*, 1.
- Narváez Tijerina, A. B. (2003). *Teoría de la Arquitectura* (Primera ed.). México: Trillas; UANL.
- Narváez Tijerina, A. B. (2006). *Ciudades Difíciles* (Primera ed.). México: Plaza y Valdés.
- Narváez Tijerina, A. B. (2010). *La morfogénesis de la ciudad*. Monterrey: Valdés Editores.
- Nebbia, A. F. (Ed.). (2006). *Análisis Social e identidades*. México D.F: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Norman, D. (2004). *El diseño emocional*. Barcelona: Periods.
- Orna, E. (2001). *Como usar la información en trabajos de investigación* (Primera ed.). Barcelona: Gedisa.
- Ortíz, F. (2006). Cuestionamientos en torno al concepto de identidad. In A. F. Nebbia (Ed.), *Análisis social e identidades*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Ortíz, J. (2005). Tras la búsqueda de la identidad. In S. Tamayo (Ed.), *Identidades Urbanas*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Pascal (2001). *Y el hombre creo a los Dioses. Origen y evolución del pensamiento religioso*. Bueno Aires: Taurus.
- Perls, F. S. (1975). *Esto es Gestalt*. Santiago: Cuatro veintidós.
- Press, M. (2007). *El diseño como experiencia*. Barcelona: Gustavo Gilli.

- Puig, T. (2006). *Se acabo la diversión: ideas y gestión para la cultura que crea y sostiene ciudadanía*. Buenos Aires: Gestión cultural.
- Ramírez, S. (2010). *El Mexicano, psicología de sus motivaciones* (Séptima ed.). México: De Bolsillo.
- Reza, G. A. d. I. (2010). *Sistemas Complejos, perspectiva de una teoría general*. México: Anthropos.
- Ricoeur, P. (1996). *Si mismo como otro*. México: Siglo Veintiuno.
- Rifkin, J. (1996). *Fin del trabajo* (Primera ed.). Buenos Aires: Paidós.
- Rizzolatti, G. (2006). *Las neuronas espejo*. Barcelona: Periods.
- Rodríguez, L. (2000). *El tiempo del diseño después de la modernidad* (Primera ed.). México: Universidad Iberoamericana.
- Rodríguez, L. (2006). *Diseño estrategia y táctica* (Segunda ed.). México: Siglo Veintiuno.
- Rojas Soriano, R. (1998). *Investigación Social* (Novena ed.). México: Plaza y Valdés Editores.
- Rosas Uribe, M. E. (2002). *Guía práctica de investigación*. México: Editorial Trillas.
- Rothkopf, D. (2008). *El club de los elegidos*. Barcelona: Tendencias Editores.
- Sacchetto, P.-P. (1984). *El objeto informador, Los objetos de la escuela: entre la comunicación y el aprendizaje*. España: Gedisa.
- Salinas, A. M. (1996). *La investigación en ciencias de la salud*. Nuevo León, México: Subdirección de educación continua de la facultad de medicina, Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Sampieri, R. H. (2003). *Metodología de la investigación* (Tercera Edición ed.). México: Mc Graw Hill.
- Sapolsky, R. M. (2005). *El mono enamorado*. Barcelona: Paidós.
- Sardar, Z. (2006). *Caos para todos* (Primera ed.). Barcelona: Periods.
- Schrödinger, E. (2007). *Mente y materia* (Sexta ed.). Barcelona: Metatemas.
- Searle, J. R. (2009). La conciencia. In J. G. V. (Ed.), *Filosofía y ciencias de la vida*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Sheldrake, R. (1990). *Una nueva ciencia de la vida* (Primera ed.). Barcelona: Editorial Kairos.

- Sheldrake, R. (1994). *El renacimiento de la naturaleza* (Primera ed.). Barcelona: Editorial Kairos.
- Silva, A. (2006). *Imaginario urbanos* (Quinta ed.). Bogota: Arango Editores.
- Simmel, G. (2003). *Cuestiones fundamentales de sociología* (Segunda ed.). Barcelona: Gedisa.
- Stewart, I. (2007). *Juega Dios a los dados?* (Segunda ed.). Barcelona: Drakontos.
- Stranthern, P. (1999). *Turing y el ordenador*. España: Siglo Veintiuno.
- Talbot, M. (1995). *Más allá de la teoría cuántica* (Tercera ed.). Barcelona: Gedisa.
- Tamayo, M. T. (2004). *El proceso de la investigación científica* (Cuarta ed.). México: Limusa.
- Tamayo, S. (Ed.). (2005). *Identidades Urbanas*. México D.F: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Taylor, B. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de la investigación*. Barcelona: Paidós.
- Tena Suck, A. (2000). *Manual de investigación documental*. México: Plaza y Valdés Editores.
- Thornberg, J. M. (2001). *La arquitectura como lugar*. Colombia: Alfaomega.
- Narváz Tijerina, A. B. (2011). *Etnografía para la investigación en arquitectura y urbanismo*. Monterrey: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Touraine, A. (2000). *Crítica de la modernidad*. México: Fondo de cultura Económica.
- Venturi, R. (1998). *Aprendiendo de Las Vegas* (Primera ed.). Barcelona: Gustavo Gilli.
- Vilar, S. (1997). *La nueva racionalidad, comprender la complejidad con métodos transdisciplinarios*. Barcelona: Kairos.
- Virilio, P. (1998). *Estética de la desaparición*. Madrid: Anagrama.
- Virilio, P. (2006). *Ciudad Pánico*. Buenos Aires: Zorzal.
- Wagensberg, J. (2004). *Las rebelión de las formas* (Primera ed.). Barcelona: Matemas.
- Walker, M. (2000). *Como escribir trabajos de investigación* (Primera ed.). Barcelona: Gedisa.

- Wallon, C., Engelhart (1992). *El dibujo del niño*. México: Siglo Veintiuno Editores.
- Wilber, K. (2008). *El paradigma holográfico* (Séptima ed.). Barcelona: Editorial Kairos.
- Wildner, K. (2005). Espacio, lugar e identidad. Apuntes para una etnografía del espacio urbano. In S. Tamayo (Ed.), *Identidades urbanas*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Winocur, R. (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular*. México: Diseño y comunicación, Siglo Veintiuno.
- Zizek, S. (1999). *El Acoso de las Fantasías* (Tercera ed.). México: Siglo Veintiuno Editores.