

Mérida T'Ho_MX

Raúl Moarquech Ferrera-Balanquet

Mérida T'Ho_MX es un proyecto artístico interdisciplinario que, empleando la redes inalámbricas establecidas en cuatro parques públicos de la ciudad de Mérida, crea de un territorio físico/virtual a partir del estudio de las dinámicas urbanas de Mérida y de procesos de interactividad social donde se observa la constantemente variabilidad geométrica de las configuraciones geopolítica, socio-históricas, culturales y tecnológicas existentes en territorios Latinos en la primera década del siglo XXI. El proyecto tiene como objetivo integrar múltiples medios y formatos: instalación interactiva en espacio publico, sitio web y Chat interactivo, serie fotográfica, video digital, dibujo, diagramas, juego interactivo, live performance, y ensayística; todos formando la instalación/territorio donde se establece una dinámica preformativa en tiempo real mezclado con un juego y la interacción a través del Chat donde se puede demostrar que las geografías actuales de la ciudad, ahora se expanden en múltiples direcciones.

El proyecto toma como puntos de referencias contextos socioculturales, históricos y tecnológicos: la planeación urbana de la antigua Ich Caan Si'Ho, ciudad maya donde fue edificada el centro histórico de la actual Mérida; la nomenclatura de las calles de Mérida en los 1800's; las dinámicas urbanas de la actual ciudad que ahora se expande debido a la creciente inmigración; el circo ambulante y su relación con el espacio público; los juegos como formas populares de interacción social, el concepto de teatro antropocósmico; el empleo de las nuevas tecnologías de la información dentro de los territorios Latinos a principio del siglo XXI y el entendimiento que la obra de arte actual ha dejado de ser un objeto para transformarse en espacios físico/virtuales donde la inmersión de los participantes juega un papel determinante.

Mérida T'Ho_MX intenta crear una comunidad/territorio físico/virtual la cual, al evitar los espacios de comunicación masiva, su configuración geométrica se convierten en flujos de conocimientos, saber, creación e interacción social donde se puede reflejar los desafíos culturales, sociales, políticos, culturales y tecnológicos confrontados por la ciudad de Mérida a principio del siglo XXI.

Nuestro proyecto coloca la creación interdisciplinaria dentro de la textualidad temporal variable actual que surge como consecuencia del re-encuentro entre arte, tecnología, ciencia y humanidades: su relación con el cuerpo, la inmigración, el planeamiento y desarrollo urbano, la ecología, la arquitectura informática, las nuevas tecnologías de la comunicación y la adquisición de conocimientos para el desarrollo del sujeto contemporáneo a través de juegos de interactividad social.

La creación de territorio físico/virtual llamado 'instalación' conecta el espacio público (parques de Mérida con acceso inalámbrico) con la Internet y es empleado para explicar la construcción mediática que ha surgido como resultado de la integración de el espacio público a los museo y/o parques interactivos a las respuestas sensoriales y entretenimiento donde los visitantes exploran las dinámicas de aprendizaje y la creación de experiencias sociales a través del arte. La instalación cumple dos funciones primarias: servir como espacio de interactividad social que presenta el proyecto interdisciplinario para visitantes/observadores y servir como escenario para el performance/juego de interactividad social que se lleva acabo dentro del espacio público.

El área global de la instalación está integrada por cuatro pantallas y un sistema de sonido donde se presentan las dinámicas del Chat, mezcla de video, sonido e imágenes en vivo y un circuito cerrado audiovisual donde las actividades en el espacio físico logran ser amplificadas para beneficio de la audiencia.

Diseñado de acuerdo a la topografía de cada parque, la instalación se encuentra cercana al área del juego, al mismo tiempo que se presenta diferentes secciones del performace que ayudan a que el juego avance.

La Instalación Interactiva con cuatro pantallas:

- 1-Interfaz de UStream
- 2-Live Media Mix
- 3-Escritura digital en tiempo real, Live Blog
- 4-Diapositivas

Tomando en cuenta las diferentes condiciones arquitectónicas de cada uno de los cuatro parques con acceso a Internet inalámbrico proponemos un montaje fluido donde tanto los participantes/jugadores como los espectadores puedan disfrutar del proyecto.

Las pantallas, monitores de tv, pendones y fotografía impresa se colocaran de acuerdo a las condiciones del parque para crea una instalación que sirva como territorio del juego y también de entretenimiento para el público.

En las pantallas se proyectarán:

- a) Interfaz de Internet donde se lleva a cabo la transmisión de video;
- b) Mezcla de videos y fotografía en tiempo real;
- c) Escritura en tiempo real.

Indagar

¿Cómo podemos crear un espacio virtual que refleje los problemas que afectan el espacio físico?

¿Cómo podemos utilizar la historia de estos espacios, sus problemas ambientales, la complejidad socio cultural y étnica y los problemas urbanos para crear un espacio virtual que sirva de reflexión a los miembros de nuestras comunidades?

¿Cómo diseñar un espacio virtual que provea información al mismo tiempo que la adquisición de ésta pueda servir de entretenimiento?

¿Cómo podemos negociar la visita de los usuarios a la base de datos?

El urbanista y teórico cultural francés Paul Virilio argumenta que el territorio es controlado por los movimientos dinámicos existentes dentro de la locación¹. Quien controla los mecanismos de velocidad (transportación, tráfico, flujo de data) posee el dominio sobre la locación. Aun se cree que las leyes, contratos y regulaciones tienen la capacidad de dictar los funcionamientos de una ciudad, pero cuando estudiamos rigurosamente la lógica y el impacto de la velocidad en la organización territorial podemos reconocer como el dominio está relacionado con el movimiento y la circulación dentro de la locación.

Dinámicas Territoriales

– locación – espacio – paisaje – pueblos – ciudades – espacios virtuales
realidades mezcladas - narrativas híbridas - viaje- expedición – excursión – peregrinaje –
travesía - ir- partida – movimiento – flujo – salida – caminar –parar – progreso – despedida
–llegar – entrar – venir – alcanzar – aparecer – doblar – cruzar – continuar – recorrer –
pasear vagar – extraviarse – andar – desviarse – estacionarse –quedar – mantener –
inmigrar – admisión – frontera – inducir – avanzar – cambiar – transferir – activar – exilio –
deportación – expulsión – territorio -

¹ Paulo Virilio in Conversation with John Armitage <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=132>

Cartografía histórica de las dinámicas urbanas de Mérida_T'Ho_MX

A pesar de que la ciudad de Mérida no siguió la reglas de urbanización maya después de su “fundación” debido a la implantación del Trazado en Diámetro –un experimento urbano de Carlos V, la ciudad ha experimentado en los últimos quince años un crecimiento no previsto. Como punto de intersección en una red especializada de puertos, industrias, ranchos, sitios arqueológicos, centros ceremoniales y atracciones turísticas, Mérida sufre de problemas urbanos tales como el congestionamiento de autos, degradación del medio ambiente y daños ecológicos, igual que una ciudad industrializada. Sin embargo, esto no se debe a la cantidad de industrias, sino al planeamiento urbano del centro de la ciudad, ya que nunca se pudo prever que "la ciudad blanca" creciera de esa manera. El turismo y las maquiladoras son las industrias más fuertes en el estado. El racismo afecta directamente a los indígenas, los descendientes asiáticos y árabes que viven en la región, a pesar de que éstos constituyen la mayor fuerza laboral.

La matriz geométrica Maya

Círculo: temporalidad cíclica, movimiento

Centro del círculo: sol – mundo –corazón

Cruz interior del círculo:

4 estaciones del año

4 momentos del día

4 fases de la luna

4 edades cósmicas

Espiral: emanación, extensión – desarrollo – continuidad progresiva

Centro de la espiral o vórtices: el corazón del cielo

Círculo: tiempo

Cuadrado: espacio

Cuadrado dentro del círculo: espacio dentro del tiempo

Número 5: centro de unión y comunicación de los diversos espacios cósmicos

Pirámide 13: cielo

Pirámide 9: inframundo

Ich Caan Sihó

“En el once Ahau sucedió esto. Y entonces fundaron sus pueblos y fundaron sus Tierras y se establecieron en Ich-caan-sihó.”

“A Ah-Itz-tzim-thul chac reverenciaban en Ich-caan-sihó, los de Uayom Chchichch. Eran sacerdotes en Ich-caan-sihó, Canal, IxPop-ti Bamam, los dos Ah Kin Chablé. Su Rey era Cabal-Xiú”.
Libro de los Linajes, Chilambalam de Chumayel

Para entender la cartografía de la antigua ciudad maya de Ich-Caan-Sihó debemos entender primero la geometría maya, ya que esta nos puede dar información de cómo el desarrollo urbano maya difiere de la geometría euclidiana y del trazado en diámetro empleados para construir la ciudad colonial.

El conocimiento maya, fue integrado y desarrollado para el beneficio de la colectividad, cuando se estudia el trazo de las ciudades, éstas tienen una relación impresionante con la Astronomía. El pensamiento maya crea una cartografía virtual de Cosmo asociada con la relación temporal del universo y la necesidad de sobrevivir. Hasta hoy, los Mayas son capaces de medir la época de siembra a partir de las condiciones climatológicas y predecir el comportamiento ambiental del año después de observar los primeros trece días del año maya. Durante el periodo llamado “Clásico”, mucho antes que llegaran los españoles, los Mayas desarrollaron un sistema arquitectónico que refleja su noción vertical del mundo. Los edificios sagrados eran construidos en relación al cielo, el medio ambiente y el inframundo, siempre hacia el cielo para extender la vista sobre el horizonte.

Jorge Moreno B. en el prólogo a “La X'tabay del Siglo XXI” argumenta:

“Equinoccios y solsticios marcan en los calendarios mayas los puntos de partida de todas las manifestaciones culturales, religiosas y de su vida cotidiana. Como grandes matemáticos que fueron se guiaron en la geometría astral para dividir todo el firmamento en partes tan exactamente definidas que podría decirse que bordaron en el cielo una

cuadrícula que cubría los 360 Grados de la bóveda celeste. Para la observación de los astros erigieron observatorios espirales de tal manera que podrían estudiar el mismo punto de la figurada cuadrícula en las diferentes horas del día, de acuerdo al desplazamiento del sol y a través de las perfectamente diseñadas mirillas, se llegaban a distinguir las estrellas a plena luz del día. Aun sin poder precisar que hayan logrado dividir los puntos geográficos en algo similar a los paralelos y meridianos... las ciudades que estos fundaron estaban estratégicamente situadas en puntos geográficos para estudiar los fenómenos astronómicos.

La antigua ciudad maya de Ich-caan-sihó estaba definida por cuatro entradas, orientadas hacia los cuatro rumbos del mundo ubicados en el NE, SE, NO y SOE donde se puede apreciar los fenómenos naturales producidos por los equinoccios y solsticios. En la ciudad de Dzibichaltún, vecina a la actual Mérida, estas relaciones entre la astronomía, la arquitectura y el desarrollo urbano puede ser observadas pues aún se admiran los fenómenos de los equinoccios y solsticios en los días exactos. Durante los dos equinoccio hay exactamente 12 horas de luz y 12 de sombra y los solsticios de verano y de invierno son los días que hay mayor tiempo de sol o de sombra en ese orden. Los mayas estudiaron la geografía a partir de la circunferencia algunos siglos antes que esta figura geométrica ingresara en el conocimiento occidental. La construcción maya conocida como Reloj Solar ubicada en Dzibichaltún está sobre un obelisco dividido en 12 partes. En un edificio situado al oriente del reloj, durante los equinoccios, se puede observa en una ventana como los rayos solares van iluminando cada una de las partes del reloj marcando exactamente el tiempo de luz solar de esos 2 días del año. Este fenómeno es único y no sucede en ningún otro punto geográfico; por lo que se demuestra como el conocimiento de la esfera, la astronomía y la concepción del planeta tierra como gran esfera.

“[...]Tzolk'in, llamado también la "rueda de los días" posee un valor simbólico de la mayor importancia. Precisamente, el símbolo del día entre los mesoamericanos, solía representarse por una circunferencia con su centro, (esto también equivale y era tomado como el signo del año). En realidad dicho carácter se aplicaba tanto al kin (unidad), al uinal (veintena) como al tun (dieciocho unidades o uinales que conformaban el ciclo completo de 360 días dividido en dos series de 180). Esta "rueda de los días", en su desarrollo, puede también representarse geométricamente, como una circunferencia dividida por cuatro radios

y formando dos diámetros ortogonales o cuatro cuartos que expresan la cruz inscrita en el plano de un círculo (utilizada generalmente, entre otras aplicaciones, para representar, como hemos dicho, al ciclo anual donde se corresponden las temporadas con los puntos cardinales)... En efecto, aquí se hace notable la concordancia universal en cuanto a las cualidades que determinan las diversas etapas en la marcha cíclica del tiempo, particularmente cuando estas también son simbólicamente representadas por los sucesivos niveles producidos en la procesión del sol respecto de los cuatro puntos cardinales y de su doble posición central y vertical; por lo cual, además, se obtiene ese esquema de doble naturaleza geométrica, tan caro al simbolismo tradicional, y que implica a un modelo de universo que es concéntrico tanto como cuadrangular. (Asimismo, también pueden mencionarse aquellas analogías fáciles de constatar, respecto de las transformaciones del sol durante su curso, y que equivalen, entre otros, a los distintos atributos y ropajes de las personas divinas que se entrecruzan cíclicamente para protagonizar una teomaquia o componer el teatro teogónico). En cuanto a la doble posición central y vertical (el cenit y el nadir) prefiguran la noción, mas o menos extendida por todas partes, de los dos principios universales entre los cuales se desenvuelve toda manifestación o ciclo completo de existencia[...]"²

En cada una de las cuatro entradas de Ich-caan-sihó, al igual que en todas las ciudades mayas yucatecas, hay un Balam o Jaguar (Nucuch Uinic o Nucuch Macob, que significa "los Hombres Enormes") montando guardia para proteger el pueblo. El centro del poblado hay un quinto Balam. La cuatro entradas están asociadas con caminos principales o sacbés. Estos caminos pueden ser identificados por colores: Camino Negro, Camino Blanco, Camino Rojo y Camino Verde. El quinto balam, ubicado en el centro, debe ser asociado con la espiral o vórtice que representa el tiempo y espacio progresivo.

Ich-caan-sihó, localizada en lo que hoy conocemos como en centro de Mérida (zócalo, catedral, casa de Montejo, iglesia del Jesús o Tercera Orden), al igual que las otras ciudades Maya, fue construida sobre una plataforma elevada de aproximadamente un kilómetro cuadrado donde un conjunto de edificaciones de piedra y mampostería a cierta distancia unos de otros conformaban la cartografía urbana. Las zonas intermedias entre los grupos de edificios solía tener la forma de -y. Estas fueron utilizadas en ocasiones como- grandes plazas, y en ellas se erigieron circunstancialmente estelas conmemorativas

² Freire, Oscar. Aproximaciones al Tsoolk'in. <http://www.webislam.com/?idc=2427>

de gran importancia simbólica. Estas zonas intermedia estaban conectadas entre sí por calzadas elevadas que en maya se llaman *sacbé*.

La fundación estructural de estos edificios simulaba a los nueve inframundos y era construida debajo de la tierra. La gran mayoría de los templos mayas, son tetraedros truncados, prismas de base rectangular, en algunos casos poliedros circulares. Las viviendas eran fabricadas para proteger a los humanos de las condiciones del clima. Hasta hoy podemos ver en las áreas rurales de Yucatán como las casa Mayas emplean la altura y el círculo para edificar un espacio refrescante.

Ciudad Futura

Especular sobre una ciudad futura en Latinoamérica es una idea descabellada. Las contradicciones urbanísticas presentadas por la yuxtaposición de complejos periodos históricos, incluyendo “la era de la información,” presentan a las ciudades de este territorio como urbes fragmentadas.

La ciudades de hoy se han vuelto mas compactas a la medida que vemos como una constelación de computadoras emerge en el espacio fisico de la ciudad. Esta constelación que está conectada a redes globales como el Internet, nos demuestra que el espacio de la ciudad futura debe incluir en su planeación urbana un cuestionamiento sobre la existencia del espacio virtual y la infraestructura de las telecomunicaciones en el espacio físico.

No cabe duda que un territorio imaginado posttecnológico puede parecer una absurda realidad en esta era de aparatosos sistemas de vigilancia, redes de transferencia de datos y teléfonos celulares, que aparenta una eterna hibridación entre la máquina y el humano.

Actualmente, el mundo virtual coexiste con el espacio físico, por ende, cualquier intento de hacer un diseño del modelo urbano para el futuro debe tomar la relación que existe entre ambos espacios. La cartografía imaginada virtual de la infraestructura de esta ciudad futura debe estudiar:

- a-los sistemas de electricidad, teléfono y de desagüe de la ciudad de Mérida,
- b-las líneas eléctricas que se extiende sobre la ciudad,
- c-la red de computadoras que se extiende sobre la ciudad y la conexión de esta con computadoras regionales, estatales, nacionales y globales
- d-La líneas de transportación.
- e-Las redes de interacción social, centros de recreación, plazas, redes de cines...

f-visualizar las redes de servicio y cableado telefónico ya que estas son indispensable en la transmisión de información y en la configuración del espacio virtual.

Dada la inminente crisis energética que se avecina y los daños ecológicos causados por el petróleo, el planeamiento urbano de la ciudad futura debe añadir:

a- un estudio riguroso de la creación de energías alternativas (geotermales, solar, viento, hidroeléctricas, etc.). La ciudad del futuro necesita ser una comunidad sostenible.

b- la creación un sistema de reciclaje que ponga los productos de desechos al servicio de la ciudad.

La creación de la imagen del Yucateco para exportar y para el turismo

Boxito=Negrito –Rasgos faciales – cabezón – Cochinita – Jarana – Trova – Boleros

-

Hospitalario – Guayabera - Huipil – sombrero – panuchos – dengue – familia - día de muertos – mayas -

Ciudad Actual

Proporcionamos nuestros datos personales a la vasta red digital –celulares, records médicos, geoposicionadores, base de datos, cuentas bancarias-, permitiendo que nuestra geografía personal quede paralizada dentro del panopticon –satélites, policías, gobiernos, corporaciones-, restringiendo la fluidez que impone el orden natural del cosmos.

La posición geográfica de Mérida en relación con ciudades turísticas como Cancún y Chetumal, sitios arqueológicos como Tulum y Chichén Itzá, así como el crecimiento poblacional y urbano de la ciudad, en muchos casos debido a los movimientos migratorios provenientes de zonas rurales, del centro y norte del País, y de países adyacentes a la cuenca del Caribe, hacen de Mérida un territorio multifacético que experimenta, a menor escala, las variantes socioculturales, turísticas y de desarrollo urbano, plasmadas en la ciudad de Los Ángeles.

Actualmente, el litoral yucateco ofrece puntos de conexión con la tecnología moderna y el daño ecológico. Éste representado, especialmente, en la construcción de un Puerto de Altura que ha aniquilado gran parte de la vida marina y costera del Puerto de Progreso está situado a veinte minutos al norte de Mérida. La obra, construida a principio

del 2000, pretendía conectar al estado con la modernidad del post capitalismo, facilitando la exportación de artículos producidos en las maquiladoras que se han establecido en la región después de los acuerdos del Tratado de Libre Comercio NAFTA o TLC.

Debido a estas transformaciones, las ciudades y centros urbanos tienen que confrontar una nueva distribución urbana y la creciente migración. Las ciudades provinciales, como es el caso de T'Ho, la actual Mérida, han revivido el concepto de urbe gracias a dos grupos: los inmigrantes de otras ciudades, pueblos, zona rurales y países y los nativos de la ciudad que en la actualidad crean una capa social de jóvenes solteros y educados que han permanecido en las ciudad por razones económicas y culturales.

Las nuevas tecnologías de la información han proporcionado un nuevo tipo de movimiento y transformación espacial dentro de los espacios físicos. El flujo de información a nivel global ha constituido nuevos territorios y redes compuestas de sistemas de telecomunicaciones, computadoras, transportación rápida, entronques (nodes) y vehículos (hubs). La información es traída a los espacio comunales a través de satélites, cables coaxiales, líneas telefónicas de alta velocidad que expanden las posibilidades de crear múltiples actividades en estos espacios, como en el caso de la educación a larga distancia.

Las telecomunicaciones han cambiado los espacios de actividades en las ciudades (la casa, el trabajo, el entretenimiento, los sistemas de transporte, la comunicación, la televisión por cable, etc.). Los edificios ahora son planeados y construidos con complejos sistemas de cableados que permiten la telecomunicación. Convertidos en hubs(entradas o puertas al espacios virtual), estos edificios sirven de espacios de interacción social y para el contacto inter-personal. Los sistemas de información y la redes permiten una nueva re-combinación de personas, equipos y lugares sin necesidad de alterar las locaciones físicas de estos. Como consecuencia estamos sufriendo un cambio drástico en la organización espacial de las ciudades y la áreas metropolitanas. A su vez, estos sistemas de información deben ser analizados en relación

El crecimiento de los sistemas de telecomunicación ha cambiado nuestras vidas y el espacio social que habitamos. La industria del entretenimiento y la educación usan las nuevas tecnologías de la comunicación para llevar sus productos y la instrucción a lugares lejanos. La comunicación celular (wireless) ha llevado la comunicación a espacios rurales alargando así la infra estructura de los sistema de telecomunicación. Algunos estudiosos han planteado que el desarrollo de la telecomunicación va a disminuir el problema del tráfico en las ciudades futuras, pero se ha visto que el mal uso de teléfonos celulares ha provocado accidentes automovilísticos.

A pesar de que la ciudad de Mérida siguió la reglas de urbanización maya después de su "fundación," la ciudad ha experimentado un crecimiento no previsto. Como punto de

intersección en una red especializada de puertos, industrias, ranchos, sitios arqueológicos, centros ceremoniales y atracciones turísticas, Mérida sufre de problemas urbanos tales como el congestionamiento de autos, degradación del medio ambiente y daños ecológicos, igual que una ciudad industrializada. Sin embargo, esto no se debe a la cantidad de industrias, sino al planeamiento urbano del centro de la ciudad, ya que nunca se pudo prever que "la ciudad blanca" creciera de esa manera. El turismo y las maquiladoras son las industrias más fuertes en el estado. El racismo afecta directamente a los indígenas, los descendientes asiáticos y árabes que viven en la región, a pesar de que éstos constituyen la mayor fuerza laboral.

Las fronteras de la ciudad ya no existen. Mérida tiene que vivir con el confrontamiento de sus pasados Maya y Coloniales que arremeten contra de un periodo post industrial marcado por maquiladoras extranjeras y la era de la información. La ciudad se niega a perder su pasado colonial y se ha dado a la tarea de renovar su centro histórico con el objetivo de atraer a los turistas extranjeros y nacionales.

El turismo ha conectado a la ciudad con la interface de un complejo sistema de redes computacionales formado por bancos, hoteles, aeropuertos y redes de telecomunicación. Esta interfaz ha erradicado las fronteras físicas de la ciudad, colocando la fronteras en espacios virtuales y en la mente del turista el cual, tratando de escapar el stress del "primer mundo" ha construido una concepto virtual de Mérida gracias al flujo de información y base de datos que se relacionan con la ciudad y que pueden ser accesados a través de redes de información como el Internet, agencias de viajes, boletaje, transacciones bancarias electrónicas e información impresa.

El turista extranjero ha llegado al paraíso colonial mucho antes que haya partido de su locación. La antigua plantación que fue usada para explotar la tierra y a los indígenas, es ahora el espacio de escape, la ruptura del stress. Note la cantidad de hoteles con financiamiento internacional que se construye en la Riviera Maya. Pero el turista ya no puede escapar de la temporalidad de la era informática. La proliferación de ciber cafés en el centro histórico de Mérida los lleva de vuelta, vía de Internet, a los espacios post industriales que ellos han dejado. El intercambio electrónico de información reinscribe al turista en la virtualidad de las redes de telecomunicación. El espacio físico de las vacaciones, at times, llega a ser anulado por la presencia telemática.

El crecimiento de los sistemas de telecomunicación ha cambiado nuestras vidas y el espacio social. La industrias del entretenimiento y la educación usan las nuevas tecnologías de la comunicación para llevar sus productos y la instrucción a lugares lejanos. La ciudades se han vuelto menos compactas a la medida que vemos como una constelación de computadoras emerge en el espacio físico de la ciudad. Esta constelación que está conectada a redes globales como el Internet, permite visualizar como el espacio de la

ciudad futura incluye el espacio virtual. La información es traída a los espacios comunales a través de satélites, cables coaxiales, líneas telefónicas de alta velocidad que expanden las posibilidades de crear múltiples actividades en estos espacios, como en el caso de la educación a larga distancia.

Las actuales geografías mutantes no sólo toman en cuenta las condiciones físicas, sino también los sistemas sociales y virtuales que crean la variable geometría en los territorios actuales –urbanos, rurales, corpóreos, virtuales, híbridos-; éstos, en constante transformación, forman campos organizados, donde concurren, transversan, chocan y revitalizan fuerzas en movimiento.

A pesar de que la ciudad de Mérida siguió las reglas de urbanización maya después de su "fundación," la ciudad ha experimentado un crecimiento no previsto. Como punto de intersección en una red especializada de puertos, industrias, ranchos, sitios arqueológicos, centros ceremoniales y atracciones turísticas, Mérida sufre de problemas urbanos tales como el congestionamiento de autos, degradación del medio ambiente y daños ecológicos, igual que una ciudad industrializada. Sin embargo, esto no se debe a la cantidad de industrias, sino al planeamiento urbano del centro de la ciudad, ya que nunca se pudo prever que "la ciudad blanca" creciera de esa manera. El turismo y las maquiladoras son las industrias más fuertes en el estado. El racismo afecta directamente a los indígenas, los descendientes asiáticos y árabes que viven en la región, a pesar de que éstos constituyen la mayor fuerza laboral.

Posibles Escenarios de la Ciudad Futura

Escena A: Las personas para entrar a la ciudad deben pasar por las puertas electrónicas (los aeropuertos y los sistemas de seguridad). Los cuerpos humanos tienen códigos que son reconocidos por el sistema de seguridad de las puertas electrónicas.

Escena B: Helicópteros equipados con cámara de visión infrarroja y sistema de comunicación vuelan sobre la ciudad futura. Al ver al criminal capturan una imagen que a su vez es mandada a un centro de base de datos en la estación de policías. Allí se procesa la información y se descubre la identidad del criminal.

Escena C: Los carros de policía tienen computadoras laptop con tecnología táctil conectadas a celulares. El criminal toca la pantalla y sus huellas digitales son mandadas inmediatamente a la base de datos. La laptop está conectada al helicóptero.

Escena D: Trafico de Drogas y prostitución: El teléfono celular esta conectado a una computadora que redirige las llamadas a otra locación. Allí contesta la/el sexo servidor y se hace el negocio.

Escena F: En el Internet una persona esta conectada a un web site. Al ver la imagen de la persona clickea y activa la comunicación en un chat con esa persona. Al hacer en negocio, el cliente paga con tarjeta de crédito en el sitio web y los sistemas de transporte son activados para mandar en pedido.

Escena G: Un grupo de indígenas son secuestrados y llevado a un hospital latamente especializados. Una micro camera examina el cuerpo, la información sobre sus cuerpo son clasificada y digitalizadas para luego ser mandadas a un Instituto de Investigación en otro país.

Escena H: Cirugía Virtual vía en Internet. Los órganos de los indígenas son extraído por cirujanos que manipulan las maquinas desde el centro de investigación. Los órganos son depositados en cajas heladas. Llevadas por los sistemas de transportación y carga al aeropuerto y de allí a otros países donde son vendidos a alto precio. Los cuerpo de los indígenas son depositado en fosas comunes.

Escena I: La centralización de los datos medidos en base de datos. La aseguranzas y el uso de la base de datos. Los pacientes que tienen que pagar mucho dinero para obtener la información sobre su cuerpo.

Escena J: Digitalización del DNA y los genes.

Escena K: Prótesis Digital, Manos electrónicas, Ojos que son cameras, oídos convertidos en grabadoras. Todos conectado al sistemas nervioso. El corazón conectado a sistema de comunicación celular.

Escena L: El border/frontera interfaz entre el cuerpo humano y la infra estructura de la información

Escena M: La digitalización de características humanas para la identificación. Huellas digitales, reconocimiento de voz, reconocimiento del mapa de la retina, olores y la integración de estos a sistema de basa de datos.

Escena N: En la ciudad futura los habitante tiene que pasar por puertas de seguridad electrónica. Las características de su cuerpo sirven como elementos de reconocimiento. Uso de los estereotipos raciales: Boxito, Maya, Mestizo, Turco, Gabacho, Huach, Indio...