



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
Facultad de Arquitectura
Taller Max Cetto

Sinodales:

Arq. Humberto Ricalde González

Arq. Felipe Leal Fernández

Arq. Daniel Escotto Sánchez

Tesis: **mutema: Museo Urbano del Templo Mayor**

Presenta: **Laura Janka Zires**

para obtener el título de arquitecta



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Una vuelta por el Templo Mayor.

Salgo del vagón del metro.

En el vestíbulo interior del metro, veo una serie de maquetas que entre tumultos y dentro de unas vitrinas relavadas, intentan mostrar la evolución del Centro Histórico a partir de la Conquista.

Veo que la ciudad ha cambiado.

Salgo del metro y me dirijo al Templo Mayor.

Entre danzantes y uno que otro puesto de comida, veo una impresionante maqueta de lo que fue la isla de Tenochtitlán.

Puedo intuir que tiene que ver con lo que se me enfrenta a unos pasos.

Me acerco al perímetro de la zona arqueológica y me encuentro con algo fascinante que no entiendo mucho al principio. Pero me intriga.

Distingo unas escalinatas, unas cabezas de serpiente y una estructura en capas de algo que pudo haber estado completo.

Definitivamente decido entrar.

Una puertita esquinada, con un rótulo del INAH y una pequeña placa del Museo del Templo Mayor me dan la gran bienvenida. Enseño mi credencial de estudiante y entro gratis.

Me piden que tire mi chicle y que empiece mi recorrido por un andador exterior.

Sin saber exactamente donde me encuentro, empieza mi recorrido.

Floto sobre la ruina.

Llego al primer punto de referencia. La Catedral ya está detrás de mí.

Continúo y veo la piedra de Coyolxauhqui.

Estoy en el punto número dos.

Sigo ahora no sólo sobre las ruinas, sino entre ellas y llego al punto número tres.

Parece desaparecer la ciudad.

Estoy frente a los adoratorios de Huitzilopochtli y Tláloc, el punto más alto de lo que fue la segunda etapa del Templo Mayor.

Así, sigo y sigo.

Cada tanto reaparece la ciudad con sus ruidos, con sus olores, con su arquitectura.

Repetidamente letreros que datan cosas puntuales de las ruinas.

Finalmente, me encuentro frente a un portal. El museo.

Espero no haberme olvidado nada en el camino. No hay vuelta atrás.

Junto al muro del museo veo otra Coyolxauhqui, esta vez apoyada en el muro lateral del gran museo.

Entro al vestíbulo.

Me dicen que empieza mi recorrido ascendente por la sala 1, pero antes me acerco a la maqueta del Recinto Ceremonial de Tenochtitlán, para la cual está diseñado el vestíbulo del museo.





Estoy en la sala uno.

Antecedentes. Algo sobre hallazgos, algunas vasijas, alguna máscara, algo sobre los diversos proyectos arqueológicos y sobre las investigaciones que le han hecho a diversas piezas.

Me llama mucho la atención la historia de la Coatlicue.

Estoy en la sala dos.

Ceremonias. Urnas y ofrendas en vitrinas.

Sala tres.

Muchos objetos de otras regiones prehispánicas....¡Una máscara Olmeca de hace 3000 años!

Más ofrendas encapsuladas.

Sala cuatro: Huitzilopochtli

Definitivamente un mundo fascinante. Guerreros, máscaras.

Y la gran piedra de Coyolxauhqui.

Otra vez (?)

Sala cinco.

Tláloc.

Estoy a la mitad del recorrido.

Sala seis, siete y ocho. Ahora si ya no paro, agarro vuelo, voy de bajada.

De nuevo en el vestíbulo.

Quiero salir.

De nuevo la ruina.

Ya la veo un poco diferente.

Pero el recorrido me guía directamente a la salida.

Paso por algo que también parece salida. Frente a la calle de Lic. Verdad pero tengo que salir por donde entré.

Si, la ciudad ha cambiado.



índice

introducción	7		
23/02/1978	12		
hallazgos	14		
ejercicio arqueológico	16		
PAU	18		
museo TM	20		
desconexión TM-CH	22		
réplicas en el TM	24		
cronología arqueológica	26		
difusión de los hallazgos	30		
a 30 años	34		
subsuelo histórico	36		
arquitectura mediática	42		
arquitectura y lenguaje	44		
arquitectura y medios	46		
medios-intermediario	48		
herramientas mediáticas	52		
redes mediáticas	54		
ciudad m	58		
ciudad museo	60		
espacio colectivo	62		
Ciudad de México	64		
red urbana	74	museo de sitios	100
museo	78	arqueología avanzada	102
infraestructura cultural	80	museo de historias	104
cambio de escala	83	museo con texto	106
www.mutema.com.mx	84	medios urbanos	108
sitios de hallazgo/TM	86	línea punteada	112
paleta de situaciones	88		
conectividad/ colectividad	90		
herramientas de conexión	92		
herramientas de activación	94		
conclusión	135		
bibliografía	137		
		la forma del texto	118
		el hallazgo en contexto	120
		activación con texto	124
		texto en línea	128
		activación del contexto	132

situación actual

estrategia

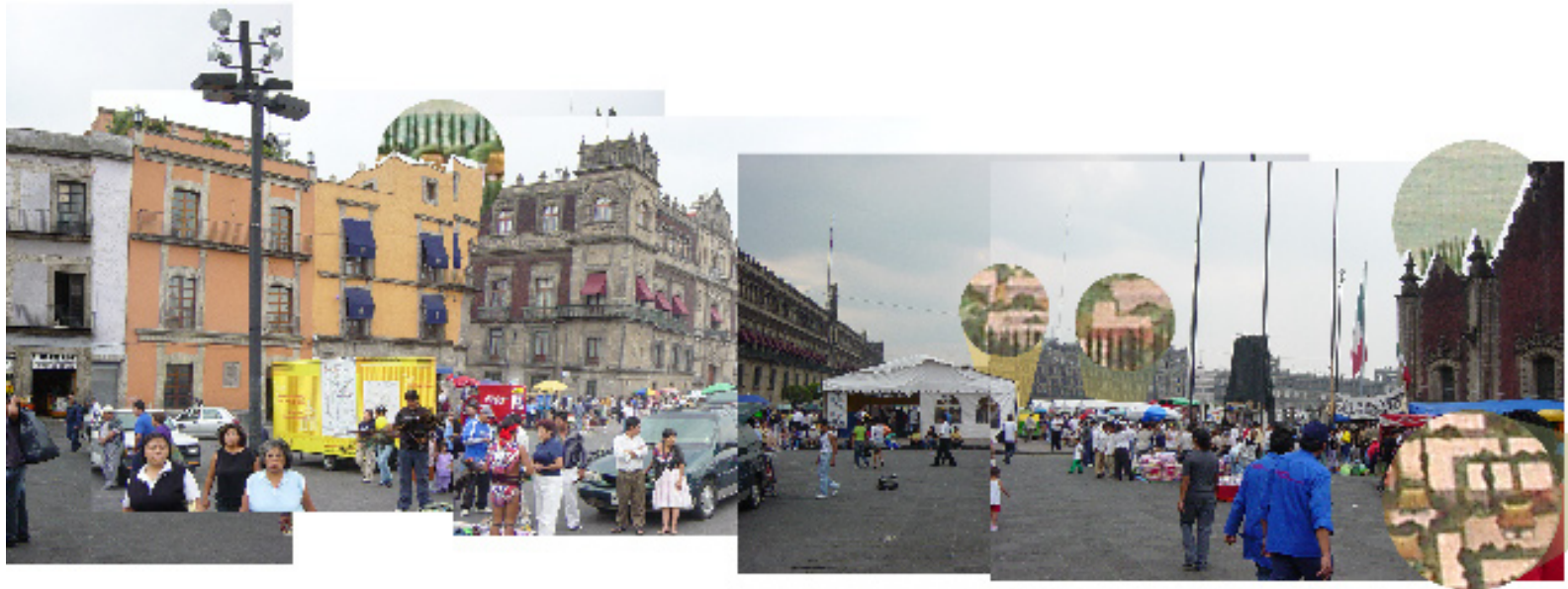
propuesta

Existe una desconexión urbana entre el subsuelo que guarda parte de nuestro pasado prehispánico y el Centro Histórico. Por un lado, el museo actual del Templo Mayor no ha incorporado la zona arqueológica a la dinámica actual de la ciudad y, por otro lado, los sitios de hallazgo, a partir de los cuales se ha podido estudiar y entretener nuestra historia prehispánica, no han sido evidenciados, ni tienen vida. Esto mantiene nuestra historia enterrada y contenida dentro de un sistema cerrado de catalogación y presentación, lo que limita la percepción de nuestro subsuelo histórico a la zona arqueológica del Templo Mayor e impide una visión amplia y vital de lo que aún existe de Tenochtitlán en nuestro contexto actual.

La aplicación de una arquitectura mediática, entendida como medio de comunicación, establece un nuevo diálogo entre el subsuelo histórico, el Centro Histórico, y la ciudad. De esto surge un museo urbano, mediático, en red (mutema: museo urbano del Templo Mayor). Dicho museo está constituido como un

sistema en red que se ubica en todo el Centro Histórico, que tiene como base o guión el Templo Mayor y que se abre de manera física y virtual a partir de cada uno de los sitios de hallazgos arqueológicos. Cada sitio y su interconexión con el Templo Mayor generan recorridos urbanos, ofreciendo una nueva visión actualizada del Templo Mayor y de Tenochtitlán como parte de la ciudad contemporánea que habitamos.





situación actual:

¿cuál es el contexto?

¿cuáles son los hallazgos y como surgen?

¿cuáles son los procesos para su rescate y su preservación?

¿cómo se muestran los hallazgos?

¿qué esfuerzos existen para contar la historia desenterrada?

¿qué tiene que ver el hallazgo con su contexto?

¿dónde estamos parados?

¿hacia dónde vamos?

23/02/1978	12
hallazgos	14
ejercicio arqueológico	16
PAU	18
museo TM	20
desconexión TM-CH	22
réplicas en el TM	24
cronología arqueológica	26
difusión de los hallazgos	30
a 30 años	34
subsuelo histórico	36

23/02/1978

hallazgos

ejercicio arqueológico

PAU

museo TM

desconexión TM-CH

réplicas en el TM

cronología arqueológica

difusión de los hallazgos

a 30 años

subsuelo histórico

(situación actual)

9:00 hrs

Se recibe llamado telefónico de una persona (mujer) que no se identifica, mencionando el lugar del hallazgo y presionando para que se inspeccione el lugar.

11:00 hrs

Se insiste, al parecer la misma persona, sobre el lugar, diciendo que se había extraído una escultura del sitio. Se traslada personal del proyecto arqueológico Huasteca: Gloria Salazar, Martha Cabrera y Manuel Martínez, al sitio referido, intersección de las calles de Guatemala y Argentina, así como a otro lugar reportado en la calle de Donceles.

12:45 hrs

Se comunica, también vía telefónica, el mg. Orlando Gutiérrez, para reportar “su descubrimiento”, quien menciona que éste se efectuó el pasado 21 por los obreros que hacían las excavaciones, pero que se lo comunicaron hasta el día 22. Agrega que espera la visita del arqueólogo al lugar de los hechos, a las 22:00 hrs., momento en que inician sus labores.

14:00 hrs

Regresan los compañeros que fueron a realizar la inspección, entregando su informe donde se menciona que sólo por la noche podría obtenerse mayor información, ya que durante el día gran parte de la excavación se encontraba cubierta con tarimas para que los transeúntes pudieran circular.

22:00 hrs

Raúl Arana, acompañado de Rafael Domínguez, se entrevista con el C. mg. Orlando Gutiérrez, y es en ese momento en que observa las características y magnitud del hallazgo.

24:00 hrs

Raúl Arana le comunica a A. García Cook acerca del descubrimiento realizado, y juntos visitan el lugar de los hechos. <http://nautrus.blogspot.com/2008/08/resea-del-hallazgo-de-la-coyolxauhqui.html>



El descubrimiento de la Coyolxauhqui, el 21 de febrero de 1978, por trabajadores de Luz y Fuerza, da inicio al Proyecto Templo Mayor.

Con esto se llevó a cabo la excavación completa del templo principal de los mexicas y de algunos edificios y calles circundantes. El coordinador desde entonces es el Arq'lgo. Eduardo Matos Moctezuma.

El trabajo propone descubrir o descifrar la esencia del Templo Mayor. Para esto se lleva a cabo un trabajo interdisciplinario.

El proyecto ha provocado un incentivo de conocer y entender la magnitud del imperio azteca, así como la vastedad del área geográfica desde la que se enviaron tributos al Templo Mayor.

El Proyecto incluye la construcción del Museo del Templo Mayor. Finalizado el museo, el museo ha albergado gran parte de los hallazgos. Un gran número de piezas se encuentran en el Museo Nacional de Antropología.

Los últimos veinte años han sido un periodo de grandes descubrimientos arqueológicos, que han dejado salir, paulatinamente, innumerables vestigios de la cultura mexicana y que han dado a entender la riqueza del subsuelo histórico, sobre el cual se fundó una ciudad colonial y sobre la cual habita nuestra ciudad contemporánea.

Estos hallazgos han originado una gran cantidad de investigaciones y publicaciones especializadas, contando con libros científicos y de divulgación, así como artículos, reseñas, etc.

23/02/1978

hallazgos

ejercicio arqueológico

PAU

museo TM

desconexión TM-CH

réplicas en el TM
(situación actual)

cronología arqueológica

difusión de los hallazgos

a 30 años

subsuelo histórico

Los hallazgos arqueológicos son en su mayoría encuentros casuales, que surgen a partir de restauraciones, remodelaciones u obras públicas del Centro Histórico o de otros centros con subsuelo histórico.

Es a partir de los hallazgos que se ha podido estudiar de manera práctica la cultura mexicana. Su ubicación, su materialidad, en conjunto con las historias rescatadas y la interpretación arqueológica e histórica han ayudado a entender gran parte de la grandeza de Tenochtitlán, dejando siempre preguntas abiertas sobre qué más podría existir debajo de la superficie donde habitamos.

Cada hallazgo aparece de manera independiente, paulatina, pero incorporándose a un sistema de catalogación, restauración, protección, etc.

El 100 % de las piezas encontradas se encuentran en cautiverio e investigación dentro de los museos o instituciones. Prácticamente no existen vestigios de ninguno de los hallazgos más que en libros especializados. Este método expositivo de rigurosa protección y la falta de información contextual impide un entendimiento más amplio tanto de los alcances y la historia de la cultura mexicana, como del Centro Histórico.

Se entendería que los hallazgos invitarían a continuar excavando, como fue el caso del Proyecto Templo Mayor, pero por otro lado, es interesante imaginar en dejar que sea el tiempo, la coincidencia y el pensamiento los que expliquen y toquen suelos para generar más campos de investigación sobre nuestro subsuelo histórico.



Maqueta de hallazgos del Museo del Templo Mayor, 2005



23/02/1978
réplicas en el TM
(situación actual)

hallazgos
cronología arqueológica

ejercicio arqueológico

PAU

museo TM
a 30 años

desconexión TM-CH
subsuelo histórico

**¿QUÉ ES LA ARQUEOLOGÍA?
¿QUÉ IMPLICA EL EJERCICIO ARQUEOLÓGICO?
¿QUÉ TIPO DE DISCURSO UTILIZA EL ARQUEÓLOGO?
¿QUÉ TIPO DE NARRACIÓN, FOTOS E IMÁGENES UTILIZA COMO REGISTRO?
¿QUÉ RESULTA DEL EJERCICIO ARQUEOLÓGICO?
QUIÉN ES EL ARQUEÓLOGO?**

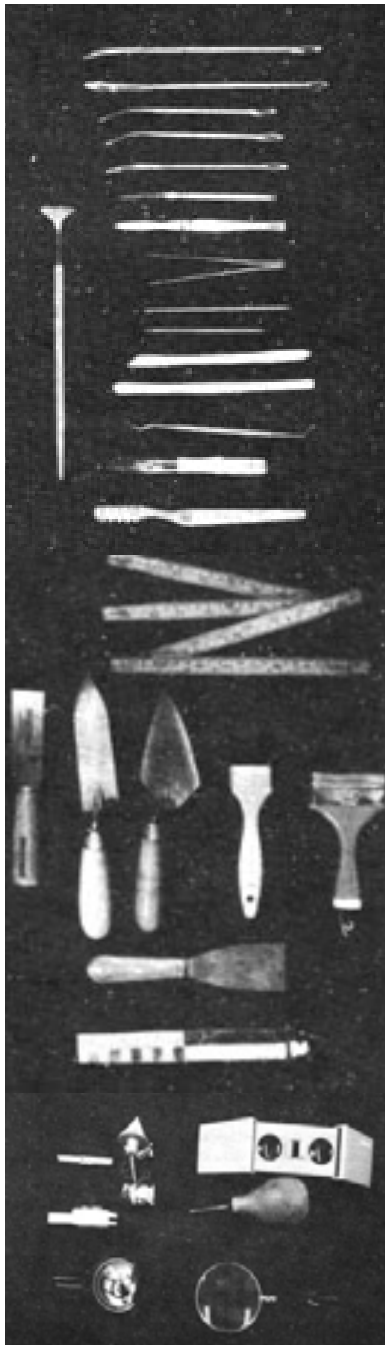
El ejercicio arqueológico es la actividad a partir de la cual tenemos contacto con los hallazgos históricos. Es la arqueología la que valida la presencia de estos sitios, con base en un riguroso proceso científico de los objetos hallados. Es a partir de la documentación, el registro y la evidencia desenterrada que podemos interpretar el hallazgo y con esto construir el pasado. Hoy en día el registro arqueológico es la única fuente física y objetiva con la cual podemos trabajar el pasado enterrado.

El ejercicio arqueológico implica:

- Ubicación de los hallazgos
- Descripción de los hallazgos
- Descripción de las actividades realizadas
- Descripción espacial.
- Datos y fechas de el trabajo en su conjunto.

“La arqueología abarca todo, hasta el chicle que dejaste tirado en la calle antier, que en un momento puede ser susceptible de cavarse arqueológicamente. La arqueología es una técnica de excavación muy sistemática que registra todo, porque nunca más lo vas a volver a encontrar. “

Elsa Hernández Pons, arqueóloga.



Conclusiones del ejercicio arqueológico tradicional:

1. La actividad arqueológica requiere de un pretexto para iniciar cualquier proyecto.

Es a partir de un “encuentro” casual o buscado que el espacio es tomado por manos, pensamientos y lineamientos arqueológicos.

2. El arqueólogo es el que estudia los sitios arqueológicos. Es a partir de su disciplina, que reconocemos, conocemos y estudiamos los sitios arqueológicos. El arqueólogo establece una relación científica y amorosa con la ruina. Su pasión por la documentación, exploración y preservación por el sitio arqueológico lo lleva a un ejercicio riguroso y metódico.

3. El arqueólogo narra de manera metódica y científica el hallazgo, siguiendo los procesos herméticos y restringidos de un ejercicio arqueológico.

4. La relación que establece el arqueólogo con la ruina es táctil, cercana más no personal.

5. **Se deja atrás toda interpretación.**

6. El hallazgo forma parte de la institución museística, siendo presentado al público a modo meramente historicista.

7. El visitante recorre el sitio de hallazgo o la pieza de hallazgo dentro de un museo/ vitrina y no se identifica con la ruina. Almacena la información en la memoria dura y

real, más **no construye un sentimiento de apropiación e identificación con la ruina.**

23/02/1978

hallazgos

ejercicio arqueológico

PAU

museo TM

desconexión TM-CH

réplicas en el TM
(situación actual)

cronología arqueológica

difusión de los hallazgos

a 30 años

subsuelo histórico

PAU: Programa de Arqueología Urbana.

El programa, como parte del Proyecto del Templo Mayor, tiene el objetivo de investigar el área que ocupa el antiguo centro ceremonial de Tenochtitlán.

El área de estudio abarca un perímetro cuadrado de quinientos metros por lado. El conjunto mexica cuenta con 78 edificios, de los cuales el Templo Mayor era el lugar de mayor sacralidad.

El P.A.U. estudia los siete siglos de evolución que a partir de la Conquista ha vivido el Centro Histórico.

Se ha trabajado en diversos inmuebles y predios, de los cuales se han rescatado datos importantes para el entendimiento de la ciudad mexicana y su evolución.

“debido a la necesidad de ampliar las perspectivas de investigación que permitan conocer el proceso de desarrollo de una área específica que tuvo -y tiene- importancia relevante para la Ciudad de México”

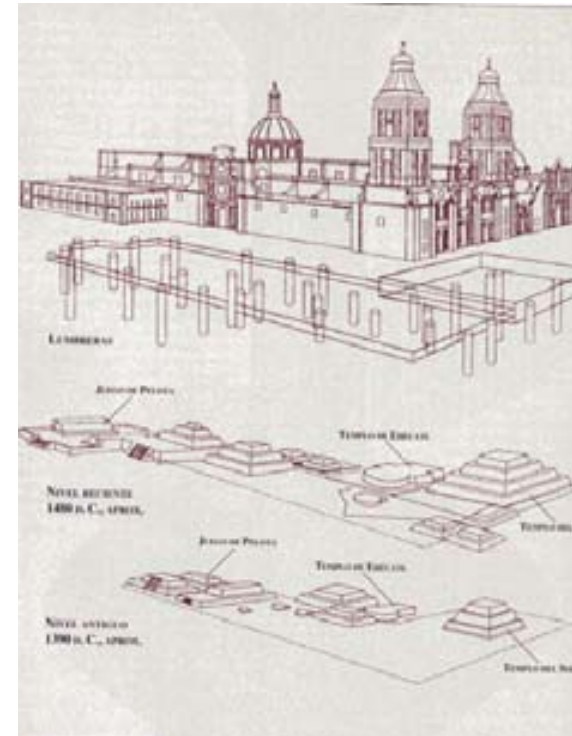
Dentro de estos trabajos destacan los trabajos realizados en la Catedral Metropolitana.

Motivados por las obras de corrección geométrica para evitar daños al edificio por el hundimiento de la ciudad, inician las obras de rescate estructural y rescate arqueológico.

Se encuentran diversos y abundantes vestigios de diferentes épocas y culturas prehispánicas. Se encontró cerámica tolteca, pisos, en ocasiones superpuestos, escalinatas y un canal. Se descubrieron restos de edificios, unos de planta circular, y otros de planta rectangular, algunos de ellos con altares, de los cuales se suponen dos momentos importantes de construcción durante el imperio mexica.

Los estudios siguen. El 6 de noviembre se encuentra la primera piedra del altar de la Capilla de las Ánimas. Para el año de 1998, se encontraron con nuevos restos del Juego de Pelota. Más de doscientas ofrendas, una de ellas colonial, y otros objetos han sido descubiertas en diferentes lumbreras de la Catedral.

Esto da a entender que los hallazgos pueden ser infinitos. Cada excavación es garantía de un nuevo descubrimiento, de un nuevo reaparecer de la cultura azteca.



“Con todo el conocimiento adquirido con respecto al Templo Mayor, vimos la necesidad de ampliar las perspectivas de la investigación tomando como núcleo el principal templo azteca.

Fue así como surgió el Programa de Arqueología Urbana (PAU), gracias al cual se han podido realizar más de diez trabajos en otros tantos predios que han permitido rescatar un buen número de datos con los que, poco a poco, podemos reconstruir la historia de este sector tan importante de la Ciudad de México.

El objetivo más importante del PAU es el de conocer el proceso de desarrollo de una área específica que tuvo - y tiene - importancia relevante para la Ciudad de México. Se trata de tomar como base el antiguo recinto ceremonial de Mexico-Tenochtitlan y observar cómo, a lo largo de varios siglos, dicha área fue evolucionando hasta devenir en lo que es hoy.”

Programa de Arqueología Urbana



23/02/1978 hallazgos ejercicio arqueológico PAU museo TM desconexión TM-CH
réplicas en el TM cronología arqueológica difusión de los hallazgos a 30 años subsuelo histórico
(situación actual)

INAH-EI Museo del Templo Mayor.

El Museo del Templo Mayor surge como parte del Proyecto Templo Mayor. Con los trabajos de excavación y con la necesidad de un espacio que albergue y proteja las piezas encontradas, para una futura exposición de las mismas, se proyecta el Museo del Templo Mayor.

Se inaugura el 12 de octubre de 1987. Construido por el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez, el edificio intenta ser discreto y no competir con la zona arqueológica. En él se dan a conocer los hallazgos y las investigaciones realizadas dentro un proyecto arqueológico.

El acceso y la salida del museo del Templo Mayor no son evidentes dentro del contexto. Esto hace que la salida en la parte oriente a la calle de Guatemala esté prácticamente inutilizada. Y así, la calle de Guatemala y Lic.Verdad están desconectadas del Templo Mayor y de sus alrededores.

El recorrido es unidireccional. Partido en dos tramos, existen un recorrido exterior y uno interior, con sólo un punto de conexión. El recorrido exterior está dedicado a la zona arqueológica del Templo Mayor. Es un trayecto lineal que parece responder a razones estructurales, de apoyo, y protección a las ruinas. Esto genera un único recorrido inflexible, sin tema, ni cronología.

Aún así es un espectáculo lleno de confrontaciones culturales que definitivamente cautiva a cualquier visitante del Centro Histórico.

Completamente deslindado de la ruina, continúa la visita con el recorrido interior, dentro del edificio del museo.

Este recorrido ofrece una exhibición temática a lo largo de un recorrido lineal (otra vez).

La exhibición se reparte en ocho salas y un vestíbulo de entrada y salida, que de manera incomunicada e introvertida, intentan informar al visitante sobre una cultura cuyo entendimiento necesita de una visión mucho más amplia y actualizada. Su falta de conexión física o visual con el sitio arqueológico o con la ciudad impide una perspectiva global de lo que fue el Templo Mayor y Tenochtitlán y mucho menos de lo que es ahora.

El museo es un contenedor organizado. El museo no ve a la ruina. El museo no favorece a la ruina. El museo no favorece al Centro Histórico.

El esquema del museo se limita a un único discurso. Un discurso que no incluye contexto, ni interpretación contemporánea.



Edificio Templo Rojo Norte. Etapa VI (1502 d.C.)



En el primer plano, la zona arqueológica del Templo Mayor. En segundo, el museo de sitio.



Edificio B o Tzompantli, altar de cráneos. Etapa VI (1502 d.C.)



Chacmol en la entrada del adoratorio de Tláloc. Etapa II (1390 d.C.).

23/02/1978 hallazgos ejercicio arqueológico PAU museo TM desconexión TM-CH
réplicas en el TM cronología arqueológica difusión de los hallazgos a 30 años subsuelo histórico
(situación actual)

Desconexión urbana.

Nuevamente es en el Templo Mayor donde se materializan los mitos y donde se enfrentan fuerzas de una gran ciudad cosmopolita. El Templo Mayor parece hacer constantemente alarde a su gran historia, de una manera resumida, directa y concentrada. Del sitio arqueológico se lee su creación, su destrucción, su reencuentro, su rompimiento con el Centro Histórico, su silencio y paradójicamente su gran presencia en la memoria colectiva.

Bajo el entendimiento de una arqueología que para proteger el patrimonio, busca ponerlo en contacto con la ciudad e incorporarlo a la dinámica actual de la misma, un cuestionamiento dialéctico entre el Templo Mayor y su contexto.

El Templo Mayor aparece como un “accidente” incomprendido dentro de un contexto cada vez más complejo y heterogéneo. Desde la aparición del Templo Mayor hasta la fecha, el sitio no se ha conformado ni dentro del Centro Histórico, ni dentro de su cuadrante, ni como museo.

Desde una perspectiva contextual, el Templo Mayor se encuentra deslindado de toda la actividad urbana del Centro Histórico, a pesar de la multitud de programas y actividades que a su alrededor se desarrollan. Como museo, no incluye el contexto en el cual el Templo Mayor está inmerso, donde su único recorrido ofrece una sola lectura introvertida e historicista.

No se percibe permeabilidad o vitalidad.

Desde el rescate del Templo Mayor, el sitio arqueológico y el museo se han tratado como personajes ajenos al Centro Histórico actual sin poder entenderlo, esperando que en algún momento se llegue a hablar su idioma y se le pueda preguntar lo que es, lo que fue y lo que quiere ser. No se hablara el mismo idioma. Tampoco aprendera a hablar nuestro idioma. Hay que saber interpretar desde nuestro idioma.

El Templo Mayor tiene la fuerza suficiente para ser generatriz de infinitos recorridos y redes culturales, formando parte de una función urbana específica y adaptando medios que generen múltiples e interconectadas lecturas para una única finalidad global, informar y dialogar.

El Templo Mayor se encuentra desnudo frente al espectador y frente a la ciudad. Su gran permeabilidad, expone de manera inmediata y prácticamente por completo al recinto arqueológico.

El Templo Mayor apareció de casualidad, y así, de casualidad es su apariencia. Parece un invitado a una fiesta de disfraces, sin disfraz.

El Templo Mayor se encuentra bordeado en más de la mitad de su perímetro, por barrotes de acero a través de los cuales ya se puede leer gran parte del recinto arqueológico desde su contexto más inmediato, que son las calles de Guatemala, Donceles-Justo Sierra y Seminario- Rep. de Argentina. Aún así, el entendimiento de su existencia es vago.

Su aparente desnudez, su abarrotamiento, la compleja actividad urbana en su perímetro y la gran fuerza estética,

social y cultural de los edificios circundantes, hacen que el Templo Mayor se desentienda de su paisaje. Aparece como un escenario independiente, complejo e ilegible. Un escenario que aparece sin nombre frente a un Centro Histórico ya muy conformado y reconocido y que no se ha incorporado a nuestro paisaje actual. El Templo Mayor muestra pero no se explica.

Paradoja.

Al evidenciar una historia parcialmente rescatada dentro de una ya muy conformada trama urbana, el Templo Mayor se presenta incompleto y por conformarse consigo mismo y con la ciudad.

De la manera en que entendemos hoy en día a los edificios y su relación con el espacio público y la conformación tradicional de las ciudades, el Templo Mayor actúa de manera inversa. Desde su creación, los edificios en Tenochtitlán, no aparecen como contenedores, ni se posan en una trama bajo una secuencia repetitiva. Se ubican como montículos sobre el paisaje generando una triangulación espacial irreplicable.

Ahora, el Templo Mayor no responde ni a su antigua conformación espacial, ni a la actual.

Aún así, el Templo Mayor surge con la suficiente fuerza para romper con la trama urbana y para sostenerse como una ruina en su contexto. Es su completa descontextualización con la ciudad y la realidad urbana lo que lo mantiene como una aparente excavación inconclusa.

El hallazgo del Templo Mayor logró desmitificar ilusiones y creencias enterradas por siglos. Su reaparición en 1978 reconoce la compleja situación en la que está inmerso el Templo Mayor.

Su capacidad simultánea de anonimato y protagonismo. Su situación en ruina frente al muy conformado Centro Histórico. Su desvinculación e inmediatez con el contexto inmediato. Y la informalidad de ambientes, programas y situaciones particulares que rodean a un espacio controlado, monotemático e introvertido.

Son todas situaciones suficientes para reestablecer el diálogo contemporáneo con nuestra historia, con Tenochtitlán.

23/02/1978

hallazgos

ejercicio arqueológico

PAU

museo TM

desconexión TM-CH

réplicas en el TM
(situación actual)

cronología arqueológica

difusión de los hallazgos

a 30 años

subsuelo histórico

El objeto pirata es la copia de un objeto original. En el proceso, la réplica que se exhibe, pierde características intrínsecas de la pieza original. Adquiere características que la diferencian de la original y la convierten en diferente. En una copia.

La copia nunca es un original. Pero se puede presentar o vender como un sustituto de la pieza original.

El Templo Mayor se entiende con la piratería. Ha adaptado esta técnica dentro de su sistema museístico. Se apoya de este método para poder por un lado mantener en cautiverio o en continua investigación piezas, que por su valor, no pueden exponerse a la vista del espectador y por otro exponer simultáneamente una misma pieza en diferentes lugares.

Existen piezas originales incompletas o en trozos. Los estudios han llegado a interpretar su faltante o su ensamblaje. La piratería ha llegado a asumir estos estudios. Las copias a veces completan, a veces amalgaman, a veces sólo copian el estado original. Esto significa que muchas de las piezas pirateadas que se encuentran en exhibición pueden aparentar solidez o ser piezas completas, sin así ser copias literales de la pieza original.

Así las copias pueden ser infinitas. Copias de originales, copias de copias, copias de versiones de originales, copias de versiones de copias. En el Museo del Templo Mayor existen ya tres piedras de Coyolxauhqui a la vista, prácticamente indiferenciables. No se sabe el origen de cada una. Pero cada una ha adaptado un papel diferente. Cada una está en situaciones diferentes. Cada una es una versión diferente de la Coyolxauhqui. Cada una es una copia única.

Las copias son el doble o el sustituto de la original. Dentro de la exposición, pretenden ser piezas originales. Su sistema de exposición no es el mismo que el de una original. No se gasta como una original. No se conserva como una original. No es la original.

Hacia una clonación arqueológica

La clonación, más que la repetición o seriación, debería entenderse como el proceso de poner a objetos, de origen aparentemente idéntico, en situaciones distintas.

Cada objeto clonado comienza a acumular experiencias diferentes. Cambia. Se vuelve único.

La clonación de piezas arqueológicas se refiere al proceso de hacer una o múltiples copias a partir de la identidad genética de la pieza original.

La pieza original adquiere así la cualidad de ser la pieza original, la pieza de estudio y de investigación. Su protección y cautiverio se vuelven no sólo necesarios, sino coherentes.

La clonación pone a las nuevas piezas en otra situación de origen. En un origen actual.

La pieza clonada puede adoptar cualidades del nuevo entorno donde sea expuesto y del público a quién vaya dirigido. Esto podría generar un sistema que logre acercar las piezas a la ciudad y al público. Las piezas asumen nuevas cualidades. Las piezas no son originales de origen. Las piezas dejan de ser piezas de conserva. Pueden cambiar.

Las piezas clonadas tienen una finalidad diferente. Pueden tener una función más flexible. Pueden tocarse, pueden gastarse, pueden tener dimensiones diferentes a la original, pueden hablar, pueden transportarse, pueden crecer o achicarse, pueden morir. Y si las piezas mueren, también viven.

23/02/1978

hallazgos

ejercicio arqueológico

PAU

museo TM

desconexión TM-CH

réplicas en el TM

cronología arqueológica

difusión de los hallazgos

a 30 años

subsuelo histórico

(situación actual)

clásico	posclásico temprano			posclásico tardío					
	azteca I		azteca II	azteca III					
820	1111	1168	1325	1337	1428	1458	1473	1502	1519
	9 acatl, "p caña"	1 tecpatl, "1 pedernal"	2 cañil, "2 casa"		1 tecpatl, "1 pedernal"	5 tochtli, "5 conejo"	7 cañil, "7 casa"	10 tochtli, "10 conejo"	1 acatl, "1 caña"
partidas anteriores	los mexicas abandonan Aztlán	caída de Tula, capital de los toltecas	Fundación de Tenochtitlán	Fundación de Tlatelolco	liberación del yugo de Azcapozalco	inauguración de la gran piedra circular en conmemoración de las batallas bajo el reinado de Moctezuma	Axayácatl conquista Tlatelolco	Moctezuma II sube al trono	el 10 de febrero sale H. Cortés de Cuba a México. el 18 de noviembre entra a Tenochtitlán

azteca IV		Nueva España				México Independiente			
1520	1521	1521	1566	1790	1790	1791	1810	1820	1825
2 tepcaltl, "2 pedernal"	3 calli, "3 casa"	mil quinientos veintidos	mil quinientos sesentaseis	mil setecientos noventa	mil setecientos noventa	mil setecientos noventauno	mil ochocientos diez	mil ochocientos veinte	mil ochocientos veinticinco
Moctezuma II muere el 27 de junio. lo suceden Cuiciláhuac y luego Cuauhtémoc Noche Triste	el 13 de agosto cae Tenochtitlán y Cuauhtémoc es capturado	nacimiento del pueblo mestizo, hoy México	vestigios del Templo Mayor entre cimientos de la Casa de los Hermanos Ávila	el 13 de agosto se encuentra la Coatlicue en la esquina suroriental de la Plaza Mayor	encuentro de la Piedra del Sol en la esquina suroriental de la Plaza Mayor el 17 de diciembre	encuentro de la Piedra del Tizoc en la parte poniente de la Plaza Mayor	se consuma la Independencia de México	encuentro de la Cabeza de Coyolxauhqui en el Convento de la Concepción	se crea el Museo Nacional

23/02/1978

hallazgos

ejercicio arqueológico

PAU

museo TM

desconexión TM-CH

réplicas en el TM

cronología arqueológica

difusión de los hallazgos

a 30 años

subsuelo histórico

(situación actual)

cronología - era cristiana									
1865	1900	1901	1913	1933	1933	1948	1964	1975	1978
mil ochocientos sesentaicinco	mil novecientos	mil novecientos uno	mil novecientos trece	mil novecientos treinta y tres	mil novecientos treinta y tres	mil novecientos cuarenta y ocho	mil novecientos sesentaicuatro	mil novecientos setenta y cinco	mil novecientos ochenta y ocho
se establece el M.N. en la antigua Casa de Moneda en donde se resguardan la Piedra del Sol y la Coatlicue, entre muchas otras	se encuentra parte de la escalinata del Templo Mayor (sin saber que de este edificio se trataba)	en el edificio del Marques del Apartado encuentran una escultura del jaguar, Océlotl-Cuauhxicalli y la cabeza de serpiente Xiuhcóatl	se encuentra en la esquina de Seminario y Santa teresa (hoy Guatemala) la esquina surponiente del Templo Mayor	a un costado de la Catedral, antes el Seminario Conciliar, se encuentran piezas, entre ellas la Yolotlicue	se encuentran en el mismo lugar restos arquitectónicos, entre ellos la plataforma de la sexta etapa del Templo Mayor	se amplía la excavación de la parte sur del templo Mayor, encontrando una cabeza de serpiente, un brasero y ofrendas	se encuentra en la Librería de Porrúa, esquina Rep. de Argentina con Donceles, un pequeño adoratorio al dios Tláloc	debajo del Sagrario y la Catedral, durante un trabajo de pilotaje, se encuentra partes del Templo del Sol y un edificio de planta circular	el 21 de febrero se encuentra a la Coyolxauhqui en la esquina de Guatemala y Argentina por trabajadores de Luz y Fuerza

1978	1978	1980	1985	1985	1991	1996	1998	2006	2008
mil novecientos ochenta y ocho	mil novecientos ochenta y ocho	mil novecientos ochenta	mil novecientos ochenta y cinco	mil novecientos ochenta y cinco	mil novecientos noventa y uno	mil novecientos noventa y seis	mil novecientos noventa y ocho	dos mil seis	dos mil ocho
en marzo se inicia el Proyecto del Templo Mayor, que finalizará en 1982 con la excavación completa del Templo Mayor	inicia el proyecto del Museo del Templo Mayor	se inician trabajos arqueológicos al norte del templo Mayor. Casa de las Águilas	en el edificio del los Marqueses del Apartado se encuentra la Cuauhtlicauhxicalli	en el edificio del los Marqueses del Apartado se encuentra la Cuauhtlicauhxicalli	inicia Programa de Arqueología Urbana se inicia con el rescate estructural y arqueológico de la Catedral Metropolitana	el 6 de noviembre se encuentra la primera piedra de la edificación colonial, el altar de la Capilla de las Ánimas (1721)	para este año se encontraron más de 200 ofrendas, edificaciones y cerámica anterior al imperio azteca en los cimientos de la Catedral	se encuentra monolito de la diosa Tlaltecuhltli, hallada en el subsuelo del premio de Las Ajaracas	se conmemoran los 30 años del hallazgos de la Coyolxauhqui

23/02/1978

hallazgos

ejercicio arqueológico

PAU

museo TM

desconexión TM-CH

réplicas en el TM

cronología arqueológica

difusión de los hallazgos

a 30 años

subsuelo histórico

(situación actual)

www.conaculta.gob.mx/templomayor

El museo virtual es un sitio de apoyo al museo. El sitio es una página de Internet animada. Utiliza música, ruidos y una gama de colores para introducir al visitante al mundo mexicana.

[El museo virtual es una recreación del museo real.](#)

La página principal funciona como vestíbulo de este museo. Ahí se despliegan las opciones de la visita. Zona arqueológica del Templo Mayor, Exposición temporal, Tlatelolco, Salas Temáticas y Servicios. Cada una de estas secciones tiene una entrada por separado y ya dentro de éstas, están incomunicadas. Para pasar de una sección a otra hay que regresar al “vestíbulo” o página principal.

La visita por las salas temáticas es flexible. Se puede visitar cada sitio saltando de un tema a otro. En cada sala se recrea lo más importante de cada sala real del museo. Las imágenes tienen movimiento. Se puede inclusive visitar las salas reales por medio de una vista panorámica de 360°. Existen ligas para información específica.

La página ofrece una mayor versatilidad y libertad de recorrido que el museo real.
La información que ofrece es resumida, pero concisa y directa.
La exposición virtual esta animada con musica y sonidos que hacen de la visita una experiencia mas real.
Existe una claridad de exposición y una línea didáctica muy evidente.
Aún así, no incorpora a la ciudad ni al contexto en su página.
Los links externos con los que vincula al visitante, son exclusivamente parte del INAH o de Conaculta.



23/02/1978
réplicas en el TM
(situación actual)

hallazgos
cronología arqueológica
ejercicio arqueológico
difusión de los hallazgos

PAU

museo TM
a 30 años

desconexión TM-CH
subsuelo histórico

ARQUITECTURA, LA CIUDAD, SERVICIOS

Ventanas arqueológicas

Por: **JOSÉ LUIS LÓPEZ**

Martes 07 de Noviembre, 2006 (9:42)

Hace algunos días les comentaba del **nuevo destino de la Casa de las Ajaracas**, donde parte del predio será utilizado para colocar ventanas arqueológicas, como las que se encuentran en la zona del Templo Mayor. Este fin de semana será posible ver algo de lo que estará preparado en algunos meses; **Turismo Cultural INAH** en su recorrido del sábado 11 de noviembre tiene una propuesta muy interesante; nada más y nada menos que:

“

Conocer una excavación en vivo en pleno Centro Histórico de la Ciudad de México. Visitaremos las ventanas de la zona arqueológica de Templo Mayor, las casas de las Ajaracas, de las Campanas y del Marqués del Apartado.

Esto será en el recorrido: **Ventanas arqueológicas en el área del Recinto Ceremonial Mexica**, de la mano del Arqlogo. *Álvaro Barrera*. Costo: 276.00 pesos, IVA incluido. *Cupo limitado a 15 personas con credencial oficial.*

Reservaciones en el Museo Nacional de Antropología o a los siguientes correos electrónicos: **tci at inah.gob.mx**, **reservacionestci at inah.gob.mx**, **mercadotecniatci at inah.gob.mx** o a los teléfonos: 55532365 y 55533822

Museo Nacional de Antropología. Av. Reforma y Gandhi, Tels. 5553 2365 y 5553 3822.

Agradecemos a Patricia Arce, Gerente de Mercadotecnia y Ventas de Turismo Cultural INAH la información proporcionada.

¿Qué son los Paseos Culturales?

Son visitas guiadas por especialistas con el fin de difundir el patrimonio cultural, para conocer todos aquellos sitios de interés arqueológico, etnológico, antropológico, histórico, artístico y geográfico, contribuyendo así al fortalecimiento de nuestras raíces culturales.

Como cualquier otro paseo, éstos implican un cambio de ambiente con el propósito de disfrutar lugares bellos e interesantes.

Los paseos se pueden realizar, según el caso, en el medio de transporte que se requiera (autobús, camión carguero, avión, barco, a caballo o a pie).

Los paseos están organizados por el Instituto Nacional de Antropología e Historia y son culturales. Cuentan con expositores especializados en el tema y lugar, por lo cual el paseante recibe la información veraz de la fuente autorizada que es el INAH.

Cada grupo que va a un paseo cultural (no mayor de 39 personas) está a cargo de un coordinador del INAH, responsable de su buen desarrollo.

El costo señalado en cada paseo incluye transportación terrestre, hospedaje en hoteles de tres a cinco estrellas, el acceso a los sitios en custodia del INAH y la exposición correspondiente.

Todos los servicios seleccionados son el resultado de una experiencia de 30 años.

Paseos Culturales organiza visitas especiales para instituciones gubernamentales, privadas y particulares, a petición del cliente.

DAN A CONOCER LOS MÁS RECIENTES HALLAZGOS EN PREDIO LAS AJARACAS.

México, 1 Mar (Notimex)- Los más recientes hallazgos en torno al monolito de la diosa Tlaltecuhli, hallada en el subsuelo del premio de Las Ajaracas, en el Centro Histórico de esta ciudad, fueron dados a conocer hoy por el responsable de las excavaciones en la zona arqueológica del Templo Mayor, Leonardo López Luján.

El arqueólogo, miembro de la Academia Mexicana de Ciencias, dictó la charla “Excavaciones arqueológicas recientes en el área del Templo Mayor”, con el que se cerró el ciclo de conferencias organizadas en el Museo del Templo Mayor para conmemorar el 30 aniversario del hallazgo del monolito de la Coyolxauhqui.

López Luján refirió que hace apenas unos días fue abierta la séptima ofrenda encontrada en el área del monolito de la diosa mexicana de la Tierra, Tlaltecuhli, hallada en octubre de 2006 en excavaciones hechas en busca de la tumba del rey Ahuizotl.

Ante un Auditorio Eduardo Matos Moctezuma repleto, detalló que en el lugar se puede apreciar una escultura de mármol verde, dos caracoles marinos, dos grandes orejeras de piedra verde, conchas y caracoles.

No obstante, dejó en claro que estos hallazgos es lo que se puede apreciar a la vista, pues aún faltan por realizar varios procesos que permitan descubrir si hay más cosas en dicha ofrenda.

(...)


Indicó que, en el proyecto Templo Mayor se han recuperado 147 ofrendas en los últimos 30 años por especialistas del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH).

Con respecto a las excavaciones realizadas en el hueco donde se encuentra el monolito de Tlaltecuhli, subrayó que hay tres hipótesis posibles: “en primer lugar, que se encuentre una cámara funeraria; en segundo lugar, que no haya cámara pero que haya objetos muy ricos, y en tercer lugar, que no haya definitivamente nada”.

López Luján mostró su ansiedad por conocer lo que hay en ese sitio, aunque dijo que el equipo de investigación, integrado por mexicanos y extranjeros, debe de tener paciencia por la importancia del hallazgo, “que más que nada sirve para poder reconstruir un pasado que pertenece a todos”.

Asimismo, adelantó que en fecha próxima se elaborará un libro con toda la información relacionada con la investigación acerca del hallazgo de monolito de Tlaltecuhli. Por último, el especialista despejó la duda y comentó que las dos ofrendas restantes serán abiertas en las próximas semanas.

http://php.terra.com/templates/imprime_articulo.php?id=act1156110



El maestro Matos Moctezuma, dijo que la práctica de la arqueología es lenta y por tanto se debe tener paciencia para conocer información sobre nuevos descubrimientos. Respecto al estudio del Templo Mayor, insistió que no tiene un fin, **“ya que cuando surgen nuevas interpretaciones y tecnologías, aparecen cosas nuevas”**.

Destacó que la ciudad de México, se encuentra edificada encima de otra, como lo fue la antigua Tenochtitlán. Derivado de lo anterior, puntualizó que la actual metrópoli se está hundiendo lentamente. **“Donde se excave, habría cosas”**, precisó.

http://php.terra.com/templates/imprime_articulo.php?id=act1156110

23/02/1978
réplicas en el TM
(situación actual)

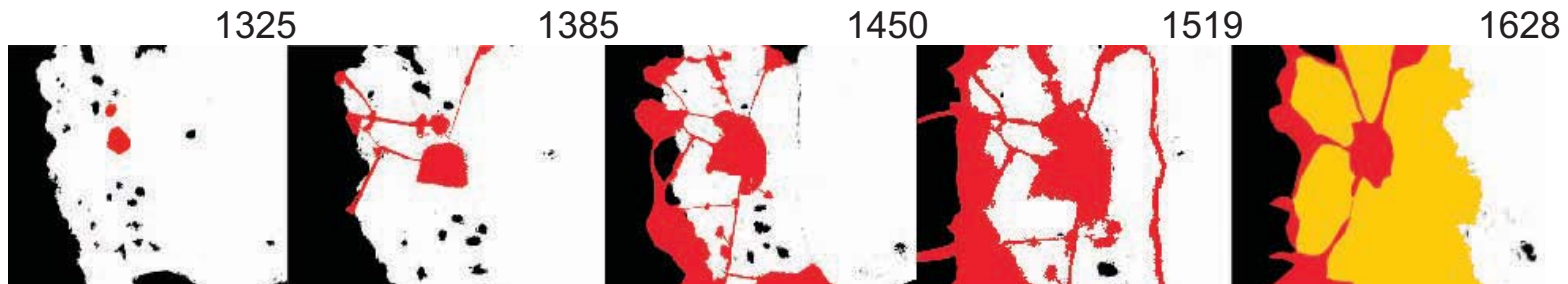
hallazgos
cronología arqueológica

ejercicio arqueológico
difusión de los hallazgos

PAU

museo TM
a 30 años

desconexión TM-CH
subsuelo histórico



El subsuelo histórico es el estrato de la ciudad que vive bajo la capa superficial. En algún momento fue la capa sobre la cual funcionaba la ciudad, y que a manera de apoyo o cimiento ha sido físicamente cubierta y funcionalmente sustituida por una nueva capa que ahora habitamos.

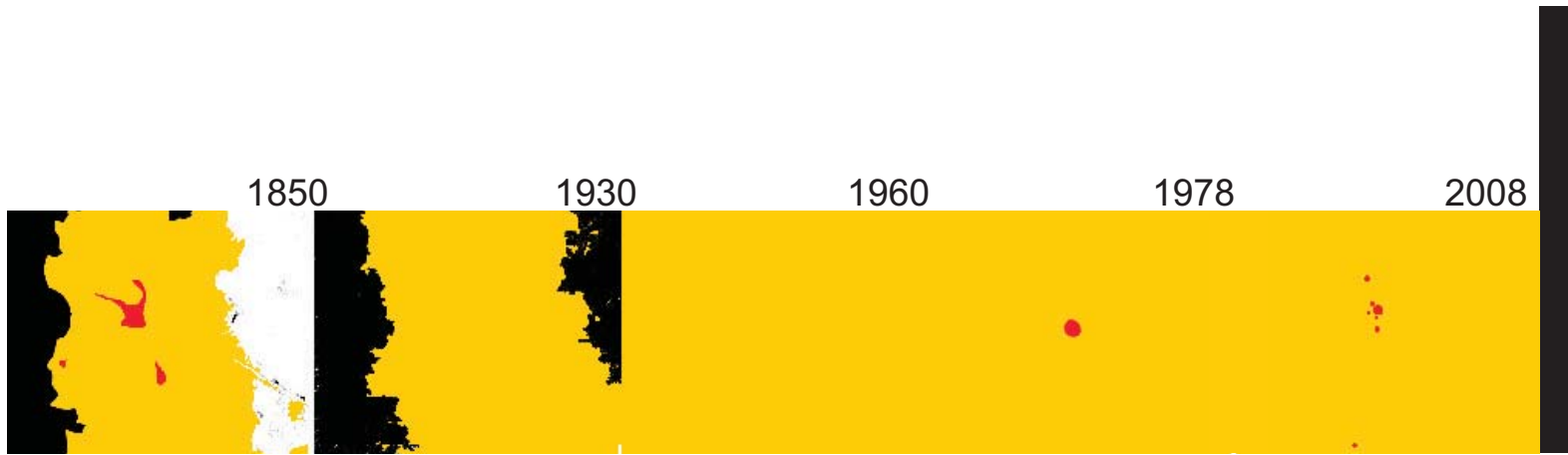
De manera casual y/o causal, este estrato surge en cada herida o corte que se le haga a la capa superficial de la ciudad actual. Es así que evidencia su existencia.

La ciudad de Tenochtitlán quedó enterrada para que surgiera la ciudad colonial y después de su evolución, para transformarse en la metrópolis que ahora habitamos. No por ello la ciudad de Tenochtitlán no existe. Está presente porque se encuentra físicamente bajo nuestra superficie y porque se encuentra viva en una memoria y en nuestra historia que parcialmente hemos ido tejiendo, a la medida que se ha ido desenterrando, de manera casual o premeditada, el subsuelo mexicana.

Tenochtitlán es la referencia más remota de nuestra historia como civilización. Nuestra historia más profunda. Arraigada a nuestra tierra y centro. Es nuestro origen.

El vestigio de este origen esta en el subsuelo. Forma parte de nuestra identidad nacional, pero como parte de un pasado vivo. Es necesario vincularlo al presente.

Habría que ver hacia abajo, o desde abajo, o ver lo de arriba pensando qué es lo que carga y da sustento a nuestra superficie. Hay que saber qué ver, o qué buscar. Si el que busca encuentra, lo encontrado se recupera, se incorpora al pensamiento actual. Si del accidente surgen eventualidades, esas eventualidades son asumidas como realidad.







estrategia:

en este apartado se establece el marco teórico y algunos procesos con los que se constituye el proyecto arquitectónico.

¿qué se entiende por **arquitectura mediática**?

la arquitectura con la que se construye un nuevo paisaje y un sistema relacional a partir de herramientas de conexión y de activación es una arquitectura que se define como medio de comunicación.

¿cómo construye espacios esta arquitectura? cuáles son sus materiales de construcción?

¿cómo queremos ver, construir y comunicar?

arquitectura mediática	42
arquitectura y lenguaje	44
arquitectura y medios	46
medios-intermediario	48
herramientas mediáticas	52
redes mediáticas	54
ciudad m	58
ciudad museo	60
espacio colectivo	62
Ciudad de México	64

arquitectura mediática
medios-intermediario

arquitectura y lenguaje
herramientas mediáticas

arquitectura y medios en el paisaje urbano
redes mediáticas ciudad m ciudad museo

espacio colectivo Ciudad de México (estrategia)

“Puesto que la ciudad es un ente mutable, superpuesto y difuso, y no siempre físico, no puede ser aprehendido desde la perspectiva clásica, ni tampoco desde la comprensión generalizada y próxima a la síntesis de un habitante de la modernidad. Hoy se deben articular otras herramientas que nos permitan la intervención en el medio urbano.

Estas no pueden ser convencionales ya que sólo atenderían a un instante del medio cambiante, o todo lo más, a una gama restringida de instantes y factores determinantes generalmente afectados por la geometría. Necesitamos pues, superar la concepción tradicional, física, de la ciudad, pensarla desde una globalidad y una discretización diferentes, que se correspondan con nuestra concepción del mundo y con las posibilidades que nos ofrecen nuevas tecnologías. Ahora tenemos a nuestro alcance herramientas que son capaces de pensar la ciudad n-dimensionalmente y extraer las relaciones complejas, no evidentes, entre sus partes e incluso predecir tendencias futuras”

Ballesteros, José Antonio; Barahona, Miguel, “La ciudad que no se ve”, Fisuras 5, 1998,

Gausa, Manuel, “m. ciudad”, Metápolis. Arquitectura avanzada, Actar, 2000

“...el futuro de la arquitectura no será arquitectónico”. Jean Nouvel

La arquitectura ha operado tradicionalmente manipulando la materia para definir límites, conformando espacios. Desde este punto de vista, los objetos son claros, formas reconocibles, materias evidentes, dentro de un sistema donde la gravedad opera siempre en la misma dirección. La generación en la actualidad de arquitecturas inmateriales, ligeras, flexibles, temporales, nos habla de una concepción distinta de la arquitectura.

Por un lado, la selección de herramientas arquitectónicas se ha ampliado; se han incorporado herramientas que también van dejando atrás materia, gravedad y permanencia, obteniendo, como parte del resultante final sistemas arquitectónicos cuyas estructuras surgen a partir de una búsqueda de nuevas materialidades, de nuevos procesos tanto de diseño, como de construcción.

Por otro lado, la arquitectura, apoyada en estas nuevas herramientas no sólo resuelve necesidades espaciales tradicionales, sino que incorpora dentro de su campo de acción problemáticas o situaciones aparentemente no atendidas por la arquitectura. Construye espacios para reaccionar frente a situaciones donde el espacio puede ser virtual, donde la materia puede no existir, o donde la materia son aparentemente elementos no arquitectónicos.

Esto supone procesos más interdisciplinarios de inicio, más amplios y/o más específicos, que requieren de una visión de la arquitectura desde otro campo de estudio y el estudio de situaciones tradicionalmente no arquitectónicas desde la arquitectura.

La base de la arquitectura se refiere ahora no sólo al espacio o la materia final, sino a una suma de procesos, que frente a un conjunto de variables y de aproximaciones a manera de información, se desarrollarán las ideas arquitectónicas (espaciales-formales).

El observar como la arquitectura puede resultar ahora de materia creada con información, intangible, sin gravedad y mutable en el tiempo, nos hace reflexionar sobre lo que significa la arquitectura hoy en día, inserta en un medio mediatizado, de los alcances, de sus medios.

“La arquitectura, como lenguaje, es una estructura que ayuda a construir y ordenar nuestras experiencias; es un discurso que edifica significados y enmarca contenidos. los espacios urbanos nos cuentan historias que nosotros leemos como si fueran textos espaciales, hechos realizados en el espacio.”

José Miguel G. Cortes

La ciudad, al igual que la arquitectura, ha sido definida tradicionalmente por su morfología, por su representación en mapas, por sus transformaciones y tendencias formales. Ni la representación descriptiva y literal, ni la analítica y objetiva, sirven ya para hacer frente a la realidad dinámica y en constante mutación de la ciudad. La ciudad es más el sistema en donde las formas, los cambios, las acciones, las experiencias tienen un papel, mas que la conformación física como tal.

La arquitectura, como lenguaje, y sus herramientas tradicionales en tanto signos, nos guían, cuentan e indican como habitar un espacio. Los muros, losas, ventanas y colores, son como las palabras para la literatura. Estos elementos son parte de un código. Al igual que las palabras, éstos tienen reglas estructurales con las cuales se juega, dentro de un tablero reglamentado, para establecer modos de interacción, y en concreto, recorridos espaciales.

Estas herramientas dan referencias espaciales que nos guían secuencialmente. **En conjunto, la arquitectura, o el resultante formal transmite un mensaje que habla de la finalidad (función) de la construcción. Un puente conecta, una casa aloja, un museo expone una cultura, una cocina ofrece alimentos.**

Tanto desde su interior como desde su exterior, los elementos que conforman una estructura arquitectónica establecen un lenguaje convencional con el usuario. Las escaleras nos indican que existe un espacio arriba y uno abajo y que por ellas se puede subir o bajar, el muro nos indica una dirección y nos delimita espacios, la puerta nos invita a salir de un espacio para entrar a un nuevo, los colores nos hablan de ambientes. Cada uno de estos elementos arquitectónicos sirve para indicar un recorrido, para ubicarnos acorde con una lectura global del espacio arquitectónico. **Su conformación espacial y el recorrido que ésta genera son el lenguaje de la arquitectura. Lo que del lenguaje arquitectónico interpretamos son mapas construidos en la mente a través de los cuales orientamos nuestro recorrido.**

La arquitectura en la era informática que estamos viviendo hoy en día no es la fabricación de formas para respuestas puntuales.

La arquitectura hoy funciona como estrategia que mediará entre la información arquitectónica, en un tiempo y espacio, y su contexto mediático.

Se entiende a la arquitectura como medio de comunicación.

Los procesos de una arquitectura mediática responden a la dinámica de una ciudad mediática que se adapta a la sociedad informática. Asume todos los medios de información, algunos aparentemente no propios de la arquitectura, para establecer vínculos espaciales desde el espacio colectivo, de manera que absorba información de este espacio que modifiquen su percepción y viceversa.

Esta arquitectura, cuya esencia es la información, tanto material o no, requiere de un soporte físico, un mensaje y su interpretación. Funciona dentro de un sistema interconectado, dentro de un espacio difuso, real y virtual. Se entiende que de cierto modo, funciona como el mass-média, bajo un mismo sistema dentro del espacio colectivo. La diferencia entre el mass-média y la arquitectura es que en la arquitectura mediática, la arquitectura es información misma y su finalidad en el espacio colectivo es establecer vínculos espaciales, acciones espaciales en un contexto arquitectónico específico.

Funciona mediante dispositivos interdependientes en conexión, que n conjunto forman un gran sistema en red con radios de acción a diferentes niveles.

Su ubicación es difusa, adapta escalas y lenguajes propios de su ubicación e interpretación puntual. La arquitectura mediática, como sistema, es la adaptación o el adherido a un sistema preestablecido de la ciudad (es en las situaciones inconclusas o confusas de la ciudad donde tiene mayor sentido) con la finalidad de generar vínculos, redes espaciales, redes temporales.

En nuestra ciudad mediatizada, existe ya una muy fuerte relación entre la arquitectura y los medios de comunicación masivos, mass-média.

Dentro de esta relación, es necesario hacer la distinción entre la relación existente entre arquitectura y los medios, primero como sistemas y lenguajes separados pero que trabajan en conjunto y después su relación simbiótica, donde las dos partes conforman una sola serie de herramientas y de procesos, hablando así ya de una arquitectura mediática.

La primera relación asume tanto a la arquitectura como a los medios, como dos disciplinas independientes, cuyos lenguajes tienen tareas diferenciadas y cuyo resultado es la suma de los dos.

Por un lado existen edificaciones que se apoyan del lenguaje de los medios gráficos por su capacidad de conexión con el espacio colectivo para así emitir un mensaje, para darse a conocer, para vender algún servicio, etc.

Por otro lado, existen los medios cuyo soporte físico es la arquitectura.

Dentro de las edificaciones que se apoyan de los mass-média para emitir un mensaje existen edificios desconectados físicamente del espacio colectivo, espacios previos a su anuncio (restaurantes, hoteles, museos, etc.), o edificaciones que por su ubicación se encuentran ya inmersos en un espacio colectivo completamente mediado donde la supervivencia obliga a reaccionar y a anunciarse de la misma manera.

Un buen ejemplo del funcionamiento de esta mediatización del espacio, son los anuncios de hoteles de playa que se despliegan ante los individuos en el espacio colectivo desde ciudades que no se encuentran cerca del mar. El mensaje utiliza todos los códigos posibles de la señalización, signos, señales, texto, símbolos, para que el mensaje sea interpretado de la manera más directa. La señalización, no solo nos informa de cualidades específicas del lugar, de su ubicación y su distancia, sino que mediante signos y símbolos, nos logra conectarnos virtualmente con ese espacio construido específico.

Ahora, dentro de las edificaciones que funcionan como soporte físico para los mass-média tenemos también ejemplos que van desde edificaciones cuya fachada es un anuncio comercial o a la cual le fue adherida un póster de dimensiones inmensas y que abarca todo un frente, hasta el simple soporte en la terraza o azotea para sujetar un espectacular. Estas edificaciones pueden o no tener algo que ver con el mensaje en el anuncio. La mayoría de las veces no.

Estas composiciones de mensajes definen recorridos, establecen vínculos, tanto reales como virtuales. Se trata de señales de información arquitectónica: conexiones espaciales entre la arquitectura misma a la que se refieren y la situación particular del mensaje en el territorio. Estos medios en el ambiente arquitectónico urbano generan un paisaje de información, de hipervínculos. Los símbolos, anuncios o mensajes dominan el espacio colectivo de igual manera que el espacio construido. Nuevamente, dónde está el límite entre el mensaje y la arquitectura? ¿Es la señal gráfica, el multi-méda en este paisaje que ha pasado así a ser parte del lenguaje de la arquitectura?

La segunda relación entre la arquitectura y el multi-méda entiende ya a las dos disciplinas, arquitectura y mass-méda, como medios complementarios. Trabajan en colaboración, controlando cada uno de los sistemas dentro de un tercer sistema global. Dentro de esta relación, podemos hablar de tres tipologías, donde la relación existente varía en cuanto a la interdependencia entre la arquitectura y el mass-méda.

1. Estructuras que dependen tanto de los medios como de la arquitectura. Su resultante formal responde a cuestiones estructurales y fórmulas tradicionales arquitectónicas, pero también a un funcionamiento adecuado como caja informativa o comercial. Su existencia depende completamente de las dos disciplinas. Como ejemplo encontramos los módulos de información movibles, info-box, o los puestos comerciales cuya forma resulta de una literalización arquitectónica de la mercancía.

2. En el segundo parámetro encontraríamos una hibridación de ambas disciplinas, donde cada una complementa a la otra, pero aún así dejando ver una lectura independiente. Aquí ya encontramos una gran cantidad de ejemplos arquitectónicos, donde el mass-méda es herramienta fundamental en la concepción del espacio o edificación, o donde la arquitectura es un soporte adecuado y complementario al mensaje dentro del mass-media.

3. En el tercer parámetro la arquitectura y el mass-media funcionan en cooperación prácticamente temporal. Su existencia no depende de la otra disciplina, pero su coexistencia en un mismo sistema establece relaciones positivas y potencializa el mensaje de cada una. Aquí vemos medios de comunicación masiva que se adecuan a cualquier lugar, pero que en ciertas situaciones espaciales específicas, la edificación, la arquitectura ayuda para la emisión de su mensaje. También vemos edificaciones que por si solos están ya consolidados, y donde su mediatización, no la pone en un grado inferior ni la hace dependiente, sólo complementa un mensaje de entendimiento estético, funcional, etc. Son estos tres parámetros en donde la arquitectura mediática se mueve y se entiende. Y es en el espacio colectivo de una ciudad mediática donde tiene forma y sentido.

Por mass-média se entiende la gran gama de medios de comunicación, que de manera masiva, en red o no, funcionan desde el espacio colectivo, con la finalidad de transmitir información concreta, informativa, comercial, cultural, etc., cuya interpretación establece vínculos y activa acciones concretas.

El mass-média como mensaje visual, de audio, o sensorial, se sustenta de diferentes soportes físicos, de múltiples mensajes, de un diverso público y de sus interpretaciones que llevan a una acción o pensamiento para establecer así una conexión con su contexto.

Los mensajes dentro de nuestra ciudad informática, dentro de nuestro paisaje, son una herramienta de mercado, de información o de señalización. Insertados en un contexto urbano, están sujetos a inercias sociales masivas, inclinadas mayoritariamente al convencionalismo y globalización de los mensajes: patrones establecidos de signos y símbolos de lectura e interpretación colectiva.

La mayoría de los signos y símbolos dentro del mensaje se encuentran ya en la memoria colectiva aunque también pueden ser nuevas inserciones en las mentes colectivas, que de una manera repetitiva y contundente, se almacenan temporal o hasta permanentemente por medio de signos y símbolos que evoquen a una cultura (mercado) específica o a interpretaciones globales.

El soporte físico del mass-média puede ser desde un sistema virtual donde sólo la interfase es el único medio material (internet o radio), sistemas comunes de señalización, arquitectura o hasta un repartidor de volantes. En una ciudad completamente mediatizada, vemos que el espacio colectivo se ha convertido ya en soporte de los medios masivos: la radio, la televisión, el espacio público y muchas veces hasta el privado. Son todos espacios mediatizados. La gran estructura de mensajes ha terminado por conformar un nuevo paisaje urbano. Una estructura de infinitos sistemas interconectados, que van más allá de lo que se nos presenta a simple vista.

En principio, el mass-média, como mero mensaje, no genera un espacio arquitectónico como tal. Es por medio de su ocupación o del uso de su soporte físico o por medio del mensaje que prevé una serie de reacciones abiertas espaciales, que transformen el espacio colectivo, por su uso, por su habitar y por su percepción. Es desde este fenómeno que también se pueden tener connotaciones arquitectónicas. Surge en situaciones donde la arquitectura como espacio construido se encuentra desconectada del colectivo, o donde por medio del mass-média, enfatizan cualquier conexión con el mismo. Así, las herramientas mediáticas, ya sean espectaculares, videos, audio, anuncios o rótulos, destacan en un espacio para vincular al individuo desde una situación particular con otra situación referida.

Los medios de comunicación masiva han llegado a ser agentes principales dentro del ambiente mediatizado. De alguna manera se asume que sus mensajes moldean y uniforman una nueva cultura. Es por esto y por la relación ya existente con la arquitectura, que resulta interesante trabajar y replantear sistemas más flexibles de comunicación con los cuales la arquitectura se relacione y se interconecte con el espacio colectivo, con su cultura, con su memoria, con el usuario.

Intermediario

Un creador o investigador escribe un libro explicando sus ideas. Un crítico realiza una conferencia tomando como base estas ideas. Un profesor universitario imparte una clase a partir de esta conferencia y evalúa a sus estudiantes a partir de lo que él piensa que ha dicho el que dice haber leído a un creador. La nota media del examen es un 4,3.

Vicente Guallart, Diccionario Metápolis Arquitectura Avanzada, ed. Actar, Barcelona pág. 272

- Dentro de un sistema informativo, el intermediario es la interfase. La interfase es un filtro.
- La interfase es el acceso a la información.
- La interpretación de la información depende así de la interfase. Depende de la manera en que ésta presenta la información. Depende del acceso que la interfase da a la información.
- La interfase media la información. Interfiere para establecer el contacto, ya que es el acceso a toda información.

hipertexto

El hipertexto es un sistema que simula la forma de pensar de los seres humanos. Un sistema no secuencial que sirve para relacionar objetos (documentos de todo tipo) entre sí. Mediante el hipertexto se establece una correlación de partes. Una lleva a la otra a través de vínculos (links). A través de una referencia lógica se enlaza un objeto con otro.

El hipertexto ha sido definido como un enfoque para manejar y organizar información.

Los medios tecnológicos del hipertexto organizan y presentan información poco o nada estructurada. La información se encuentra distribuida, almacenada en una red de nodos interconectados por enlaces. Los nodos contienen desde textos hasta gráficos, imágenes, audio, animaciones y video.

El acceso a la información es a partir de cualquiera de estos nodos. La posibilidad de enlazar la información entre cada uno no es de manera lineal. El usuario tiene la posibilidad de crear, agregar, enlazar y compartir información de fuentes diversas.

Hay una flexibilidad de acceso. Flexibilidad de navegación.

Se accede a ella de forma concurrente por varios usuarios. Es un ambiente compartido.

Es un ambiente de colaboración: el usuario puede crear nuevos vínculos o referencias entre los nodos. Estos pueden o no tener referencias o contenidos comunes. El hiperdocumento crece y está en constante actualización.

El usuario no está obligado a seguir una secuencia establecida. Puede moverse a través de la información y "hojear" intuitivamente los contenidos por asociación, siguiendo sus intereses en búsqueda de un término o concepto. El hipertexto pretende imitar el funcionamiento de la mente humana. Hace uso de modelos cognitivos. El usuario no debería realizar grandes esfuerzos para obtener la información requerida.

Un modelo de hipertexto es conocido como submodelo de datos donde los nodos se interrelacionan mediante enlaces dirigidos, para formar la estructura de un digrafo. Los nodos, son las unidades para organizar la información en el espacio hipermedial: funcionan como colecciones de datos no estructurados los cuales son agrupados de forma tal de crear una entidad lógica. Esta entidad existe para proveer abstracciones coherentes de información dentro del espacio de información representado en la estructura hipermedial. Los enlaces son las otras unidades fundamentales del submodelo de datos: implementan la dirección de las conexiones entre nodos, están asociados como anclas a un nodo fuente y proveen al usuario la habilidad de activarlos para moverse hacia un nodo destino. Este submodelo de datos, basado en grafos, fue utilizado para definir HAM -Hypertext Abstract Machine- [Campbell et al, 1988], en búsqueda de un mecanismo para definir el diseño lógico de un hiperdocumento.

www ldc.usb.ve

Toda comunicación implica un medio: el medio es el lenguaje. Un lenguaje implica un código con un mensaje. Un mensaje establecido entre emisor y receptor. Las herramientas mediáticas son un medio de comunicación.

Las herramientas mediáticas son un conjunto de unidades donde cada una funciona como dispositivo dentro de un sistema global. Pertenecen a un lenguaje de códigos, con reglas y una estructura específica. Aun así, la lectura de los mensajes es fragmentada. Su mensaje es directo y en relación a una situación espacial específica.

En el espacio colectivo, las herramientas mediáticas pueden ser toda indicación, señal o mensaje sugerente que implique un recorrido, que active una acción espacial o que se refiera a un espacio construido concreto. Así como la arquitectura, este sistema de herramientas también va marcando límites. Tiene como premisa la conectividad, garantizando un determinado comportamiento del individuo, guiando y orientando mediante medios estandarizados de fácil comprensión.

Ocupa un espacio físico en el espacio colectivo, tiene una escala y un lenguaje propio que el colectivo interpreta para así reaccionar frente a éste de una manera determinada y acorde a los alcances de cada una de las herramientas.

Es a través de estos elementos, que el individuo entra en contacto, tanto con su espacio inmediato, como con su acontecer espacial. Establecen relaciones espaciales desde sus coordenadas en el espacio colectivo hasta con los espacios arquitectónicos a los que se puede referir. Tienen la capacidad de prever situaciones y de accionar otras. Por esto las herramientas mediáticas no solo se entienden como grafismos, formas o infraestructura, sino como un contenido, que a pesar de su aparente estaticidad, hablan de acciones, de transformaciones. Es a través de la interpretación del mensaje dentro de un sistema mediático que se puede modificar la percepción del espacio colectivo, en cuanto a distancias y relaciones de uso. Ya sea a través de estructuras formales que conformen el espacio o a través del uso y la percepción de éste.



explotando el medio



el límite es la imaginación... estos son algunos ejemplos de postales que hemos desarrollado

Interactiva 3d



← anterior

arquitectura mediática
medios-intermediario

arquitectura y lenguaje
herramientas mediáticas

arquitectura y medios en el paisaje urbano
redes mediáticas ciudad m ciudad museo

espacio colectivo Ciudad de México (estrategia)

Sitio TAXI

www.zexe.net/TAXI

Un proyecto de comunicación audiovisual celular para colectivos sin presencia activa en los medios de comunicación preponderantes.

MÉXICO DF marzo/abril 2004

17 taxistas recorren espacios públicos y privados de la Ciudad de México provistos de teléfonos celulares con cámara integrada. A través de mensajes multimedia y conversaciones telefónicas, coordinan la publicación en tiempo real en internet de los distintos sitios virtuales por ellos acordados. En reuniones periódicas, deciden sobre la creación de nuevos canales y analizan la evolución de los sitios existentes. La experiencia tiene lugar durante marzo y abril del 2004.

Alejandro

en esta imagen se aprecia el momento en el cual la policía del estado de México extorsiona algunos automovilistas de taxis. Su base esta en Aurrera Quevedo, estos también son hijos de la corrupción.

Rosa María

en esta foto señala arriba un trailer atorado en el puente .

Jorge

Saludos. Aunque no lo crean estos también son taxis. Su base esta en Aurrera Quevedo, estos también son hijos de la corrupción.



Las últimas generaciones de telefonía celular permiten la publicación inmediata en Internet de contenidos multimedia, a partir de teléfonos con cámara integrada. Este contexto posibilita la creación de canales colectivos de emisión itinerante y remota, prescindiendo de los sofisticados y costosos equipos de grabación y emisión, tradicionalmente usados en televisión. Los receptores de estas emisiones, tienen la posibilidad de aportar sus criterios, convirtiéndose en usuarios activos del dispositivo de comunicación.

Situado en la confluencia de las redes de Internet y celular, el proyecto sitio TAXI propone un espacio público digital, donde emisores y usuarios experimentan el uso social de las redes telemáticas.

101.

SE solicitan choferes para camiones mudanceros nuevos, licencia Federal, experiencia comprobable. 5116-25-99, 5770-24-40

Si eres taxista, navegas por internet y conoces de teléfonos celulares. Comunícate ahora. Puedes participar en un proyecto artistico. Teléfonos: 1253-94-00 extension 1217, horas hábiles. O 5538-83-07 por las noches. Centro Multimedia, Centro Nacional de las Artes.

SOLICITO chofer c/s experiencia, \$8,700.00, solución inmediata. 8596-49-07. Lic. Cristal.

SOLICITO CHOFER para camioneta 1/2 ton con licencia tipo B vigente, experiencia

COCINE
much
re
exper
Katz.

COMED
RALE
TURN

DECORA
AÑOS
5534

LAVATR
2008
de

MESES



arquitectura mediática
medios-intermediario

arquitectura y lenguaje
herramientas mediáticas

arquitectura y medios en el paisaje urbano
redes mediáticas ciudad m ciudad museo

espacio colectivo Ciudad de México (estrategia)

24 HOUR MUSEUM

<http://www.24hourmuseum.org.uk/>

El Museo de 24 Horas es una asociación independiente fundada por el Departamento de cultura, Medios Archivos y Bibliotecas. La finalidad es promover los museos y galerías de Inglaterra y desarrollar una mayor audiencia.

el sitio surge en 1999 como una asociación de participación y es hoy en día el museo nacional virtual.

La creciente base de datos cubre ahora 2,800 museos, galerías y sitios de atracción patrimonial.

La pagina de Internet sirve como plataforma de búsqueda y promoción de diferentes sitios relacionados con el arte y la historia británica. El sitio contiene noticias actualizadas regularmente así como ofrece explicaciones de diferentes exposiciones.



Mda software
www.mda.org.uk/software.htm

El Sistema de Museos es una base de datos relacional, de fácil utilización y diseñado específicamente para el manejo y administración de contenido, imágenes y medios. El programa provee de un sistema abierto y flexible para la organización de colecciones de cualquier tamaño.

Cumple con los mas altos estándares de organización y búsqueda de información de manera integral.

SITESTEPPER es un programa de Internet que muestra en tres dimensiones una habitación amueblada de tamaño y estilo de supuesta “neutralidad”. Esta habitación puede decorarse automáticamente con imágenes, textos, colores y sonidos provenientes de cualquier sitio en la Web. El sistema escanea y analiza todos los contenidos de una página y los utiliza para tematizar el espacio.

DIGITAL GALLERY

Rafael Lozano-Hemmer
Sitestepper, Relational Architecture 10
Launch date: June 2004

This project is inspired by the perverse commercial tendency to add a 'theme' to everything, from restaurants to amusement parks to government agendas. The idea is to establish uncanny branded environments that reorganize information and boring web aesthetics into quotidian spaces of presumed neutrality.

- Rafael Lozano-Hemmer


Rafael Lozano-Hemmer specializes in what he calls "relational architecture," transforming public spaces using interactive technologies that enable participants to become part of the artwork. The Mexican-born, Montreal-based artist has participated in numerous international exhibitions and has written extensively on architecture and electronic art.

Sitestepper, Relational Architecture 10 consists of a navigable virtual environment with a twist: when viewers type their choice of web address, the text and visual data from the selected web site transforms the environment.

Biography [MORE](#)

Concept and direction: [Rafael Lozano-Hemmer](#)
Programing: Chong Zhang
3D modeling: [Emilio López-Galiacho](#)
Yanxia Jia, Will Bauer, Ana Parga, Maria Parga, Jennifer Laughlin, Sandra Badger -- production support

The artist would like to extend special thanks to Michael Lam, Lisa Mark, Rex Ravenelle, Alma Ruiz, Derek Spencer, and The Museum of Contemporary Art for making this project possible.



Sitestepper, Relational Architecture 10 requires Shockwave Player 10 to view. If you need to download the most recent Shockwave Player, visit the [Macromedia website](#).

<http://www.lozano-hemmer.com/>

Rafael Lozano-Hemmer es artista electrónico, realiza intervenciones interactivas en espacios públicos, normalmente usando nuevas tecnologías e interfaces hechos a medida. Utilizando robótica, proyecciones, sonido, conexiones de Internet y celular, sensores y otros artilugios, sus instalaciones intentan crear “antimonumentos de agenciación alienígena”.

ciudad: La Conferencia Europea de Estadística de Praga considera como ciudad una aglomeración de más de 2000 habitantes siempre que la población dedicada a la agricultura no exceda del 25% sobre el total. A partir de 10 000 habitantes, todas las aglomeraciones se consideran ciudades, siempre que éstos se encuentren concentrados, generalmente en edificaciones colectivas y en altura, se dediquen fundamentalmente a actividades de los sectores secundario y terciario (industria, comercio y servicios).

El concepto político de ciudad es aplicado a conglomerados urbanos con entidad de capitalidad y mayor importancia en la región y que asume los poderes del Estado o nación. Será la ciudad capitalina, pero por extensión se aplica la denominación a cualesquiera entidad administrativa con alguna autonomía a nivel de municipio, siendo las demás denominaciones, como pueblo, genéricas y optativas.

Es pues una definición administrativa del estado político, región geográfica o comunidad autónoma, que tienen una ciudad central y pueblos o ciudades menores. La geografía urbana y la sociología urbana estudian ambos aspectos desde el punto de vista de la geografía humana y la sociología con la ecología humana.

Una ciudad de clase mundial corresponde a un concepto de ciudad con una serie de características nacidas debido al efecto de la globalización y al constante crecimiento de la urbanización.

<http://wikimediafoundation.org/wiki/Donaciones>

La ciudad “m” engloba todo sistema de ciudad cuya concepción implique una lectura mediática de ella y cuyo proverbio o adjetivo nos acerque a una visión específica, ya sea ampliada o reducida, dentro de esta idea global de la urbe.

La necesidad de renombrar o de adjetivar el término “ciudad”, que por su ambigüedad o rigidez no se adapta al actual pensamiento y funcionamiento de ella, ha generado nuevos sistemas de nomenclatura. La cambiante aparición de nuevas formas, factores de evolución y transformación, los nuevos valores urbanos y hasta la moda van marcando inclusive la manera en que vivimos, interpretamos y denominamos los objetos, los trayectos, los inmuebles, la historia y los habitantes que definen el contexto citadino.

La palabra ciudad por un lado se queda corta, ya que es una definición antigua de lo que hoy conocemos más como sistema de ciudad o sistema urbano. Por otro lado, es muy amplio o vago en cuanto a que en conjunto con todos los proverbios puede referirse a cualquier concepción o realidad de la misma. El proverbio es así una manera de flexibilizar y/o delimitar el término.

Así, el hecho de adherir al término de la ciudad proverbios no es más que una respuesta a preguntas y caras específicas que la misma ofrece. La ciudad como fenómeno ha sido siempre un gran campo de estudio, ya sea por su pasado histórico (preexistencias, evolución geográfica, etc.), por situaciones puntuales de un momento presente (terremotos, situación económica, nuevos habitantes, etc.) o por proyecciones futuristas. Junto a estas interrogantes y aproximaciones, siempre va acompañando a la “ciudad” una frase, un proverbio, un adjetivo: Mexico86, México-Tenochtitlán, México del Futuro, Ciudad del Caos, México Antiguo, México Moderno, por ejemplo.

Siempre existirán vínculos entre las diferentes concepciones de la ciudad.

m M=metro M=inmediatez M=maduro M=inmediatez M=maduro M=inmaduro M
=movimiento M=medios M=mientras M="mañana" M=mexica
M=mamitis M=tierra Madre M=medicina M=manicomio M=morada
M=multifuncional M=mutación M=melancolía M=metròpolis

El estudio de la ciudad desde distintas disciplinas o puntos de vista tocará temas en común que evidencia las infinitas interrelaciones que existen dentro de la ciudad como sistema y entre las distintas definiciones y usos de la ciudad.

Ahora, la ciudad "m" es una visión más de la masa urbana: una visión mediática de la ciudad. Una visión a partir de las redes que los medios generan y que las herramientas mediáticas permiten lectura de la misma, revinculando versiones de la ciudad para establecer relaciones específicas entre distintas realidades de la ciudad.

El mundo global ha hecho que las macro ciudades ofrezcan una serie de servicios, de infraestructura y de ambientes internacionales. Es muy fácil hoy en día moverse en ciudades ajenas. Los esquemas de funcionamiento y de oferta comercial, turística y cultural son repetidos a grandes rasgos. Las grandes ciudades responden a las necesidades internacionales del turista globalizado, del habitante local y del turista local de una manera ya muy natural.

La “estandarización” de las ciudades, la globalización en el término más amplio de la palabra, exige a su vez una particularización de los objetos y productos que ofrece, incluyendo la ciudad misma.

Cada ciudad debe ser reconocible frente a otra, catalogadas bajo una imagen única que logre hablar de su contenido histórico, económico, cultural y/o turístico particular. Cada ciudad debe evidenciar lo que es, lo que ofrece, o lo que quiere ofrecer.

La ciudad como museo, como producto de consumo, puede funcionar de diferentes maneras: la ciudad en donde predominan una gran gama de museos, en donde la ciudad continúa su ritmo de vida paralela y no forma parte literal del escenario museístico, como lo es la Ciudad de México a grandes rasgos o ciudades desarrolladas al pie de sitios arqueológicos que poco tienen que ver con éstos sitios y su dinámica turística. Las otras ciudades museo son las ciudades museificadas; ciudades estáticas, donde su nivel de temática, reproducción, conservación y restauración no permite una evolución real de la ciudad. La ciudad se congela en algún tiempo histórico para ofrecer esa imagen como fachada actual de la ciudad. Así, ciudades como Salzburgo o París de cierta manera.

Un escenario intermedio de una ciudad museo, es una ciudad que se entiende, en el término más amplio, como museo. Sin pretender convertirse en un despliegue de escenografías para turistas extranjeros o locales, o ciudades que se desentienden de sus museos, como únicas puertas a la oferta cultural, son ciudades que incorporan a los museos a la ciudad y que involucran la actividad urbana a los museos y oferta cultural.

Si el museo intenta hablar de culturas, de historias, de épocas históricas y del presente e inclusive del futuro, ésta ciudad museo, lo hará también. Ofrecerá, de manera diferente, pero análoga, una ciudad que se deja ver, vivir, observar, de la cual uno siempre puede extraer información, a la cual uno siempre puede inyectar información actualizada. Una ciudad museo no es un museo, pero se abre al público como tal.

Asumir a la ciudad como ciudad museo implica entender y controlar lo que esta idea y sus acciones generan para aprovechar al máximo la situación a favor de la ciudad, del consumidor y del habitante de la ciudad: una constante preocupación por la imagen, la lectura y la conservación de sitios urbanos, o de la ciudad entera y ofrecer una actualización constante de las imágenes que la ciudad ofrece para interpretaciones correspondientes a la cultura y funcionamiento real y actual de la ciudad.

Stay Overnight!
\$15 Return Ticket
Call to reserve
your seats.





La Ciudad de México esta constituida como una gran reunión de voces, de mensajes. Nos cuentan la diversidad de historias que ella contiene y las diferentes lecturas entrelazadas que ofrece. Sumamente compleja en su estructura y funcionamiento, la ciudad es un escaparate y un contenedor de acciones heterogéneas dentro de un espacio construido, pero que en conjunto se resumen en una sola complejidad. La Ciudad de México es una ciudad mediática y mediada. Como tal, no existe una lectura real o única de la ciudad. Libros, historias, instituciones, academias, fotografías, recorridos, nos relatan y proponen diversas imágenes de la ciudad.

En trabajos anteriores, como el ZMVM del Laboratorio de la Ciudad de México, la ciudad se ve desde una óptica estadística. La saturación de datos nos acerca a una versión de la realidad que nos puede reflejar una escala de la ciudad y su complejidad en cuanto a su tamaño y estadísticas puntuales se refiere. Al igual, Winy Maas, en su libro Metacity, habla de la Ciudad de México como ciudad que necesita ser explorada solo por información, donde la ciudad que no reconoce topografía, ni representación, ni ideología, ni contexto. Otra aproximación fue la publicación ABCDF. La lectura de la ciudad es a partir de una selección de palabras ejemplificadas con fotografías. Estas imágenes son fragmentos de la ciudad. Sugieren ambientes. Hablan de comportamientos y percepciones característicos dentro de la ciudad. Dejan atrás ubicación, tiempo y estadísticas. Así, se entiende que cada lectura es una versión más de lo que es nuestra ciudad.

[La Ciudad de México, vista como fenómeno de comunicación es la versión de una ciudad mediática que responde ahora a la era informática en la que vivimos.](#)

Por un lado, nos encontramos rodeados en todas partes, todo el tiempo, de un despliegue de imágenes múltiples y simultáneas: en calles, aeropuertos, centros comerciales y gimnasios, pero también en nuestras computadoras y pantallas de televisión. La idea de una imagen única exigiendo nuestra atención se ha desvanecido. Inclusive desde un punto de vista meramente arquitectónico, las lecturas que ofrece su vocabulario ya son infinitas.

Formalmente, la arquitectura ya no es tan "arquitectura" y la ciudad ya no es la ciudad de la "arquitectura" nada más. Se ha abierto un espacio para otro tipo de lenguajes, que de manera paralela, hablan de arquitectura, de espacio, de ciudad.

Por otro lado, es ahora imprescindible leer la Ciudad de México ya no sólo como un volumen tridimensional, en constante transformación, que se desplanta a partir de la cota 0 en la cual suceden las actividades cotidianas, sino como una plataforma donde existen vínculos, hipervínculos, redes que entretejen su espacio más allá de sus límites y que fluyen de manera paralela, contraria a veces e invisible de la masa urbana.

La aproximación hacia la ciudad es a partir de las relaciones espaciales y temporales que el lenguaje mediático establece en el espacio colectivo. Como elementos arquitectónicos esenciales para el entendimiento de ésta, son los medios, arquitectónicos y/o los mass-média.

La interpretación de mensajes tanto arquitectónicos como puramente informáticos ofrece otra lectura de la ciudad. Una ciudad como sistema informático, generador de acciones y reacciones; actividades y recorridos paralelos, en red, en superposición y dentro de un contexto de información tridimensional.

8.7 millones de computadoras con acceso a Internet.

Base instalada de dispositivos con posibilidad
de acceder a Internet en México, 2007

Computadoras personales en Mexico (PC's*)	14.8 millones
<u>Número de computadoras con acceso a Internet en Mexico</u>	<u>8.7 millones</u>
Teléfonos móviles (ajustados**)	63.2 millones

59% de las PC's instaladas en México están conectadas a Internet

Fuente: Select. Estudio trimestral de computadoras personales en México e Internet, Abril 2007
*Cifras estimadas
**La cifra de teléfonos móviles ajustados refleja el total de teléfonos en uso.



Opera gratis internet inalámbrico en el Centro Histórico

Lunes, 14 de Enero de 2008 (Terra)

Así, los usuarios de computadoras o palms ya pueden navegar por internet en plena calle, conectándose a la red inalámbrica que ya esta disponible de forma gratuita en la zona

MÉXICO.- La Internet gratuita para la Ciudad de México ya comienza a ser una realidad: El proyecto “Ciudad Digital”, que prometió el Gobierno del Distrito Federal para este año, ya está disponible en el Centro Histórico.

Así, los usuarios de computadoras o palms ya pueden navegar por internet en plena calle, conectándose a la red inalámbrica que ya esta disponible de forma gratuita en la zona.

Sólo hay que esperar a que la computadora detecte la señal, seleccionarla y registrarse con nombre y contraseña para hacer uso del servicio con el que se puede navegar a buena velocidad de conexión.

Samuel Podolsky, presidente del Consejo de Competitividad de la Ciudad, confirmó la puesta en marcha de este proyecto en el Centro Histórico desde diciembre y señaló que será el 1 de abril cuando la mayor parte de los sitios públicos de la Ciudad pueda contar con dicha tecnología.

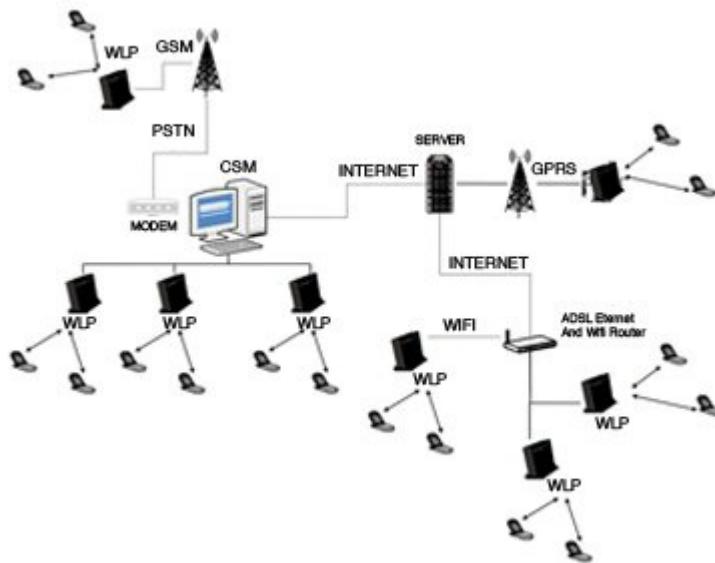
Sin embargo, señaló que desde mediados de diciembre, tanto el Primer Cuadro de la Ciudad como la mayor parte de los edificios de Gobierno capitalino, ya cuentan con la conexión inalámbrica.

“Estamos terminando de realizar las pruebas y los trabajos técnicos a fin de que, tal como se prometió, el primero de abril la Ciudad de México pueda estar conectada y a la vanguardia de otras ciudades del mundo”, señaló Podolsky en entrevista, quien dijo que en este año todas las escuelas públicas del Distrito Federal contarán con Internet gratuita.

El año pasado el Gobierno capitalino prometió poner en marcha este servicio, para que la gente pueda conectarse en lugares públicos, como parques, edificios de Gobierno, bibliotecas y escuelas.

Para esto, se firmó un convenio con la empresa china ZTE, para la realización de los estudios y la propuesta de operación, que costará al GDF alrededor de 50 millones de dólares.

“Es un perímetro muy grande lo que queremos abarcar, ya llevamos mucha ventaja, estamos terminando la pruebas en la delegaciones para que la gente se pueda conectar en los sitios públicos y después de que sea el lanzamiento formal vamos a seguir trabajando para ponerle más velocidad”, señaló el funcionario.





respuesta:

un museo en red para una propuesta urbana que exige herramientas mediáticas que construirán un nuevo diálogo entre Tenochtitlán y el Centro Histórico. 12 sitios de hallazgo y el Templo Mayor.

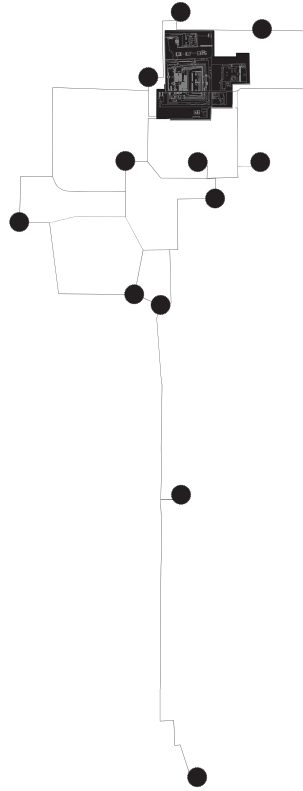
¿cómo se conformará el mutema?

¿cuáles serán mis herramientas de conexión y de activación?

¿qué espacios construirá?

¿cómo se convertirá la superficie actual en plataforma de un museo del subsuelo histórico?

red urbana	74	museo de sitios	100	la forma del texto	118
museo	78	arqueología avanzada	102	el hallazgo en contexto	120
infraestructura cultural	80	museo de historias	104	activación con texto	124
cambio de escala	83	museo con texto	106	texto en línea	128
www.mutema.com.mx	84	medios urbanos	108	activación del contexto	132
sitios de hallazgo/TM	86	línea punteada	112		
paleta de situaciones	88				
conectividad/ colectividad	90				
herramientas de conexión	92				
herramientas de activación	94				



red urbana	74
museo	78
infraestructura cultural	80
cambio de escala	83
www.mutema.com.mx	84
sitios de hallazgo/TM	86
paleta de situaciones	88
conectividad/ colectividad	90
herramientas de conexión	92
herramientas de activación	94

museo de sitios	100
arqueología avanzada	102
museo de historias	104
museo con texto	106
medios urbanos	108
línea punteada	112

la forma del texto	118
el hallazgo en contexto	120
activación con texto	124
texto en línea	128
activación del contexto	132

(red urbana)

museo infraestructura cultural cambio de escala www.mutema.com.mx sitios de hallazgo/Templo Mayor
paleta de situaciones actuales conectividad/ colectividad herramientas de conexión herramientas de activación

El mutema es el Museo Urbano del Templo Mayor y funcionará como medio de comunicación y como vínculo entre el subsuelo histórico y la superficie actual. Para su funcionamiento se pretende utilizar todos los medios lingüísticos, arquitectónicos y mediáticos, estableciendo el diálogo entre la ciudad actual, la ciudad de Tenochtitlán y el visitante.

El museo funcionará como mediador, interponiéndose a los personajes del escenario urbano para ponerlos en contacto: al Templo Mayor, como representante principal de la cultura mexicana, con el Centro Histórico y al usuario.

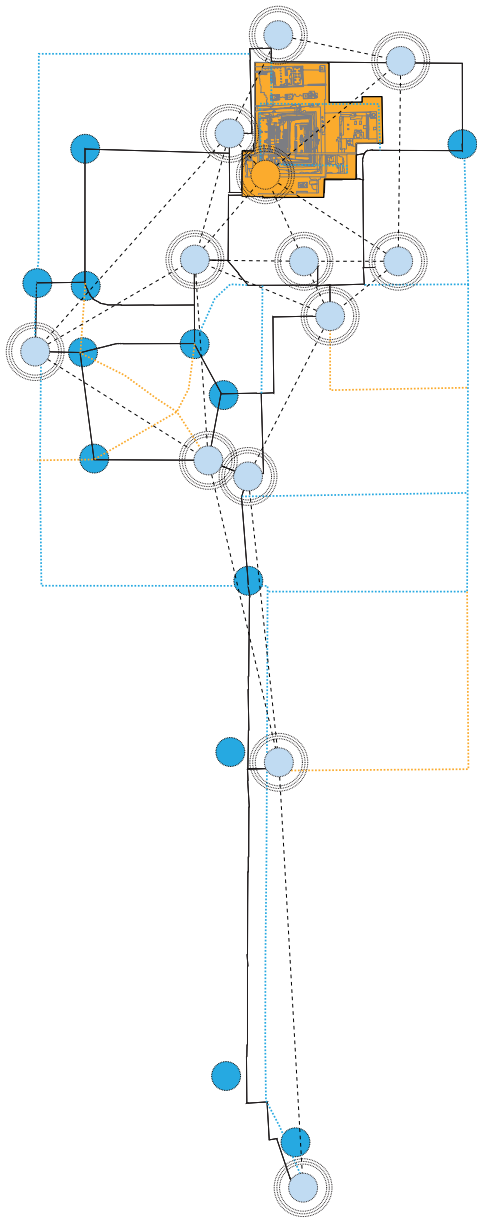
El mutema será otra red mediática superpuesta a la ciudad, entretejiendo puntos de difusión que dentro de un panorama amplio ofrecerán de una manera directa, accesible e interactiva una visión de la cultura mexicana actualizada.

La lectura de este museo funcionará a partir de códigos y mensajes que cada usuario podrá interpretar de múltiples maneras, retomando las características de los medios de comunicación para funcionar de una manera más directa y efectiva. Los medios ayudan a que el acceso al museo sea fácil y entretenido.

Las diferentes herramientas mediáticas permitirán que cada sala de museo se ajuste a condiciones específicas, al tema o a la pieza en exposición y al entendimiento del usuario en el contexto puntual. El usuario no se enfrentará con medios desconocidos, sino con un sistema adaptable a los diferentes niveles de entendimiento y a los distintos medios de comunicación, hasta ahora utilizados para otras finalidades, para que la información que el mutema ofrezca se digiera de una manera más clara y poco ajena.

El mutema, como museo mediático, logrará vincular tiempo y espacio de manera virtual y real en un mismo punto, activando un sistema histórico-urbano de información constantemente actualizada que invita a la interacción del usuario desde diferentes puntos y repetidamente.

La señalización, el lenguaje gráfico, los medios audiovisuales, etc. son elementos que el mutema adoptará para interactuar con la ciudad y el usuario.



(red urbana)

museo infraestructura cultural cambio de escala www.mutema.com.mx sitios de hallazgo/Templo Mayor
paleta de situaciones actuales conectividad/ colectividad herramientas de conexión herramientas de activación

El museo se ubicará en todo el Centro Histórico. Se estructurará a partir de la zona arqueológica del Templo Mayor y sus alrededores así como cada en uno de los sitios de hallazgo fuera del perímetro “arqueológico” para así comprender un área que se expandirá a nivel urbano en el Centro Histórico. El museo se posa sobre la ciudad, abriéndose a la ciudad, estando presente en ella y absorbiendo la dinámica de ésta. Es a partir de la inserción de salas museísticas dentro de un sistema en red a nivel urbano que el museo aportará una nueva actividad y visión de la ciudad y su subsuelo histórico.

Los alcances del museo que planteo intentan abarcar diferentes niveles de entendimiento de la ciudad:

ciudad en red, ciudad de capas, ciudad cultural, ciudad virtual, ciudad histórica.

El museo lo ubicaré física y virtualmente en la ciudad. El museo acogerá la ciudad y la incorporará dentro de su red museística. Será un museo de ciudad. Un museo de la ciudad azteca y de la ciudad actual. A su vez, la ciudad, su percepción, su lectura, cambiará a partir del mutema.

El museo será parte de la ciudad y la ciudad será parte del mutema.

Las piezas arqueológicas que han reaparecido en la superficie recobran su espacio de hallazgo. A éstas las “reubicaré” en el sitio donde fueron encontradas, de una manera que puedan hacer de ese espacio un sitio de reflexión urbana y a partir de las cuales se vincule la superficie con el subsuelo, con la arqueología, con la historia, con Tenochtitlán. De la misma manera que los hallazgos se han dado de manera casual, planteo que las salas del mutema se reubiquen en su situación de hallazgo y se adapten a su contexto, ya diferente al original y diferente al original de hallazgo, por lo cual absorberán las características propias del nuevo espacio. Así, el mutema estará disperso en el espacio colectivo. Muchas de sus salas se proyectarán en ámbitos públicos, como en el Zócalo, o en calles de Centro Histórico, mientras que otras estarán ubicadas en el ámbito semi-privado, como podrán ser librerías, edificios de gobierno, o instituciones públicas.

Formaran parte la ciudad actual, en el Centro Histórico, en un cuadrante que aparentemente no tiene nada que ver con la zona arqueológica dejando entender que la ciudad mexicana es para mí parte de la historia actual, de la ciudad y que su incorporación en la actividad diaria de la misma significa la activación de una parte de nuestra historia hasta ahora enterrada o enclaustrada. Cada entrada al museo la ubicare en la zona arqueológica y en los diferentes puntos de hallazgos. Puntos físicos, existentes y hasta ahora no entendidos como ventanas hacia una nueva perspectiva histórico-urbana.

Las piezas, los sitios de hallazgo, el centro histórico, la ciudad son el museo urbano. Se romperán los límites de la zona arqueológica y de los propios sitios de hallazgo. A partir de ahí estableceré el diálogo de la ciudad enterrada con la ciudad actual. Así entiendo que cada punto, cada hallazgo es una sala del mutema, y se abrirá a la ciudad, a su nuevo entorno. Absorberán su contexto inmediato. Cada sala una entrada diferente, una perspectiva y un recorrido diferente.

La ciudad es así plataforma virtual y real del museo. Con el mutema ofreceré una puerta más para una lectura actual de la ciudad.

El mutema funcionará bajo un esquema semi-público; el museo será un mecanismo libre, gratuito, abierto a todo el público y bajo jurisdicción institucional, sin fines lucrativos. En apoyo al mantenimiento y a la efectividad del museo, éste podrá recibir subvención de empresas privadas a las cual beneficie estar involucradas en un programa de rescate urbano del Centro Histórico, teniendo en cuenta que es la cultura mexicana la base para el desarrollo del mismo.

El mutema estará completamente abierto a cualquier visitante, desde sus puertas físicas o virtuales, y es un museo que pretenderá pertenecerle a cada uno de los usuarios, tomando forma a partir de una memoria urbana colectiva.

(red urbana)

museo infraestructura cultural cambio de escala www.mutema.com.mx sitios de hallazgo/Templo Mayor
paleta de situaciones actuales conectividad/ colectividad herramientas de conexión herramientas de activación

museo, definición

El International Council of Museums, perteneciente a la UNESCO, posee la siguiente definición de Museo y es con ella que los museos deben tratar de lograr el objetivo propuesto. No cumplir con ella es cumplir el objetivo de Museo a medias.

“Un Museo es una institución sin fines de lucro, un mecanismo cultural dinámico, evolutivo y permanentemente al servicio de la sociedad urbana y a su desarrollo, abierto al público en forma permanente que coordina, adquiere, conserva, investiga, da a conocer y presenta, con fines de estudio, educación, reconciliación de las comunidades y esparcimiento, el patrimonio material e inmaterial, mueble e inmueble de diversos grupos (hombre) y su entorno”.

El museo sí

El espacio interior

Nuestro tiempo tiene la manía de no querer mostrar las cosas más que en el entorno que las rodea en la realidad, eliminando así lo esencial, el acto intelectual que las aísla de lo real. Se presenta un cuadro en medio de muebles, de bibelots y colgaduras de la misma época, de una decoración insípida sobre la que señorea la dueña de cualquier mansión moderna, una analfabeta hasta ayer mismo que ahora se pasa las horas en las bibliotecas y archivos. Pero, en este ambiente, la obra maestra que contemplamos mientras estamos cenando no nos inspira esa misma alegría embriagadora que sólo se nos concede en la sala de un museo, sala que simboliza mucho mejor, por su desnudez y ausencia de cualquier particularidad, el espacio interior en el que el artista se aisló para su creación.

Marcel Proust (1871-1922)

Fragmento de A la sombra de muchachas en flor (1918)

El museo no

The Rodin Museum

Judith Claudel desea que se instituya un museo Rodin. Ella me ha invitado, junto a muchos otros, a adherirme a su iniciativa, y yo lo haría indudablemente si creyera que la estatuaría existe para hacinarse en los museos. Rodin es un gran escultor. Si sólo existiera esa manera de honrarlo y dar a conocer su obra, el museo me parecería necesario; pero existe otra manera que lo vuelve inútil. Consiste en repartir sus bronce y mármoles en las plazas públicas y en los jardines, incorporándolos a la arquitectura o al paisaje, espacios sin los cuales las estatuas mantienen siempre ese aire de ser, en efecto, aquello en lo que se convierten si se les aloja en un museo: modelos para copiar. ¡Hay tantas cosas horribles expuestas ante nuestros pobres ojos en los lugares a donde vamos a reposarlos! ¿Por qué no poblar nuestros prados de maravillas, ya que la tenemos? ¿Nos inquieta que la belleza atemorice a los pájaros? Es una idea de bárbaros —de estos bárbaros que somos en medio de nuestros intentos por no serlo—, la de exhibir al aire libre tanta anatomía vil, tanta pose grotesca, tantas figuras tristes, mientras que enclaustramos entre muros, como algunos coleccionistas, los grandes ejemplos de la vida, de la armonía, del arte y del pensamiento. Si recapacitamos, el museo no es más que eso: el testimonio de la vergüenza que sentimos frente a las cosas demasiado luminosas. Si amáramos las formas bellas, les daríamos un marco diferente que las cuevas del Louvre o la nave de Luxemburgo; las tomaríamos por testigos de nuestra vida y las mezclaríamos a nuestra existencia cotidiana. Sí. Es afuera y a la vista de todos donde hay que colocar, para empezar, la obra de Rodin. Que los museos, o el museo, conserven la pasión de los aficionados y los artistas. No escondamos la belleza.

Remy de Gourmont (1858-1916)

El museo es: un sitio de encuentro, de recuento, un punto de reflexión, centro de interpretación, centro de difusión cultural, centro de investigación, un mecanismo en constante actualización cultural, una ventana a un tiempo y espacio, un paseo, una curiosidad, un pretexto.

El museo es una idea de lo que un contexto quieren ser y dar a conocer.

¿Cómo provocar un encuentro a partir de lo que ya no existe en la vida cotidiana?

¿Cómo contar lo que no se ve?

¿A partir de qué realidad nos acercamos al pasado?

¿Con qué medios contamos la historia desde el presente?

¿A quién va dirigida esta nueva historia?

¿Cómo fomentar una reflexión de la ciudad en un medio tan cambiante?

¿Cómo convertir el contexto en pieza del museo?

¿Cómo mostrar las piezas en un nuevo entorno?

¿Cómo abstrer el contexto de su realidad?

(red urbana)

museo infraestructura cultural cambio de escala www.mutema.com.mx sitios de hallazgo/Templo Mayor
paleta de situaciones actuales conectividad/ colectividad herramientas de conexión herramientas de activación

infraestructura cultural

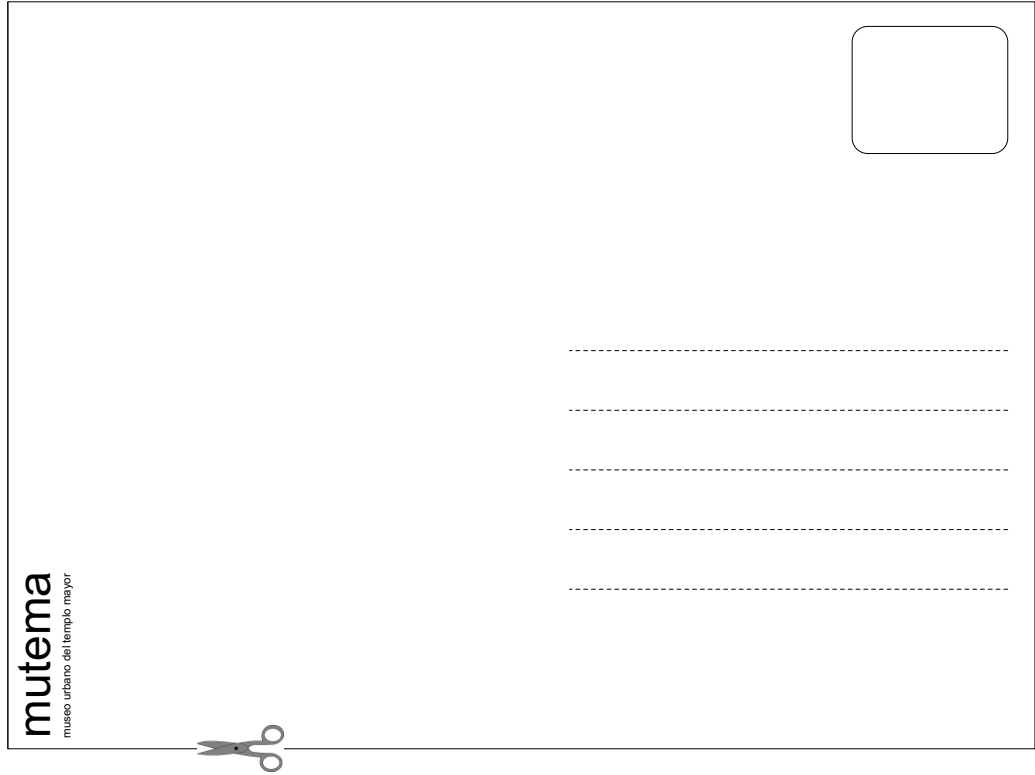
Por Infraestructura Cultural se entiende toda construcción que, independientemente de su función original, está destinada a usos culturales. Según esta definición, se incluyen dentro de esta categoría centros culturales, teatros, cines, museos, galerías de arte, bibliotecas, escuelas, talleres, estudios musicales o cualquier otro tipo de edificación cuyo uso se relacione directa o indirectamente con el desarrollo del arte y la cultura.

Los sistemas urbanos de infraestructura cultural son sistemas de difusión que funcionan dentro de una o varias ciudades, en red o no, con la finalidad de informar desde diferentes puntos geográficos sobre un mismo tema, de manera complementaria y/o simultánea.

Los sitios en estos sistemas pueden ser inmuebles en forma de museos, centros culturales, etc., o pueden ser construcciones efímeras o sencillamente módulos de información o de consulta cultural. El acceso a estas infraestructuras es desde la calle, desde la ciudad en el ámbito colectivo y su recorrido es a partir y en estos espacios. El funcionamiento de estos sistemas urbanos significa una adaptación del objeto, inmueble, o sitio que ofrecerá el acceso a la información a la ciudad o contexto de ubicación, al contenido cultural a informar, y al usuario. A su vez, el contexto deberá ser apto para recibir e incorporar dentro de su sistema de funcionamiento, un nuevo sistema de difusión cultural.

(red urbana)

museo infraestructura cultural cambio de escala www.mutema.com.mx sitios de hallazgo/Templo Mayor
paleta de situaciones actuales conectividad/ colectividad herramientas de conexión herramientas de activación



red urbana

museo infraestructura cultural cambio de escala www.mutema.com.mx sitios de hallazgo/Templo Mayor
paleta de situaciones actuales conectividad/ colectividad herramientas de conexión herramientas de activación



zoom out

Se aproxima al Templo Mayor desde un punto muy cercano. Una pieza arqueologica. Un sitio de hallazgo. Es desde ese pedazo de historia mexicana que se acerca al Templo Mayor.

Son una serie de objetos, de sitios que entretejen la idea del Templo Mayor, de Tenochtitlan, del Centro Histórico y de la Ciudad de México.

El Templo Mayor como centro ceremonial de la ciudad de Tenochtitlán. El imperio mexicano. Sus alcances, más allá de lo que ahora reconocemos como la zona metropolitana de la Ciudad de México.

El sitio de estudio se aumenta. Se estudian todos los hallazgos que a partir de la Conquista han emergido en la ciudad. Se interpreta lo que quedará por descifrar. La visión al Templo Mayor es desde un contexto actual, global y en constante crecimiento.

Se estudia desde la perspectiva de la ciudad que ahora habitamos. Se interpreta con medios que nos permitan entender, hoy, lo que pasó, lo que ha pasado, y lo que pasa en la ciudad enterrada y en la ciudad superficial.

El acercamiento es de adentro hacia afuera.



zoom in

Se aproxima al Templo Mayor desde un punto lejano, donde el Templo Mayor es una ficha dentro de un juego de muchos personajes. Se lee un Templo Mayor dentro de un gran contexto, inmerso en un gran Centro Histórico, parte de una inmensa ciudad. Vestigio por excelencia de la cultura mexicana, vestigio de una ciudad enterrada, Tenochtitlan, envuelto ahora de diversos escenarios y ambientes.

El Templo Mayor ocupa un espacio en el Centro Histórico. Se definen sus límites. Se distingue su singularidad formal y su gran simbolismo histórico.

El acercamiento es de afuera hacia adentro.

(red urbana)

museo infraestructura cultural cambio de escala www.mutema.com.mx sitios de hallazgo/Templo Mayor
paleta de situaciones actuales conectividad/ colectividad herramientas de conexión herramientas de activación

El sitio de Internet es la red mediática virtual del mutema que le da su estructura fundamental. Esta red mediática es un portal interactivo y animado, al cual se accede desde cualquier conexión de Internet. Las puertas o ventanas del recorrido son las salas, los sitios de hallazgo. Esta red conecta todas las salas del mutema dentro de un mismo sistema de catalogación, exposición e interacción:

- los sitios de hallazgo con las salas virtuales de la página;
- cada sala con el resto de las otras salas;
- cada sala con el resto de la red virtual urbana del mutema.

Los enlaces a tiempo real entre las salas harán de cada visita una experiencia irrepetible e intercomunicada.

El contexto y el guión para acceder y navegar por la información variarán dependiendo del tema o de la pieza que la sala exponga. El recorrido para llegar a una misma información desde diferentes salas será distinto.

Todo ello generará tanto recorridos múltiples e infinitos a través de la red de internet, como invitará a hacer recorridos físicos urbanos.

El sitio interactuará con todos los museos que directa o indirectamente lo apoyen, como institución museística, o como programa urbano, o como complemento informático.

www.mutema.com.mx

(red urbana)

museo infraestructura cultural cambio de escala www.mutema.com.mx **sitios de hallazgo/Templo Mayor**
paleta de situaciones actuales conectividad/ colectividad herramientas de conexión herramientas de activación

¿Qué conforma mi red?

(red urbana)

museo infraestructura cultural cambio de escala www.mutema.com.mx sitios de hallazgo/Templo Mayor
paleta de situaciones actuales conectividad/ colectividad herramientas de conexión herramientas de activación

¿Cuál es mi conexto?

(red urbana)

museo infraestructura cultural cambio de escala www.mutema.com.mx sitios de hallazgo/Templo Mayor
paleta de situaciones actuales **conectividad/ colectividad** herramientas de conexión herramientas de activación



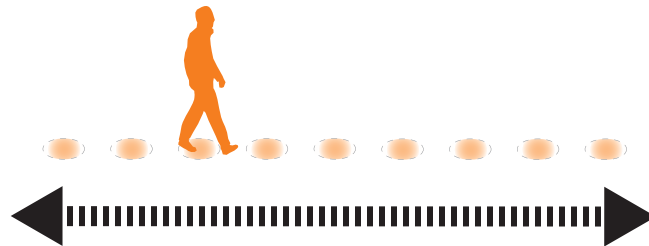
¿Cómo se vuelve colectivo, urbano y accesible mi museo?



(red urbana)

museo infraestructura cultural cambio de escala www.mutema.com.mx sitios de hallazgo/Templo Mayor
paleta de situaciones actuales conectividad/ colectividad **herramientas de conexión** herramientas de activación

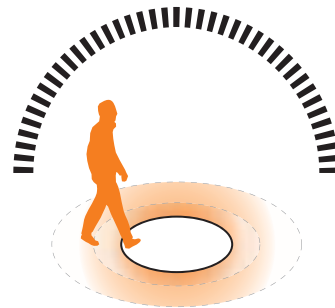
¿Cómo se conecta mi red?



(red urbana)

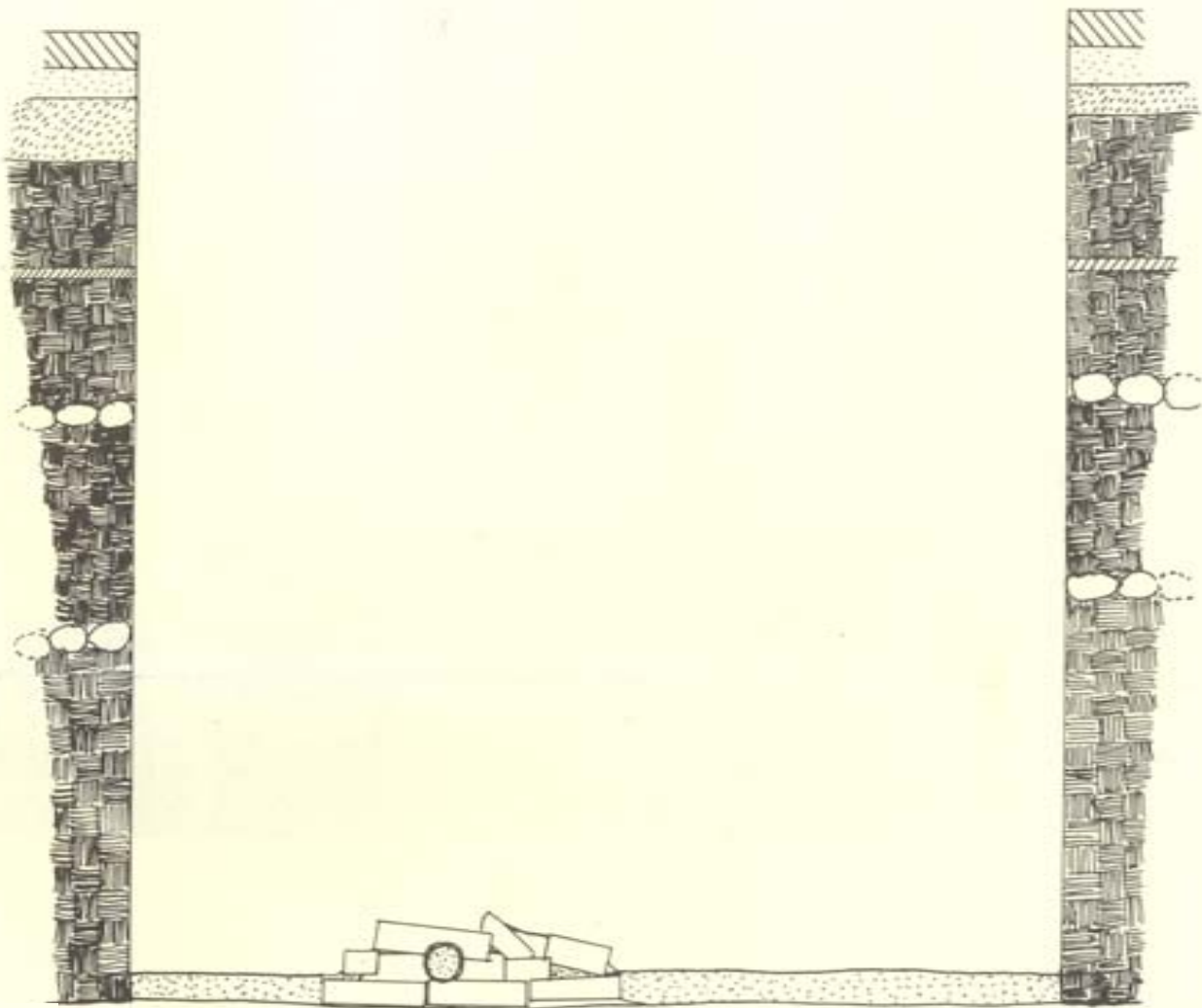
museo infraestructura cultural cambio de escala www.mutema.com.mx sitios de hallazgo/Templo Mayor
paleta de situaciones actuales conectividad/ colectividad herramientas de conexión herramientas de activación

¿Cómo se activa mi red?



B

B'

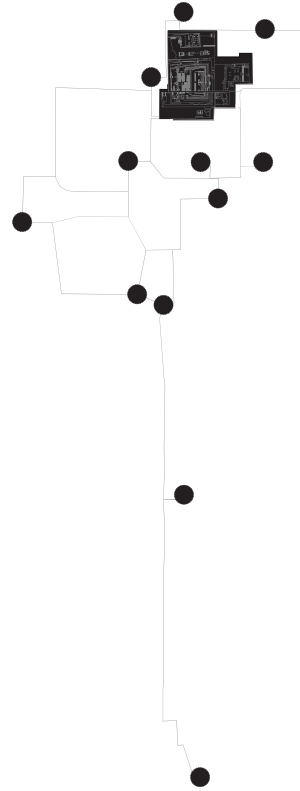


PROGRAMA DE ARQUEOLOGIA URBANA
 TEMPLO MAYOR INAH

CALAN RED HIDRÁULICA PLANTA
 CORTE E-D Y N-S

COORDINADO	DISEÑADOR
ARQUITECTO EDUARDO MORA M.	ARQUITECTO PEDRO ANTONIO G.
LEONARDO V. BUSTOS	EFECTUADO POR
DR. SERGIO LOPEZ MORA	CONSEJO NACIONAL DE INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS





red urbana	74
museo	78
infraestructura cultural	80
cambio de escala	83
www.mutema.com.mx	84
sitios de hallazgo/TM	86
paleta de situaciones	88
conectividad/ colectividad	90
herramientas de conexión	92
herramientas de activación	94

museo de sitios	100
arqueología avanzada	102
museo de historias	104
museo con texto	106
medios urbanos	108
línea punteada	112

la forma del texto	118
el hallazgo en contexto	120
activación con texto	124
texto en línea	128
activación del contexto	132



museo de sitios

arqueología avanzada

museo de historias

museo con texto

medios urbanos

línea puntueada



Las salas del museo se ubicarán en los sitios de hallazgos. El museo surgirá a partir de cada uno de estos sitios. El museo será un museo de sitio en cada punto donde el mutema abrirá sus puertas hacia la cultura mexicana y será a partir de esos puntos concretos que el museo de sitio se expandirá hasta donde los vínculos entre los puntos, las instituciones culturales, las redes museísticas, ajenas o no al mutema, y la red virtual, le permiten ofrecer un acceso. A gran escala, actuará con la ciudad como sitio museístico. El Centro Histórico, sus calles, sus comercios, cualquier lugar vinculado con el mutema, será sitio del museo y cada lugar será museo de sitio. La ciudad se entenderá así como un gran museo de sitio, un sitio virtual y un sitio real.

El mutema partirá de sitios concretos. Involucrará un sitio infinito.

“La mejor manera de proteger un patrimonio es aumentarlo. La arqueología tradicional ha estudiado, catalogado y mostrado los restos del pasado como una materia inerte. Desde un punto de vista físico, “un fragmento de una muralla” es una ruina. Pero considerado como “información”, reactivada, puede ser de nuevo un elemento urbano, vivo (y activo). Esa misma muralla, convertida en “documento urbano”, puede emitir información de la historia de la ciudad al ordenar los rastros genéticos de nuestros antepasados. Rastros que habría que conservar, transmitir, reinterpretar e integrar en la actividad cultural-museístico-turística de la ciudad.”

Guallart, Vicente, “arqueología avanzada”, Metapolis. Arquitectura avanzada, Actar, 2000

El objeto arqueológico puede ser un elemento vivo, activo, y reactivo. Al actualizarlo, ubicándolo en un contexto actual, al entenderlo como un nuevo elemento, aunque proveniente de un pasado por entender, el objeto adquiere energía viva, energía latente, energía actual. La pieza arqueológica, revitalizada, recupera a su vez una parte de su contexto histórico, trae consigo datos históricos de su proveniente cultura “enterrada” la cual dialogara con su nuevo entorno, su nueva realidad. El objeto reencarna en una pieza moderna con información histórica. Venida del pasado, la pieza puede contar lo que a su camino ha visto, o lo que nunca había visto. Tanto la pieza reacciona a su nuevo entorno, como su entorno a este nuevo objeto insertado en su dinámica urbana, en su día a día. Así, su protección y su difusión no se limitan a hablar del objeto, sino a dejar que el objeto, la pieza o ruina arqueológica, hable por sí sola. Que aprenda a dialogar, a viajar, a vivir y a habitar su entorno urbano.



El mutema tomará forma en el Centro Histórico, el cual ya constantemente nos cuenta sus múltiples historias, y donde el presente será siempre parte de una historia y la historia parte de la actualidad.

El subsuelo mexicana es la raíz de mi investigación y es a partir de la información que se ha dado a conocer, por medio de piezas y/o restos arqueológicos que han emergido a lo largo de la historia de la ciudad, que estructuro el mutema. Creo un museo mexicana a partir de la contextualización de piezas arqueológicas a su lugar de hallazgo

El museo se plantea a partir del surgimiento de fragmentos de una historia mexicana enterrada. Una historia que ha emergido a lo largo de la transformación del Centro Histórico y cuyos vestigios se han mantenido, hasta ahora, en cautiverio o en espacios cuya visita se limita a un visitante con la única intención de entender una parte de la historia, la cultura mexicana de la época prehispánica, la cultura mexicana del museo; sin contexto, sin presente.

De esta manera la historia saldrá al público, al espacio colectivo, de manera accesible y apareciendo como en su origen de encuentro, como fragmentos de historia, cuya interpretación recreará en la mente del visitante una historia diferente del Centro Histórico, una historia por entretejer.

El mutema trabajará con la historia de Tenochtitlán, como parte de la historia de la ciudad y con la actualidad de la misma. Juntando el pasado y presente en un mismo instante, se ofrecerá una lectura no cronológica de la ciudad. El mutema romperá los límites espaciales y temporales, dejando entender que la historia nunca se puede ver de una manera global o total, y sin dejar el presente, que es la plataforma desde la cual interpretamos y acomodamos el pasado, y hacemos nuestra historia.

Los alcances del mutema, apoyado en diferentes medios de difusión y comunicación, pretenden abarcar lo que alguna vez alcanzó la cultura mexicana. Las diferentes herramientas mediáticas permitirán al mutema suprimir distancia y tiempo, para establecer un diálogo entre este museo mexicana y el México actual, como tierra en algún momento subordinada al Imperio mexicana.

Con el museo mexicana ofreceré una reinterpretación actual del Templo Mayor, como centro ceremonial de la cultura mexicana y de la ciudad de Tenochtitlán.

El mutema se plantea como una herramienta para interpretar el presente actual y el presente histórico.

El museo revitalizará la historia. El museo convertirá a la actualidad en historia viva.

historia no-lineal

La historia no es entendida de una manera cronológica, y mucho menos de una manera total. Nunca se puede esperar abarcar la totalidad de una época histórica, ni de organizar esa información en la memoria de manera cronológica. Pretendiendo esto la historia más remota se alejaría tanto que no se podría recordar prácticamente. Mientras que organizarla de manera situacional, siempre sabiendo su contexto histórico tiempo-espacio, permite siempre recuperar fragmentos de esa época de manera más directa, pensarla desde un presente en movimiento. La historia siempre se nos presenta fragmentada. El

almacenamiento de la historia es dosificado.

Los datos, vestigios o recuerdos que aparecen de otro tiempo histórico son fragmentos de la historia que se revelan en el presente de manera independiente y de esa manera es que nos transportan a otro contexto, a otro tiempo y espacio. Es a partir de cada una de estas ventanas históricas que vamos entretejiendo una época histórica y nuestra historia, entender el pasado para entender el presente.

La historia se escribe y se organiza desde un presente. El organizar fragmentos de una misma época histórica de manera no lineal, nos evita enajenarnos completamente

de esa parte de la historia. El ejercicio de ubicar cada pieza, por separado, en su tiempo original, desde el presente, puede generar un recorrido al pasado de manera inmediata y la aproximación al fragmento de historia es mayor. Desde un presente cambiante, para que así la interpretación de la historia cambie y se transforme de igual manera que el presente y su realidad.

Se busca una historia cuyo constante sea entenderla desde el presente. Ir y regresar a otras épocas históricas. El entender que nuestra actualidad es presente e historia de diferentes épocas históricas, y que se entremezclan simultáneamente en un tiempo y espacio.

(museo de sitios)

arqueología avanzada

museo de historias

museo con texto

medios urbanos

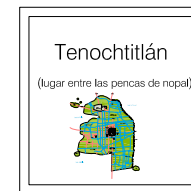
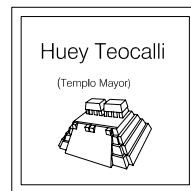
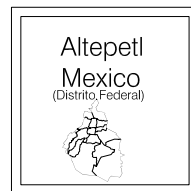
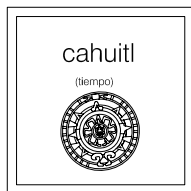
línea punteada

La contextualización significa exponer una selección de piezas u objetos arqueológicos en su lugar de hallazgo, recatalogarlos e interconectarlos, virtual y físicamente. La existencia de una red de evidencias puntuales afirma la existencia y riqueza del subsuelo mexicana y su importancia significativa en nuestro Centro Histórico actual.

La contextualización es una acción, a partir de cuya estrategia se crea el mutema y se reactivará el diálogo entre el Templo Mayor y el Centro Histórico.

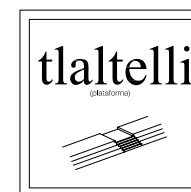
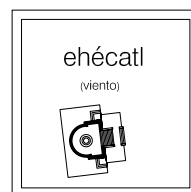
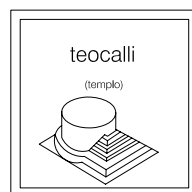
Las piezas arqueológicas regresan al mismo lugar donde fueron encontradas por primera vez (independientemente de si ese fue su sitio de origen). Así, cada sitio de hallazgo entra dentro de un sistema entrelazado de catalogación museística que genera recorridos aleatorios y que permite visitas completas o parciales desde cada uno de estos puntos. Cada pieza es una entrada particularizada al mundo mexicana desde un contexto contemporáneo. Estos puntos funcionan a su vez como nodos de intercambio entre las distintas redes que atraviesan en distintos niveles físicos al Centro Histórico.

La red de piezas contextualizadas conjugará una superficie de exhibición - información que funciona así a distintas escalas informativas, relacionando el pasado enterrado con la realidad superficial de la ciudad.



Contexto: n.m. (lat. contextum) texto, hilo de discurso, escrito, narración, historia, etc. 2. conjunto de circunstancias en que se sitúa un hecho, 3.ling. Conjunto de los elementos que preceden o siguen a una unidad lingüística dentro de un enunciado.

Larousse Conciso Ilustrado, Diccionario Enciclopédico, pág. 325, Ed. Larousse México, 2001



(museo de sitios)

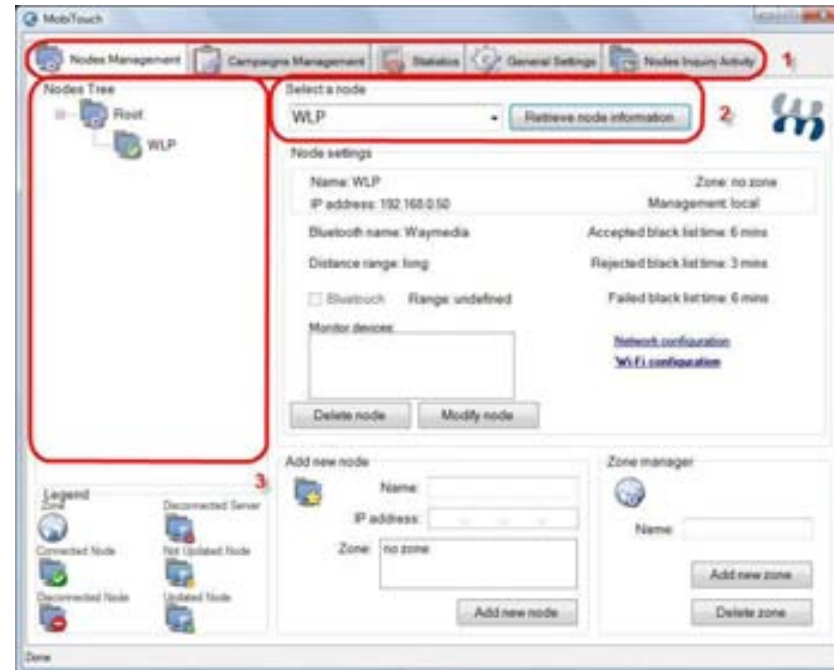
arqueología avanzada

museo de historias

museo con texto

medios urbanos

línea punteada



Bluetooth technology

Mobitouch is a solution for proximity marketing and wireless content distribution, that is based on Bluetooth technology. Bluetooth is a short range wireless technology, that is supported by almost all mobile handheld devices (phones, smartphones, PDA, etc) on the market.

This wireless technology can be used to communicate between two devices and to transfer data and files between them. The maximum distance that can be achieved between two devices is highly dependent on their hardware specifications and on the surrounding environment (ex. if there are obstacles), but it's usually comprised between 10 and 100 meters. The maximum distance for a communication between a generic device and a mobile phone is usually attested to 25/30 meters.

The Bluetooth specifications include a set of services that should be implemented by manufacturers of mobile devices. One of these services is called OBEX Push and lets a mobile phone to receive files from a remote device. Mobitouch uses the OBEX

Ebrard llega a los celulares

La prueba piloto se realizó el 6 de mayo. Cuando Ebrard encabezaba un acto los celulares de los asistentes recibieron un mensaje vía bluetooth con las mismas gráficas que ilustraban la presentación del jefe del GDF. Ahora envía datos sobre los trabajos de remozamiento que se realizan en el Circuito Interior.



MARCELO
Vía
bluetooth

[DF: C2]

1. Limpieza Kärcher

Hidrolavadora de alta presión de agua fría HD 10/35 B para limpieza profunda de los puntos de 30 cm de diámetro. Máquina de uso profesional, que permite el uso de detergentes y desinfectantes. Su uso en dichos puntos provocará un efecto por contraste con el resto del pavimento.

Proceso de limpieza simbólica para que exista mayor claridad en la historia de determinados sitios, particularmente aquellos con mayor riqueza histórica.

2. Pulido de piedra natural

Proceso realizado con maquinaria trifásica de piedras rotatorias que eliminan y rebajan de 3 a 4 mm de la superficie del suelo. Primero se pasan las piedras más rugosas sobre la superficie para terminar con las más finas. Una vez pulido al nivel y textura deseada se procede con el proceso de abrillantado. Se aplica una serie de componentes líquidos sobre la superficie para luego cubrir la superficie con la máquina rotativa abrillantadora. El pavimento queda protegido con una capa del líquido cristalizado, dándole un efecto visual de espejo. El poro natural de la piedra queda tapado y se evita que la piedra absorba líquidos.

Este proceso simboliza una falta de permeabilidad hacia el pasado, mientras genera un reflejo de acontecimientos en el presente.

3. Tratamiento de piedra al ácido

Aplicación de lavado de piedra al ácido nítrico, provocando pequeños huecos en la piedra por medio de un proceso químico de abrasión y erosión inducida. Con el uso se acumula suciedad en estos micro-agujeros dándole un aspecto y textura rugosa. Se consigue también que sea antideslizante. Se le puede aplicar un oxidante para lograr un cambio de color, acelerando este proceso natural de la piedra e imitando un desgaste exagerado, dependiendo de la cantidad empleada.

Este proceso hace referencia a la concentración de experiencias urbanas en estos puntos.



(museo de sitios)

arqueología avanzada

museo de historias

museo con texto

medios urbanos

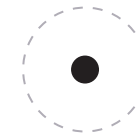
línea punteada



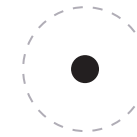
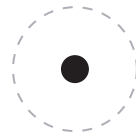
el sitio de hallazgo tiene coordenadas exactas



la coordenada es una unidad referencial



la conexión entre referencias generan un recorrido



el recorrido es una extensión del sitio de hallazgo



cada unidad del recorrido es un punto



puntos sucesivos con una dirección son una **línea punteada**

La **línea punteada** es la suma de puntos sucesivos en una misma dirección.

la puntuación y la intermitencia de la línea hacen que ésta se pierda en el contexto y que su dirección sea difusa, que aparezca y desaparezca durante su recorrido. mientras desaparece, aparece el contexto. mientras aparece, reaparece la dirección (la conexión entre los sitios de hallazgo).

La línea punteada depende del vacío (contexto) entre cada una de sus unidades (el punto), sumando al contexto dentro de su estructura y arrastrándolo en su direccionalidad.

La línea punteada es un elemento flexible que a diferencia de la línea continua, permite trasgredir límites espaciales y permite que exista una interacción entre la dirección y la unidad de la línea (el recorrido) y la estaticidad de la superficie y la los espacios que interconecta (el contexto).

De este modo el contexto se vuelve dinámico, direccional, flexible. El contexto se vuelve parte del recorrido.

(museo de sitios)

arqueología avanzada

museo de historias

museo con texto

medios urbanos

línea puntueada

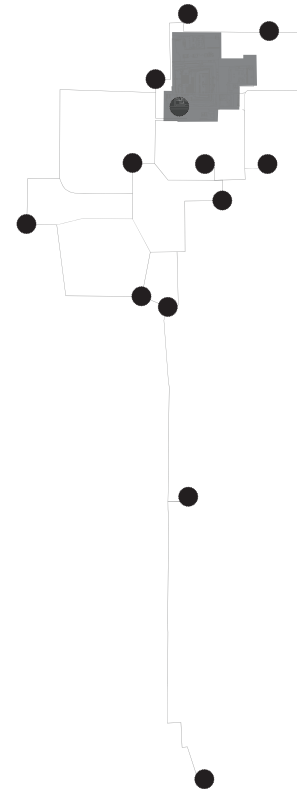




red urbana	74
museo	78
infraestructura cultural	80
cambio de escala	83
www.mutema.com.mx	84
sitios de hallazgo/TM	86
paleta de situaciones	88
conectividad/ colectividad	90
herramientas de conexión	92
herramientas de activación	94

museo de sitios	100
arqueología avanzada	102
museo de historias	104
museo con texto	106
medios urbanos	108
línea punteada	112

la forma del texto	118
el hallazgo en contexto	120
activación con texto	124
texto en línea	128
activación del contexto	132



la forma del texto

el hallazgo en contexto

activación con texto

texto en línea

activación del contexto



El lenguaje que utilizará el mutema para activar y conectar la red museística a lo largo de los diferentes recorridos, son textos. Textos que tomarán forma y moldearán el espacio. Textos que de manera física y virtual permitirán un acceso a la fuente de información y conectarán cada uno de los sitios de hallazgo con la zona arqueológica, con su contexto actual, con su ubicación actual. Los textos se materializan en la superficie actual a través de puntos, que en conjunto tomarán direcciones que arrastrarán el contexto dentro de la dinámica del mutema.

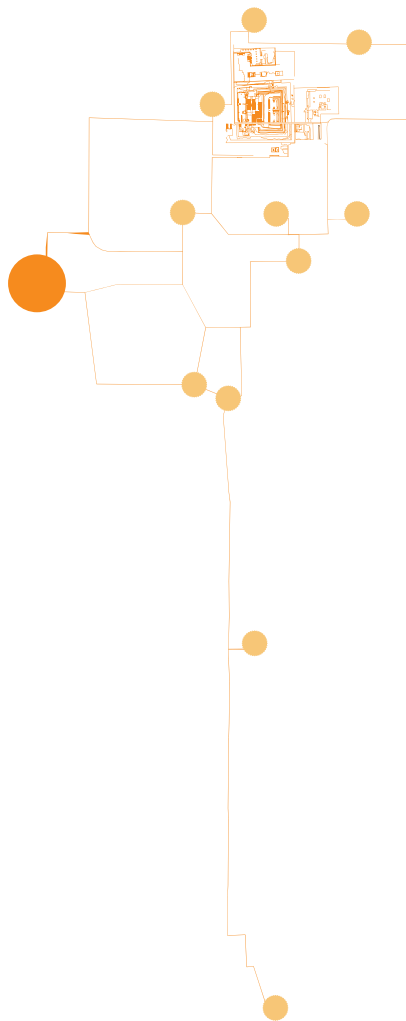
(la forma del texto)
el hallazgo en contexto

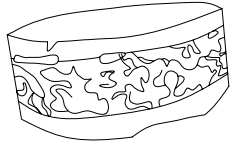
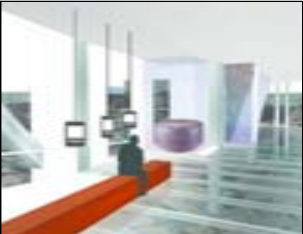
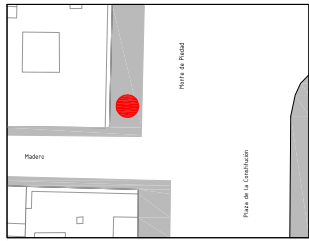

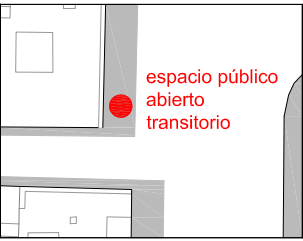
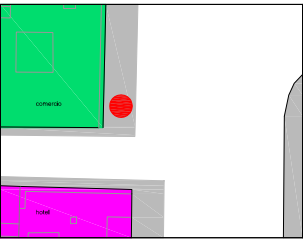
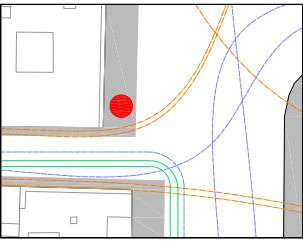
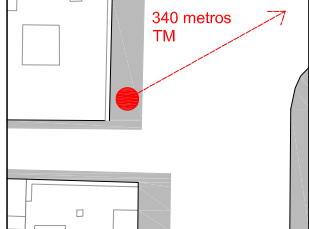


activación con texto

texto en línea

activación del contexto

hallazgo 8: Piedra de Tizoc



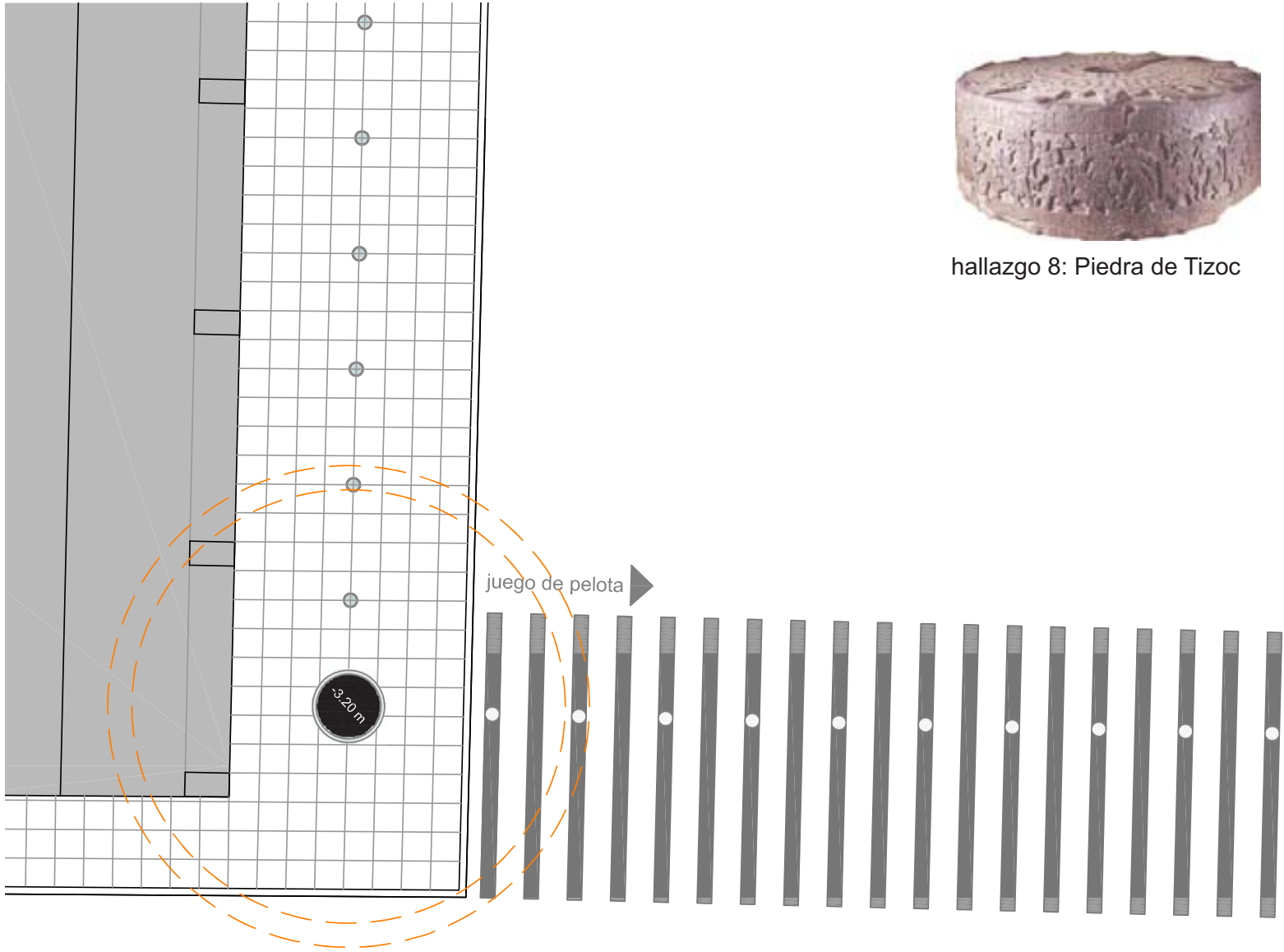
pieza de identificación	hallazgo	intervención PAU	vestigios	ubicación de hallazgos
	<p>Piedra de Tizoc 1790</p> <p>Piedra de Tizoc, se cree que es un <i>cuauhxicalli</i>, una plataforma redonda encima de la cual eran ritualmente ejecutados cautivos de guerra de alto rango jerárquico. En cada uno de los tableros que rodean los lados vemos al emperador Tizoc tomando cautivos de reinos diferentes. Usted puede ver el glifo de su nombre, una <i>piemra</i> diminuta manchada con ceniza que significa "La Piemra de Ceniza." Pero lo más importante es su vestido ritual. El está llevando el tocado de colibrí de Huitzilopochtli: prueba de que el emperador se presentó como la encarnación del dios patrón azteca mientras patrocinaba los combates que demostraban la proeza de su ejército y la opulencia de las tierras conquistadas que él distribuiría a su gente durante las fiestas llevadas a cabo a través del año.</p>	<p>1790 (obras de enpedrado y de construcción)</p>	<p>X</p>	
<p>localización mapa actual</p> 	<p>foto sitio</p> 	<p>espacio</p> 	<p>usos</p> 	<p>flujos</p> 
<p>TM</p> 	<p>usuarios</p> <p>turistas comerciantes compradores conductores</p>	<p>hallazgos</p> <p>Piedra de Tizoc</p> 	<p>tipologías espaciales</p> <ul style="list-style-type: none"> -espacio transitorios -recorridos CH -museo sin museo -espacio abierto -espacio público -reconocimiento total -MNA 	<p>sitio de hallazgo</p> 

(la forma del texto)
el hallazgo en contexto

activación con texto

texto en línea

activación del contexto





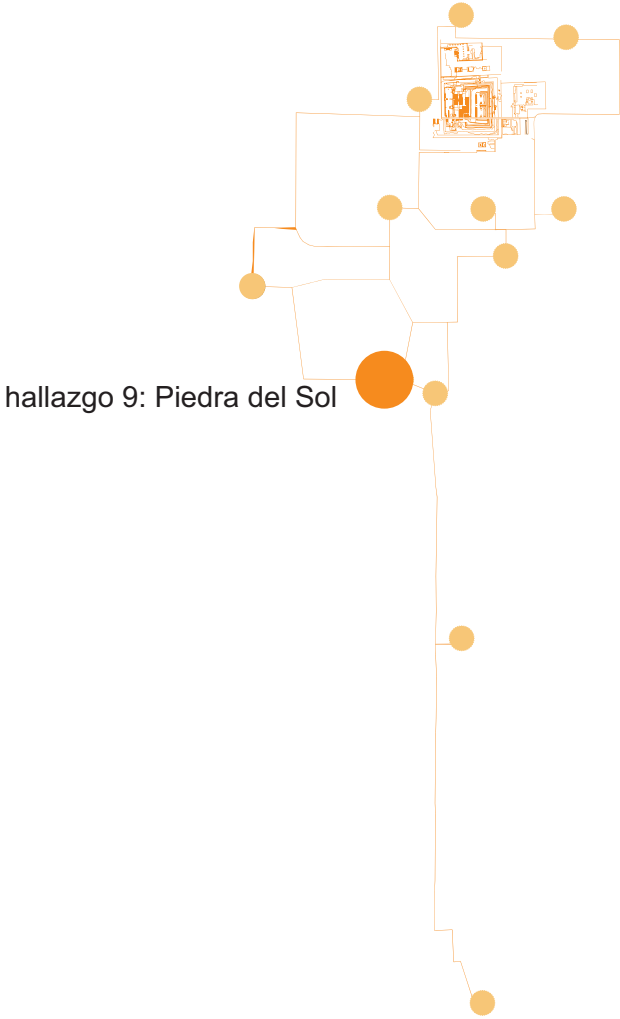
(la forma del texto)

el hallazgo en contexto

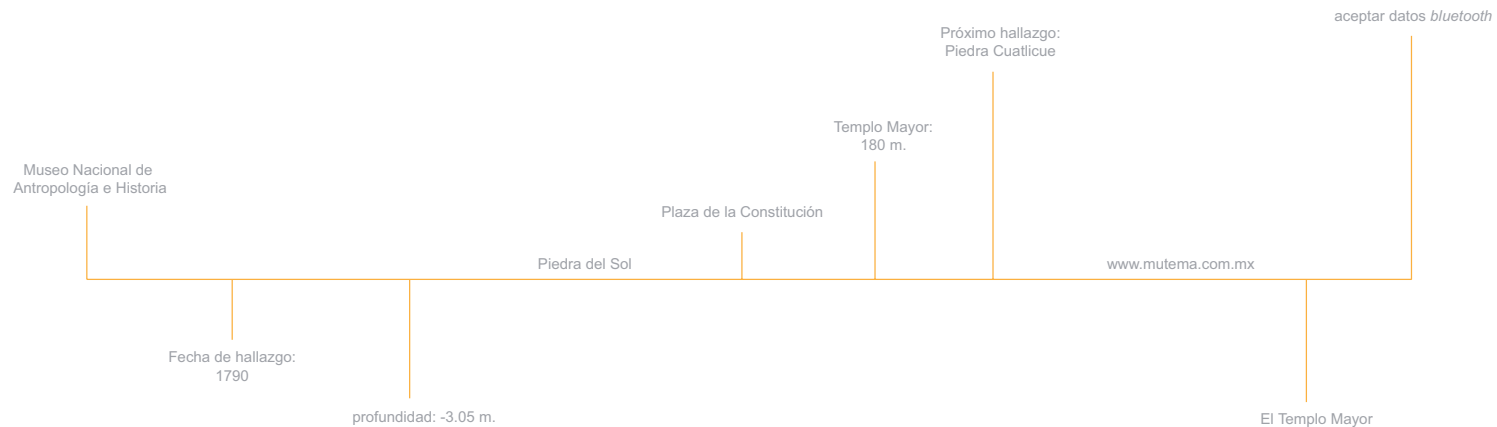
activación con texto

texto en línea

activación del contexto



Cada sitio de hallazgo es un nodo dentro del sistema del mutema y un acceso a la red mediática y virtual. Una pantalla en el piso desplegará la información del sitio de hallazgo y de la pieza arqueológica a través de un programa de proyección cíclico de datos. Los datos que se mostrarán irán cambiando cada 2 min. de tal modo que el visitante al museo pueda ver y asimilar la información en aproximadamente 20 min. De la misma manera, cualquier persona que pase de manera cotidiana por el mismo sitio de hallazgo podrá ver la mayoría de veces información diferente, pero complementaria. El programa cíclico ayudará al visitante y a cualquier persona a identificar los sitios de hallazgo dentro del contexto. Una vez reconociendo el sistema, el visitante recibirá y buscará la información vía *bluetooth* o red inalámbrica.



(la forma del texto)

el hallazgo en contexto

activación con texto

texto en línea

activación del contexto



9.03 am



9.05 am



9.07 am



9.09 am



9.11 am



9.13 am



9.15 am



(la forma del texto)

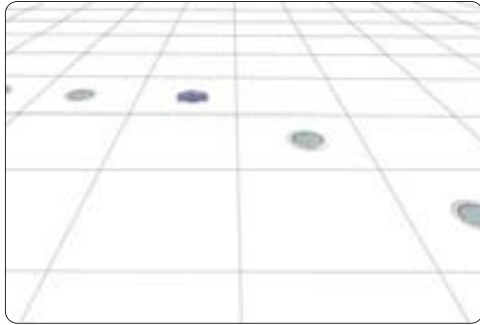
el hallazgo en contexto

activación con texto

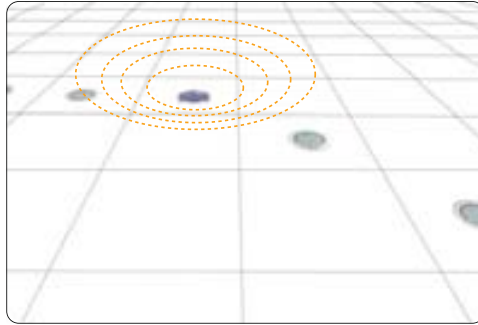
texto en línea

activación del contexto

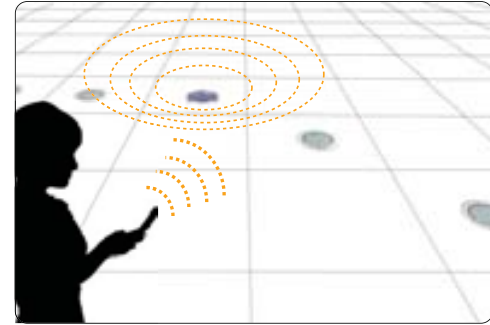




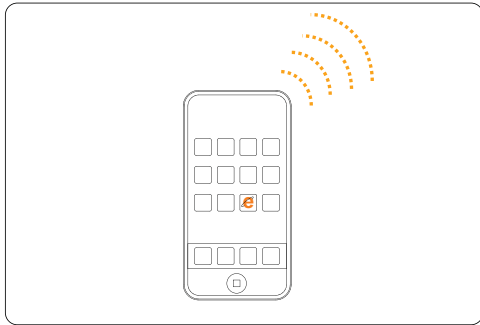
1



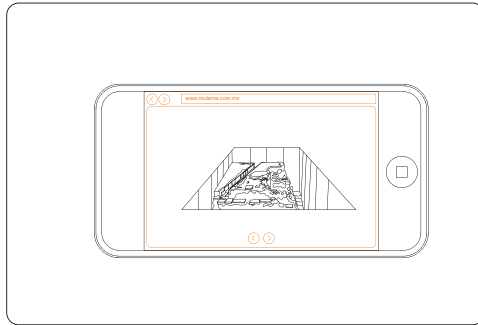
2



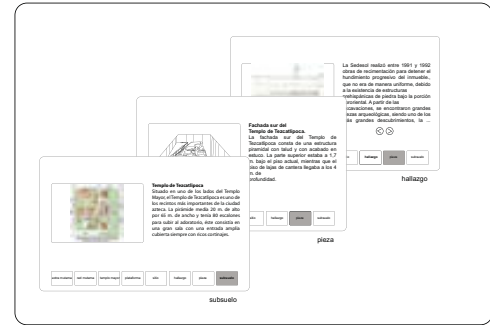
3



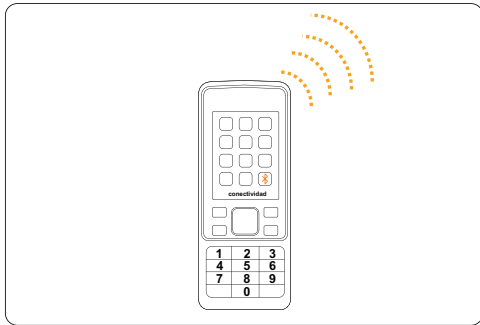
4 A



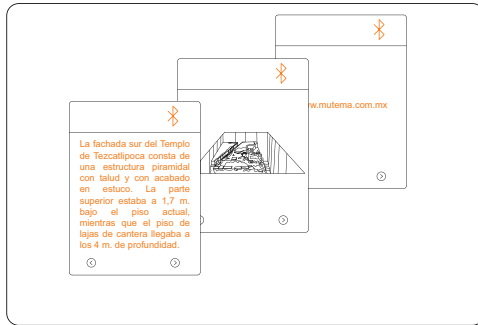
5 A



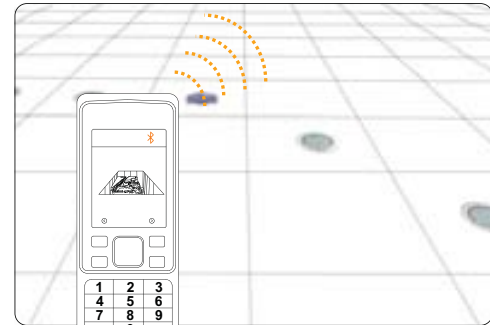
6 A



4 B



5 B



6 B

(la forma del texto)

el hallazgo en contexto

activación con texto

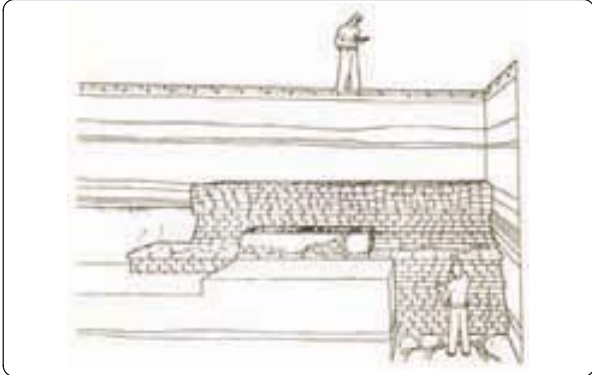
texto en línea

activación del contexto

www.mutema.com.mx

Archivo Edición Ver Herramientas Ayuda

mutema-inicio



La Sedesol realizó entre 1991 y 1992 obras de recimentación para detener el hundimiento progresivo del inmueble., que no era de manera uniforme, debido a la existencia de estructuras prehispánicas de piedra bajo la porción nororiental. A partir de las excavaciones, se encontraron grandes piezas arqueológicas, siendo uno de los más grandes descubrimientos, la ...

< >

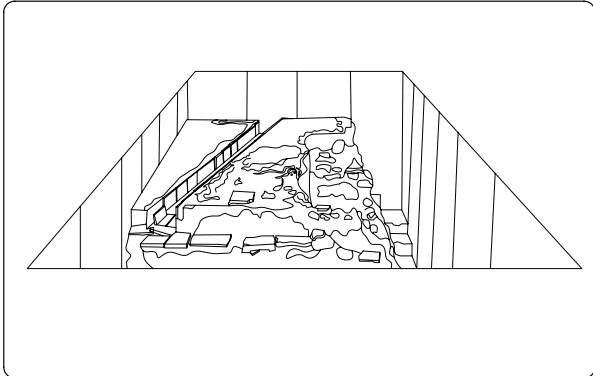
mutante red mutema templo mayor plataforma sitio **hallazgo** pieza subsuelo

Listo

www.mutema.com.mx

Archivo Edición Ver Herramientas Ayuda

mutema-inicio



Fachada sur del
Templo de Tezcatlipoca.
La fachada sur del Templo de Tezcatlipoca consta de una estructura piramidal con talud y con acabado en estuco. La parte superior estaba a 1,7 m. bajo el piso actual, mientras que el piso de lajas de cantera llegaba a los 4 m. de profundidad.

mutante red mutema templo mayor plataforma sitio hallazgo **pieza** subsuelo

Listo

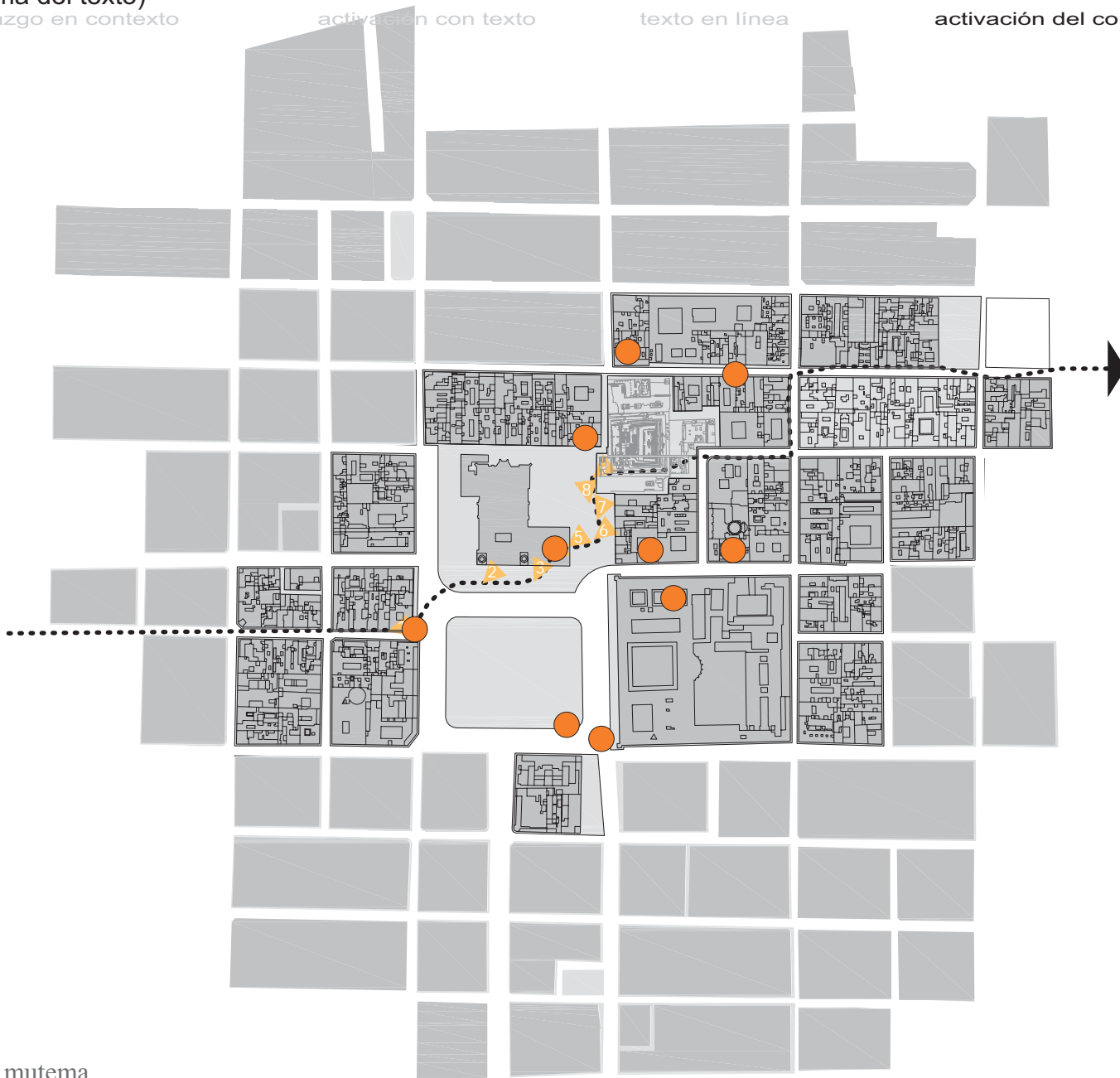
(la forma del texto)

el hallazgo en contexto

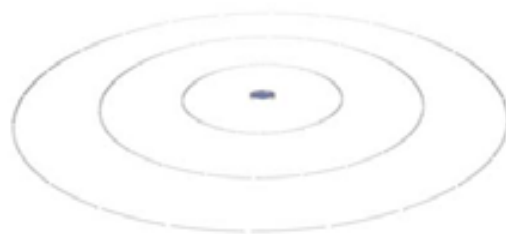
activación con texto

texto en línea

activación del contexto







Nuestro suelo, sus texturas, las capas actuales que conforman nuestra plataforma, se convierten en medios entre el subsuelo prehispánico y el Centro Histórico. Por una lado, el Museo Urbano del Templo Mayor incorpora la zona arqueológica a la dinámica actual de la ciudad ampliando sus alcances museísticos a partir de una referenciación directa de los sitios de hallazgo a la zona arqueológica. Por otro lado, 12 sitios de hallazgo, son evidenciados interrelacionados, recuperando un papel referencial dentro del recorrido museístico y cotidiano. La extensión de los sitios de hallazgo por medio de una línea punteada hace que el contexto sea parte del recorrido. Esto permite una percepción más amplia de nuestro subsuelo histórico e incorpora nuestro suelo actual dentro del ejercicio arqueológico.

La aplicación de una arquitectura mediática, entendida como medio de comunicación, establece un nuevo diálogo entre el subsuelo histórico, el Centro Histórico, y la ciudad. De esto surge un museo urbano, mediático, en red (mutema: museo urbano del Templo Mayor).

Dicho museo está constituido como un sistema en red que se ubica en todo el Centro Histórico, que tiene como referente el Templo Mayor y que se abre de manera física y virtual a partir de cada uno de los 12 sitios de hallazgos arqueológicos. Cada sitio y su interconexión con el Templo Mayor generan recorridos urbanos, ofreciendo una nueva visión actualizada del Templo Mayor y de Tenochtitlán como parte de la ciudad contemporánea que habitamos.

bibliografía

Francis Alys y Cuauhtemoc Medina, ***Diez Cuadras Alrededor del Estudio***, Antiguo Colegio de San Ildefonso, 2006.

Colegio de Arquitectura de Extremadura, ***Cambios de Estado***, *Oeste14, Arquitectura, Arte y Pensamiento Contemporáneo*, 2001.

CONACULTA, ***Museos de México y del Mundo, La voluntad de mostrar, el ingenio de ver***, Vol. 1, Espacios y Comunicación, INAH, 2004.

CONACULTA, ***Museos de México y del Mundo, Nuevos escenarios, nuevos imaginarios***, Vol. 2, Espacios y Comunicación, INAH, 2004.

CONACULTA, ***Museos de México y del Mundo, Paseos hacia el público presente***, Vol. 3, Espacios y Comunicación, INAH, 2005.

Escuela Superior de Grafismo y Arte de Leipzig, ***Architektur und Grafik***, Editorial Lars Muller, 1998.

Manuel Gausa, ***Otras Naturalezas Urbanas***, Espacio de Arte Contemporáneo de Castello, 2001.

Manuel Gausa, Vicente Guallart, Willy Muller, Federico Soriano, José Morales, Fernando Porras, ***Diccionario Metapolis, Arquitectura Avanzada***, Actar, 2000.

Jan Gehl, ***Life Between Buildings, Using Public Space***, Danish Architectural Press, 6ta edición, 2006.

Vicente Guallart, ***Sociopolis, Project for a City of the Future***, Actar, 2004.

Massachusetts Institute of Technology, ***Civic Realism***, Peter G. Rowe, 1997

Eduardo Matos Moctezuma, ***Excavaciones del Programa de Arqueología Urbana***, INAH, 2004.

Josep María Montaner, ***Museos para el Siglo XXI***, Editorial Gustavo Gili, 1995.

Rodolfo Santa María, **Arquitectura del Siglo XX en el Centro Histórico de la Ciudad de México**, Universidad Autónoma Metropolitana 2005.

Conrado Tostado, **1440 Minutos en el Ombligo de la Luna**, CONACULTA, INAH, 2005.

Universidad Nacional Autónoma de México y el Instituto Goethe de México, **Agua-Wasser**, 2003.

<http://www.lozano-hemmer.com>

Página personal de Rafael Lozano-Hemmer, artista electrónico.

www.mda.org.uk/software.htm

El Museo de 24 Horas es una Asociación independiente fundada por el Departamento de Cultura, Medios, Archivos y Bibliotecas.

<http://www.templomayor.inah.gob.mx/>

Página del museo virtual del Museo del Templo Mayor.

<http://www.mna.inah.gob.mx/>

Página del museo virtual del Museo Nacional de Antropología e Historia.

<http://www.waymedia.it/omp/index.php?page=mobitouch-proximity-marketing>

Empresa de paquetería de Mercado en Proximidad Digital.

<http://nautrus.blogspot.com/2008/08/resea-del-hallazgo-de-la-coyolxauhqui.html>

<http://www.tradky.com/m-museos-virtuales-3d.html>



gracias

Humberto Ricalde, Felipe Leal, Ilán Vit, Daniel Escotto, Olivia Huber, Carmen Huesca
Josefina Roldán, Adalberto Zires, Ana Janka, Hans Janka, Margarita Zires, Helmut Janka, Marcela Janka, Tomás
Janka, Amelia Gámez, Dalai Martínez, Alexandro López Cárdenas, Daniella Santos Coy, Hugo Martínez, Santiago
Ramos, Alejandro Leal, Ramón Arriola, Ángel Gómez, Margarita Flores, Edgar González, Gabriel Ortiz, Elena Tudela...
y todos los que han tenido la fe y la paciencia con este trabajo.

