

EL PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO ¿DIVULGACIÓN O ESPECTÁCULO?

De la difusión a la mercantilización del Patrimonio Arquitectónico en México.
Caso de estudio: Experiencia nocturna, Teotihuacán



Tesis teórica para obtener el título de Arquitecta presenta:
María **Fernanda Cienfuegos** Alvear

SINODALES
Arq. Lucía Vivero Correa
Mtro. Ramón Javier Martínez Burgos
Mtro. Francisco Nicholas de la Isla O'Neill

Facultad de Arquitectura
Universidad Nacional Autónoma de México
Ciudad Universitaria | CDMX | Mayo 2021





Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

Para Brenda Rodriguez

Universidad Nacional Autónoma de México
Ciudad Universitaria

Facultad de Arquitectura
Taller Max Cetto



AGRADECIMIENTOS

Durante mi formación profesional la vida me permitió llenarme de momentos inolvidables, aprendizajes profundos y cruzar camino con personas maravillosas. Concluir esta etapa formativa mediante esta investigación me permite brindar un espacio para agradecerle profundamente a todas las personas que me acompañaron en el proceso.

Quiero agradecer a mi alma máter, la Universidad Nacional Autónoma de México por convertirse en mi segunda casa y darme la oportunidad de aprender, ver la vida de otra manera y crecer en todos los aspectos de mi vida.

A mi familia, a mis padres Onelia y Toño por tanto amor y paciencia, por ser un ejemplo, un sostén y buscar siempre lo mejor para mí, les debo todo y espero que la vida me permita regresarles un poco de lo mucho que me han dado. A mis tíos y tías; de manera especial a Claudia y David por brindarme un lugar en su hogar y mucho apoyo. A mi hermano y a mis primos, crecer junto a ellos ha sido una maravilla, pero disfrutar juntos esta etapa se volvió un pilar de mi formación como persona.

A mis tutores; a Lucy por su gran paciencia, sus palabras de apoyo y por ser una profesora fuera de molde. Por su dedicación y su amistad. A Paco por su manera de comunicarse y su apoyo en el seminario.

A Javier por ser parte fundamental de mi carrera, a quien agradezco tantas enseñanzas más allá del aula, por la oportunidad de aprender a enseñar y por aprendizajes que me han hecho crecer como arquitecta y como persona.

A todas las profesoras y profesores que compartían su amor y pasión por la carrera, particularmente a Joram y su poética forma de ser, gracias por cada palabra, foto y croquis.

No podría concluir la licenciatura sin la amistad y apoyo de muchos compañeros y personas, si bien, agradezco a todas aquellas almas que conocí, quisiera hacer especial mención a las que tocaron las fibras más profundas de mi corazón y me dejaron recuerdos inolvidables.

A Víctor y Daniela, quienes estuvieron desde el día uno, las clases y tareas a su lado fueron una constante de risas, apodos, canciones y desvelos.

A Luis por su carisma inigualable, a Miriam por su sensibilidad y amor. Con ambos los recorridos por la ciudad fueron más bellos y la comida tenía un mejor sabor. Gracias por su amistad tan bonita.

A Oscar, por su ser tan extraordinario y noble, por su gusto apasionado por la comida, la teoría y el deporte. Gracias por los consejos, la confianza y el apoyo incondicional.

A Brendi, un ser lleno de luz que llegó a iluminarme en muchos aspectos de la vida, amiga incondicional y una maravilla de persona. Quien se esconde aún entre canciones, películas y comidas. A quien le dedico con todo mi esfuerzo esta Tesis y a quien extraño con todo el corazón.

A Angela, por su personalidad tan auténtica y su amistad tan real, gracias por ese sentido del humor tan característico.

A Gris, gracias por estar en momentos complicados y tener palabras adecuadas, por su vibra tan bonita y única, por las aventuras, risas y espontaneidades.

Quiero agradecer a las personas que cuando más lejos estaba de casa me hicieron sentir siempre en familia, a Shary y Aldo, mi corazón se llenó de alegría al vivir tantas experiencias a su lado, gracias por cada viaje, desvelo, fiesta, comida y momento que estuvieron conmigo.

A Juan y Sandra por su manera particular de ser, por las risas, fiestas y pijamadas.

A las personas que me abrieron su corazón y me hicieron sentir que pertenecía cuando me sentía tan perdida, a Mariana, Tenni, Víctor y Dania. Con ustedes cada día era más llevadero y feliz, la universidad y la vida tuvieron más sentido desde que me ofrecieron su amistad.

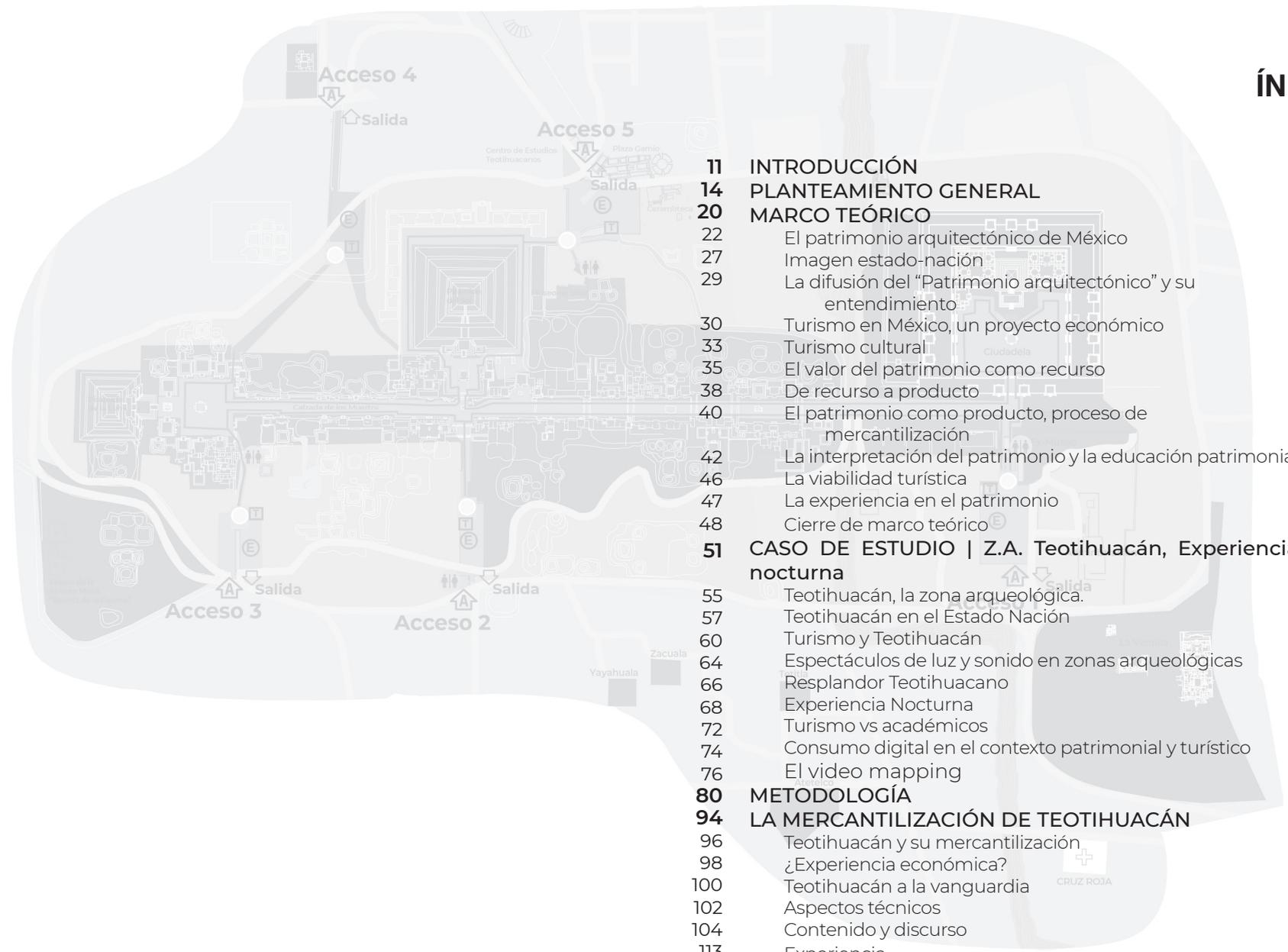
Quiero agradecer a las personas que llegaron de sorpresa y de un día a otro sentí que las conocía de toda la vida. A Charles, Celeste, Troyo y Jaz, gracias por enseñarme tanto y compartir momentos tan especiales para mí.

Agradezco a la maestra Adriana Egan, quien me guio por el camino de la luz y la fotografía. A Angy, Sofi, Nitzza, Lou, Nadia y Pau, por ser personas extraordinarias y únicas.

No quisiera concluir estos agradecimientos sin mencionar a los amigos que estaban y siguen presentes desde antes de comenzar esta etapa.

Gracias Viri por ser la mejor amiga, por ser tan incondicional y extraordinaria. A Rubén, Tete, Gio, Stef, Juan Pablo, Ivette, Conzo, Juan Carlos, Guido, Max; gracias por ser amigos tan maravillosos y seguir siendo parte de mi vida, por crecer y aprender juntos.

Gracias por acompañarme en esta etapa.



11 INTRODUCCIÓN

14 PLANTEAMIENTO GENERAL

20 MARCO TEÓRICO

22 El patrimonio arquitectónico de México

27 Imagen estado-nación

29 La difusión del “Patrimonio arquitectónico” y su entendimiento

30 Turismo en México, un proyecto económico

33 Turismo cultural

35 El valor del patrimonio como recurso

38 De recurso a producto

40 El patrimonio como producto, proceso de mercantilización

42 La interpretación del patrimonio y la educación patrimonial

46 La viabilidad turística

47 La experiencia en el patrimonio

48 Cierre de marco teórico

51 CASO DE ESTUDIO | Z.A. Teotihuacán, Experiencia nocturna

55 Teotihuacán, la zona arqueológica.

57 Teotihuacán en el Estado Nación

60 Turismo y Teotihuacán

64 Espectáculos de luz y sonido en zonas arqueológicas

66 Resplandor Teotihuacano

68 Experiencia Nocturna

72 Turismo vs académicos

74 Consumo digital en el contexto patrimonial y turístico

76 El video mapping

80 METODOLOGÍA

94 LA MERCANTILIZACIÓN DE TEOTIHUACÁN

96 Teotihuacán y su mercantilización

98 ¿Experiencia económica?

100 Teotihuacán a la vanguardia

102 Aspectos técnicos

104 Contenido y discurso

113 Experiencia

120 CONCLUSIONES

128 FUENTES CONSULTADAS

134 IMÁGENES



Es absurdo pretender que la sociedad no cambia con el tiempo y que esto conlleva a nuevas maneras de entender y relacionarse con el patrimonio.

Los valores y dinámicas se renuevan con los años, lo que constantemente como sociedad y profesionistas nos lleva a enfrentar nuevos planteamientos, reflexiones y problemáticas.

En la presente investigación se muestra la propuesta de una metodología para el estudio y análisis del contenido de los Programas Culturales que usan el Patrimonio Arquitectónico. Con la principal intención de contribuir con una serie de estrategias en las que la puesta en valor del mismo contribuya a la Interpretación del Patrimonio por parte de los visitantes.

En el Capítulo inicial se presenta el tema a estudiar y la problemática principal, así como la hipótesis planteada y los objetivos a cumplir.

El Capítulo 1 es el Marco Teórico de la investigación. Para tener un contexto general de la problemática es necesario abordar conceptos construidos a lo largo de la historia en México, así como el contexto político, social y económico en el que ha estado presente el Patrimonio Arquitectónico. Comprender estos sucesos históricos es necesario para entender el discurso que conlleva el Patrimonio.

En este capítulo también se aborda el llamado "proceso de mercantilización" un fenómeno en el que los bienes patrimoniales se utilizan principalmente por su valor de uso y demanda de los consumidores.

Así como, las distintas disciplinas y estudios ligadas al Patrimonio y su vínculo con la sociedad.

Por otro lado, el Capítulo 2 presenta el caso de estudio, **Teotihuacán, Experiencia Nocturna**. En éste, se describe el

sitio dónde se realiza el Programa Cultural, la historia y su relación a la teoría presentada anteriormente, y el Programa Cultural como tal, para tener un panorama completo, se contextualiza acerca de sus antecedentes, sus cifras estadísticas generales y el medio audiovisual que utiliza.

La metodología desarrollada y empleada durante esta investigación es presentada en el Capítulo 3.

El Capítulo 4 explica el fenómeno de mercantilización que sufre Teotihuacán al ser ejecutado el Programa Cultural, se exponen las irregularidades y reflexiones basadas en la teoría expuesta en Capítulo 1 y los resultados de la metodología empleada.

Finalmente el Capítulo 5 presenta las conclusiones obtenidas.



00

Planteamiento general

PRESENTACIÓN

HIPÓTESIS

OBJETIVOS



Imagen 1. Museo de San Carlos

La investigación que se presenta a continuación comienza por el entendimiento de la problemática dentro del contexto de Turismo cultural, en el que se identificarán principalmente dos actores, el patrimonio arquitectónico y la sociedad.

A través del tiempo se han creado instituciones y autoridades¹ que procuran por el Patrimonio cultural; dentro de su gestión, la difusión² y la divulgación³ buscan dar a conocer los valores del patrimonio mediante distintos medios hacia la sociedad para su conocimiento y/o reconocimiento.

El patrimonio arquitectónico en este contexto turístico está presente por su potencial de ser un bien susceptible para nuevos usos, lo que Rogerio Proença Leite, doctor en Ciencias Sociales, relaciona con un sistema de gestión y políticas de Turismo en el que éste buscará una autosuficiencia económica, es decir justificar su uso por la generación de recursos que puede producir y que puede ayudar a su propio mantenimiento y asegurar su futuro.⁴



Gráfico 1. Problematización.
Elaboración propia.

Es común que por parte de los gestores del patrimonio en México como el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) y el Instituto Nacional de Bellas Artes (INBAL) se busque mediante “programas culturales” la divulgación y aprovechamiento de este potencial económico. Proyectos que usaran el patrimonio arquitectónico para distintos acontecimientos como festivales, eventos temporales, entre muchos otros.

Sin embargo, la creación y desarrollo de proyectos se basa en la mayoría de los casos en las demandas del mercado, por lo que el patrimonio arquitectónico sufre el riesgo de mercantilizarse al enfocarse en formas de interacción basadas en el consumo y oferta de distintos servicios, en dónde los bienes simbólicos pasen a ser considerados una mercancía cultural.⁵

El interés del mercado capitalista hacia el patrimonio es el de la cultura de consumo y mercancía rentable.

“(…) los monumentos no pueden más que proporcionar procesos de identificación circunstancial y efímera entre los individuos, puesto que las relaciones sociales que se establecen por su intermedio perduran solamente mientras es posible continuar consumiendo el objeto”

-Carlos Fortuna⁶

En otras palabras, Fortuna se refiere a que los individuos logran identificar de manera efímera los monumentos por que las relaciones que se producen sólo existen en un contexto de consumo o mercantilización, dónde la relación se puede limitar a los objetivos comerciales, lo que pone en riesgo de banalización al patrimonio.

1. INAH, INBAL

2. “la difusión se preocupa porque el mensaje llegue a conocedores del tema, principalmente científicos, investigadores y especialistas” (Consejo de Ciencia, Tecnología e Innovación de Hidalgo, 2020)

3. “la divulgación se propone expandir esos conocimientos a todas las personas interesadas y, para lograrlo, busca que el mensaje sea atractivo, fresco, pero sin que por eso desvirtúe el contenido” (Consejo de Ciencia, Tecnología e Innovación de Hidalgo, 2020)

4. (Proença Leite R., 2010)

5. *ibidem*

6. 1999 Identidades, percursos, paisagens culturais, Oeiras, Celta, Recuperado *ibidem*

7. (Giménez, 2005) pág. 181

En palabras de Rosas Mantecón existe un riesgo de banalización y pérdida de autenticidad al querer convertir la realidad en un espectáculo, y sufrir una amenaza de perder su sentido y valor, por la lógica homogeneizante del mercado al que se enfrenta.⁷

Para especialistas del Patrimonio arquitectónico y el turismo cultural como Víctor Morel Flores Chapa, para el desarrollo de nuevos proyectos es necesario que se considere una base objetiva, criterios de valor histórico, estético y representar un significado para la comunidad.

a) Hipótesis

Si se analiza y estructura el contenido de un **programa cultural** entonces se realizará una propuesta de estrategias para un proyecto de **interpretación** del patrimonio arquitectónico enfocado en su **divulgación** más allá de un **producto de consumo turístico**.

b) Objetivos

a) Objetivo general

Generar mediante un estudio de contenido para programas culturales en el Patrimonio arquitectónico estrategias que permitan la interpretación de este y su divulgación.

b) Objetivos específicos.

- Identificar y demostrar la influencia del turismo cultural en la mercantilización del Patrimonio arquitectónico y su Espectacularización.
- Descomponer el proceso de transformación de recurso patrimonial a producto patrimonial.
- Relacionar la influencia de los medios de difusión del caso de estudio en la interpretación del patrimonio por la sociedad.
- Analizar un caso de estudio, su contenido, impacto mediático y el resultado bajo los criterios de interpretación en el contexto de mercantilización.

01

MARCO TEÓRICO

- 1 EL PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO DE MÉXICO
- 2 IMAGEN ESTADO-NACIÓN
- 3 LA DIFUSIÓN DEL "PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO" Y SU ENTENDIMIENTO
- 4 TURISMO EN MÉXICO, UN PROYECTO ECONÓMICO
- 5 TURISMO CULTURAL
- 6 EL VALOR DEL PATRIMONIO COMO RECURSO
- 7 EL PATRIMONIO COMO PRODUCTO, PROCESO DE MERCANTILIZACIÓN
- 8 LA INTERPRETACIÓN DEL PATRIMONIO
- 9 DE RECURSO A PRODUCTO
- 10 LA VIABILIDAD TURÍSTICA
- 11 LA EXPERIENCIA EN EL PATRIMONIO
- 12 CIERRE DE MARCO TEÓRICO



Imagen 2.. Pirámide del Sol vista desde la Pirámide de la Luna
José María Velasco, 1878.

01.01

El Patrimonio arquitectónico

Para referirnos a un término como “Patrimonio arquitectónico” y entender el tratamiento del problema planteado es necesario abordar y analizar las definiciones que han sido dadas en diferentes ámbitos y disciplinas del “Patrimonio cultural”, así como sus clasificaciones.

A través de los años distintos documentos han servido para definir, proteger y resaltar la importancia del patrimonio. La Carta de Atenas en 1931 surgió como una preocupación hacia la restauración, preservación y conservación a los sitios de valor internacional y contribuyó al desarrollo de un movimiento internacional que ha dado lugar a la fundación de organismos y documentos para la salvaguarda y transmisión de la riqueza que el patrimonio representa.

En 1964 se publica la Carta de Venecia por el Consejo internacional de Monumentos y Sitios, ICOMOS⁸ por sus siglas en inglés; en el que se profundiza respecto al contenido de la Carta de Atenas con 16 puntos que ampliaron las medidas de protección a los monumentos y edificios históricos.

Estos acontecimientos dieron pie a la exploración y estudio del patrimonio desde diversas disciplinas y en distintos contextos, para comprender mejor estas diferencias se presentan a continuación ejemplos útiles para fines de esta investigación.

Definición según UNESCO

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO⁹, por sus siglas en inglés un organismo internacional estableció en la Convención de 1972 para la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural, una definición del Patrimonio cultural para la comunidad internacional, sin embargo, es importante considerar éste únicamente como una guía para su identificación, ya que cada país debe formular su propia interpretación y terminología.



Imagen 3. Ciudad Universitaria desde el 2007 cuenta con el reconocimiento de UNESCO como Patrimonio de la humanidad

“Artículo 1

A los efectos de la presente Convención se considerará “patrimonio cultural”:

- los monumentos: obras arquitectónicas, de escultura o de pintura monumentales, elementos o estructuras de carácter arqueológico, inscripciones, cavernas y grupos de elementos, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia,

- los conjuntos: grupos de construcciones, aisladas o reunidas, cuya arquitectura, unidad e integración en el paisaje les dé un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia,

- los lugares: obras del hombre u obras conjuntas del hombre y la naturaleza, así como las zonas, incluidos los lugares arqueológicos

que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista histórico, estético, etnológico o antropológico.” (UNESCO, 1972)

Definición jurídica en México

Considerando que la definición brindada por la UNESCO deja un panorama muy amplio bajo el cual el patrimonio pueda ser clasificado y entendiendo que cada país formulará su interpretación es necesario mencionar cómo se rige este aspecto en México.

La Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas de 1972 desde una perspectiva jurídica se entiende por patrimonio cultural “los monumentos arqueológicos, artísticos, históricos y paleontológicos” según su cronología.

8. International Council on Monuments and Sites

9. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

Se define como monumentos arqueológicos:

ARTICULO 28.- Son monumentos arqueológicos los bienes muebles e inmuebles, producto de culturas anteriores al establecimiento de la hispánica en el territorio nacional, así como los restos humanos, de la flora y de la fauna, relacionados con esas culturas.

Se define como monumentos artísticos:

ARTICULO 33.- Son monumentos artísticos los bienes muebles e inmuebles que revistan valor estético relevante.

Para determinar el valor estético relevante de algún bien se atenderá a cualquiera de las siguientes características: representatividad, inserción en determinada corriente estilística, grado de innovación, materiales y técnicas utilizados y otras análogas.

Tratándose de bienes inmuebles, podrá considerarse también su significación en el contexto urbano.

Las obras de artistas vivos que tengan la naturaleza de bienes muebles no podrán declararse monumentos artísticos.

Podrán ser declaradas monumentos las obras de artistas mexicanos, cualquiera que sea el lugar donde sean producidas. Cuando se trate de artistas extranjeros, sólo podrán ser declaradas monumentos las obras producidas en territorio nacional.

La declaratoria de monumento podrá comprender toda la obra de un artista o sólo parte de ella. Igualmente, podrán ser declaradas monumentos artísticos o quedar comprendidas dentro de las zonas de monumentos artísticos, obras de autores cuya identidad se desconozca.

La obra mural de valor estético relevante será conservada y restaurada por el Estado.

Artículo reformado DOF 26-11-1984"



Imagen 4. Patrimonio Arqueológico. Bajorelieve Maya encontrada en Palenque



Imagen 5. Patrimonio Artístico Museo Casa-Estudio Diego Rivera y Frida Kahlo



Imagen 6. Patrimonio histórico Catedral Basílica de Zacatecas Nuestra Señora de los Zacatecas

Se define como monumentos históricos:

"ARTICULO 35.- Son monumentos históricos los bienes vinculados con la historia de la nación, a partir del establecimiento de la cultura hispánica en el país, en los términos de la declaratoria respectiva o por determinación de la Ley.

ARTICULO 36.- Por determinación de esta Ley son monumentos históricos:

1.- Los inmuebles construidos en los siglos XVI al XIX, destinados a templos y sus anexos; arzobispados, obispados y casas curales; seminarios, conventos o cualesquiera otros dedicados a la administración, divulgación, enseñanza o práctica de un culto religioso; así como a la educación y a la enseñanza, a fines asistenciales o benéficos; al servicio y ornato públicos y al uso de las autoridades civiles y militares. Los muebles que se encuentren o se hayan encontrado en dichos inmuebles y las obras civiles relevantes de carácter privado realizadas de los siglos XVI al XIX inclusive."

Definición antropológica

El antropólogo y especialista en legislación cultural, Boly Cottom, define el patrimonio cultural desde un punto de vista antropológico como "Aquellos productos culturales¹⁰ tangibles o intangibles (materiales o inmateriales) que tienen un valor excepcional para una colectividad social determinada y que forma parte fundamental de su identidad cultural"¹¹

En el caso particular de México estos bienes son diversos y responden a procesos históricos y políticos distintos, Cottom parte del entendido que la cultura es dinámica y cambiante, sin embargo,

10. El autor hace referencia a la cultura como un fenómeno social que abarca un conjunto de la actividad humana, con siguiente definición: "Conjunto de símbolos, valores, actitudes, habilidades, conocimientos, significados, formas de comunicación y organización sociales, y bienes materiales que hacen posible la vida de una sociedad determinada y le permiten transformarse y reproducirse como tal de una generación a las siguientes" referenciada a Guillermo Bonfil. (Cottom, 2001)

11. (Cottom, 2001)

permanecen algunos elementos que se consideran apreciables y fundamentales para la referencia identitaria y por ese valor excepcional es considerada patrimonio por aquel grupo y su interés por preservarlos para garantizar puntos de referencia identitarios colectivos.

Así mismo UNESCO reconoce este tipo de representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas como el “patrimonio cultural inmaterial” herencia a través de las generaciones, en constante recreación y con profundo sentimiento de identidad para su continuidad como grupo o comunidad¹².

Si bien como se presentó anteriormente el patrimonio está definido y acotado por leyes nacionales, es importante hacer especial énfasis en el valor que el ser humano le confiere y de alguna manera la capacidad de ser múltiples y cambiantes según el transcurso de la historia.

PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO

Bajo los conceptos anteriormente dados, para fines prácticos de esta investigación se tomaron en cuenta las consideraciones en común que comparten estas definiciones para construir una definición de “Patrimonio arquitectónico”, esto es con la intención de no “clasificar” los bienes materiales bajo un concepto que pueda limitar la investigación, así como entender la importancia de conocer ambos conceptos bajo perspectivas distintas y la necesidad de comprender su importancia social y/o los procesos de políticas públicas y civiles.

Dentro de la definición de Patrimonio cultural y con base a lo anterior expuesto, yo definiré en esta investigación el Patrimonio arquitectónico como los bienes inmuebles considerados por una colectividad social por su valor excepcional para la identidad cultural y colectiva, que son clasificados bajo un marco legal en México.

12. (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2020)

La importancia y relación de la imagen de nuestros monumentos hoy en día se remonta al tiempo postrevolucionario en México, en el que como parte de la ideología de pensamiento liberal era necesario que los ciudadanos del país tuvieran un sentimiento de identidad colectiva que a su vez pudiera distinguirlos de los demás países y consolidara a su vez el nuevo Estado Nacional.

México contaba con una población indígena que conformaba la mayoría de los habitantes, la cual tenía una diversidad de etnias, lenguas y cultura propia. Bajo la cual el Estado nacional comienza a construir la “historia patria”¹³ que rescata el pasado y la cultura de sus antepasados previo a la conquista española, lo que promovió y financió las exploraciones de sitios arqueológicos el país.

Durante el gobierno del presidente Porfirio Díaz comienzan muchos de los trabajos de exploración arqueológica, mismos que eran llevados a las convenciones y ferias internacionales y que a su vez llamaban la atención de los extranjeros.

En 1916 Manuel Gamio publica “Forjando patria. Pro-nacionalismo” en el que se planteó un programa para la unidad nacional como base de construcción de una nueva patria. En la que el indio se incorporara a la sociedad, acercamiento racial, unificación del idioma y la cultura.¹⁴

Como se ha descrito anteriormente y con el sustento de autores como Sonia Lombardo y Enrique Florescano la formación del patrimonio cultural corresponde a una construcción histórica que ha sido formada por el sector gubernamental que, conforme a

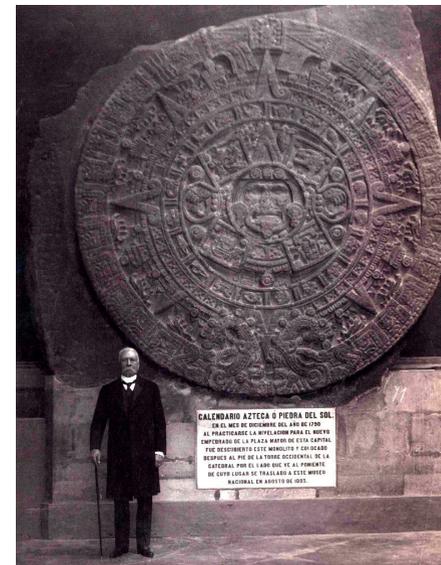


Imagen 7. Presidente Pórfirio Díaz junto a la piedra del sol en 1910

sus intereses políticos y sociales, logra establecer una selección de objetos y su valoración.¹⁵

La identificación del patrimonio mexicano forma parte de un proyecto cultural establecido y jerarquizado de manera hegemónica, con intenciones de dar una imagen e identidad compartida del Estado Nacional, según el contexto histórico y sus condiciones políticas y sociales.

Al crear la idea de una identidad compartida, la creación de museos y publicaciones logró dar a conocer símbolos, artesanías y saberes regionales más allá de su región local.

A través de los años y hasta la actualidad, los grupos de poder “seleccionan” los bienes que de alguna manera recibirían más difusión y divulgación hacia todo el país, así como la creación de estatuas, monumentos y nuevos bienes que representen la idea política y social del discurso que se maneja.

Lo que llevo al reconocimiento público de muchos bienes patrimoniales hasta la fecha.

En palabras del antropólogo y crítico cultural Néstor García Canclini el proyecto de la Imagen Nación buscaba crear un “Repertorio iconográfico unificado” del patrimonio nacional.

13. La historia oficial impartida en los establecimientos educativos, según la autora Sonia Lombardo (Lombardo de Ruiz, 1997)

14. Mercado López, 2016)

15. (Lombardo de Ruiz, 1997)



01.03

La difusión de un producto, el Patrimonio arquitectónico y su entendimiento

El patrimonio fuertemente asociado con la construcción de imagen nacional, como se mencionó anteriormente, ha sufrido transformaciones con el paso del tiempo directamente relacionadas al desarrollo y condiciones que marca el Estado y las sociedades modernas, el paso de estas transformaciones provoca a su vez modificaciones en la manera en que se plantean los discursos en términos de difusión y divulgación.

Enrique Florescano en su artículo “El patrimonio nacional. Valores, usos, estudio y difusión” ubica dentro de este contexto 4 factores complejos que determinan la idea de patrimonio y los programas dedicados a su protección, estudio y muy importante su difusión y divulgación.

I. Cada época de manera distinta realiza el rescate del pasado y la selección de los bienes, en un proceso de identificación y reconocimiento del patrimonio y los valores del pasado.

II. La selección y rescate del patrimonio parte de los valores de los grupos sociales dominantes.

III. Existe un proceso de distinción de lo universal a lo particular.

IV. Los intereses sociales y políticos condicionaran el uso de los diferentes sectores que concurren en el seno de la sociedad.

En México la idea de una identidad unificada partió de estos factores ubicados en un contexto histórico determinado, sin embargo, con el paso del tiempo al modificarse estos factores se modificaron por consecuente los valores, usos, estudios y difusión del patrimonio.

En el último tercio del siglo XX el patrimonio comenzó a desarrollarse como un producto ofrecido a un mercado de bienes simbólicos, se le percibió como una mercancía que obedecía criterios de consumo y mercado¹⁶ y que tenía un potencial de explotación económico.

16. (Nivón, 2010)

méxico

01.04

Turismo en México

FLOWERS EVERY DAY OF THE YEAR



MEXICO HOST TO THE WORLD
FOR THE OLYMPICS 1968.

En la década de los años veinte y treinta del siglo XIX se consolida la atención hacia el turismo en el país, el incremento de los visitantes es relevante en términos de ingresos de divisas, negocios y empleos relacionados directamente a esa actividad.

El desarrollo de la industria del turismo, según Alberto J. Pani, Secretario de Relaciones Exteriores durante 1921, permitiría a los mexicanos admirar nuevos panoramas y poblaciones a la par de estimular solidaridad. Por supuesto para llegar a dichos objetivos era necesario contar con condiciones apropiadas y medios de comunicación que pudieran responder a las demandas que se presentarían a futuro, se intensificó la construcción de la red nacional de carreteras y se impusieron impuestos para la conservación, construcción y mantenimiento de caminos.¹⁷

En la siguiente gráfica podemos ver el crecimiento repentino que tuvo el turismo desde la década de 1930 hasta finales de siglo por parte de visitantes extranjeros. Esto dio lugar a la creación de iniciativas, programas de desarrollo y especial atención económica al turismo como actividad comercial para el país.

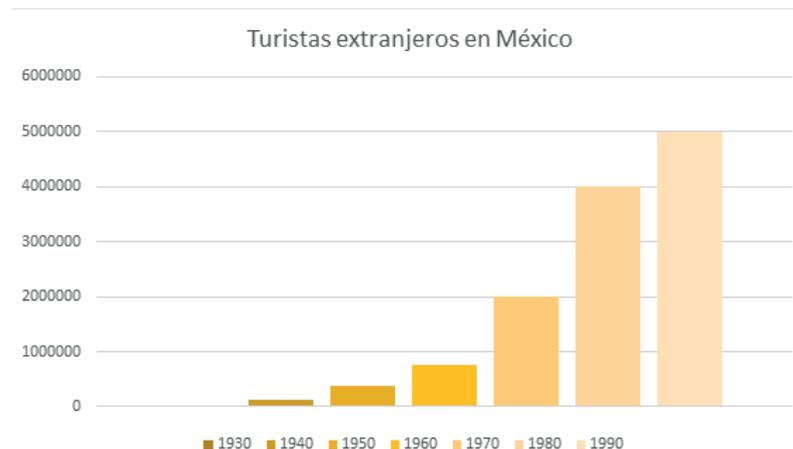


Gráfico 2. Turistas extranjeros en México.
Elaboración propia basada en García Moll, 1998

Para finales de 1938, mediante la iniciativa de decreto para la creación del INAH, Lázaro Cárdenas resalta el rendimiento económico que la exploración de las ruinas arqueológicas y la conservación de monumentos coloniales ha dejado después de todo proceso y resultado de la formación identitaria posrevolucionario.

Existe posteriormente un reconocimiento internacional de lo redituable del patrimonio cultural en la oferta turística alrededor del mundo.¹⁸ Si bien, México enfrentaba un desequilibrio económico por lo movimientos armados precedentes, la Gran Depresión y la situación mundial. Por lo que el ingreso de recursos adicionales y divisas extranjeras era importante para las actividades económicas nacionales.¹⁹

Por su lado, en México el turismo ha sido considerado uno de los medios con mayor potencial como generador de empleo, Miguel Alemán dio a conocer la "Carta Turística" durante su campaña presidencial en 1946 en la que resalta el turismo como un potencial para desarrollar muchas zonas del país y elevar los ingresos y actividades económicas. Posteriormente, Adolfo Ruiz Cortines fomentó esta actividad como una manera de reforzar la identidad nacional.

Se establecieron y llevaron a cabo criterios para crear una infraestructura turística en el país. Se construyeron hoteles, carreteras y se mejoraron aeropuertos. Se creó en 1949 la Comisión Nacional

17. (Mercado López, 2016)

18. 1963 Conferencia de las Naciones Unidas sobre Viajes Internacionales y Turismo celebrada en Roma

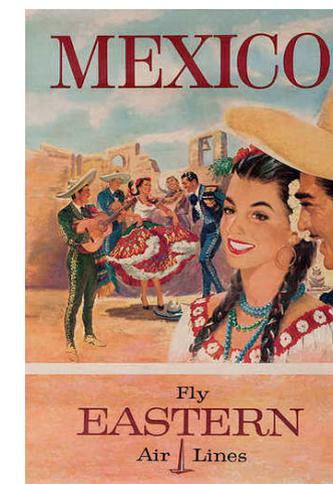
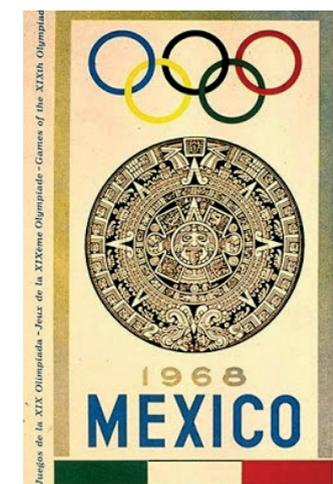
1967 Normas de Quito, Reunión Sobre Conservación y Utilización de Monumentos de Interés Histórico y Artístico

1969 Coloquio Internacional sobre la Conservación, Preservación y Valoración de los Monumentos y Sitios en Función del Desarrollo del Turismo Cultural.

19. (Mercado López, 2016)

Imagen 8 Y 9. Póster de promoción turística para los juegos olímpicos de 1968.

Imagen 10. Póster de la aerolínea Eastern Air Lines.



de Turismo y se promulgó la Ley Federal de Turismo.

Durante la administración de Adolfo López Mateos y Gustavo Díaz Ordaz se buscó la incorporación de la historia y cultura mexicana como parte de los atractivos que se ofrecían al turismo.

En 1974 se creó la Secretaría de Turismo, un órgano del poder Ejecutivo y fue expedida la Ley Federal de Fomento al Turismo. Se impulsó principalmente la inversión y atención a los centros turísticos básicos que principalmente se encontraban en las cosas y las playas.

Ernesto Zedillo Ponce de León puso especial énfasis en el Plan Nacional de Desarrollo 1994-2000 del turismo como una de las opciones más inmediatas y viables de desarrollo económico.²⁰

Durante su administración se determinaron acciones para potenciar no sólo los centros turísticos importantes, sino también las grandes ciudades, la región del mundo maya y las ciudades coloniales.

La Secretaría de Turismo (SECTUR) considera al turismo como una actividad estratégica de la economía mexicana. Para el año 2016 el 8.7 del PIB fue aportada por este sector, y para el año 2018 en su segundo trimestre había generado ya 4.1 millones de empleos.



Imagen 11. Póster de promoción turística internacional

En este contexto las ciudades buscan la atención del mercado turístico cuyo interés mayoritario es el atractivo cultural en sitios de “valor patrimonial” dónde se promueve el llamado “Turismo cultural”

El turismo cultural, definido por la Carta del Turismo Cultural correspondiente al Consejo Internacional de Monumentos y Lugares (ICOMOS) lo define como “aquella forma de turismo, que tiene por objeto, entre los fines, el conocimiento de monumentos y sitios histórico-artísticos”²¹

En una escala nacional, la Secretaría de Turismo en México lo define como “aquel viaje turístico motivado por conocer, comprender y disfrutar el conjunto de rasgos y elementos distintivos, espirituales y materiales,

intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o grupo social de un destino específico.”²²

Entendido de esta manera, es fácil relacionar el patrimonio arquitectónico con su impacto en el turismo; ya que gracias al proyecto imagen estado-nación había tenido un reconocimiento por parte de la población lo que facilitó la identificación de lugares con potencial para ser partícipes de este tipo de producción y desarrollo económico.

20. (Flores Chapa, 1998)

21. (Alfonso Bernal & Castillo Nechar, 2017)

22. (SECTUR, 2015)



A lo largo del siglo XX el patrimonio cultural y el turismo fueron parte fundamental de los programas y planes de gobierno enfocados en el desarrollo económico del país. Se promulgaron acuerdos, se llevaron a cabo congresos y se asignaron tareas específicas a distintas Secretarías e Instituciones.

El turismo dentro del factor cultural es ofertado en dos vertientes según Fernando Vera y Manuel Dávila en su artículo "Turismo y patrimonio histórico y cultural".

La primera aborda la oferta desde un punto de vista permanente, es decir el equipamiento cultural (museos, monumentos) y en la otra mano, la oferta relacionada a eventos y manifestaciones como espectáculos y exposiciones. Para ellos se entiende como una prueba de éxito cuando se combinan e integran.²³

En 1982, México realiza la Declaración sobre los Principios que deben Regir las Políticas Culturales, en la conferencia Mundial sobre Políticas Culturales. En ésta enfatiza la importancia de la educación y la cultura para el desarrollo de los individuos y la sociedad. Los principios que deben regir estas políticas son los siguientes: Identidad cultural, dimensión cultural de desarrollo, Cultura y democracia, patrimonio Cultural, Creación artística e intelectual y educación artística, Relaciones entre cultura, educación, ciencia y comunicación, planificación, administración y financiación de las actividades culturales, cooperación cultural internacional y UNESCO.

Si bien UNESCO reconoce la importancia económica del patrimonio cultural en el turismo también se resalta la generación de nuevos retos para su conservación.

"(...) UNA GESTIÓN CORRECTA DEL POTENCIAL DE DESARROLLO DEL PATRIMONIO CULTURAL EXIGE UN ENFOQUE QUE HAGA HINCAPIÉ EN LA SOSTENIBILIDAD. A SU VEZ, LA SOSTENIBILIDAD REQUIERE ENCONTRAR EL JUSTO EQUILIBRIO ENTRE SACAR PROVECHO DEL PATRIMONIO CULTURAL HOY Y PRESERVAR SU "RIQUEZA FRÁGIL" PARA LAS GENERACIONES FUTURAS."

-UNESCO²⁴

Cuando se habla del valor del patrimonio las cualidades que le dan valía pueden llegar a ser no solo infinitas sino difíciles de medir, ya que se trata de percepciones subjetivas y variables con el paso del tiempo, como se mencionó en la definición de patrimonio desde la perspectiva de la antropología.

Joseph Ballart habla del valor que tienen los objetos en como un concepto sometido a la percepción y comportamientos humanos el cual es completamente dependiente de un marco de referencias variables.

El valor instrumental o valor como recurso (turístico, científico, didáctico) de un objeto patrimonial puede cambiar mucho o poco del valor como recurso que tenía originalmente como objeto del pasado.

Ballart enfatiza que para comprender esto es necesario pensar en el patrimonio como un medio y no como un en sí mismo, de esta manera entenderlo como un valor como recurso de un objeto en la historia.

Los contextos como las circunstancias sociales cambian con el tiempo, por lo que para Ballart estos responden a circunstancias históricamente determinadas como relaciones económicas, criterios de gusto dominantes, creencias, formas y estructuras de investigación, entre otras.

En su libro "El patrimonio histórico y arqueológico: valor y uso", propone para fines de categorización los siguientes valores:



Valor de uso



Valor formal



Valor simbólico-significativo

23. (Vera Rebollo & Dávila Linares, 1995) pág. 4

24. (UNESCO, 2014) pág. 132



Valor de uso

Hace referencia a su pura utilidad, desde un punto de vista dónde el patrimonio sirve para hacer con el algo o dar satisfacción a necesidades humanas,

Para Ballart existe la Hipótesis en la que los objetos patrimoniales tienen una utilidad menos tangible y directa que muchos objetos, calificada como utilidad inmaterial, la de proporcionar conocimiento. Dentro de la dimensión económica el objeto histórico en su origen lejano adquiere una connotación de valor superior.

El valor de investigación del objeto puede contribuir a que el bien material pueda adquirir una cualidad de recurso económico y generar renta a partir de la oferta didáctica y atracción turístico cultural.



La atribución de valor formal

La materialidad, posibilidad de acumulación, la escasez y dificultad de obtención hace de los objetos en sí mismos cosa de valor. La singularidad, exotismo, e incluso la antigüedad y unicidad son consideradas por Ballart en su análisis de valor formal.

Este tipo de valores principalmente reconocidos por la postura académica con intervenciones de la colectividad.

Principalmente comenzando con los factores que están relacionados con la percepción sensorial, el estudio comienza después a atender la forma en dónde es necesaria la contribución de distintos especialistas. Que dependiendo el contexto social y cultural tendrán criterios de valor estético predominantes



La atribución simbólico-significativo del patrimonio

Ballart plantea el análisis del patrimonio como objeto portador de información. Basado en J. Deetz y en Rossander, quienes hacen referencia a los objetos y su significante para la arqueología y los museos respectivamente; el objeto del patrimonio cultural salvaguardado en instituciones se constituye como un portador de información que nos ayuda a comprender su papel en un pasado sacralizado.²⁵ Esto puede poner en riesgo la

relación y percepción del objeto con un contexto actual al llevarlo al extremo de ser intocable o de banalizar su valor.

Para Ballart el objeto es un vehículo de comunicación que, apoyado en la semiología, describe al objeto como un signo de alguna cosa, y el signo basado en lo escrito por Heidegger, es un medio cuya función es indicar o designar. El signo así pues remite a otra cosa independiente del significado, sino a su significante.

El objeto para Ballart tiene el carácter de signo porque representa una cosa distinta de sí mismo, y en el caso del objeto que fue producido de una cultura "el significante sería la materia sensible que da testimonio y el significado el receptáculo de determinados contenidos"²⁶

Aquellos objetos que conservan su condición de signos por ser parte de los hechos pasados empiezan a operar como símbolos, cambiando su significado atribuidos por su presencia en el imaginario social.

**"EL OBJETO HISTÓRICO
CONCRETO OCUPA
PUES, EL LUGAR DE
UNA ABSTRACCIÓN QUE
LLAMAMOS PASADO"²⁷**

-JOSEPH BALLART

25. (Ballart Hernández, 1997) pág. 82

26. *Ibidem.* pág. 84

27. *Ibidem.* pág. 86

01.07

De recurso a producto

Como se ha mencionado anteriormente, el contexto económico es donde se sitúa el análisis del patrimonio arquitectónico, la importancia de sus distintos usos y la relación que existe entre la economía y los bienes.

El valor de cambio del objeto se concreta con la cantidad de dinero que alguien está dispuesto a pagar para poderlo disfrutar y que por sus valores estéticos, simbólicos y utilitarios son susceptibles a una valoración económica en el mercado. El hecho que algunos bienes especialmente aquellos declarados no pueden ser valorados para su compra pueden ser valorizados desde consideraciones externas a las fuerzas del mercado.

La divulgación es el recurso mediador entre el patrimonio y la sociedad, para que el mensaje pueda llegar hacia el receptor es necesario que exista un proceso de discurso para que los contenidos sean abordados mediante los medios correctos y así lograr una comprensión por parte del receptor.

Marcelo Martín en su participación en el libro "Gestionar el patrimonio en tiempos de globalización" habla de una transformación de un recurso patrimonial a un producto patrimonial, esto refiere a que el patrimonio como producto es aquel que por sus características potenciales de funcionar con un sistema de desarrollo local tanto social como económico sustentado en el turismo cultural.

El producto patrimonial será aquel que puede tener el potencial de ser interpretado, puede recibir una explotación sostenible con relación a los planes de desarrollo local y la infraestructura para el sistema de producto turístico, es decir un aprovechamiento que no ponga en riesgo al bien patrimonial.

Este producto será el resultado de un sistema integrado mediante estrategias de interpretación, en la que se considere su puesta en valor y una planificación integrada.

Ballart explica que cuando alguien tiene un contacto con un bien patrimonial su visión del pasado y la calidad de la experiencia va a depender del bagaje cultural que el individuo posee, por lo que su aproximación es una materia delicada y la fragilidad que existe de la conexión simbólica puede en ocasiones ser parte de manipulaciones interesadas de carácter ideológico.

Al intervenir en la experiencia que existe entre el individuo y el objeto de información que representa el patrimonio arquitectónico los programas culturales pueden alterar la conexión simbólica y a su vez el significante del este.



Gráfico 3. Producto patrimonial.
Elaboración propia basada en Marcelo Martín

01.08

El Patrimonio como producto, el proceso de mercantilización

Con base en el paradigma mercantilista en el patrimonio descrito por el filósofo y crítico cultural Néstor García Canclini, estos bienes de carácter simbólico “se valoran en la medida en que su apropiación privada permite volverlos signos de distinción (...)”²⁸

Para que patrimonio se convierta en un producto consumible pasará por un proceso de mercantilización según diversos autores como Canclini y Nivón. La cantidad de bienes patrimoniales que posee un país o zona no está relacionada directamente con la cantidad de aquellos que llegan a ser tratados como un producto y mercantilizados, esto depende de un proceso de selección que se basa en la identificación del patrimonio según el mercado, por lo que su desarrollo es consecuencia del consumo y no a la inversa.²⁹

Esto plantea que el patrimonio arquitectónico pase por un proceso de transformación que el Doctor en Ciencias sociales Rogério Proença Leite llama como “*Espectacularización retraditionalizada*”³⁰, este término complejo se puede analizar bajo algo conocido como “Ennoblecimiento de visita” que parecido a la gentrificación es el cambio de usos y usuarios en un lugar, en este caso más particular a la actividad turística. Consecuentemente será la razón de un reacomodo cotidiano bajo estrategias de marketing urbano³¹, en el que la relación e interacción del patrimonio-sociedad se verá alterada.³²

Para este proceso Leite habla de dos acciones esenciales de dirección opuesta directas al patrimonio, la *destraditionalización* y la *retraditionalización*.

La destraditionalización es la flexibilización de contenidos culturales para que puedan ser consumidos y sean accesibles y aptas para todos dentro de un patrón global de consumo. Por otro lado, la retraditionalización es lo que legitima la parte cultural y refuerza los significados locales de la cultura.³³

El resultado de este proceso no está enfocado en todos los casos en poder reforzar la identidad local sino está enfocada en un público consumidor. Esto en la mayoría de los casos culmina

en estandarizar las posibilidades de reconocimiento mediante prácticas de consumo o bien en un fenómeno que la especialista en consumo Cultural, Rosas Mantecón llama “Nosotros de los otros”³⁴ la representación de la imagen externa y estereotipada enfocada a una motivación abiertamente turística y comercial.

Para Mantecón el turismo como uso del patrimonio corre el riesgo a ser fuertemente vinculado e influenciado por los procesos de globalización y la lógica del mercado. Lo que podría generar una Espectacularización y banalización de distintas producciones culturales.

Josep Ballart sostiene que no se puede separar la información de su soporte real, ya que el objeto es ambas cosas al mismo tiempo, gracias a su filiación real con los hechos históricos.

Cuando un bien patrimonial pasa por un proceso de mercantilización en dónde se ve alterado su reconocimiento para su consumo se modifica a su vez la información que puede ofrecer como objeto histórico y la puesta en valor en referencia al valor formal y simbólico.

“(...) EN EL MOMENTO EN QUE ALGUIEN ESTÁ INTERESADO EN PAGAR POR VER ALGO, LOS BIENES CULTURALES SE TRANSFORMAN EN UN GÉNERO DE COMERCIO MÁS PARECIDO A LO QUE PUEDE SER LA VISITA A UN CENTRO RECREATIVO”

-JOSEPH BALLART

30. El autor describe el fenómeno completo con un proceso social inicial en el que las sociedades y las ciudades se modernizan y revalorizan sus recursos actuales o potenciales con el fin de reposicionarse en el mercado de la competencia, esto implica una reelaboración de las tradiciones según la oferta y demanda. (Proença Leite R., 2007)

31. El autor se refiere a la búsqueda de rentabilidad económica a través de las prácticas de “Renovación urbana” y “construcción de imagen”

32. (Proença Leite R., 2010)

33. *Ibidem*

34. (Rosas Mantecón, 2010)

01.09

La interpretación del patrimonio y la educación patrimonial

Para esta investigación se utilizará el término “Interpretación del patrimonio” como un concepto establecido y no como el verbo interpretar, este concepto se abordará con base a lo de lo dicho por Freeman Tilden en su libro *interpreting our heritage* (1957)

“An educational activity which aims to reveal meanings and relationships through the use of original objects, by firsthand experience, and by illustrative media, rather than simply to communicate factual information.”³⁵

Traducido al español por Fernando Ramos García de la siguiente manera:

“La interpretación es una actividad recreativa que pretende revelar significados e interrelaciones a través del uso de objetos originales, por un contenido directo con el recurso o por medios ilustrativos, no limitándose a dar mera información de los hechos”

La interpretación del patrimonio busca revelar in situ el significado del legado natural o histórico a la sociedad que visita esos lugares.

Según Flores Chapa, el patrimonio podría ser considerado un recurso que estuviera incluido en los planes de desarrollo turístico si se establecieran los lineamientos de revitalización del patrimonio que observen el adecuado aprovechamiento de éste. Asegurando de esta manera su rescate, conservación y permanencia como bien patrimonial.³⁶

De manera que la interpretación del patrimonio es una mediación que se puede materializar y que dentro de un modelo de turismo es un mecanismo de éxito para la interacción activa entre el visitante y el patrimonio expuesto.³⁷

Fernando Ramos García en su artículo “La interpretación del patrimonio como herramienta básica del turismo cultural: análisis de varias experiencias” enfatiza que parte del error radica en no entender correctamente los procesos mentales que suceden en la interacción del visitante con el patrimonio.³⁸

Esta interpretación es la puesta en valor de los bienes patrimoniales, la correcta comprensión de su significado a través de trabajos específicos y actuaciones que permitan decodificar los valores propios.

En este contexto podemos ubicar también la disciplina de la Educación patrimonial, que al igual que la interpretación del patrimonio es una herramienta que conecta el patrimonio con los intereses y preocupaciones de la sociedad. Es importante resaltar no solo su presencia en la formación académica sino también en ámbitos de educación no formal e informal, la Educación patrimonial contribuye a diseñar instrumentos de mediación y ofrecer información a la sociedad, así como una puesta en valor del patrimonio.³⁹

35. (Tilden, 1957)

36. (Flores Chapa, 1998) pág. 83

37. (Ramos García, 2012)

38. (Ramos García, 2012)

39. (Arroyo Mora & Crespo Torres, 2019)

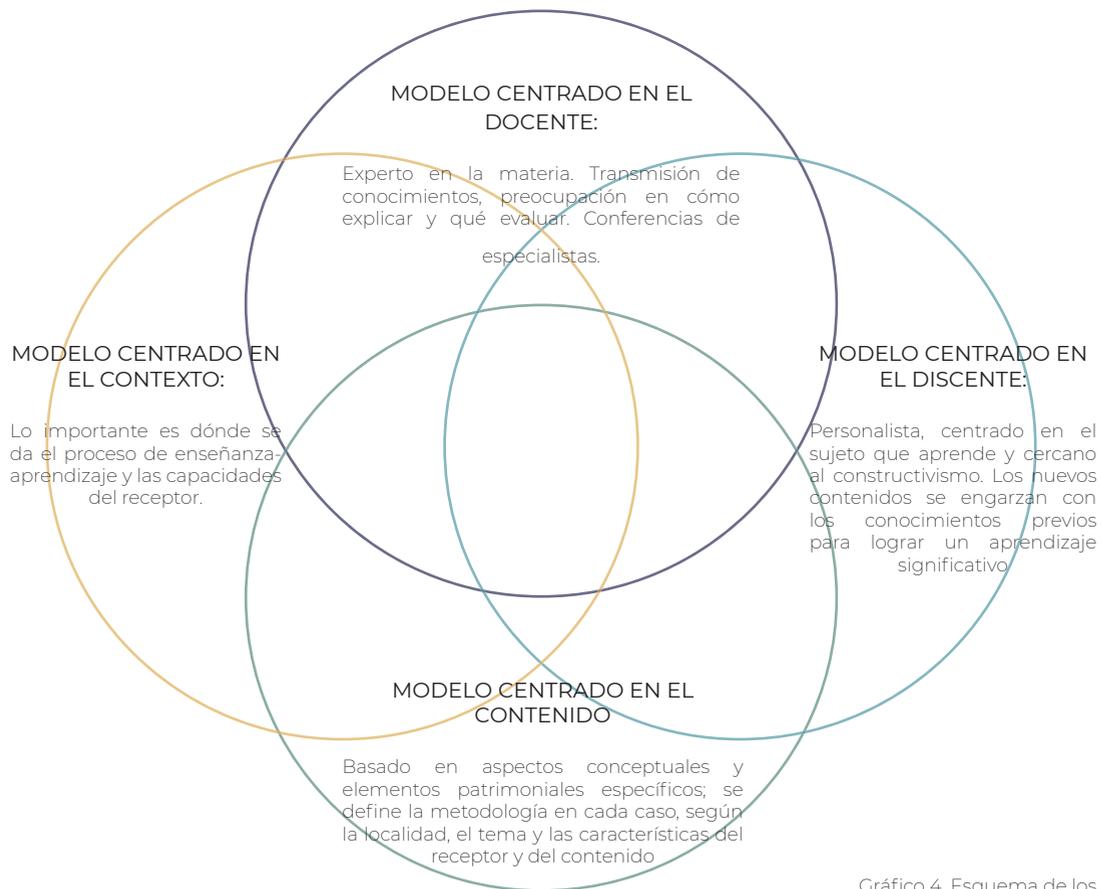


Gráfico 4. Esquema de los modelos de Educación Patrimonial según Olaia Fontal. (Cambil Hernández & Fernández Paradas, 2017) pág 36

Olaia Fontal propone una descripción de los modelos de Educación Patrimonial considerando las variables que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la didáctica del patrimonio. Con base a la relación de las variables, los modelos deben adaptarse según la complejidad de diseño y prácticas educativas.⁴⁰



Gráfico 5. Elaboración propia basado en (Fontal Merillas & Gómez-Redondo, 2015)

Para Olaia Fontal y Carmen Gómez-Redondo en su artículo “Evaluación de programas educativos que abordan los procesos de patrimonialización”⁴¹ la educación es una disciplina que media y actúa en relación de los vínculos entre bienes y personas, y mediante la siguiente secuencia pretenden ordenar la didáctica de la apropiación simbólica del patrimonio.

a) Conocer para comprender: Trabajar el conocimiento permite obtener claves para su comprensión.

b) Comprender para respetar: Respetamos aquello que entendemos, trabajar sobre vínculos existentes

c) Respetar para valorar: Podemos valorar aquello a lo que encontramos sentido, a aquello que podemos asignarle una significación

d) Valorar para sensibilizar: Lo que tiene valor, nos preocupa, somos sensibles cuando existen vínculos de relevancia, gracias a los procedimientos anteriores, estamos sensibilizados a una realidad y mostramos disposición a cuidarla

e) Cuidado, disfrute y transmisión: Aquello a lo que consideramos que posee un gran valor tendemos a protegerlo y conservarlo. El cuidado

se convierte en una forma de intervención por parte del receptor, se transforma o se ve reflejado en el cuidado físico y a su inmaterialidad, así como su transmisión.

Se desencadenan respuestas y estímulos positivos que condicionan el enfoque educativo y el aprendizaje.

“el conocimiento, la difusión y la mediación educativas se convierten en las mejores formas de preservar, conservar y restaurar esos elementos culturales”

40. (Fontal Merillas & Marín Cepeda, Enfoques y modelos de educación patrimonial en programas significativos de OEPE, 2011)

41. (Fontal Merillas & Gómez-Redondo, 2015)

01.10

La viabilidad turística

Para Llorenç Prats, antropólogo e investigador en temas de Gestión del Patrimonio Cultural; existen tres situaciones en las que el Patrimonio y los recursos patrimoniales son turísticamente viables:

a) Recursos que por sí mismos pueden atraer visitantes suficientes para justificar la ubicación de infraestructuras turísticas.



b) Recursos patrimoniales cuya capacidad de atracción es menor, sin embargo, se encuentran dentro o cerca de entornos metropolitanos con un potencial de visitantes de día y usuarios residentes. Tiene la capacidad de ejercer una atracción en su propio entorno.



c) Recursos patrimoniales ubicados en destinos turísticos consolidados que registran flujos turísticos suficientes para mantener infraestructuras propias.



García Canclini menciona en su libro *Las industrias culturales y el desarrollo de México* que es importante entender que el precio no es la única variable que está relacionada al consumo y demanda, sino los gastos indirectos para los visitantes como el costo del transporte y costo de oportunidad de tiempo de visita, que influyen directamente en la decisión de ocio del público y el consumo de los bienes.

Gráfico 6. Esquemas de elaboración propia

01.11

La importancia de la experiencia

Es limitante suponer que los programas culturales no acercan al patrimonio con la sociedad simplemente por su origen mercantil, la crítica reside en el objetivo ya que eso es lo que define el proceso y discurso del programa, lo que será la oferta a los consumidores. Sin embargo, es necesario enfatizar en que existen dos partes, la parte que ofrece y la parte que lo recibe.

El visitante aportará desde su conocimiento previo y su bagaje cultural una parte importante para la valoración y apreciación del patrimonio arquitectónico.

La cultura vivida desde la experiencia en términos de turismo se refiere a una dimensión psicológica y afectiva del turismo. Según una tesis doctoral y artículo en una revista de Patrimonio y Cultura, la experiencia también es una emoción y eso la hace una cualidad subjetiva.⁴²

El ofrecer información de forma pedagógica y llamativa contribuye a la construcción de una experiencia.

Josep Ballart hace mucho énfasis en la importancia de la relación del objeto con la experiencia.

“Las técnicas que acercan las reliquias del pasado al público por medio de intenciones más o menos complejas (...) provocan respuestas seguras. El público gana impresiones y sensaciones que de otra manera no obtendría y ve facilitada su capacidad para acumular información”⁴³

42. (Orgalla Mancheño & Caro Herrero José Luis, 2018)

43. (Ballart Hernández, 1997) pág 110

Con lo anterior expuesto se busca poner en crítica a los programas culturales y su repercusión como intermediarios en la interpretación del patrimonio arquitectónico hacia la sociedad.

Como Canclini hace mención, la capacidad de relacionarse con el patrimonio difiere a los diversos grupos sociales por lo que la apropiación no se realiza de manera uniforme y es desigual, sumando a esto la posibilidad de utilizar al patrimonio como bien económico-comercial, la promoción expendida por agencias e intereses privados deja al sistema educativo e instituciones de cultura a la zaga.

A esto se suma una referencia a la *alta cultura*⁴⁴, quiere decir que la oferta cómo se ha mencionado depende siempre de la demanda, sin embargo, cuando nos referimos a justificaciones de divulgación y difusión cultural se abre una brecha entre los que pueden pagar la cultura y los que no.

Tomando en cuenta los 3 tipos de acciones que atraviesan el patrimonio, para Canclini el sector privado se enfoca principalmente en la parte económica y de producción. El hecho de que el patrimonio arquitectónico sea utilizado únicamente como un bien potencial a producir recursos corre el riesgo de banalizarlo, perder su valor formal y simbólico al estar enfocado en satisfacer solo demandas del mercado y tendencias llamativas sin un mayor desarrollo que satisfacer el consumo.

Es necesario el planteamiento de nuevas estrategias, conceptos y metodologías que exploren las interacciones actuales, así como los cambios de producción, circulación y consumo de la cultura para la creación de políticas culturales que respondan a las demandas actuales con el patrimonio y sus valores como prioridad.

García Canclini plantea la consideración de estos medios como un servicio más allá de un negocio, para así plantear marcos normativos que respondan a las necesidades de cada sociedad y que se opongan a la subordinación de gustos internacionales.⁴⁵

El uso de los programas culturales ofrece una imagen de “modernidad” que paradójicamente muestra las diferencias de clase entre quienes tienen acceso a un tipo de cultura superior.

Para un rescate efectivo del Patrimonio es necesaria una apropiación colectiva, el papel de los programas culturales no pierde su importancia como instrumento que permite divulgar y difundir el patrimonio dentro de un contexto turístico, sin embargo, el patrimonio arquitectónico debe ser considerado por su valor simbólico más allá del que éste le agrega al valor económico. El valor de un objeto patrimonial es base del resultado en términos de información que puede proporcionar y que incrementa el conocimiento.⁴⁶

Es importante destacar que el problema no radica precisamente en el -Cómo- de los programas culturales, sino bajo qué criterios se realiza, quienes lo deciden o promueven y el interés o enfoque principal, en el que lo económico tiene un peso decisivo y se vuelve el eje generador.

Esta crítica al presente busca plantear acciones fundadas en las posibilidades que ofrece la actualidad, en la que la reinterpretación del patrimonio y sus programas culturales estén enfocados más allá del mercado sin desvirtuar su esencia como objetos de conocimiento y valor social-cultural.

44. García Canclini plantea diferentes modelos de consumo, en los que describe diversos fenómenos de este. En el Modelo 3 se resalta el consumo como lugar de diferenciación social y distinción simbólica entre los grupos. (García Canclini, El consumo cultural y su estudio en México, una propuesta teórica, 1993)

45. (García Canclini, La nueva escena sociocultural, 2006)

46. (Ballart Hernández, 1997) pág. 68

ZONA ARQUEOLÓGICA, TEOTIHUACÁN.
EXPERIENCIA NOCTURNA



“MÁS ALLÁ DE LAS FORMAS DE PRESENTACIÓN
DEBERÍAN PERSEGUIR LAS FÓRMULAS PARA QUE
TRANSMITAN UN SENTIDO QUE PERMITA SIGNIFICAR
AL PATRIMONIO COMO ALGO MÁS QUE MERO OBJETO
Y ACCEDER AL CONOCIMIENTO”

-MATILDE GONZÁLEZ MÉNDEZ

02

TEOTIHUACÁN EXPERIENCIA NOCTURNA

- 1 TEOTIHUACÁN, LA ZONA ARQUEOLÓGICA.
- 2 TEOTIHUACÁN EN EL ESTADO NACIÓN
- 3 TURISMO Y TEOTIHUACÁN
- 4 ESPECTÁCULOS DE LUZ Y SONIDO EN ZONAS ARQUEOLÓGICAS
- 5 RESPLANDOR TEOTIHUACANO
- 6 EXPERIENCIA NOCTURNA
- 7 TURISMO VS ACADÉMICOS
- 8 CONSUMO DIGITAL EN EL CONTEXTO PATRIMONIAL Y TURÍSTICO
- 9 EL VIDEO MAPPING



Imagen 12. Proyección de video durante Experiencia Nocturna.

La propuesta para el caso de estudio de esta investigación se analizó considerando aspectos como la regularidad del evento propuesto, su plataforma y estructuración, las instituciones y gestores participantes, el contenido y el medio que utilizan, así como al público al que va dirigido.

Se analizará un caso de programa cultural realizado en un sitio considerado bajo términos legales como Patrimonio arqueológico, que ha sido parte del imaginario temprano del proyecto Estado nación y que hasta la fecha es considerado uno de los principales destinos de turismo cultural en México.

Zona arqueológica de Teotihuacán

Tipo: AAA

Ubicación: Estado de México, Región Valle de Teotihuacán aproximadamente a 40 km al noreste de la Ciudad de México.

Se localiza en los municipios de San Juan Teotihuacán y San Martín de las Pirámides.

Extensión: mayor a los 20 km², poligonal con extensión de 3381.781 has de las cuales aproximadamente 280 abarcan la Zona Monumental y son propiedad federal bajo custodia del INAH.

Programa cultural: Experiencia Nocturna Teotihuacán

Tipo: Recorrido Nocturno con guía audiovisual y video proyección con audio

Primera Temporada: 2016

Temporadas realizadas: 5



Imagen 13. Vista desde la Pirámide de la Luna.

Teotihuacán “Lugar donde fueron hechos los dioses; ciudad de los dioses” del náhuatl empleado por los mexicas nombrado a seis siglos después de su abandono. La zona arqueológica fue uno de los centros urbanos más grandes de Mesoamérica durante la época prehispánica y es considerada en la actualidad como uno de los sitios arqueológicos más importantes descubiertos en el mundo.

Fue la capital más célebre del Clásico mesoamericano con ocupación del 150-650 d.C. y aproximadamente 200,000 habitantes en sus más de 20 kilómetros cuadrados de extensión. Fue la sede del poder de una de las sociedades más influyentes y complejas de Mesoamérica. Distintos rasgos distintivos de su desarrollo han sido identificados en diversos sitios urbanos de gran importancia a lo largo de Mesoamérica.⁴⁸

Cuenta con un diseño urbano ortogonal definido por la llamada Calzada de los muertos en un eje norte-sur y las canalizaciones realizadas en el río San Juan con orientación este-oeste. Se

48. (Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2020)

trazaron calles y se construyeron palacios, templos y conjuntos habitacionales.

Actualmente con un área actual abierta a la visita pública de 264 hectáreas, dos museos especializados (Cultura Teotihuacana y Museo de -murales Teotihuacanos "Beatriz de la Fuente"), salas de exposiciones temporales, un jardín Escultórico, un jardín botánico, teatro al aire libre y el edificio sede del centro de Estudios Teotihuacanos.

Tiene 5 puertas de entrada distribuidas por un camino periférico, que cuentan con áreas comerciales dónde se pueden comprar artesanías y souvenirs. Existen visitas guiadas, talleres culturales y programas familiares de recorrido guiado.

Teotihuacán está dentro de las 5 Zonas Arqueológicas con mayor afluencia de visitantes en el país, siendo la número 1 en cantidad de visitantes nacionales en los últimos 5 años.⁴⁹

Se ha consolidado como un destino turístico internacional por todos sus valores culturales e históricos, además de pertenecer a la lista de sitios considerados Patrimonio Mundial por la UNESCO desde 1987.

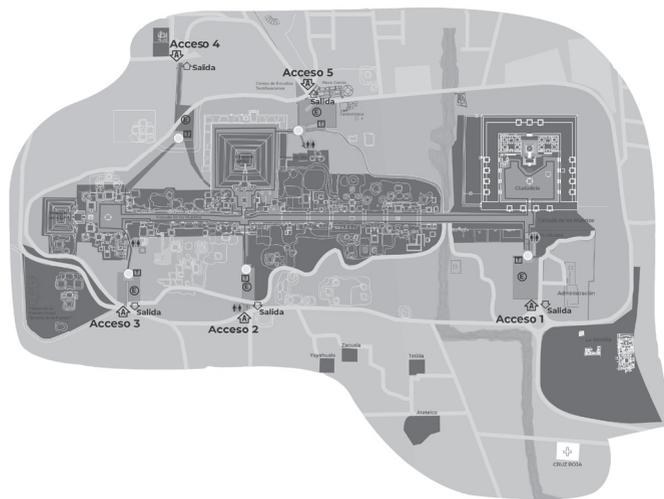


Imagen 14. Plano turístico de la Zona Arqueológica

49. (Secretaría de Turismo, 2020)



Imagen 15. Vista de la Pirámide del Sol antes de los trabajos de reconstrucción y desmonte



Imagen 16. Visitantes al pie de la Pirámide del Sol, vista parcial

Es el sitio más explorado de Mesoamérica. Teotihuacán comienza con los primeros trabajos de investigación en el siglo XVIII⁵⁰. Sin embargo, el interés en el pasado prehispánico creció durante la última década del Porfiriato para la conmemoración del Centenario de la Independencia, con excavaciones en diversas zonas arqueológicas y la idea de rescatar nuestro pasado indígena. Con esto comienza el auge de los grandes sitios arqueológicos que han permanecido hasta nuestros días.

Durante 1918 se formula el Programa de la Dirección de Estudios Arqueológicos y Etnográficos de la Secretaría de Agricultura y Fomento y el mismo año se realiza en el Valle de Teotihuacán por ser el interés público y obras de restauración. Esto con la intención de crear una estrategia económica en la que el turismo y el patrimonio participaran en conjunto bajo la conducción del Estado y sus intenciones el proyecto de la imagen Estado Nación.⁵¹

Con estas mismas intenciones se fortaleció el apoyo para la reconstrucción de las ruinas. En este sitio arqueológico se han llevado a cabo

50. (Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2020)

51. (Mercado López, 2016)

dos de los proyectos de investigación más grandes en México, el llamado Proyecto “Teotihuacán 1962-1964” y “Teotihuacán 1980-1982”. Durante la década de los años noventa el gobierno Federal planteó el proyecto “Teotihuacán 1992-1994”

“Teotihuacan se ha convertido en un estandarte para los mexicanos en la defensa y resguardo del Patrimonio Cultural Nacional, su monumento principal, la Pirámide del Sol, es un icono de la identidad nacional, sobre todo como un elemento relevante del pasado prehispánico. Los restos arqueológicos de la antigua ciudad del Clásico en Teotihuacan, representan a México en el ámbito internacional, ya que fue el primer sitio de nuestro país declarado tesoro del Patrimonio Mundial, por la UNESCO en 1987.”

-Instituto Nacional de Antropología e Historia⁵²

Siglo XVIII

Carlos Sigüenza y Cóngora explora el edificio adosado a la Pirámide de la Luna



Imagen 17.

1905
Primeros trabajos en la Pirámide del Sol bajo el gobierno de Díaz para el centenario de la Independencia. (A partir de esta intervención se adquieren los terrenos para la apertura oficial de la primera zona arqueológica y museo de sitio de México)



Imagen 19.

Finales del siglo XIX
Leopoldo Batres y Huerta explora edificios aledaños a la Calzada de los muertos

Siglo XIX



Imagen 18



Imagen 20.

1917
Manuel Gamio desarrolla distintos trabajos que dan forma a las instituciones en el Estado contemporáneo mexicano

1918
Programa de la Dirección de Estudios Arqueológicos y Etnográficos de la Secretaría de Agricultura y Fomento de Gamio es aplicado en el Valle de Teotihuacán⁵⁴

1968

Olimpiadas culturales y Show de luz y sonido



Imagen 21.

2009
Resplandor Teotihuacano



Imagen 22.

2016

Inicia la primera temporada de Experiencia Nocturna



Imagen 23.

52. (Instituto Nacional de Antropología e Historia , 2020)

53. (Instituto Nacional de Antropología e Historia , 2020)

54. (Mercado López, 2016)

02.03

Turismo y Teotihuacán

Convirtiéndose en uno de los sitios más reconocidos de México y con fuerte influencia en el turismo, la gran zona arqueológica Teotihuacán marca la tendencia lo que será la “Puesta en valor”⁵⁵ de los sitios arqueológicos, en palabras del arqueólogo y exdirector del INAH Roberto García. Comenzando con el gran Proyecto Teotihuacano llevado a cabo en 1960-1964.

Esta *tendencia* incluye además de los servicios básicos como el museo de sitio, oficinas administrativas, estacionamiento y a los que él suma restaurantes y comercio; se le adiciona un servicio *diferente*, para 1964 un vehículo en forma de tren para que los visitantes no caminaran a través de la Calzada y en 1968 un gran espectáculo de luz y sonido.

Tomando en cuenta las consideraciones que el arqueólogo menciona sobre la “Puesta en valor” vale la pena cuestionar sobre el *valor* de qué, el enfoque de cada uno de los servicios que él llama “Básicos” está direccionado a la atracción directa de turistas y consumidores con potencial económico y no se menciona la creación o presentación de contenido educativo o de divulgación. Si se reflexiona sobre esto como punto de partida para futuras intervenciones en diferentes zonas arqueológicas del país se pone en la mesa un tema de discusión sobre las prioridades de oferta para los visitantes.

México fue sede de las olimpiadas en 1968, lo que trajo grandes cambios en el país, no sólo de inversión en infraestructura para el deporte sino una amplia gama de proyectos cuyo enfoque era aprovechar el flujo de visitantes y generar ingresos.

Los preparativos contemplaban sacar provecho de la oferta

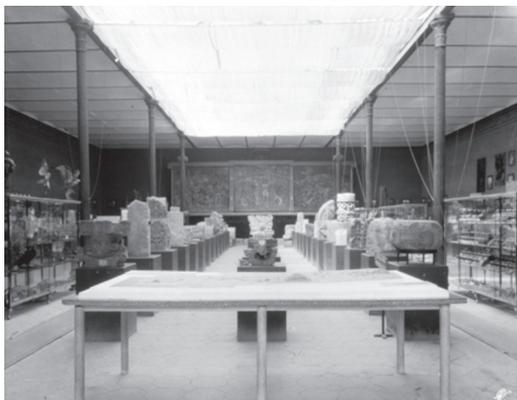


Imagen 24. Museo Regional de Teotihuacán, 1920



Imagen 25. Teotihuacán en la Olimpiada Cultural de 1968

cultural del país con una llamada “olimpiada cultural”. Teotihuacán fue uno de los lugares donde se realizó un espectáculo de Recepción del Fuego Olímpico. Sobre la cúspide de la Pirámide de la Luna el 11 de octubre descansó toda la noche la antorcha un día antes de llegar a su destino final, el estadio México 68. El espectáculo contó con la presencia de miles de visitantes y la participación del Ballet de Fuego, ejemplificando rituales y cantos.⁵⁶

En los municipios donde se encuentra la zona arqueológica se realizan anualmente distintos festivales, ferias y eventos que aprovechan el flujo turístico y la popularidad del sitio arqueológico. Así mismo se ofrecen en paquete distintas visitas, recorridos, o restaurantes que visitar.

Entre ellos se encuentra la Cumbre de Catrinas, el Festival de Cerveza Artesanal Teotihuacán, vuelos en globo aerostático con vistas a la zona arqueológica y una propuesta de Autocinema.

Es común que los titulares que promocionan dichos eventos se *cuelguen* del nombre de la zona arqueológica como validación cultural de la actividad para atraer así al turismo.



Imagen 26. Teotihuacán durante un Equinoccio

55. (García Moll, 1998)

56. (Revista Mañana, 1970)

DÓNDE Ciudad | Restaurantes | Descargables

CIUDAD

Visita el nuevo Autocinema en las Pirámides de Teotihuacán

Por: Claudia Alba | 16 Jun 2020

Ahora puedes disfrutar del cine en uno de los sitios más emblemáticos de nuestro país. Visítalo en las Pirámides de Teotihuacán, ya vienen sus primeras funciones.

TOUR GUIADO
 México: tour 1 día a Teotihuacán y la basílica de Guadalupe
 Grupo reducido
 Transporte incluido
 Duración: 8 horas
 Desde 760 MXN por persona
 4.5 estrellas (113 opiniones)

Cancelación gratuita
 Si cancelas hasta 24 horas del comienzo de la actividad recibirás un reembolso completo.

Cumbre de CATRINAS 2017

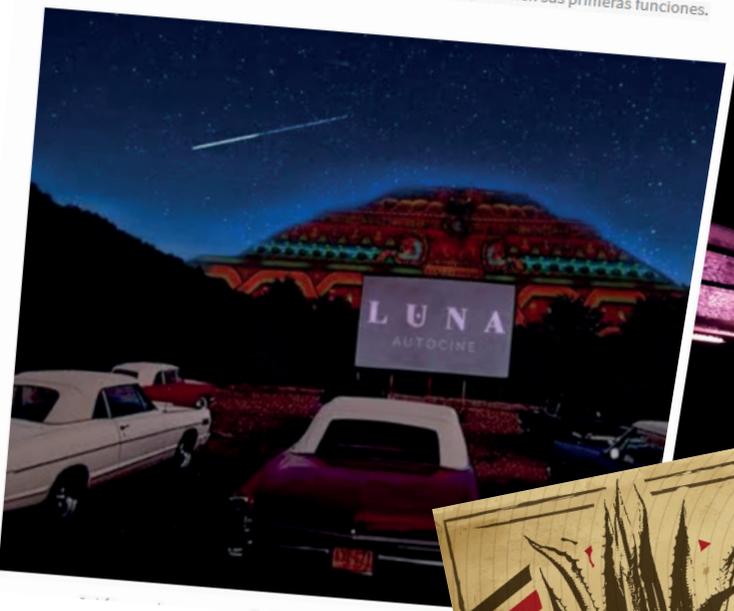
Se acerca esta mágica celebración Y en Teotihuacan TE ESPERAMOS!

Castellano | MXN (MXN) | Registrarse

¿Conoces Teotihuacán en bici?
 Una forma completamente diferente para explorar la ciudad de los Dioses
 Por Jimena Bernal - 21/09/2020



Video mapping y cervezas: Qué
 Se acerca la primavera, pero el calor ya está aquí. Festeja con estas cervezas, las pirámides de noche, jazz al aire libre y la arquitectura de



¿A dónde viajas?

Teotihuacán Tours aéreos y en helicóptero

1ER FESTIVAL DEL PULQUE TEOTIHUACÁN 2019

•01 DE JUNIO•

MILENIO®

Estás leyendo: ¡Bebe como los Dioses! En el Primer Festival del Pulque en Teotihuacán

HAZ REALIDAD TU SUEÑO DE VOLAR

VUELA EN GLOBO SOBRE TEOTIHUACÁN



EXCURSIÓN DE UN DÍA
 México: Teotihuacán, basílica de Guadalupe y Tlatelolco
 Transporte incluido
 Duración flexible: 9 - 10 horas
 Desde 1,601.48 MXN por persona
 4.6 estrellas (185 opiniones)

EXCURSIÓN DE UN DÍA
 Desde Ciudad de México: acceso a Teotihuacán y cata de licor
 Transporte incluido
 Evita la cola pasando por un control de seguridad expreso
 Duración: 9 horas
 Desde 715,34 MXN por persona
 4.6 estrellas (481 opiniones)

TICKET DE ENTRADA
 Desde Ciudad de México: globo aerostático en Teotihuacán
 Transporte incluido
 Duración: 8 horas
 Desde 62 MXN por persona
 4.5 estrellas (11 opiniones)
 Al aire libre

EXCURSIÓN DE UN DÍA
 Desde Ciudad de México: vuelo en globo a Teotihuacán
 Transporte incluido
 Duración: 3 horas
 Desde 2,700 MXN por persona
 5.0 estrellas (4 opiniones)

EXCURSIÓN DE UN DÍA
 Desde Ciudad de México: Guadalupe y pirámides de Teotihuacán
 Transporte incluido
 Evita la cola de la taquilla
 Duración: 9 horas
 Desde 817,53 MXN por persona
 4.4 estrellas (360 opiniones)



Imagen 27. Eventos Turísticos y Teotihuacán

02.04

Espectáculos de luz y sonido en zonas arqueológicas

Vale la pena mencionar como antecedente en este capítulo, que previamente se realizó un espectáculo de luz y sonido de impacto mundial en la Acrópolis de Atenas en Grecia en el año 1959, en este se colocó infraestructura que iluminaba las ruinas en simultaneidad con un audio descriptivo reproducido en más de 40 bocinas. Con apoyo de Francia como patrocinador y pionero en este tipo de espectáculos, la empresa “Son et Lumière” se encargó de llevarlo a cabo.⁵⁷

Este espectáculo resultó controversial no sólo por el contexto político en el que se desarrolló, sino por marcar tendencia y vanguardia en espectáculos en el patrimonio cultural y arquitectónico. Siendo posteriormente replicado principalmente en países de gran afluencia turística en sus principales sitios históricos como una nueva alternativa de entretenimiento.

Durante la ya mencionada “olimpiada cultural”, dentro de las múltiples estrategias para conseguir visitantes y generar ingresos, llegó a los sitios arqueológicos mexicanos un espectáculo llamado “Teotihuacán Luz y Sonido” con textos de Salvador Novo y voces de artistas de cine se iluminaban las ruinas con una música de fondo.

Durante la década de los años sesenta del siglo XX, comenzó a reproducirse en Teotihuacán este espectáculo, y aunque el daño físico fue registrado, en la década de los setenta se instaló en Chichen Itzá con la misma intención de extender la oferta cultural desde *la vanguardia y la innovación*. Posteriormente en la década de los 80 se canceló por conflictos entre vendedores y público que pernoctaba en el sitio.



Imagen 28. Espectáculo de Son et Lumière en la Acrópolis

A diferencia del espectáculo realizado en Atenas, “Teotihuacán Luz y Sonido” estuvo muy poco tiempo en funcionamiento, su alto costo de mantenimiento y reparación no lograron garantizar su permanencia.

Si retomamos el comentario presentado anteriormente por el arqueólogo Roberto García podríamos reflexionar sobre la tendencia que marcó Teotihuacán en su “Puesta en valor” y la repercusión que tuvo en un impacto nacional hacia las zonas arqueológicas. Siendo el conejillo de indias para experimentar en cuanto a las tendencias internacionales o las grandes ideas de complacer al turista y lograr de su visita toda una “experiencia”.

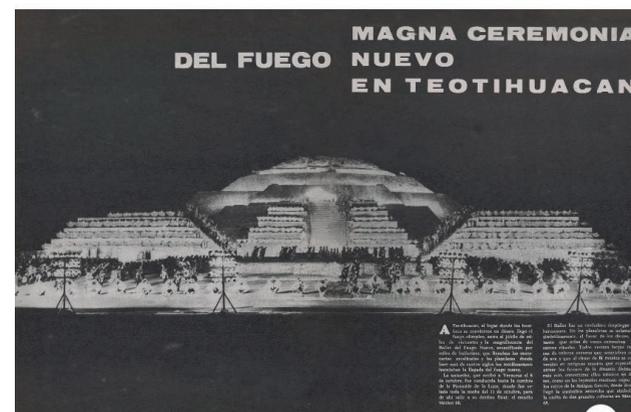


Imagen 29. Publicación en la Revista Mañana sobre el espectáculo de Fuego Nuevo en Teotihuacán.

57. (Marlowe, 2001)

02.05 Resplandor Teotihuacano

Teotihuacán en 2009 es nuevamente “renovado” para su visita nocturna, el gobernador del Estado de México en ese entonces, Peña Nieto, impulsa un espectáculo que constaba de la iluminación de las pirámides del Sol, la Luna y un tramo de la zona norte de la calzada de los muertos. Tendría un cupo para 520 personas y sería muy similar al realizado en 1968.

Las luces que pretendían iluminar dos veces al día durante todo el año estaban planeadas para instalarse sobre las estructuras piramidales, la intención era la de perforar y colocar más de 2500 luminarias disfrazadas mediante cajas cubiertas de piedra para similar un camuflaje, las cuales eran bastante aparatosas.



Imagen 30. Instalaciones en basamentos de Teotihuacán.



Imagen 31. Personal colocando luminarias e instalaciones en basamentos sobre Calzada Norte

A pesar de ser un proyecto ya aprobado y de la evidente violación de la Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, artísticos e Históricas; La ley de Bienes Nacionales, lo establecido en el Decreto Presidencial por el que se declara zona de monumentos arqueológicos el área conocida como Teotihuacán. (30/08/1988), lo estipulado por la Carta de Venecia entre muchos otros documentos internacionales y nacionales; fue gracias al movimiento generado por muchos integrantes del Instituto Nacional de Antropología e

Historia y de alumnos de la Escuela Nacional de Antropología e Historia en contra que se logró suspender la realización del proyecto y con esto un posible deterioro mayor.⁵⁸



Imagen 32. Cartel de rechazo por parte de los arqueólogos al espectáculo.

58. (Espinosa Vázquez, 2016)

02.06

Experiencia Nocturna en Teotihuacán

Nuevamente las pirámides teotihuacanas se iluminan para ofrecer un espectáculo distinto avalado por el Gobierno del Estado de México, la Secretaría de cultura y el INAH.

Con una nueva tendencia en los espectáculos nocturnos la proyección de un video mapping acompañado de sonido sobre la Pirámide del Sol y la iluminación de basamentos acompañada de una guía multimedia de la parte norte de la Calzada de los Muertos con 10 estaciones o paradas.

El espectáculo ofrece una proyección de video o video mapping acompañada de sonido sobre la cara oriente de la pirámide del sol en un horario nocturno. La experiencia promete a los visitantes “Redescubrir” el lugar con un bajo mantenimiento y una alta longevidad con el objetivo de resguardar y preservar la zona arqueológica.

Este evento era y es promovido como “una de las mejores experiencias turísticas y culturales del país”⁵⁹

En una nota del periódico La Jornada del 2016 antes de la inauguración del espectáculo se señala como finalidad del proyecto “proporcionar una experiencia nocturna en la cual los visitantes lograrán obtener un conocimiento más completo del aspecto nocturno de la ciudad prehispánica y de sus valores (...)”



Imagen 33. El presidente Enrique Peña Nieto en la Inauguración del espectáculo.

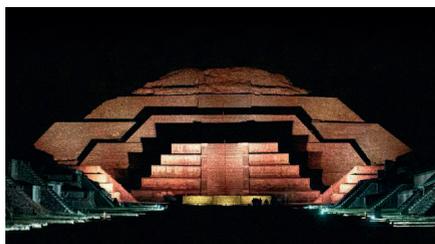


Imagen 34. Iluminación en la Pirámide de la Luna.

Según datos oficiales del INAH, para noviembre del 2017 durante las dos primeras temporadas, esta iniciativa nocturna ya había permitido “a más de 40 mil personas relacionarse con el pasado prehispánico de la urbe, para valorar su historia y significado”⁶⁰

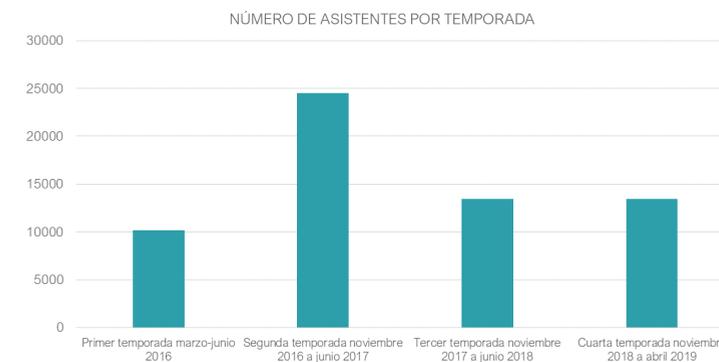
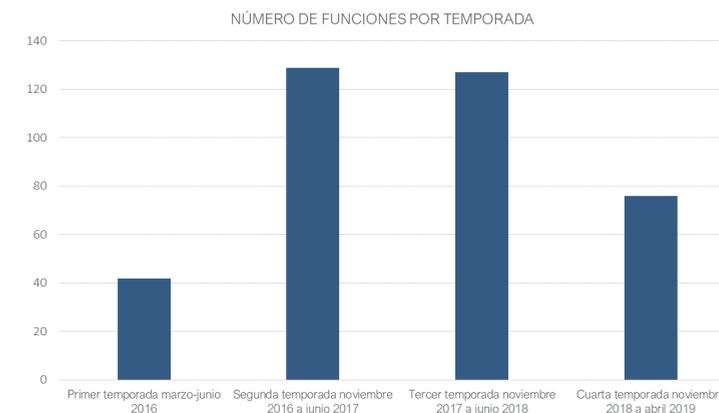


Gráfico 7: Gráficas de elaboración propia con fuente en (Cesáreo, 2019)

59. (Cocolab, 2016)

60. (Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2017)

Descubre secretos del pasado en la Experiencia Nocturna de Teotihuacán



EDOMÉX vive!

Espectáculo de luz y sonido

Experiencia Nocturna en Teotihuacán

CUARTA TEMPORADA

DEL 3 NOVIEMBRE AL 29 JUNIO

BOLETOS EN TICKETMASTER
ACCESO PUERTA 2 18:30 HORAS

Conéctate con el pasado en la Experiencia Nocturna Teotihuacán

by Edgar Rosas / febrero 3, 2017 / OCIO

El espectáculo se desarrolla en la Zona Arqueológica de Teotihuacán y tiene como principal marco la esplendorosa Pirámide del Sol.

Si vives en la zona metropolitana de la Ciudad de México y buscas una experiencia que te conecte con el pasado de este país, no te puedes perder el Espectáculo Nocturno en Teotihuacán.

Puesto en marcha en marzo de 2016, este espectáculo brinda al visitante un recorrido que explica los sucesos que marcaron a esta civilización, que llevó al esplendor a la llamada "Ciudad de los Dioses".

Consiste de un recorrido por la Calzada de los Muertos, en el que se expone la historia de la ciudad. Al finalizar, teniendo como marco la Pirámide del Sol, los espectadores podrán disfrutar, desde la Plaza del Sol, la proyección del video mapping por alrededor de 45 minutos.

ticketmaster

Buscar por artista, evento o inmueble

MÁS TEATRO Y CULTURALES

Boletos para Experiencia Nocturna en Teotihuacán

Eventos Acerca de



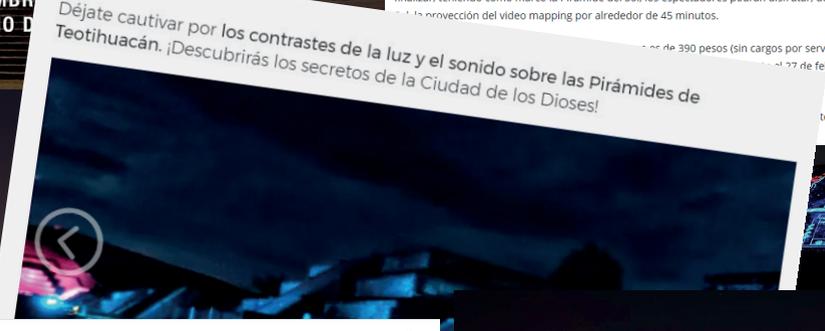
5 razones para ir a la Experiencia Nocturna

El espectáculo de luz revive la grandeza de la "ciudad de los dioses"

¿Qué debes saber de Experiencia Nocturna en Teotihuacán?

Se realiza en una zona arqueológica al aire libre, donde la prioridad es no causar ningún daño. El usuario vive la experiencia real de estar en Teotihuacán en la zona arqueológica, pero no se cuenta con instalaciones abiertas con instalaciones abiertas, como un bastón o un bastón cómodo, bastón si requieres apoyo al caminar y ropa adecuada para el clima. Se recomienda llevar una identificación oficial y una identificación de la plaza del Sol a disposición.

Debido a las condiciones de seguridad y la de los operadores y por ende en caso de lluvias o tormentas eléctricas deberemos cancelar la experiencia. Si cancelamos con gusto reprogramaremos tu visita, sin embargo si es necesario cancelaremos sin opción a reprogramación o reembolso.



Chilango

Noticias Comida Qué Hacer De Noche Música Cine y TV Viajes La edición de enero gratis

27 de febrero 2020

Experiencia nocturna en las Pirámides de Teotihuacán

¡show de luces!

Tour Teotihuacan De Noche

En este tour tendremos la oportunidad de visitar la Zona Arqueológica de Teotihuacán, comenzando el recorrido en la Calzada de los Muertos, donde se realizará un espectacular show de luz y sonido que nos llevará a descubrir los secretos de esta mítica ciudad, lo cual nos hará caminar por la Calzada de los Muertos para finalizar en la Pirámide de la Luna, presenciando el cierre del espectáculo. Una vez finalizado el espectáculo nos dirigiremos a degustar de una gran variedad de platillos típicos de la región, así como platillos internacionales en el tradicional restaurante "El Jaguar".

El espectáculo multimedia, en los que las pirámides del Sol y de la Luna, iluminadas con 20 millones y tonalidades de color, tiene una duración de 45 minutos, acompañado de un audioguía la cual indica los datos de cada una de las construcciones arqueológicas que se van visualizando, la guía también nos indica que deben dirigirse a la segunda etapa que se lleva a cabo en la pirámide del sol, donde están todas las escalinatas viendo al frente de la cara poniente de dicha pirámide.



Boletos

Vive la Experiencia Nocturna

ACCESO GENERAL
\$390 + IMPUESTOS

Adquiere los en Ticket Master

Imagen 35. Promoción Turística de Experiencia Nocturna

02.07

Turismo vs académicos

Existen posturas académicas más abiertas hacia el turismo como integración de la difusión y divulgación del patrimonio con la sociedad. Sin embargo, la línea mediadora entre lo turístico y lo educativo, patrimonial y/o académico suele ser bastante ambigua, por lo que la libertad de propuesta puede rebasar el enfoque y convertir el patrimonio en un objeto de consumo, como lo hemos visto anteriormente.



Imagen 36 Manifestación de trabajadores en rechazo al espectáculo de Resplandor Teotihuacano en 2009

A través de los años y las distintas gestiones se ha dado lugar a decisiones que han creado controversia, en el caso específico de Teotihuacán además de los proyectos internos mencionados con antelación, durante la gestión de 1992-2000 bajo la administración de María Teresa Franco González Salas se planeó con base a una iniciativa de 15 megaproyectos arqueológicos atraer a más turistas mediante una oferta de plazas comerciales e iniciativa privada.

La construcción de tres plazas: El Corzo, Jaguares y Manuel Gamio; planeaba la reordenación del ambulante y mejorar los servicios turísticos de la zona, dos de ellos dentro del perímetro A de la zona Arqueológica y el tercero y más polémico a solo 500 metros de la Ciudadela. Debido a críticas de trabajadores del INAH, de la población local, del colegio Mexicano de Antropólogos y de ICOMOS México el proyecto fue rechazado.⁶¹

Respecto a estos eventos de luz y espectáculo, de igual manera en 2009 los trabajadores realizaron una clausura simbólica a manera de protesta pública, además de su rechazo al sustento académico del guion utilizado.

En una noticia publicada por el periódico La Jornada en enero del 2009, Roberto Gallegos, director de la zona arqueológica en la década de los 90 y uno de los especialistas que participó en la suspensión del proyecto-espectáculo de Luz y sonido, comentó acerca del proyecto de iluminación "Resplandor Teotihuacano":

*"Los sitios arqueológicos en México no necesitan publicidad, sino conservación. Quien viene a Teotihuacán no necesita ver un espectáculo de luz y sonido, ni quien va al Tajín o a Uxmal; sólo es un espectáculo accesorio."*⁶²

"LOS SITIOS ARQUEOLÓGICOS EN MÉXICO NO NECESITAN PUBLICIDAD, SINO CONSERVACIÓN. QUIEN VIENE A TEOTIHUACÁN NO NECESITA VER UN ESPECTÁCULO DE LUZ Y SONIDO, NI QUIEN VA AL TAJÍN O A UXMAL; SÓLO ES UN ESPECTÁCULO ACCESORIO."

-ROBERTO GALLEGOS

61. (Sánchez, 2013)

62. (La Jornada, 2009)

02.08

Consumo digital en el contexto patrimonial y turístico

Es innegable que en las últimas décadas se ha visto una notable expansión tecnológica, digital y comunicacional en casi todo el mundo, y que cada día las herramientas tecnológicas forman parte de la cotidianidad.

Como se ha mencionado anteriormente, la tecnología ha sido una herramienta en la promoción y creación de programas culturales en el patrimonio. Desde la iluminación simple en horarios nocturnos, hasta shows de luces de colores y acompañamiento a través de distintas apps y dispositivos móviles con diferentes representaciones, audios y demás.

Las empresas y el sector turístico se adaptan a estos cambios sociales, tecnológicos y económicos con la finalidad de innovar su oferta, atraer a los consumidores y visitantes, mantenerse al margen de las tendencias turísticas mundiales y ser parte de la planificación turística de un destino.

Existen distintos estudios en los que la Educación patrimonial explora la relación que existe en el aprendizaje y enseñanza a través de las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) y las ventajas en la experiencia de los visitantes. Según el artículo Procesos de patrimonialización e identificación patrimonial con uso de TIC en torno al arte contemporáneo este entorno de aprendizaje puede dar sentido y generar un enlace entre la idea del aprendizaje como constructo dinámico, relacional y autoconsciente. Este tipo de procesos permiten establecer nuevos aprendizajes y conexiones.⁶³

En el artículo “La transformación digital en la gestión turística del patrimonio cultural” publicado en Hosteltur en 2018 se menciona la importancia de generar propuestas que además de generar un discurso interpretativo atractivo garantice la conservación necesaria según cada bien.

Estas tecnologías año con año han ganado lugar en la promoción turística y han desarrollado herramientas útiles para la interpretación del patrimonio.⁶⁴

- Se ha permitido la reconstrucción digital de objetos deteriorados o perdidos y dar una imagen 3D de distintos elementos desde objetos hasta edificios completos.
- Los visitantes pueden acceder a información y recursos desde dispositivos conectados a internet mediante códigos QR en los paneles informativos
- La realidad aumentada crea entornos con realismo y junto con la realidad virtual añadir cosas que no han sido conservadas.
- El Videomapping puede resaltar y complementar elementos perdidos y ayudar a explicar componentes constructivos o que no son percibidos a simple vista.

La planificación y gestión de estos nuevos recursos y estrategias enfocados al patrimonio son una gran oportunidad para la divulgación y puesta en valor que aprovechen herramientas tecnológicas actuales dirigidas especialmente al turismo.

63. (Fontal, Gómez-Redondo, & Ibáñez-Etxeberria, 2016)

64. (Orgalla Mancheño & Caro Herrero José Luis, 2018)

02.09

Video mapping

La propuesta realizada en la zona arqueológica consiste en una proyección de video acompañada con un audio que explica la historia de la cultura que habitó el sitio, así como una explicación de este.

El video mapping es descrito por la arquitecta Sofía Piantanida en un artículo como:

“Una técnica audiovisual que consiste en la proyección de imágenes sobre cualquier superficie. Convirtiéndola en una pantalla de video dinámica y tridimensional. Usualmente este proceso está acompañado de un sistema sonoro que puede ir fluctuando con las proyecciones que se generan.” (Piantanida, 2015)

El video mapping comenzó a hacerse popular dentro de los espectáculos a partir del 2005, año en el que se llevó a cabo el Mapping Festival en Ginebra, musicalizado por artistas. Así fue considerado a su vez dentro del ámbito artístico.⁶⁵

En Europa ha sido utilizado en Festivales internacionales, haciendo uso de distintos bienes inmuebles que son considerados patrimonio cultural como el Castillo del Monte en Andria, Italia en 2014, o una mezquita en Fes, Marruecos en 2015, entre muchos ejemplos.

Por su lado, en el territorio mexicano, esta innovación del espectáculo y el arte comenzó a popularizarse y a trabajarse de manera más continua desde lugares popularmente conocidos como el Zócalo de la Ciudad de México para la celebración del



Imagen 37. Fotografía del Mapping festival en Ginebra, 2005.



Imagen 38. Videomapping en el Palacio Nacional con motivo del Bicentenario de la Independencia.



Imagen 39. Video mapping en Catedral de Oaxaca, proyecto "Oaxaca de noche" en 2018



Imagen 40. Noches de Kukulcán, experiencia nocturna en Chichén Itzá.

Bicentenario en el año 2010. Con el paso de los años para festividades específicas como la Guelaguetza en Oaxaca, con una presentación en la Catedral de Nuestra Señora de la Asunción en 2018.

Existen distintos y variados ejemplos como la presentación en la Catedral de San Miguel Arcángel en Orizaba en 2019 o el espectáculo continuo conocido como “Noches de Kukulcán, el nuevo resplandor” en la Zona Arqueológica Chichén Itzá en Yucatán. Su uso no ha sido únicamente en fachadas de edificios históricos o famosos, sino también en festivales como FILUX con participación de artistas nacionales e internacionales.

Creando una basta oferta de contenidos y espectáculos que buscan las miradas de turistas y locales.

Por lo anterior planteado, basados en las palabras de García Canclini el video mapping puede ser considerado como una industria cultural en este contexto del uso de la tecnología en el turismo cultural, ya que se basa en la creatividad y se realiza con un medio masivo.

65. (Piantanida, 2015)

Para la arquitecta Piantanida el video mapping se convierte en una herramienta que además de incorporar el “arte digital”, permite que la arquitectura y los espacios “conversen” con el hombre, convirtiéndose en una “posibilidad de respuesta de lenguaje dinámico y efímero frente a la esencia estática y permanente de la arquitectura de la ciudad”



Gráfico 8. Elaboración propia

El video mapping es un recurso que muchos llaman “Efímero” por el cambio únicamente temporal sobre las fachadas en el que la instalación necesaria no está sobre el objeto arquitectónico en sí. Al ser una proyección las posibilidades de contenido son infinitas y permiten jugar con las dimensiones, proporciones, apariencias e imágenes.

En el artículo “Video Mapping: oportunidad y uso como dinamizador del turismo cultural en la ciudad de Málaga”⁶⁶ los investigadores resaltan la tecnología de la videoproyección como un gran aliado para ofrecer información de forma pedagógica y sorprendente, con la intención de generar una experiencia en los visitantes.

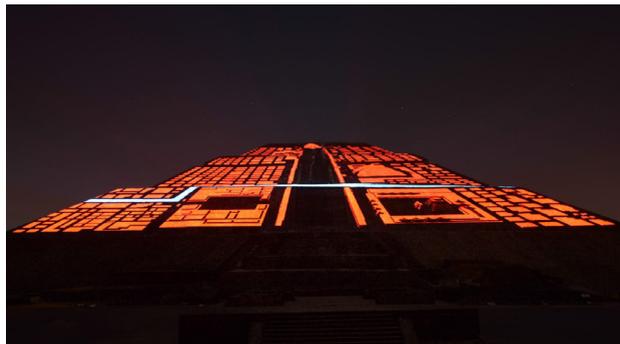


Imagen 41. Video mapping en la Pirámide del Sol de Teotihuacán con proyección de perspectiva de la Zona Arqueológica



Imagen 42. Video mapping en la Catedral de Guadalajara, Jalisco.

Aquí nace una pregunta en el uso específico de esta herramienta tecnológica:

¿PUEDE DAR LUGAR A POSIBILIDADES DE APROVECHAMIENTO COMO RECURSO VISUAL Y AL MISMO TIEMPO ALTERAR LA PERCEPCIÓN ENTRE LA SOCIEDAD Y EL PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO AL MODIFICAR SU IMAGEN Y OCUPARLO COMO UNA PANTALLA SIN INTEGRAR EL DISCURSO AL OBJETO?

66. (Orgalla Mancheño & Caro Herrero José Luis, 2018)

03

METODOLOGÍA

- 1 TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DE INVESTIGACIÓN
- 2 FICHA DE INFORMACIÓN
- 3 FICHA DE ANÁLISIS DEL CONTENIDO
- 4 ENCUESTAS

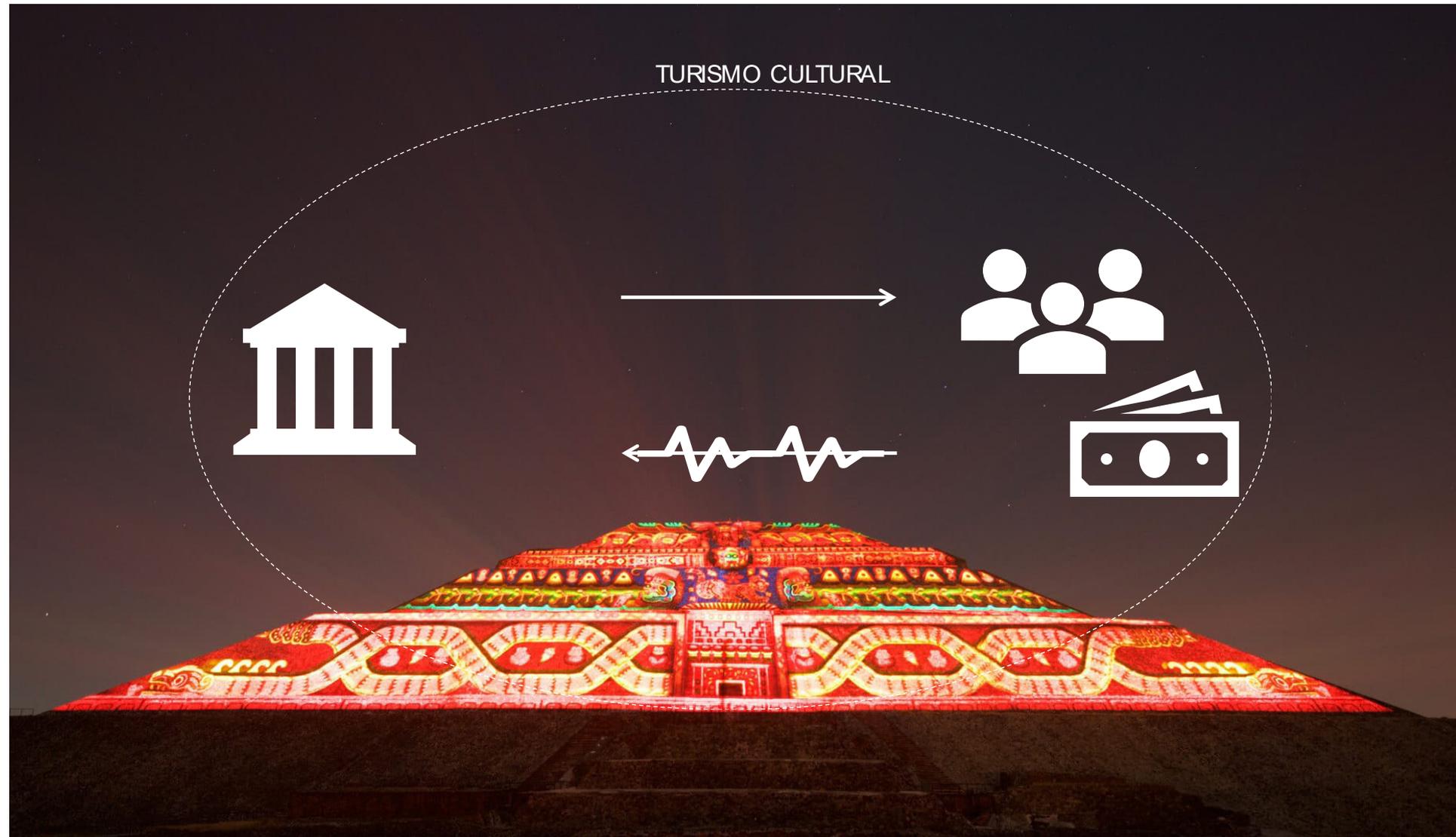


Imagen 43. Teotihuacán Experiencia Nocturna
Gráfico 1. Problematización. Elaboración propia.

03.01

Técnicas y herramientas de investigación

Con base a lo expuesto en el libro “Metodología de la Investigación social: Paradigmas: cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario” del autor Jorge Enrique Maldonado, el estudio presentado en esta tesis es un estudio de carácter exploratorio, ya que es un tema poco estudiado en el gremio y con relaciones potenciales. Se busca contribuir a la construcción de conocimiento y dar tono a investigaciones posteriores más elaboradas y con mayor profundidad.

La metodología se basa en una investigación cualitativa debido al fenómeno de estudio, por lo que se busca la construcción de teorías y resultados flexibles en los que se tomará un criterio subjetivo en el que se interpretarán los resultados con base a la teoría anteriormente presentada.

La evaluación será retrospectiva con el objetivo de determinar relaciones entre las variables de los hechos ya ocurridos en presentaciones del espectáculo escogido durante sus temporadas pasadas.

El desarrollo se realizó a partir del gráfico inicial de la problemática, en el que se presenta la relación del Patrimonio Arquitectónico y la sociedad dentro del contexto turístico. En ella existen dos direcciones.



Gráfico 1. Problematización
Elaboración propia.

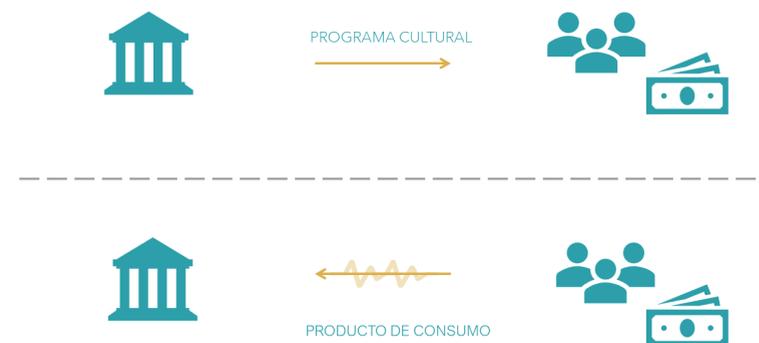


Gráfico 9. Problematización y metodología
Elaboración propia

La primera, como se presenta en el gráfico anterior, es la que parte del Patrimonio Arquitectónico y a través de un programa cultural llega a la sociedad.

La segunda la percepción que la sociedad tiene del patrimonio que puede ser posiblemente alterada o banalizada al ser un producto de consumo.

Con la información previamente analizada, a continuación, presento tablas de elaboración propia con la intención de esquematizar y estructurar la manera de trabajo y la propuesta de metodología con las distintas herramientas utilizadas.



PATRIMONIO	PROGRAMA CULTURAL	VISITANTE
¿Qué haré?		
<p>Análisis del proceso de mercantilización.</p> <p>Tabla de datos: Instituciones participantes, empresas e inversores.</p> <p>Cumplimiento en términos legales y criterios.</p>	<p>Análisis del medio utilizado, ventajas, desventajas y posibilidades. (Consideración de infraestructura necesaria)</p> <p>Análisis del contenido y discurso en términos de interpretación del patrimonio.</p> <p>Relación del discurso y el uso directo con el patrimonio arquitectónico.</p>	<p>Análisis de la viabilidad de acceso y costo.</p>
¿Qué estrategia metodológica utilizaré?		
<p>E. Descriptivo Propiedades, características, datos</p> <p>Detallar categorías en relación con el objeto de estudio</p> <p>Observación</p>	<p>Comparación entre los modelos de interpretación de los objetos y modelos de educación patrimonial</p>	<p>Asociación de variable Precio-consumo ¿Contribuye al rescate?</p>
¿Qué obtendré?		
<p>Tabla para el análisis del programa cultural, ficha general de información y ficha de análisis del contenido</p>		

Gráfico 10. FFFFFFFF
.Elaboración propia

VISITANTE	PROGRAMA CULTURAL	PATRIMONIO
¿Qué haré?		
<p>Categorizar a los visitantes como actor.</p> <p>Encuestas para conocer la percepción, reflexión, aprendizaje según el programa cultural</p>	<p>Analizar el discurso en términos de pedagogía y didáctica</p>	
¿Qué estrategia metodológica utilizaré?		
<p>Encuestas</p>	<p>E. Correlacional ¿Se valora más?</p> <p>Entrevistas y cuestionarios</p>	<p>E. Correlacional ¿Se aprende más?</p>
¿Qué obtendré?		
<p>Crítica y reflexión de la interpretación del patrimonio y la experiencia</p>	<p>Crítica y análisis metodológico para la obtención de estrategias en los programas culturales para la divulgación del patrimonio arquitectónico.</p>	

Gráfico 11. FFFFFFFF
.Elaboración propia

03.02

Ficha de información general del Programa Cultural

Para entender el fenómeno de la mercantilización del Patrimonio arquitectónico es necesario comprender todo lo que involucra el programa cultural realizado. Por lo que la ficha de información presentada en esta investigación, busca principalmente recabar información sobre su descripción, lugar de ejecución y el impacto físico de su instalación.

De la misma manera y por estar regido bajo un marco legal y de normativas en el país, la ficha cuenta con un apartado en el que se describe la ley, artículo y si el anterior descrito se cumple dentro de la ejecución del programa.

Las instituciones y organismos implicados para su desarrollo y ejecución, y un apartado sobre los documentos oficiales de estos, una breve descripción o detalles de los mismos y de igual manera si estos se cumplen en su ejecución..

Por último la ficha describe el formato y los medios o tecnologías empleadas en la realización del programa, y de qué manera estos son instalados o utilizados en relación al bien patrimonial involucrado en el programa.

FICHA DE INFORMACIÓN PARA PROGRAMAS CULTURALES EN EL PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO				
NOMBRE				
LUGAR				
Extensión				
PATRIMONIO DE TIPO				
Categoría				
TIPO DE PROGRAMA				
Público al que se dirige				
Aforo				
DESCRIPCIÓN				
Fuente				
DURACIÓN				
DÍAS DE EJECUCIÓN				
TEMPORALIDAD DE EJECUCIÓN				
ZONA DE EJECUCIÓN				
PATRIMONIO		Cumplimiento según programa		
		Sí	No	Detalles
LEYES BAJO LAS QUE SE RIGE				
INSTITUCIONES Y ORGANISMOS IMPLICADOS				
DOCUMENTOS OFICIALES				
FORMATO, MEDIOS Y/O TECNOLOGÍA EMPLEADA				Descripción
TIPO				
DESCRIPCIÓN DE LA INSTALACIÓN		Sí	No	Detalles / Descripción
INFRAESTRUCTURA NECESARIA FIJA				
REPERCUSIÓN FÍSICA EN EL PATRIMONIO				
REVERSIBLE				
FUENTE				

Gráfico 12. Ficha de información general para Programa Cultural
Elaboración propia

03.03

Ficha de análisis de contenido

Para el análisis del contenido, consideramos el uso de las pirámides como objetos portadores de información basado en lo explicado por Josep Ballart anteriormente, en el que los basamentos piramidales representaran algo más allá de si mismos pues son una abstracción de su pasado y son considerados símbolos en el imaginario social y colectivo.

Por lo que para el análisis de contenido de este programa cultural se retomará el modelo de valor del objeto presentado por Ballart en su libro "El patrimonio histórico y Arqueológico: valor y uso" basado en un modelo propuesto por S. Pearse en 1986 el cual se complementa en conjunto con modelo Relacional de la Educación Patrimonial propuesto por Olai Fontal..

El modelo relacional, en el que las relaciones entre el destinatario de los procesos de enseñanza aprendizaje (el visitante), el contenido y el contexto son el eje de articulación. Estas estrategias de enseñanza y aprendizaje se adaptarán a las necesidades e intereses de los destinatarios y la relación con los contenidos en el contexto donde lo anterior adquiere significatividad. Asociando lo que se quiere enseñar con el lugar en que estos contenidos son significativos y relevantes. (Gráfico4, pág. 40

MODELO DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL CONTEXTO + CONTENIDO		
INFORMACIÓN EXISTENTE		
JUSTIFICACIÓN		
OBJETIVOS		
Fuente		
ELEMENTOS		
	Valoración del Objeto Ballart basado en S.Pearse	
	Descripción física, documentativa	Material-construcción y ornamentación
	Comparación con otros objetos para hacer grupos tipológicos	Material-diseño del objeto, de los ornamentos
	Comparación con otros objetos y muestras	Material-caracterización A) proveniencia b)técnicas industriales
	Investigación documental	Historia a) la propia historia b) la historia que sigue c) la función práctica
	Trabajo de campo e investigación	Entorno-contexto a)micro b)macro
	Estudios de paisaje, estudio locacional	Entorno-localización a)en el paisaje b) en relación a los distintos tipos
	Significación	
	Síntesis y técnicas analíticas	Interpretación el objeto en la organización social
CAPACIDAD DEL RECEPTOR		
	¿Quiénes son los receptores?	
RECURSOS DEL ENTORNO		
RELACIONES "IN SITU"		
	Referencias objeto-programa cultural	
	Dispositivos móviles	
	Video mapping	

Gráfico 13. Ficha de análisis de contenido
Elaboración propia

03.02 Encuestas

Para la obtención de datos respecto a la opinión de los visitantes se planteó como metodología el uso de encuestas, una herramienta de recolección de datos que permite reducir la realidad a cierto número de datos esenciales y precisos de respuesta, con preguntas previamente elaboradas.

Estas preguntas serán de tipo:

- Dato objetivo: edad, escolaridad
- Cerradas: con respuesta sí o no
- Abiertas: a criterio de la persona entrevistada
- En Abanico: con varias respuestas posibles entre las cuales la persona entrevistada seleccionará la que se considere conveniente.

Estas serán realizadas mediante un muestreo no probabilístico también llamada muestra dirigida, es decir, con base a los criterios de investigación y al ser un estudio con diseño de investigación exploratorio el objetivo será documentar ciertas experiencias que ayuden a generar datos e hipótesis para investigaciones más precisas.

Estas encuestas van dirigidas en específico a los visitantes del espectáculo sin distinción en la temporada visitada.

La estructura de la misma, consta de 3 partes principales, la primera para conocer los datos generales sociodemográficos de los encuestados, como su edad, su residencia y su nivel de estudios.

La segunda es relacionada a todo el espectáculo y la tercera su experiencia personal. Esto con la finalidad de entender el vínculo y relaciones que pudieron formarse durante el espectáculo

A continuación quedan expuestas las preguntas que se realizaron.

ENCUESTA "EXPERIENCIA NOCTURNA"

Selecciona el rango de edad al que perteneces:

- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> menor de 15 años | <input type="radio"/> 15-18 años |
| <input type="radio"/> 19-25 años | <input type="radio"/> 26-35 años |
| <input type="radio"/> 36-45 años | <input type="radio"/> 46-55 años |
| <input type="radio"/> 56-66 años | <input type="radio"/> Mayor de 67 años |

Usted es:

- | | |
|---|--|
| <input type="radio"/> Mexicano o residente en el país | <input type="radio"/> Extranjero o mexicano de visita en el país |
|---|--|

Selecciona tu lugar de residencia

- San Juan Teotihuacán o San Martín de las pirámides
- ZMVM / CDMX
- Otro estado de la república
- Otro país

Selecciona la escolaridad con la que cuentas

- | | |
|---|------------------------------------|
| <input type="radio"/> Primaria | <input type="radio"/> Secundaria |
| <input type="radio"/> Preparatoria o bachillerato | <input type="radio"/> Licenciatura |
| <input type="radio"/> Posgrado | <input type="radio"/> Doctorado |

¿Cómo te enteraste del evento?

- | | |
|--------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="radio"/> Redes sociales | <input type="radio"/> Recomendación |
| <input type="radio"/> Radio | <input type="radio"/> Publicidad |

¿Por qué medio de transporte has llegado?

- | | |
|--|---------------------------------|
| <input type="radio"/> Automovil propio | <input type="radio"/> Tour |
| <input type="radio"/> Transporte público | <input type="radio"/> Taxi |
| <input type="radio"/> Bicicleta | <input type="radio"/> Caminando |

¿Has pernoctado en la zona para asistir al evento?

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| <input type="radio"/> Sí | <input type="radio"/> No |
|--------------------------|--------------------------|

En caso de contestar NO, ¿por qué has decidido no hacerlo? (Puedes seleccionar más de una opción)

- Implica un gasto extra
- Contraté un tour con transporte de regreso
- Prefiero volver a casa
- Otros:

¿Consideras que el precio de la experiencia es adecuado?

- Sí, lo vale totalmente
- Me parece elevado, pero lo vale
- No, me parece excesivo

¿El espectáculo cumplió con tus expectativas?

- Sí
- No

¿Por qué?

¿Qué podría mejorar en cuanto al contenido? (Puedes seleccionar más de una)

- Mayor información sobre la construcción y desarrollo de la ciudad
- Información más puntual y objetiva sobre la cultura Teotihuacana
- Explicaciones e información más claras para todas las edades
- Actividades durante el recorrido de la calzada
- Otra:

¿Habías visitado la zona arqueológica con anterioridad al espectáculo?

- Sí
- No

En caso de contestar SÍ, especifica en qué situaciones visitaste Teotihuacán.
(Puedes seleccionar más de una opción)

- Visita cultural
- Eventos turísticos en la zona
- Espectáculo de videomapping
- Excursión o visita escolar

¿Qué tan profunda consideras que fue la información dada?

- Básica
- Media
- Para expertos

¿Crees que es suficiente la información presentada o se debería de profundizar?
(De ser así en qué aspectos te gustaría profundizar)

¿Conocías los datos que se presentaron durante el recorrido y video proyección?

- Sí
- No

¿Crees que este tipo de eventos debería de realizarse de manera permanente?

- Sí
- No
- Tal vez

¿Por qué?

¿Crees que debería de ser implementado en otros sitios? ¿Como cuáles?

En tus palabras describe lo más importante o memorable de tu visita

¿Cambió tu percepción sobre la cultura Teotihuacana o las -pirámides-?

- Sí
- No

¿Por qué?

Recomendarías "Teotihuacán Experiencia Nocturna" a tus conocidos

- Sí
- No

¿Por qué?

¿Asistirías nuevamente en el futuro?

- Sí
- No

Otros aportes o comentarios

04

TEOTIHUACÁN Y SU MERCANTILIZACIÓN

- 1 TEOTIHUACÁN Y SU MERCANTILIZACIÓN
- 2 ¿EXPERIENCIA ECONÓMICA?
- 3 TEOTIHUACÁN EN VANGUARDIA
- 4 ASPECTOS TÉCNICOS
- 5 CONTENIDO Y DISCURSO
- 6 EXPERIENCIA
- 7 RESULTADOS

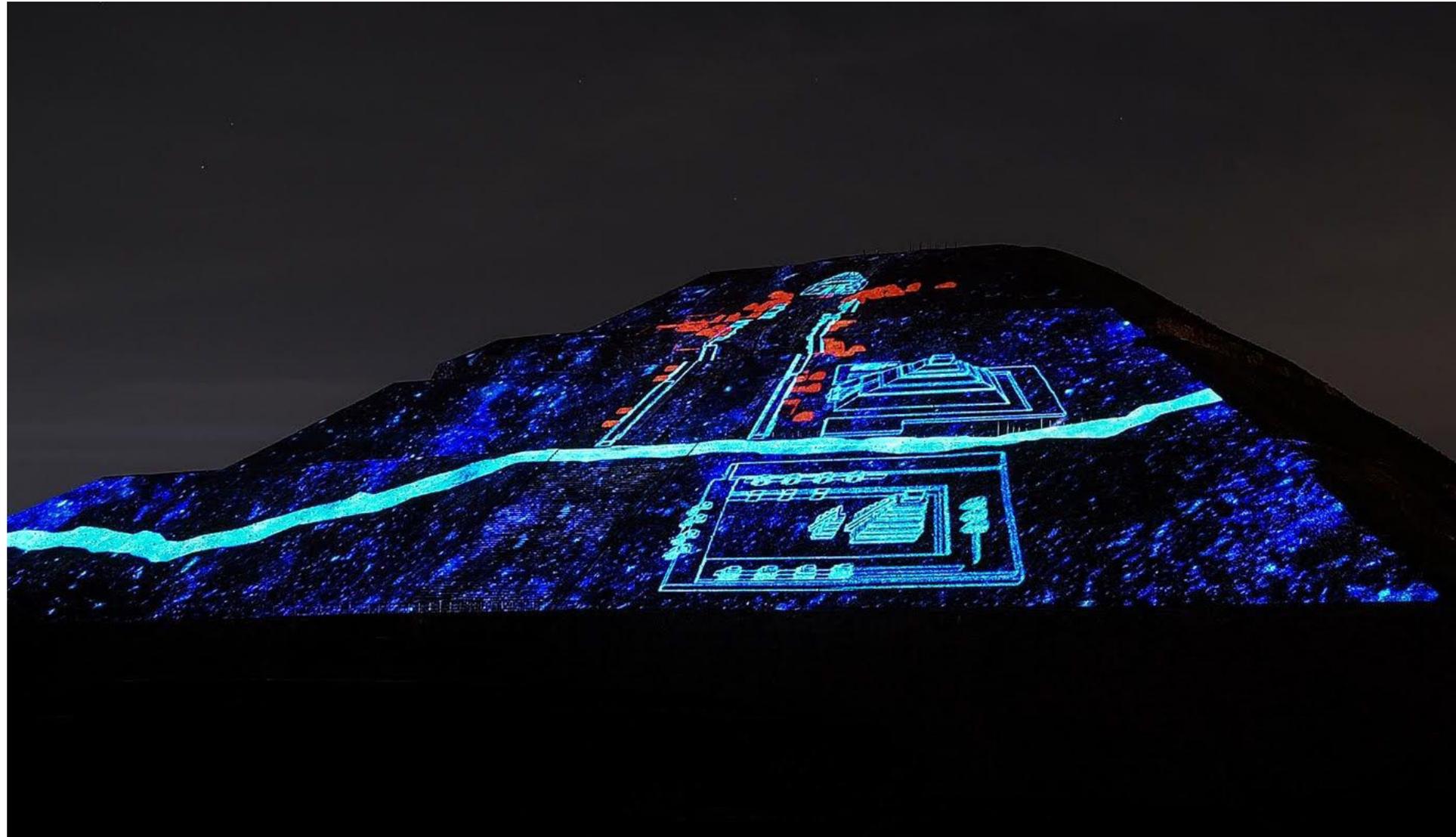


Imagen 44. Teotihuacán Experiencia Nocturna

04.01

Teotihuacán y su mercantilización

Hoy
gran
inicio

El caso de Teotihuacán y su espectáculo "Experiencia Nocturna" se analizará como ejemplo de mercantilización del patrimonio arquitectónico. En este caso Teotihuacán está registrado y catalogado como zona arqueológica y patrimonio arqueológico ante la Ley Federal.

A través de los años Teotihuacán ha ganado popularidad en la memoria de todos los mexicanos y extranjeros, es también su cercanía con la capital lo que hace que su visita se convierta en obligada para visitantes, turistas y niños en edad escolar.

Esta misma popularidad que ha tenido lo ha convertido en el sitio arqueológico más visitado por años, tanto turistas nacionales como extranjeros y que al mismo tiempo ha fomentado la creación de diferentes festivales y actividades en los dos municipios en los que se encuentra.

Teniendo en cuenta la información presentada anteriormente, no resulta difícil colocar a Teotihuacán como un bien inmueble capaz de generar recursos, lo cual no precisamente lo convierte en un bien mercantilizado, pero que sí lo pone en riesgo para su banalización.

No ha sido sorpresa la popularidad e impacto económico y social que generan los espectáculos, propuestas o eventos enfocados en el turismo que han ocurrido a través del tiempo en este sitio ceremonial de Mesoamérica, y que a pesar de las críticas o resultados negativos (en referencia directa al daño material) se

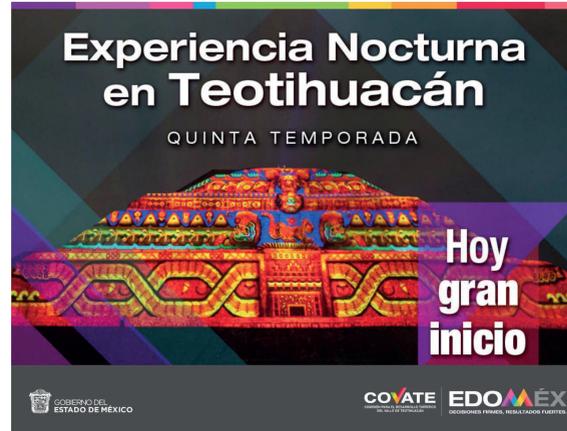


Imagen 45. Póster de promoción de la Quinta temporada del espectáculo "Experiencia Nocturna"

sigue considerando un producto consumible con gran capacidad de atraer y asombrar al público.

En el documento emitido por el Sindicato de Investigadores del INAH se argumenta la violación de distintas leyes principalmente por la explotación comercial y lucrativa del evento:

“DE ESTE MODO, LA ZONA Y LOS MONUMENTOS ARQUEOLÓGICOS DE TEOTIHUACAN, SON ARRANCADOS DE SU SITUACIÓN Y DEFINICIÓN COMO BIENES NACIONALES QUE DEBEN ESTAR AL MARGEN DE LOS INTERESES COMERCIALES PRIVADOS, PARA SER UTILIZADOS DE MANERA COMPLETAMENTE ILEGAL, COMO INSTRUMENTOS CON CLAROS FINES LUCRATIVOS.”

-SINDICATO DE INVESTIGADORES DEL INAH



Imagen 46. Espectadores de "Experiencia Nocturna"

MÁS TEATRO Y CULTURALES

04.02

¿Experiencia económica?

Boletos para Experiencia Nocturna

en Teotihuacán

La Experiencia Nocturna en Teotihuacán ha sido descrita como un Proyecto cultural que apuesta al turismo como un medio importante para generar recursos.

Según el 5º informe de resultados de Eruviel Ávila, se invirtieron al menos 112 millones 435 mil 227 pesos en la contratación de servicios informáticos y equipamiento necesario para llevar a cabo los recorridos. Según la Ley Federal de Derechos, el costo a la zona arqueológica después del horario normal era de 190.55 pesos

Inicialmente el costo de acceso fue de 390 pesos y el cupo por función de 270 personas con acceso únicamente viernes, sábado y lunes.

Espinosa Velázquez en un artículo para Arkeopatías en el año 2016 realiza una reflexión sobre el costo del boleto y la gente que puede acceder a él, además de un cálculo sobre la ganancia y la inversión, en el que concluye que al menos serán necesarios de 8 a 13 años para recuperar el dinero invertido.

Estos precios sin duda dan una referencia a la *Alta cultura* que menciona Canclini, ya que no sólo se debe considerar el precio del boleto, sino el contexto de accesibilidad al espectáculo en términos de transporte, ya que no hay una oferta de carácter público para el transporte a la hora en la que termina el evento (21:30 hrs).

En el 2018 el periódico Milenio, menciona una inversión de 28 millones de pesos.⁶⁷ en el espectáculo. Lo que no queda claro es si estos millones son considerados desde la inversión inicial o un gasto extra para su manutención.

En un inicio el acceso al show tenía un costo individual de \$390.00 (Trescientos noventa pesos mexicanos MXN) de los cuales según Arkeopatías (citando a la entonces Secretaria de Turismo del Estado de México, Rosalinda Benítez) \$220 fueron directamente a la federación a través de la Ley Federal de Derechos. El resto (\$170) eran para el pago de la contratación.⁶⁸

Para la quinta temporada de este espectáculo en noviembre 2019 el costo se cotizó en 471 pesos (considerando 81 pesos de cargo por servicio de Ticketmaster)

Además del costo de acceso se debe considerar el traslado del visitante que en caso de llevar auto particular deberá pagar estacionamiento, en el caso de no llevar un auto indudablemente tendrá que asistir con un tour ya que no existe transporte nocturno en la zona. Lo que eleva indirectamente la cantidad de dinero necesaria para asistir y reduce la posibilidad de asistir para personas con menores ingresos.

CULTURA

La Jornada

● El cupo por función es de 270 personas; entre 600 y 700 lo observaron incluso sobre sus autos

Fueron más quienes vieron Experiencia nocturna desde afuera que los que pagaron

● Se aprecian las imágenes proyectadas en la Pirámide del Sol, aunque no se distingue el sonido



Afuera de la zona arqueológica de Teotihuacán también se escucharon expresiones de asombro ante cada cambio de proyección. Foto Javier Salinas Cesáreo

JAVIER SALINAS CESÁREO

Corresponsal

Periódico La Jornada
Lunes 28 de marzo de 2016, p. 6

Imagen 47. Noticia publicada por La Jornada

67. (Ávila, 2018)

68. (Espinosa Vázquez, 2016)

04.03

Teotihuacán en Vanguardia

Después de retomar lo dicho por Proença Leite sobre la “Espectacularización retraditionalizada”, la destraditionalización busca que el consumo se pueda dar en un patrón global y que sea flexible, esto en el contexto actual buscará la inclusión de la tecnología y las tendencias globales de espectáculo. Como se menciona anteriormente el consumo digital en un contexto turístico ha ido creciendo en las últimas décadas y esta inclusión de tecnología puede resultar una ventaja para la creación de contenidos no sólo llamativos sino educativos y positivos hacia el patrimonio.

En el caso particular de Experiencia Nocturna el uso de dispositivos móviles que permiten la vista 3D y la explicación de diferentes puntos de interés en las estructuras localizadas en la calzada norte del sitio y la Pirámide de la Luna que también han sido iluminadas de distintos colores y por supuesto la proyección de video y sonido en la pirámide del Sol.

Vale la pena resaltar que detrás de cada “buena” intención que presenta el programa cultural existe una crítica sobre la relación del discurso y la acción llevada a cabo. La supuesta intención del color de las luces es rescatar aquellos colores que en algún momento gobernaban visualmente las fachadas de estos basamentos,



Imagen 48. Dispositivo móvil con modelo 3D en Experiencia Nocturna



Imagen 49. Iluminación en la Calzada de los Muertos.

sin embargo, no existe mayor aplicación en la iluminación de este espectáculo que el color de la luminaria sin sentido del discurso.

La información es tergiversada para enfocarse únicamente en juegos ópticos y alejarse de los datos arqueológicos.

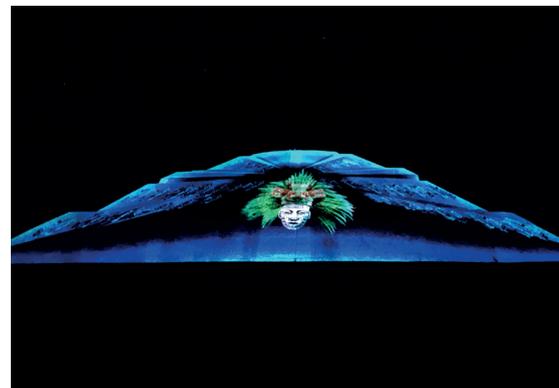


Imagen 50. Video Mapping en la Pirámide del Sol.

04.04 Aspectos técnicos

La Experiencia Nocturna en Teotihuacán ha sido descrita como «El proyecto según noticias nacionales ha seguido las normativas internacionales con una tecnología “respetuosa con el medio ambiente, energéticamente eficiente, innovadora y de coste moderado que consigue un bajo mantenimiento y una larga vida útil”⁶⁹



Imagen 51. Luminarias de piso en basamentos de la Calzada de los Muertos.

Parte del argumento para su realización es la nula instalación fija o que afecta a las pirámides. A diferencia del “Resplandor Teotihuacano” en el que se perforaron las estructuras.

La estructura portante de los elementos necesarios como los proyectores y bocinas es transportada mediante camiones que entran y salen de la zona arqueológica, los cuales pesan menos que una pipa de agua y son estacionados en terrenos no explorados del sitio en los cuales no existen vestigios arqueológicos a menos de 80 centímetros del piso.

Según el documento “DICTAMEN TÉCNICO, ACADÉMICO, JURÍDICO, Y ASPECTOS COLATERALES DEL ESPECTÁCULO “EXPERIENCIA NOCTURNA” EN LA ZONA DE MONUMENTOS ARQUEOLÓGICOS DE TEOTIHUACAN” realizado por la Comisión de Protección del Patrimonio Arqueológico e Histórico, del Sindicato de Investigadores del INAH; las tomas de energía eléctrica para las luminarias tipo LED que iluminan la parte norte de la Calzada de los Muertos son los mismos registros existentes utilizados en el show de luz y sonido de la década de los años 60’s.

2017

De acuerdo a la revista Iluminet en un artículo publicado en su página web, en el 2016 en la primera y segunda temporada se utilizaron 19 proyectores modelo Christie Roadie 4K45 ubicados en dos unidades móviles con un brillo mayor a los 850,000 lúmenes.⁷⁰

2018

Según una nota publicada por Milenio para la cuarta temporada de “Experiencia nocturna”. Se utilizaron 13 proyectores de video mapping y 100 lámparas de luz cálida de última tecnología que no daña los basamentos arqueológicos.

De esta manera el espectáculo parece actualizarse cada temporada y mejorar la tecnología utilizada.

De igual manera en el documento previamente mencionado la Comisión de Protección del Patrimonio Arqueológico e Histórico, del Sindicato de Investigadores del INAH asegura que el procedimiento de montaje hasta el cierre es realizado sin ninguna observación de afectación física a ninguno de los monumentos en la Zona Arqueológica, sin embargo, se enfatiza el peso de los camiones en estructuras prehispánicas donde a manera de “solución” se colocó una base de tepetate.



Imagen 52. Camión transportador de proyectores para Video mapping.

69. (Revista ICandela, 2016)

70. (Iluminet, revista de iluminación, 2017)

71. (Ávila, 2018)

04.05

Contenido y discurso

La retraditionalización por el otro lado legitima la parte cultural, en este caso el contenido, para esto vale la pena recordar el “Nosotros de los otros” en el que se representa la imagen externa estereotipada con la motivación principalmente turística y comercial.

Diversos académicos e investigadores mantienen una postura opositora a la propuesta del video mapping y el recorrido nocturno en la zona arqueológica, tanto por el contenido del espectáculo y como del enfoque económico.

La documentación y guion presentados en el espectáculo fue elaborada en noviembre del 2014 bajo el arquitecto Abel de Jesús Aké Canté y el arqueólogo Eduardo Pérez de Heredia, sin embargo, arqueólogos como Rubén Cabrera, Sergio Gómez, Claudia María López Pérez y Jesús Torres Peralta (quienes tienen años trabajando en el sitio prehispánico) consideran que contiene información errónea en distintos aspectos

Con una visión un poco más conservadora los investigadores bajo una misiva rechazaron el proyecto señalando un “riesgo latente de afectación innegable del patrimonio arqueológico de Teotihuacán” y que **“no representa una alternativa viable para la difusión del conocimiento sobre la cultura teotihuacana”**⁷² además de contener errores.

La Comisión de Protección del Patrimonio Arqueológico e Histórico, del Sindicato de Investigadores del INAH argumenta que la experiencia no está relacionada con la realidad histórica sino datos arqueológicos tergiversados. Es dudosa la procedencia de la información en el guion y no tiene una secuencia lógica.⁷³

El sindicato de investigadores del INAH resalta los errores del discurso y su falta de sentido histórico, especialmente en las imágenes proyectadas, las cuales están alejadas del contexto arquitectónico y la cosmogonía de la sociedad teotihuacana.

“Lo grave, es que la Pirámide del Sol, que es uno de los monumentos arqueológicos más emblemáticos de nuestro pasado, de nuestra historia nacional, se ve arderamente reducida a una simple pantalla de video. Con este hecho, se le confisca su valor histórico, identitario y simbólico, su esencia como instrumento para el conocimiento científico-académico de nuestra historia, su uso social educativo, y lejos de eso, se le convierte en un objeto para el beneficio económico de unos cuantos.

Lo grave, es que el público no sea capaz de percatarse de la banalización de sus puntos de referencia identitarios, de que los monumentos arqueológicos que son su herencia histórica y que estamos todos obligados a proteger y conservar, se ridiculice y despoje de toda dignidad.”

En las siguientes páginas, se encuentran las dos fichas descritas y mostradas anteriormente en la metodología con los datos de Experiencia Nocturna como caso de estudio para la investigación.

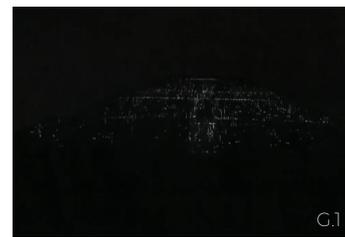
72. (Mateos Vega, 2016)

73. (de la Luz Aguilar, Ramírez, & E. Sánchez, 2016).

FICHA DE INFORMACIÓN PARA PROGRAMAS CULTURALES EN EL PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO			
NOMBRE	Experiencia Nocturna Teotihuacán		
LUGAR	Z.A. Teotihuacán	Estado de México, Región Valle de Teotihuacán aproximadamente a 40 km al noreste de la Ciudad de México. San Juan Teotihuacán y San Martín de las pirámides	
Extensión	20 km ²		
PATRIMONIO DE TIPO	Arqueológico		
Categoría	A.A.A.		
TIPO DE PROGRAMA	Turismo cultural		
Público al que se dirige	Todas las edades		
Aforo	250 personas		
DESCRIPCIÓN	La "Experiencia Nocturna en Teotihuacán" es un tributo a esta icónica ciudad prehispánica y a su monumento principal, la Pirámide del Sol, que es un símbolo de la identidad de nuestro país. Mediante un recorrido nocturno con guías multimedia por la Calzada de los Muertos y una proyección monumental en alta definición sobre la Pirámide del Sol, esta experiencia revela de forma novedosa la historia y riqueza cultural que guarda celosamente el sitio arqueológico más importante de México. Con llenos totales desde su inauguración, la "Experiencia Nocturna en Teotihuacán" se ha posicionado como una de las mejores experiencias turísticas y culturales de nuestro país, siendo una visita obligada para locales y extranjeros que impacta de forma positiva a las comunidades y comercios de la zona.		
Fuente	Cocolab	https://cocolab.mx/experiences/teotihuacan	
	El proyecto consta de dos etapas: primero, un recorrido por la Calzada de los Muertos, resaltada por más de 100 luminarias con tecnología LED, en la que los visitantes son asistidos por un audioguía portátil programado con información e imágenes de la cultura teotihuacana en la que recorren 10 estaciones, y segundo, un recorrido donde se aprecia un video-mapping proyectado sobre la Pirámide del Sol		
Fuente	5° Informe de Eruviel Ávila https://www.ipomex.org.mx/recursos/ipo/files_ipo/2017/28/2/b55c81fa9d71d83c517089587e651be8.pdf		
DURACIÓN	45 min aprox		
DÍAS DE EJECUCIÓN	Viernes, sábados y lunes		
TEMPORALIDAD	Variable		
ZONA DE EJECUCIÓN	Calzada de los Muertos		
PATRIMONIO		Cumplimiento según programa	
		Sí	No
LEYES BAJO LAS QUE SE RIGE	LEY FEDERAL DE MONUMENTOS	x	ARTÍCULO 19.- A falta de disposición expresa en esta Ley, se aplicarán supletoriamente:.-Los tratados internacionales y las leyes federales; yll.-Los códigos civil y penal vigentes.
	LEY GENERAL DE BIENES NACIONALES	x	ARTICULO 44.-El Instituto Nacional de Antropología e Historia es competente en materia de monumentos y zonas de monumentos arqueológicos e históricos.
	DECRETO por el que se declara zona de monumentos arqueológicos el área conocida como Teotihuacan. (30/08/1988)	x	ARTICULO 30.-La Secretaría de Cultura será competente para poseer, vigilar, conservar, administrar y controlar los inmuebles federales considerados como monumentos arqueológicos conforme a la ley de la materia, así como las zonas de monumentos arqueológicos. (Párrafo reformado DOF 17-12-2015) Los inmuebles federales considerados como monumentos arqueológicos conforme a la ley de la materia, no podrán ser objeto de concesión, permiso o autorización.En las zonas de monumentos arqueológicos, la Secretaría de Cultura a través del Instituto Nacional de Antropología e Historia podrá otorgar permisos o autorizaciones únicamente para la realización de actividades cívicas y culturales, conforme a lo que disponga el reglamento que para tal efecto se expida, siempre y cuando no se afecte la integridad, estructura y dignidad cultural de dichas zonas y monumentos, ni se contravenga su uso común. (Párrafo reformado DOF 17-12-2015) Cuando los inmuebles federales considerados como monumentos arqueológicos, históricos o artísticos conforme a la ley de la materia o la declaratoria correspondiente, se encuentren dentro de la zona federal marítimo terrestre, de los terrenos ganados al mar, de las áreas naturales protegidas o decualquiera otra sobre la cual, conforme a las disposiciones legales aplicables, corresponda a la Secretaría de Medio Ambiente y Recursos Naturales ejercer sus atribuciones, ambas dependencias deberán establecer conjuntamente los mecanismos de coordinación que correspondan.
ARTICULO 13.- En la zona de monumentos definida en este Decreto no se autorizarán construcciones cuya función, diseño o ubicación alteren, afecten o distorsionen los valores monumentales o el uso educativo y de investigación a que la misma está destinada.			
INSTITUCIONES Y ORGANISMOS IMPLICADOS	INAH		
	Secretaría de turismo del Estado de México		
	Comisión para el Desarrollo Turístico del Valle de Teotihuacán		

DOCUMENTOS OFICIALES		Información de carácter no público	Se cuenta con Investigación, Propuesta Conceptual y Desarrollo de la Propuesta
CARTA DE TAXCO 2009 (INAH) Criterios generales de iluminación para monumentos históricos	x		Iluminación Exterior: Evitar colocar luminarias en fachada que requieran perforaciones o taladrar cualquier elemento de piedra
		Información de carácter no público	Cualquiera que sea el método de fijación y la ubicación de cableado, equipos eléctricos, luminarias, etc., deberá detallarse mediante planos, esquemas, etc., en el proyecto. El cual deberá ser supervisado por un técnico competente y aprobado por las instancias convenientes.
PLAN DE MANEJO ZONA ARQUEOLÓGICA DE TEOIHUACÁN 2010-2015		x	Pág. 70 / Departamento de museos/Educación/interpretación se encarga de la apreciación del significado del patrimonio en su contexto sociocultural transmitiendo al público en general a través de la didáctica, con un enfoque de integración de espacios y una perspectiva de divulgación para asegurar su conservación
		x	Pág 76 / El plan de manejo es una herramienta multiuso que: Simplifica la evaluación de impacto que futuros proyectos pueden tener sobre el sitio y sus valores.
			a) Programas: Actividades permanentes, organizados a manera de ciclos definidos
			b) Proyectos: Actividades temporales, con inicio y fin definidos en sus propios planteamientos
	Sin información		Pág 78. 4.4.4 Monitoreo, Resultados plasmados en informes e indicadores de gestión.
	Sin información		Pág 78 4.4.5 Evaluación. Marco de referencia para calcular avance de programas o proyectos permitiendo medir los costos y el impacto.
			Pág 93. Operativos Especiales/seguridad y logística.
		b) Visitas vespertinas y nocturnas	
	x		No alterar el equilibrio ecológico y de los elementos culturales; esto a través del establecimiento de rutas cortas de visita y actividades en pocos puntos de la ZAT.
	x		Es altamente recomendable el uso de audioguías
FORMATO, MEDIOS Y/O TECNOLOGÍA EMPLEADA			
TIPO	Video proyección	Video mapping	Descripción
	audioguía y video	Dispositivos móviles	Video proyección en basamento "Pirámide del Sol"
	iluminación	Luminarias	Uso de dispositivos móviles y audioguía zona norte de la "Calzada de los muertos"
			Iluminación en zona norte de la "Calzada de los muertos"
DESCRIPCIÓN DE LA INSTALACIÓN			
INFRAESTRUCTURA NECESARIA FIJA	Video mapping	Sí	No
	Dispositivos móviles		x
	iluminación		x
REPERCUSIÓN FÍSICA EN EL PATRIMONIO	Video mapping		x
	Dispositivos móviles		x
	iluminación		x
REVERSIBLE	Video mapping	NA	
	Dispositivos móviles	NA	
	iluminación	x	
			La instalación no está fijada a ninguna estructura
FUENTE	Inauguración temporada Marzo 2016	https://www.youtube.com/watch?v=7YzRyPX2ENg&feature=youtu.be	

MODELO DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL CONTEXTO + CONTENIDO																	
INFORMACIÓN EXISTENTE																	
JUSTIFICACIÓN	Aprovechar la versatilidad y la respetuosa aplicación que permiten las nuevas tecnologías en materia de preservación patrimonial para garantizar a los ciudadanos el derecho de acceso a la cultura y a los bienes y servicios culturales. La tecnología puede ser el puente al pasado y la ruta del conocimiento que nos de luz para el futuro.																
OBJETIVOS	<p>Crear un producto turístico que genere derrama económica a los mexicanos, fomente la difusión de la cultura teotihuacana y por ende fortalezca el orgullo de nuestras raíces. FUENTE: 5º Informe Eruviel Ávila</p> <p>Representar y fomentar el turismo, impulsar la cultura, generar más empleos. Crear conciencia pública sobre el patrimonio, dar elementos novedosos para conocer y por tanto para valorar mejor la historia y significado de este sitio.</p>																
Fuente	Inicio de la temporada "Experiencia Nocturna" 2016 https://www.youtube.com/watch?v=7YzRyPX2ENg&feature=youtu.be																
ELEMENTOS	<p>Valoración del Objeto Ballart basado en S.Pearce</p> <table border="1"> <tr> <td>Descripción física, documentativa</td> <td>Material-construcción y ornamentación</td> </tr> <tr> <td>Comparación con otros objetos para hacer grupos tipológicos</td> <td>Material-diseño del objeto, de los ornamentos</td> </tr> <tr> <td>Comparación con otros objetos y muestras</td> <td>Material-caracterización A) proveniencia b) técnicas industriales</td> </tr> <tr> <td>Investigación documental</td> <td>Historia a) la propia historia b) la historia que sigue c) la función práctica</td> </tr> <tr> <td>Trabajo de campo e investigación</td> <td>Entorno-contexto a) micro b) macro</td> </tr> <tr> <td>Estudios de paisaje, estudio locacional</td> <td>Entorno-localización a) en el paisaje b) en relación a los distintos tipos</td> </tr> <tr> <td>Significación</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Síntesis y técnicas analíticas</td> <td>Interpretación el objeto en la organización social</td> </tr> </table> <p>Vídeo mapping: Ver archivo anexo</p>	Descripción física, documentativa	Material-construcción y ornamentación	Comparación con otros objetos para hacer grupos tipológicos	Material-diseño del objeto, de los ornamentos	Comparación con otros objetos y muestras	Material-caracterización A) proveniencia b) técnicas industriales	Investigación documental	Historia a) la propia historia b) la historia que sigue c) la función práctica	Trabajo de campo e investigación	Entorno-contexto a) micro b) macro	Estudios de paisaje, estudio locacional	Entorno-localización a) en el paisaje b) en relación a los distintos tipos	Significación		Síntesis y técnicas analíticas	Interpretación el objeto en la organización social
Descripción física, documentativa	Material-construcción y ornamentación																
Comparación con otros objetos para hacer grupos tipológicos	Material-diseño del objeto, de los ornamentos																
Comparación con otros objetos y muestras	Material-caracterización A) proveniencia b) técnicas industriales																
Investigación documental	Historia a) la propia historia b) la historia que sigue c) la función práctica																
Trabajo de campo e investigación	Entorno-contexto a) micro b) macro																
Estudios de paisaje, estudio locacional	Entorno-localización a) en el paisaje b) en relación a los distintos tipos																
Significación																	
Síntesis y técnicas analíticas	Interpretación el objeto en la organización social																
CAPACIDAD DEL RECEPTOR	<table border="1"> <tr> <td>¿Quiénes son los receptores?</td> <td>Respuesta de las encuestas</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Nivel de profundidad de la información manejada</td> </tr> </table>	¿Quiénes son los receptores?	Respuesta de las encuestas		Nivel de profundidad de la información manejada												
¿Quiénes son los receptores?	Respuesta de las encuestas																
	Nivel de profundidad de la información manejada																
RECURSOS DEL ENTORNO	¿Qué está permitido o no en las Zonas Arqueológicas? (Ver Ficha 1)																
RELACIONES "IN SITU"	<table border="1"> <tr> <td>Referencias objeto-programa cultural</td> <td>REFERENCIAS DIRECTAS AL PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO</td> </tr> <tr> <td>Dispositivos móviles</td> <td>Uso de recreación 3D en puntos de importancia como mascarones y murales en zona norte de la Calzada de los muertos</td> </tr> <tr> <td>Vídeo mapping</td> <td>Ver archivo anexo</td> </tr> </table>	Referencias objeto-programa cultural	REFERENCIAS DIRECTAS AL PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO	Dispositivos móviles	Uso de recreación 3D en puntos de importancia como mascarones y murales en zona norte de la Calzada de los muertos	Vídeo mapping	Ver archivo anexo										
Referencias objeto-programa cultural	REFERENCIAS DIRECTAS AL PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO																
Dispositivos móviles	Uso de recreación 3D en puntos de importancia como mascarones y murales en zona norte de la Calzada de los muertos																
Vídeo mapping	Ver archivo anexo																



GUIÓN TEOTIHUACÁN EXPERIENCIA NOCTURNA 2016

Simbología	Descripción del Objeto	
	Descripción física, documentativa	Material-construcción y ornamentación
	Comparación con otros objetos para hacer grupos tipológicos	Material-diseño del objeto, de los ornamentos
	Comparación con otros objetos y muestras	Material-caracterización A) proveniencia b) técnicas industriales
	Investigación documental	Historia a) la propia historia b) la historia que sigue c) la función práctica
	Trabajo de campo e investigación	Entorno-contexto a) micro b) macro
	Estudios de paisaje, estudio locacional	Entorno-localización a) en el paisaje b) en relación a los distintos tipos
	Significación	
	Síntesis y técnicas analíticas	Interpretación el objeto en la organización social
	Relaciones in-situ	

1. G1

Teotihuacán, ciudad hecha por y para los dioses, concebida con la mirada puesta en la noche, es fiel espejo del cosmos. Donde el mundo es una montaña construida de tiempo.

Una pirámide cubierta de misterio. No conocemos el verdadero nombre de este lugar ni el de ninguno de sus habitantes, no sabemos un solo nombre de quienes la planearon, la construyeron o la gobernaron.

2. G2 G3

600 años después de haber sido abandonada, llegaron a esta ciudad los mexicas, algunos restos sobresalían entre la maleza, construcciones gigantes como cerros hechos por el hombre, vestigios de una gloriosa civilización, se encontraban frente a una ciudad enigmática y a la vez magnífica.

3. G4

Un poderoso centro al cual generaron y le dieron su nombre "Teotihuacán, el lugar donde los hombres se convierten en dioses"

Una ciudad que muchísimos siglos atrás se convirtió en la urbe más grande de Mesoamérica, la que fue por más de 700 años el ombligo del mundo.

4. G5

Estamos en el centro del universo.

El origen de Teotihuacan nos remonta a poco más de 2000 años en el tiempo. fue entonces cuando el anciano vestido de fuego "huehuetotl" el Dios viejo, el dios del fuego, encendió el camino de lo que pudo ser una gran corriente migratoria.

Hombre y mujeres en busca de un nuevo comienzo, caminaron desde el sur de la cuenca de México hasta el encuentro con el hermoso valle de Teotihuacán.

5. G6

El paisaje estaba cubierto de bosques de pino y encino, rodeado de ríos y manantiales. Se trataba de un lugar ideal para vivir y construir una ciudad excepcional.

6. G7

Durante sus primeros años, los teotihuacanos supieron aprovechar las tierras de cultivo, practicar la agricultura y producir los alimentos suficientes para su sustento. Pronto la aldea campesina comenzaría a transformarse en la ciudad más grande y poblada que Mesoamérica conocería. La futura gran urbe de Teotihuacán.

7. G8

Fundada a principios de nuestra Era. En su trazo resultó esencial que la disposición de sus construcciones siguiera un poderoso diseño. Fue una ciudad planificada para reflejar el arreglo del cosmos. En un inicio se erigió la calle de los muertos, eje principal sobre el que se extendería la gran urbe. Al norte rematando el límite de la calle se construyó la pirámide de la Luna confiriéndole una alta carga simbólica.

Un poco más al sur, mirando hacia el poniente se edificó la impresionante pirámide del sol. Dos joyas de la arquitectura prehispánica del primer siglo de nuestra Era.

Más tarde en el centro mismo de la urbe se construyó la Ciudadela y dentro de ella la pirámide de la serpiente emplumada. Se anunciaba el despertar del esplendor teotihuacano. Muchos conjuntos arquitectónicos se multiplicarían sobre estructuras anteriores.

La calle de los muertos alcanzaría los 5 km para continuar como el gran eje norte-sur y el cauce del río San Juan sería desviado por los Teotihuacanos para dar origen al nuevo eje oriente-poniente. Dos líneas transversales apuntando a los cuatro rumbos del universo.

La ciudad quedaba intencionalmente dividida en cuatro grandes cuadrantes. Distritos que a su vez agrupaban barrios, en donde se encontraban perfectamente ordenados más de 2000 conjuntos habitacionales, todos de un solo nivel y techos planos.

Durante su apogeo el prestigio y magnificencia de Teotihuacan se manifestaron en toda Mesoamérica. La Ciudad se convirtió en el centro de mayor influencia e intercambio comercial. En ella vivían personas procedentes de Oaxaca, Michoacán y la costa del golfo de México.

Es así como Teotihuacán llegó a reunir 125 mil habitantes compartiendo un lugar entre las metrópolis más destacadas y pobladas del mundo antiguo.

8. G9

La construcción y subsistencia de una ciudad tan extensa debió requerir una compleja organización política. A diferencia de otras ciudades de Mesoamérica en Teotihuacán no se han encontrado evidencias que permitan identificar personajes destacados, tumbas o nombres de gobernantes.

La estructura de poder en la sociedad teotihuacana continúa siendo un enigma. Algunas teorías apuestan por la idea de gobiernos de un solo individuo, otras por la existencia de mandatos conformados por varios representantes. Incógnitas que se multiplican al preguntar si fue un orden exclusivamente pacífico o si la guerra constituyó un factor importante para su desarrollo.

9. G10

Lo que parece innegable es la estrecha relación entre el poder, la religión y las figuras asociadas con la fertilidad. Símbolos con la fuerza de invocar a las divinidades, a los hacedores de la vida vestidos de fuego, de viento, de tierra, de agua.

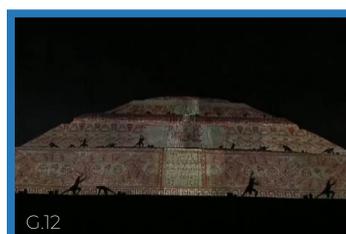
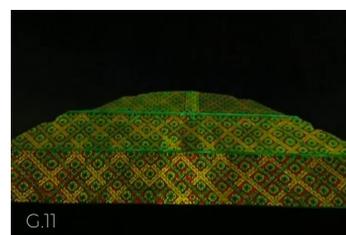
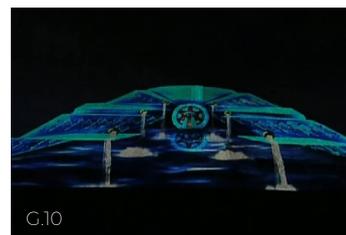
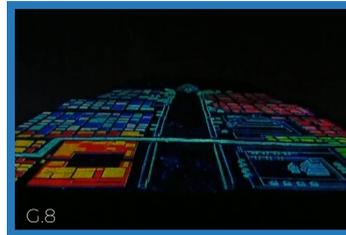
10. G11

Fue la voluntad de trascender lo que convirtió toda su vida en un rito y al arte en su expresión. Las imágenes y los emblemas plasmados en cada creación fueron un intento de perpetuar y expandir la ideología teotihuacana.

Grandes maestros del arte, sus diseños llenaron la ciudad de significado, las escenas en sus libros son expresiones de una escritura pictográfica en las que se describen acontecimientos, paisajes históricos y hechos de su mundo mítico.

11. G12

Aunque el arte se muestra realista no describe al mundo tal y como es, su lenguaje esconde secretos que hacen visible lo invisible, alegorías en las que todo está representado, el tiempo, la vida, la muerte, lo divino, el universo que estalla en color.



12. G13

En Teotihuacán la pintura, la escultura y la arquitectura fueron elementos inseparables de un mismo lenguaje simbólico, casi todos los edificios estaban adornados con relieves o embellecidos con imágenes.

Decoración que explica toda su cosmovisión contenida en la forma de lo sagrado y lo misterioso.

13. G14

El templo de la serpiente emplumada conformado por siete cuerpos superpuestos está construido bajo el estilo arquitectónico característico de Teotihuacán, el sistema talud-tablero.

Combinación en la que un muro inclinado el talud reposa hacia el fondo y sostiene al tablero una moldura rectangular sobresaliente que enmarca un lienzo plano generalmente adornado.

Que en esta pirámide el decorado de los taludes son representaciones de serpientes emplumadas que parecen deslizarse en un medio acuático, rodeadas de conchas y caracoles. Las cabezas de serpiente en los tableros rematan hacia el frente acompañadas de otros relieves tallados en forma de un tocado de cabeza de reptil. Esculturas que se funden con la arquitectura de este edificio.

Templo majestuoso que solía lucir totalmente bañado en color y que parece estar relacionado con el calendario y la creación del tiempo.

14. G15

La pirámide del Sol, uno de los edificios más grandes del continente durante la época prehispánica, es el producto de un esfuerzo descomunal a lo largo de muchísimos años.

Bajo una minuciosa supervisión, generaciones enteras dedicaron sus vidas a apilar toneladas de rocas, a acarrear miles de cargas de tierra y recubrir con piedra volcánica la superficie de su grandeza.

Se trata de un basamento piramidal con 4 grandes cuerpos construidos a manera de talud con 225 metros por lado y una altura de 65 m, la pirámide del sol es el edificio más grande de Teotihuacán. No deja de sorprender que fue levantada en una sola etapa constructiva, una señal indiscutible de la prosperidad y la organización que había alcanzado la ciudad.

15. G16

El nombre de la pirámide fue asignado siglos después por los mexicanos, quienes creyeron que estaba consagrada al sol. En realidad, su vocación original era servir a la deidad principal de la ciudad, el dios de la lluvia. Así parecen indicarlo las ofrendas encontradas en cada una de sus esquinas.

Concebida para encarnar al centro del universo, la pirámide del sol concentra la forma que comunica al cielo con la tierra y a su vez oculta la apertura al inframundo.

16. G17

La pirámide del sol es la representación del monte sagrado mítico contenedor de agua y de la riqueza universal, representa la montaña de los mantenimientos, la tonacatepetl, plasmada en la escena del mural Tlalocan. Es el monte que encierra el agua y las semillas que alimentan al hombre.

Gran cerro del que brotan corrientes de agua que llegan a campos de cultivo donde multitud de figuras se regocijan. Juegan la pelota, nadan y bailan. Es la pirámide montaña que alberga en su interior las riquezas universales, los bienes de la tierra y el río que los fecunda.

17. G18

Sin embargo, la pirámide del sol también es el lugar que esconde en sus entrañas los secretos de la vida y de la muerte. Debajo de ella fue localizada una cueva que fungió como un importante espacio ceremonial.

Es un túnel que corre 103 m al interior de la pirámide. Y que fue creado para evocar a la cueva madre, el lugar sagrado en donde nace y termina y la vida.

Se explica como la matriz que pare pueblos y a su vez como el portal de entrada al inframundo, esta cueva que dio lugar a la construcción de la pirámide misma remata al final con una cámara con forma de flor de cuatro pétalos.

18.G19

Estamos en el axis mundo de la cosmovisión mesoamericana en el centro de los cuatro rumbos, en el punto de conexión hacia arriba y hacia abajo. El centro del universo.

19.G20

En la ciudad que fue por más de 700 años, el ombligo del mundo. Teotihuacán fue el lugar mítico que los dioses eligieron para sacar de la penumbra al mundo, reunidos aquí los dioses encendieron una enorme hoguera en la que dos de ellos se sacrificarían para crear el día.

El poder del fuego los había transformado; más dos soles no podrían existir juntos en el firmamento. Fue designio divino que el único mismo apagar el resplandor de uno de ellos sólo un astro brillaría de día y el otro acompañaría a la noche.

20.G21

Durante incontables soles y lunas, miles de hombres y mujeres han venido hasta aquí para admirar esta ciudad extraordinaria, en ella sigue resonando el esplendor de casi ocho siglos de grandeza y desarrollo acumulado.

La civilización teotihuacana abandonó este lugar sin motivo claro de su decadencia, deforestación, invasiones de otros pueblos, levantamientos en contra de la clase gobernante, no sabemos con certeza la razón de su colapso.

Sobre Teotihuacán aún quedan muchas preguntas por responder, la ciudad que admiramos hoy, nos sigue hablando a través de la larga labor de arqueólogos, restauradores, epigrafistas y custodios que día a día desde hace más de 100 años, le dan voz y nos revelan sus secretos.

21.G22

Millones de personas visitan Teotihuacán cada año, atraídos por la magnificencia de sus construcciones, por el misterio que la envuelve. Parados frente a las pirámides nos preguntamos, quienes fueron sus habitantes, ese grupo de hombres y mujeres que observando al cielo levantaron la más grande de las ciudades que hicieron de piedra las montañas para alcanzar a los dioses, para no morir nunca.

Miles de años han pasado y seguimos recorriendo sus pasos pues no fueron dioses, fueron hombres y mujeres que convirtieron sus anhelos en monumentos al tiempo en esta maravilla única de la creación humana.

22.G23

La magnífica ciudad sagrada de Teotihuacán despierta cada noche como el eco de una gloriosa civilización.

Orgullo mexiquense, grandeza nacional y patrimonio de la humanidad. Aquí se erige el cosmos y el ombligo del mundo descansa.

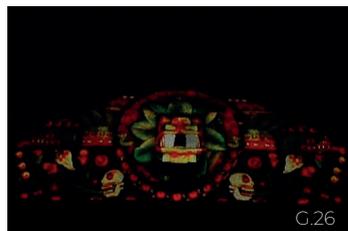
23.G24

En Teotihuacán la excepcional, el único lugar donde los hombres se convierten en dioses.

24.G25

25.G26

Imágenes y texto obtenido de: Presidencia Enrique Peña Nieto. (2016, 18 marzo). Experiencia Nocturna en Teotihuacán [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7YzRyPX2Eng&feature=youtu.be>



G.26



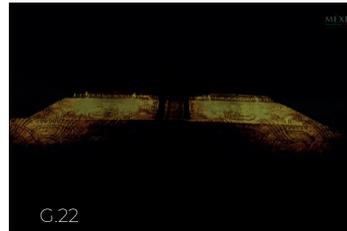
G.25



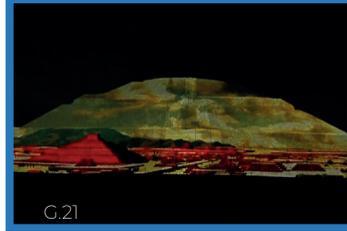
G.24



G.23



G.22



G.21



G.20



G.19

04.06 Experiencia



Imagen 53. Recorrido por Calzada de los Muertos, Pirámide del Sol de fondo.

Si bien es cierto que este tipo de espectáculos puede banalizar el patrimonio, es válido y necesario hacer una reflexión acerca del impacto directo en los visitantes, ya que puede ser o no alterado el reconocimiento del bien patrimonial y la información que ofrece como un objeto histórico.

Al retomar lo dicho por Ballart, es importante hacer énfasis en el uso directo de la Pirámide del Sol como soporte de la proyección y el uso del dispositivo en las estaciones establecidas del recorrido.

En este caso la importancia de su referencia directa en el espectáculo favorece la identificación y relación con el visitante. El hecho de que la tecnología funcione como un medio podría impactar de manera positiva en la forma en la que el visitante conozca más sobre el objeto

y la cultura mesoamericana; y así cumplir la reinterpretación del patrimonio.

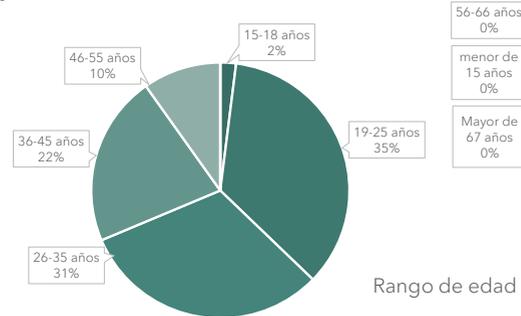
Esto genera directamente un vínculo entre la información presentada y el objeto como soporte real. La pregunta para plantear en esta situación resultaría en sí la información presentada ayuda a entender el objeto como signo y símbolo.

Resultados de la encuesta realizada

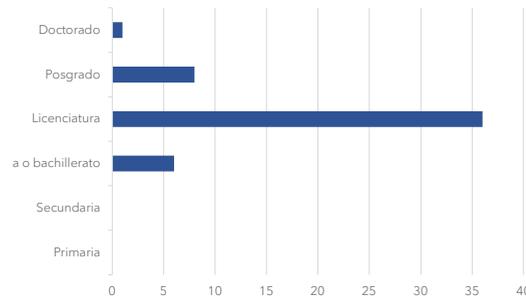
A continuación se presentan los resultados recogidos a partir de la encuesta previamente presentada, la cual fue realizada a 51 personas en un periodo de 1 mes aproximadamente (diciembre 2020-Enero 2021).



El rango de edad fue variante con una predominancia en el 35.3% dentro de los 19-25 años



De los 51 encuestados, únicamente se contó la respuesta de un extranjero (2% aprox.), por lo que el 98% de los encuestados son mexicanas y mexicanos que residen en el país. Los cuales cuentan con una escolaridad en su mayoría de licenciatura.



La manera en que se enteraron del evento está dividida en tres bloques principales:



Redes sociales
45.1%



Recomendación,
37.3%



publicidad.
17.6%



Radio
0%

Para saber sobre viabilidad turística, se preguntó a los encuestados acerca del medio de transporte por el cual llegaron al evento.



Automóvil propio
76.5%



Tour
9.8%



Transporte público
11.8%



Taxi
2%



Bicicleta / caminando
0%



El 74.5% de los encuestados decidió NO pernoctar en la zona, por las siguientes razones principalmente:

- 72.2% Prefieren volver a casa
- 13.9% Implica un gasto extra
- 11.2% Viven cerca de la Zona Arqueológica
- 8.3% Contrataron un Tour con regreso
- 8.4% Otros
- 2.8% No consideran que la zona sea segura



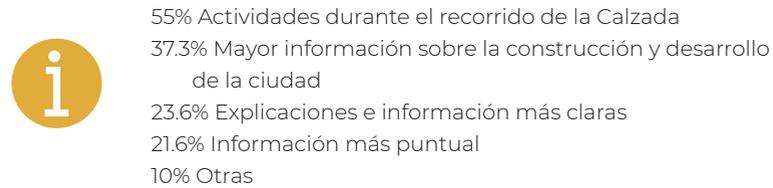
Respecto al precio del boleto es el adecuado, se registraron las siguientes respuestas:

- 66.7% Sí, lo vale totalmente
- 27.5% Me parece elevado, pero lo vale.
- 5.9% No, me parece excesivo

El 94.1% de los encuestados considera que el espectáculo cumplió con sus expectativas. Principalmente por la alternativa que ofrece de ser un espectáculo no tan común, la calidad de las luces, el sonido y el video.

Muchos de los encuestados resaltan la experiencia de estar en la zona arqueológica de noche y que al ser un espectáculo dinámico de multimedia es algo *diferente y novedoso*.

A las personas encuestadas se les preguntó acerca de las mejoras que podría tener el espectáculo en cuando a contenido, estos fueron los resultados obtenidos:



De las 51 personas encuestadas, 48 de ellas, representadas por el 94.1% ya había visitado la Zona Arqueológica con anterioridad, y dentro de este porcentaje



De acuerdo con los encuestados la mayoría considera que la información brindada durante la Experiencia Nocturna es información en un grado de complejidad medio.

- 31.37% Información básica
- 64.7% Media
- 3.93% Expertos

De las personas encuestadas el 64.7% ya conocía los datos brindados durante toda la Experiencia Nocturna, mientras que el 35.3% no.

Al preguntarles acerca de aquellos aspectos en los cuales se podría profundizar más, los comentarios son variados, sin embargo, varios coinciden en precisar datos, profundizar acerca de métodos constructivos, pintura mural y leyendas.

El 68.6% considera que este tipo de eventos debería de realizarse de manera permanente. se argumenta principalmente la atracción de turistas y la oportunidad de que mayor cantidad de personas pueda disfrutar de un espectáculo *de calidad* que sea novedoso, atractivo y que brinda información. Para varias de las personas encuestadas, este tipo de espectáculos se vuelve un referente del lugar y puede dar lugar a la derrama económica.

El 25.5% considera que puede ser una opción pues brindan información y son una alternativa turística que llama la atención ante las nuevas generaciones, siempre y cuando no tenga repercusiones negativas al patrimonio.

Aproximadamente un 5.9% está en desacuerdo con este tipo de eventos de manera permanente por diversas razones, como el nulo apoyo directo a empresas locales y la teatralización de la experiencia y la posible banalización de su historia e influencia cultural.

Las personas encuestadas en su mayoría coinciden en la implementación de este tipo de eventos en sitios principalmente de carácter arqueológico o históricos.

Al preguntarles acerca de lo más memorable de su visita, las respuestas como "*La experiencia de visitar por la noche Teotihuacán*" y "*Las luces y sonidos*" eran frecuentes, sin duda la iluminación y la proyección fue un aspecto importante para los visitantes.

El 49% considera que su percepción sobre la cultura Teotihuacana y las pirámides cambió a partir de la visita a la Experiencia Nocturna, por información que se desconocía y por abrir el panorama a una experiencia con más significado.

El 96.1% de las personas encuestadas recomendaría el espectáculo a sus conocidos y un 92.2% asistiría nuevamente a verlo. En general los comentarios son positivos hacia el tipo de experiencia, el espectáculo genera emociones e intereses hacia la historia y brinda la oportunidad de visitar la Z.A. fuera de un horario común.

De las encuestas y resultados obtenidos podemos concluir que la mayor parte de los visitantes encuestados tienen de 19 a 35 años, cuentan con estudios de Licenciatura, se enteraron mediante redes sociales y llegaron al evento mediante un automóvil propio.

Es curioso que una de las grandes justificaciones del evento sea la de la derrama económica de la zona, según la respuesta de los encuestados casi el 75% decidió no pernoctar en la zona por diversas razones.

Respecto al precio de entrada, poco más de la mitad considera que lo vale totalmente, y aproximadamente sólo un 6% considera que es muy elevado.

No podemos pasar por alto que estos resultados pueden ser ligados con la *alta cultura*, ya que son costos extras al boleto de entrada y gastos que afectan directamente a la demanda y las decisiones de aquellos que pueden pagarlo para asistir.

De acuerdo a los encuestados, este tipo de eventos podría mejorar si se consideraran diversas actividades durante el recorrido de la Calzada y hubiera una profundización de la información respecto a la construcción y desarrollo de la ciudad teotihuacana.

Casi un 65% de los encuestados ya conocía los datos que se presentaron durante el espectáculo y un 92.2% confirmó que asistiría nuevamente, por lo que se puede deducir que su experiencia está más relacionada al tipo de **espectáculo** que al **conocimiento obtenido**.

Esta respuesta positiva por parte de los encuestados también se ve reflejada en el apoyo hacia la implementación de los espectáculos de este tipo en casi un 70%.

En general podemos concluir que la mayor parte de los encuestados está conforme con el espectáculo y su contenido, se cumplieron sus expectativas y vivieron una experiencia distinta a la acostumbrada en la Zona Arqueológica.

Su reacción es mayoritariamente positiva a este tipo de eventos.

05 Conclusiones

Esta tesis pretende dejar el tema en la mesa a futuras investigaciones en la profundización y estudio de metodologías que busquen como principal fin la divulgación y difusión del patrimonio arquitectónico con especial énfasis en su valoración y la interpretación hacia la sociedad y los visitantes a través de programas culturales en el contexto turístico-cultural.

Partiendo de la metodología empleada en el contexto investigativo se estableció un camino hacia un modelo que funcione como futura herramienta para la evaluación y estructuración de los programas culturales en el patrimonio arquitectónico basado en la interpretación y el modelo de educación patrimonial conjunto al modelo de valoración del objeto.

Esta investigación al ser un estudio de tipo exploratorio no busca ser de carácter definitivo ni ofrecer una solución absoluta, sino abrir la posibilidad para la creación de más y mejores herramientas, que profundicen en el tema y aporten una visión más amplia respecto a los programas culturales en el patrimonio arquitectónico.

Como se ha expuesto anteriormente la popularidad que ganó Teotihuacán por el discurso del Estado Nación y su cercanía a la capital del país, la hace una de las Zonas arqueológicas más visitadas.

En el caso particular del Programa cultural escogido para el análisis del tema, podemos concluir que la “Experiencia Nocturna en Teotihuacán” parte de un enfoque más económico que educativo, si bien el contenido tiene parte de la historia del sitio, a partir del análisis de este con la metodología desarrollada y con lo dicho a partir de los arqueólogos y trabajadores sindicales del INAH, el discurso presenta errores y es repetitiva en cuanto la parte mística-mágica para validarlo. Las imágenes tienden a ser más fantasiosas que cercanas a la realidad histórica de las sociedades prehispánicas y su mayoría no hacen una referencia directa al monumento utilizado como pantalla para la video proyección.

Esta teatralización cultural está fuertemente ligada al medio audiovisual con el que se lleva a cabo el espectáculo. Si bien el uso de los dispositivos móviles es un recurso fuerte para la explicación de diversos elementos de la Calzada Norte de Teotihuacán, los colores de la iluminación y el video proyectado están distantes de este discurso sobre la importancia del Patrimonio arquitectónico y su valor simbólico y formal.

El uso de la iluminación de colores no está justificado más allá de la experiencia de ver la Calzada con luces de colores, no existe ningún vínculo ni referencia a la originalidad histórica. Y respecto a la audioguía al no ser un espectáculo con intención principal de compartir información la que es dada es nivel elemental/básico para un público general.

Tras la exposición de los resultados de las encuestas en el capítulo anterior, podemos concluir que en general las personas asistentes a la “Experiencia Nocturna en Teotihuacán” consideran el espectáculo una razón para disfrutar y aprender del Patrimonio Arquitectónico de una manera distinta. La mayoría de los encuestados no solo volvería a asistir, sino que recomendaría el mismo a sus conocidos.

Por tanto, se considera un hecho que “Experiencia Nocturna en Teotihuacán” cuenta con un reconocimiento de espectáculo que ha ganado lugar como un evento llamativo grato a los visitantes.

Si partimos de la metodología empleada y la hipótesis planteada, es necesario que el desarrollo y en este caso la modificación del contenido cuente con un proceso que permita al visitante vivir un proceso de identificación de objeto como portador de información y perciba su excepcionalidad.

A pesar de no ser el objetivo principal ni parte de la Hipótesis, vale la pena no dejar de hacer énfasis acerca de la mercantilización de Teotihuacán por lo mencionado en los capítulos anteriores, al favorecer principalmente el beneficio económico de empresas particulares se da lugar a la tergiversación de la información para crear un espectáculo lúdico y llamativo más allá de una experiencia de divulgación cultural.

Tras el análisis de las fichas presentadas y las respuestas de las encuestas realizadas, es posible partir para la propuesta de estrategias que se enfoquen en la divulgación del Patrimonio Arquitectónico y den lugar a su interpretación.

Es a raíz de este análisis que se proponen las siguientes estrategias como líneas de trabajo para la construcción de un proyecto de interpretación dentro del espectáculo:

- Al considerarse el análisis bajo el modelo de educación Racional, la creación de lazos y vínculos fuertemente significativos entre el individuo y el objeto (en este caso un bien Patrimonial arquitectónico), el contexto y medio tienen un fuerte peso. A través de un espectáculo, se podría considerar un ámbito de educación no-formal de público variable.

- Al realizar un análisis bajo estos criterios sumado al modelo de valor del objeto presentado por Ballart, es posible la modificación del discurso, guion y contenido empleado con el fin de brindar datos completos que aporten a la comprensión del objeto patrimonial. Estos por supuesto deberán ser fundamentados por especialistas del tema capacitados.

- El video mapping presenta una infinidad de posibilidades que puede apoyar visualmente al discurso, si bien su uso es directamente proyectado al bien patrimonial, este DEBE ser el principal elemento del discurso, esto con la intención de crear un vínculo directo entre el visitante y el Patrimonio Arquitectónico y no ser usado únicamente como una pantalla, sino como el parteaguas de la creación del contenido visual.

- El desarrollo e implementación debe de atenerse a la ley, cartas o planes correspondientes, en caso de no contar con las especificaciones debidas como es el caso, se debe trabajar bajo la dirección de las autoridades del objeto patrimonial, así como los Consejos correspondientes.

- Sería conveniente el desarrollo de una estructura que permita explicar según el nivel de complejidad que el usuario requiera. Es decir, diseñado de alguna manera a su contexto y edad.

De acuerdo con lo expuesto en la Educación patrimonial, si comprendemos lo que conocemos el ciclo continuará con el respeto, la valoración, sensibilización y el disfrute y transmisión del bien o el objeto patrimonial. Si el espectáculo parte de la divulgación del Patrimonio Arquitectónico y sus diferentes valores, se está garantizando no solo su cuidado a través de comportamientos adecuados de los visitantes, sino su transmisión como público comprensivo, receptivo, sensible a la información del sitio visitado.

Al comenzar esta investigación se planteó la siguiente Hipótesis:

Si se analiza y estructura el contenido de un programa cultural entonces se realizará una propuesta de estrategias para un proyecto de interpretación del patrimonio arquitectónico enfocado en su divulgación más allá de un producto de consumo turístico.

Durante el desarrollo de este trabajo se cumplió el objetivo general: "Generar mediante un estudio de contenido para programas culturales en el Patrimonio arquitectónico estrategias que permitan la interpretación de este y su divulgación."

El cual tuvo como resultado las dos fichas presentadas en las que se recolectan los datos necesarios para brindar un contexto del Programa cultural y una ficha de análisis para el contenido y el discurso que se presenta. Apoyadas por una encuesta diseñada específicamente para el caso de estudio.

Con ambas fichas y las encuestas fue posible derivar al análisis de su estructura y de esta manera la creación y sugerencia de estrategias que puedan dar a conocer el valor formal y simbólico-significativo del Patrimonio Arquitectónico.

De igual manera, de este análisis en las fichas pudimos concluir que este tipo de eventos no está contemplado bajo ningún marco regulatorio por las instituciones correspondientes lo que presenta un problema de vacío para la planificación y estructuración correcta de estos Programas Culturales en consideración al Patrimonio Arquitectónico.

Es imposible dar una postura definitiva sin llegar a ser extremista acerca del turismo cultural y sus afectaciones en el patrimonio arquitectónico, sin duda cada proyecto, programa o evento tiene dentro de su estructura elementos a evaluar que difícilmente pueden considerarse como constantes entre todos ellos, la importancia de la evaluación de casos particulares y sus

contenidos pueden generar estrategias en donde la banalización y mercantilización de los bienes sea menor y se aprovechen las potencialidades individuales de los sitios.

Es utópico creer que el turismo cultural y la protección y difusión del patrimonio arquitectónico pueden darse de manera independiente y separada del desarrollo de la economía capitalista y la cultura de consumo en la cual está inmersa la sociedad actual; así como solo satanizar estos eventos sin considerar los efectos positivos o ventajas que pueden tener.

La apuesta por el uso de tecnologías innovadoras en el turismo cultural se está desarrollando con gran rapidez y se ha materializado mayormente en sitios de gran afluencia y reconocimiento. No obstante, como se analizó anteriormente aún no existen protocolos, cartas o procedimientos específicos que protejan el patrimonio en un marco jurídico e institucional ante situaciones que puedan deteriorarlas de igual manera que utilizarlas para los programas culturales.

Se requiere que las instituciones y las políticas sean efectivas ante los cambios tecnológicos y el modelo social-cultural en el contexto turístico. La creciente aceptación y adaptación por parte de la sociedad permite aprovechar estos recursos y su uso potencial en la enseñanza y transmisión de información.

La gestión del patrimonio arquitectónico y el papel del arquitecto en espacios de carácter turístico-cultural constituye un recurso fundamental en las vías de interpretación del patrimonio hacia la sociedad. Una sociedad que cambia constantemente en conjunto al contexto en el que se desarrolla, por lo que el entendimiento y aprovechamiento de los recursos actuales se convierte en una ventaja que ha demostrado ser un apoyo para la educación patrimonial.

De esta manera, esta investigación pretende sentar las bases en el establecimiento de fichas y metodología como una herramienta que ayude a desarrollar estrategias aplicables según el programa cultural y que en futuras investigaciones sean considerados como un referente para la posible implementación en situaciones similares.

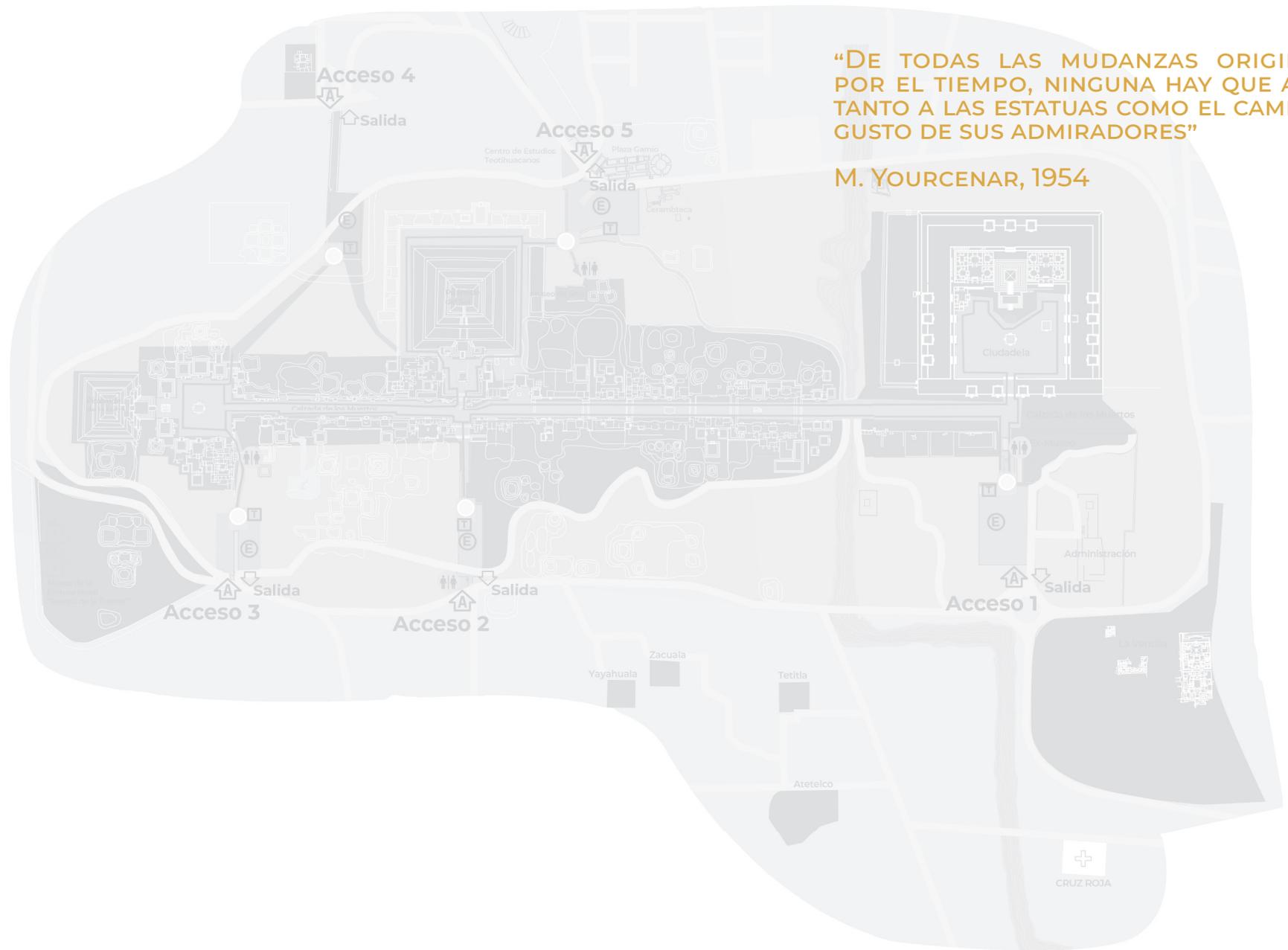
La posibilidad de generar ingresos importantes a partir del turismo cultural es un tema complejo en el que se generan grandes presiones, sumado a esto las nuevas tecnologías crean nuevos

paradigmas y dinámicas de aprendizaje, espectáculo y trabajo que respondan tanto a la protección, difusión y divulgación del Patrimonio arquitectónico y sus valores como a la expectativa y necesidades del individuo.

En tal sentido, la presente tesis explora herramientas metodológicas cuyo principal eje creador es la educación patrimonial y el modelo de valor del objeto.; esto con la intención de crear estrategias que sean efectivas para divulgar el Patrimonio Arquitectónico en un programa cultural con estructura previa y resultados favorables y positivos en los visitantes.

La finalidad de esta investigación es crear un panorama más claro sobre la mercantilización del patrimonio en tecnologías actuales, los cuales han sido poco discutidos desde el ámbito académico y cuyo desarrollo aún no ha sido en su totalidad explorado.

Desde la posición en la que estamos como estudiantes es imposible creer que estos cambios pueden darse de un día para otro, sin embargo, la exploración y discusión de los temas es un camino para futuras acciones y decisiones sobre nuestro Patrimonio Arquitectónico y los valores que podemos compartir y proteger hacia la sociedad.



“DE TODAS LAS MUDANZAS ORIGINADAS POR EL TIEMPO, NINGUNA HAY QUE AFECTE TANTO A LAS ESTATUAS COMO EL CAMBIO DE GUSTO DE SUS ADMIRADORES”

M. YOURCENAR, 1954

REFERENCIAS

Fuentes consultadas

Alfonso Bernal, N. E., & Castillo Nechar, M. (2017). Patrimonio cultural y turismo. Toluca: Universidad Autónoma del Estado de México.

Amador Tello, J. (19 de Marzo de 2016). Proceso. Obtenido de <https://www.proceso.com.mx/434103/inauguran-espectaculo-luces-en-teotihuacan-experiencia-nocturna>

Arroyo Mora, E., & Crespo Torres, B. (2019). La educación patrimonial como medio para la inclusión social: análisis de una experiencia didáctica. *Investigación en la escuela*, 62-75.

Ávila, A. (24 de Octubre de 2018). Milenio . Obtenido de <https://www.milenio.com/cultura/presentan-4-temporada-experiencia-nocturna-teotihuacan>

Ballart Hernández, J. (1997). *El patrimonio histórico y arqueológico: valor y uso*. Barcelona: Ariel.

Cambil Hernández, M. d., & Fernández Paradas, A. R. (2017). El concepto actual de Patrimonio Cultural y su valor educativo: fundamentación teórica y aplicación didáctica. En M. d. Cambil Hernández, & A. Tudela Sancho, *Educación y patrimonio cultural. Fundamentos, contextos y estrategias didácticas* (págs. 27-46). Madrid: Pirámide.

Centro de Estudios Sociales y de Opinión Pública. (23 de Marzo de 2006). Turismo. Obtenido de www.diputados.gob.mx/cesop/

Cesáreo, J. S. (29 de Abril de 2019). La Jornada. Obtenido de <https://www.jornada.com.mx/ultimas/espectaculos/2019/04/29/2018-experiencia-nocturna2019-en-teotihuacan-ha-recaudado-casi-32-mdp-3654.html>

Cocolab. (2016). Cocolab. Obtenido de <https://cocolab.mx/experiencias/teotihuacan>

Consejo de Ciencia, Tecnología e Innovación de Hidalgo. (2020). CITNOVA. Obtenido de Consejo de Ciencia, Tecnología e Innovación de Hidalgo: <http://citnova.gob.mx/difusion-y-divulgacion/que-es/>

Cottom, B. (2001). Patrimonio cultural nacional: el marco jurídico y conceptual. *Derecho y Cultura*, 84.

De la Luz Aguilar, M., Ramirez, G., & E. Sánchez, J. (Octubre de 2016). SNPICD-INAH. Obtenido de Sindicato Nacional de Profesores de Investigación Científica y Docencia del Instituto Nacional de Antropología e Historia: <https://www.snp-inahinvestigadores.org/wp-content/uploads/2018/06/Dictamen-Teotihuacan.pdf>

Espinosa Vázquez, H. M. (10 de Abril de 2016). ArKeopatías. Obtenido de <https://arkeopatias.wordpress.com/2016/04/10/de-la-casa-98-experiencia-nocturna-luces-que-apagan-la-razon-hev/>

Flores Chapa, V. M. (1998). Promoción patrimonial. En I. d. UNAM. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Fontal Merillas, O., & Gómez-Redondo, C. (2015). Evaluación de programas educativos que abordan los procesos de patrimonialización. *DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES Y SOCIALES*. N.º 29, 89-118.

Fontal, O., Gómez-Redondo, C., & Ibáñez-Etxeberria, Á. (2016). Procesos de patrimonialización e identidad patrimonial con uso de TIC en torno al arte contemporáneo . *Artnodes*, 52-61.

García Canclini, N. (1993). El consumo cultural y su estudio en México, una propuesta teórica. En N. García Canclini, *El consumo cultural* (pág. 27). Ciudad de México: CONACULTA.

García Canclini, N. (1997). El patrimonio cultural de México y la construcción imaginaria de lo nacional. En E. Florescano (coordinador), *El patrimonio nacional de México I* (págs. 57-86). Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

García Canclini, N. (2006). La nueva escena sociocultural. En N. García Canclini, & P. F. Ernesto, *Las industrias culturales y el desarrollo de México* (págs. 38-39). Ciudad de México: Siglo XXI.

García Canclini, N. (2006). Las industrias culturales y el desarrollo de México. En N. García Canclini, & E. Piedras Feria, *Las industrias culturales y el desarrollo de México* (pág. 58). Ciudad de México: Siglo XXI.

García Moll, R. (1998). Las zonas arqueológicas y el turismo. En U. N. Estéticas, *Patrimonio y turismo* (págs. 127-132). Ciudad de México: Instituto de Investigaciones Estéticas.

Giménez, G. (2005). Patrimonio e identidad frente a la globalización. *Cuadernos del patrimonio cultural y turismo* 13, 177-182.

Gobierno del Estado de México. (2016). IPOMEX. Obtenido de Información Pública de Oficio Mexiquense: https://www.ipomex.org.mx/recursos/ipo/files_ipo/2017/28/2/b55c81fa9d71d83c517089587e651be8.pdf

Gomez Bastar, S. (2012). Metodología de la investigación. En S. Gomez Bastar, Metodología de la investigación (págs. 58-60). Tlalnepantla: Red Tercer Milenio.

González Méndez, M. (1999). Investigación y puesta en valor del Patrimonio Histórico: Planteamientos y propuestas desde la Arqueología del Paisaje. Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela.

Hernández Quezada, H. (2015). La luz como factor en la experiencia sensorial del Video Mapping y sus escalas de implementación en México. Bitácora arquitectura + número 29, 108-113.

Hernández Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). Selección de la muestra. En R. Hernández Sampieri, C. Fernández-Collado, & P. Baptista Lucio, Metodología de la investigación (págs. 235-273). Ciudad de México: Mc Graw Hill.

Iluminet, revista de iluminación. (10 de Octubre de 2017). Iluminet. Obtenido de Revista de iluminación: <https://www.iluminet.com/experiencia-nocturna-teotihuacan-christie-cocolab/>

Instituto Nacional de Antropología e Historia . (21 de Enero de 2020). Instituto Nacional de Antropología e Historia . Obtenido de <https://inah.gob.mx/zonas/23-zona-arqueologica-de-teotihuacan>

Instituto Nacional de Antropología e Historia. (4 de Noviembre de 2017). Instituto Nacional de Antropología e Historia. Obtenido de <https://www.inah.gob.mx/boletines/6649-inicia-la-tercera-temporada-de-la-experiencia-nocturna-en-teotihuacan>

Instituto Nacional de Antropología e Historia. (25 de Enero de 2019). Zona arqueológica de Teotihuacán. Obtenido de <https://www.teotihuacan.inah.gob.mx/index.php>

La Jornada. (12 de Enero de 2009). La Jornada. Obtenido de <https://www.jornada.com.mx/2009/01/12/index.php?section=cultura&article=a08n1cul>

Lombardo de Ruiz, S. (1997). El patrimonio arquitectónico y urbano (de 1521 a 1900). En E. Florescano (coordinador), El patrimonio nacional de México II (págs. 198-240). Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

López Luján, L. (2005). Teotihuacan, estado de México. La ciudad de los dioses. . Arqueología mexicana, 76-83.

Maldonado Pinto, J. E. (2018). Metodología de la Investigación Social : Paradigmas: cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario . Bogotá: Ediciones de la U.

Marlowe, E. (2001). Cold War Illuminations of the Classical Past: 'The Sound of Light Show' on the Athenian Acropolis. Art History, 578-597.

Martínez Ferrero, D. (27 de agosto de 2018). Hosteltur. Obtenido de https://www.hosteltur.com/comunidad/nota/016115_la-transformacion-digital-en-la-gestion-turistica-del-patrimonio-cultural.html

Mateos Vega, M. (7 de marzo de 2016). Refutan venia del INAH para montar shows en Teotihuacán. Obtenido de <https://www.jornada.com.mx/2016/03/07/cultura/a07n1cul?fbclid=IwAR1hIOGk2bLhFkW4YE1jgvjzozgashpE4EihxU85wQk0lhfdOMFyQqhDUa0>

Mendoza, E. (27 de Julio de 2011). Contralínea. Obtenido de Teotihuacán antigua, la ciudad que agoniza: <https://www.contralinea.com.mx/archivo-revista/2011/07/27/teotihuacan-antigua-la-ciudad-que-agoniza/>

Mercado López, E. (2016). Patrimonio cultural y turismo en el México posrevolucionario. PASOS. Revista de Turismo y Patrimonio Cultural, vol. 14, núm. 4, 1027-1040.

Miranda, A. (13 de 11 de 2019). Unión Edomex. Obtenido de <https://www.unionedomex.mx/articulo/2019/11/13/cultura/experiencia-nocturna-teotihuacan-2019-costo-del-boleto>

Nivón, E. (2010). Del patrimonio como producto. La interpretación del patrimonio como espacio de intervención cultural. En A. Rosas Mantecón, & E. Nivón, Gestionar el patrimonio en tiempos de globalización. (págs. 15-35). Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Orgalla Mancheño, E., & Caro Herrero José Luis, L. G. (2018). Video Mapping: oportunidad y uso como dinamizador del turismo cultural en la ciudad de Málaga. PASOS, Revista de Turismo y Patrimonio Cultural, 889-908.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (11 de noviembre de 2020). UNESCO. Obtenido de <https://es.unesco.org/themes/patrimonio-cultural-inmaterial>

Piantanida, S. (2015). El video mapping. Tendencias en el arte audiovisual. TRP21 n°2, 94-102.

Prats, L. (2011). La viabilidad turística del patrimonio. PASOS, 249-264.

Proença Leite, R. (2007). 1Library. Obtenido de <https://1library.co/document/nq77nokq-proenca-leite-rogerio-ciudades-consumo-patrimonios-introduccion-debate.html#pdf-content>

Presidencia Enrique Peña Nieto. (2016, 18 marzo). Experiencia Nocturna en Teotihuacán [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7YzRyPX2ENg&feature=youtu.be>

Proença Leite, R. (2010). Patrimonio Cultural y gentrificación en el Brasil contemporáneo: balance y perspectivas. En E. Nivón, & A. Rosas Mantecón, Gestionar el patrimonio en tiempos de globalización (págs. 51-84). Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Ramos García, F. (2012). La interpretación del patrimonio como herramienta básica del turismo cultural: análisis de varias experiencias. Patrimonio cultural y turismo cuadernos, 63-81.

Revista ICandela. (01 de Marzo de 2016). Anales sectoriales. Obtenido de interempresas: <https://www.interempresas.net/Iluminacion/Articulos/225716-Experiencia-nocturna-Teotihuacan-instalacion-que-ilumina-antigua-metropolis-mexicana.html>

Revista Mañana. (1970). Archivo General de la Nación. Obtenido de Magna Ceremonia del Fuego Nuevo en Teotihuacán: https://artsandculture.google.com/asset/_/WgHEFTBpd-6-Xg

Rosas Mantecón, A. (2010). El giro hacia el turismo cultural: participación comunitaria y desarrollo sustentable. En A. Rosas Mantecón, & E. Nivón, Gestionar el patrimonio en tiempos de globalización (págs. 161-184). Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Sánchez Bonilla, D. (2014). Gestionar el patrimonio en tiempos de globalización. Diario de campo 2, INAH-CONACULTA, 88-92.

Sánchez, L. C. (11 de 07 de 2013). Excelsior. Obtenido de <https://www.excelsior.com.mx/comunidad/2013/07/11/908357>

Secretaria de Servicios Parlamentarios. (16 de febrero de 2018). LEY FEDERAL SOBRE MONUMENTOS Y ZONAS ARQUEOLÓGICAS, ARTÍSTICAS E. México.

Secretaría de Turismo. (Abril de 2020). Datatur Sectur. Obtenido de <https://www.datatur.sectur.gob.mx/SitePages/ActividadesCulturales.aspx>

SECTUR. (11 de Mayo de 2015). Secretaría de Turismo. Obtenido de <http://www.sectur.gob.mx/hashtag/2015/05/14/turismo-cultural/>

SECTUR. (s.f.). Turismo 2040 Política Turística de Estado. . Memorias de los Foros Turismo es Bienestar (págs. 5-6). Ciudad de México: SECTUR.

Tilden, F. (1957). Interpreting Our Heritage. En F. Tilden, Interpreting Our Heritage (pág. 8). North Carolina: The University of North Carolina Press.

UNESCO. (1972). Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural. Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural (pág. 2). París: UNESCO.

UNESCO. (2014). Indicadores UNESCO de cultura para el desarrollo, manual metodológico. París: UNESCO.

Velasco, E., & Consuelo. (Mayo de 2020). Socialización, puesta en valor e interpretación para la gestión del patrimonio cultural y natural a escala local. Programación, ejecución y reflexiones en Cogeces del Monte, Valladolid. Estudios del Patrimonio cultural No. 4 , 25-49. Obtenido de SERCAM: <https://sercam.es/estudios-del-patrimonio-cultural/epc-04/>

Vera Rebollo, F., & Dávila Linares, M. (1995). Turismo y patrimonio histórico y cultural. Estudios turísticos, Instituto de Estudios Turísticos Secretaría General de Turismo, 161-177.

IMÁGENES

00 Planteamiento general

Imagen 1. Fernanda Cienfuegos ©, (2017). Museo de San Carlos

01 Marco teórico

Imagen 2. Velasco, J. M. (2005, 10 septiembre). La Pirámide del Sol de Teotihuacán, vista desde la pirámide de la Luna [Pintura al óleo]. Revista Digital Universitaria. <http://www.revista.unam.mx/vol.6/num9/art92/art92.htm>

Imagen 3. Fernanda Cienfuegos ©, (2019). Ciudad Universitaria

Imagen 4. Fernanda Cienfuegos ©, (2019). Bajorelieve maya en Palenque

Imagen 5. Fernanda Cienfuegos ©, (2019). Casa Estudio Rivera-Kahlo.

Imagen 6. Fernanda Cienfuegos ©, (2019). Nuestra Señora de los Zacatecas

Imagen 7. Fotografía anónima. (1905) El presidente Porfirio Díaz junto a la piedra del Sol. México Insólito. <https://www.mexicoinsolito.com/calendario-azteca/porfirio-diaz-junto-a-la-piedra-del-sol/>

Imagen 8. Mexican Government Tourism Department. (1960). México, flowers every day of the year. Heritage Auctions. <https://movieposters.ha.com/itm/movie-posters/miscellaneous/mexico-travel-posters-lot-mexican-government-tourism-department-1960s-posters-5-2575-x-365-miscellaneous-total-5/a/161405-52510.s>

Imagen 9. Anónimo. (1968) Juegos Olímpicos México 1968. El Bable. <http://vamonosalbable.blogspot.com/2012/09/la-guerra-fria-y-el-turismo-en-mexico.html>

Imagen 10. Air Lines (1960) Mexcio Fly Eastern Air Lines. El Bable. <http://vamonosalbable.blogspot.com/2012/09/la-guerra-fria-y-el-turismo-en-mexico.html>

Imagen 11. Mexican Government Tourism Department. (1960). In Mexico El Bable. <http://vamonosalbable.blogspot.com/2012/09/la-guerra-fria-y-el-turismo-en-mexico.html>

02 Teotihuacán Experiencia Nocturna

Imagen 12. Experiencia Nocturna Teotihuacán. (2016) Cocolab. <https://cocolab.mx/experiences/teotihuacan>

Imagen 13. Instituto Nacional de Arqueología e Historia. (2020) Teotihuacán. Instituto Nacional de Arqueología e Historia. <https://inah.gob.mx/zonas/23-zona-arqueologica-de-teotihuacan>

Imagen 14. Mediateca Instituto Nacional de Arqueología e Historia. (2020) Croquis de Teotihuacán. Instituto Nacional de Arqueología e Historia. https://mediateca.inah.gob.mx/islandora_74/islandora/object/sitioprehispanico:2442/datastream/CROQUIS/view

Imagen 15. Mediateca Instituto Nacional de Arqueología e Historia (Ca. 1890) Vista de la Pirámide del Sol antes de los trabajos de reconstrucción y desmonte Mediateca Instituto Nacional de Arqueología e Historia. https://mediateca.inah.gob.mx/islandora_74/islandora/object/fotografia%3A393191

Imagen 16. Mediateca Instituto Nacional de Arqueología e Historia. (Ca. 1930) Visitantes al pie de la Pirámide del Sol, vista parcial. Mediateca Instituto Nacional de Arqueología e Historia. https://mediateca.inah.gob.mx/islandora_74/islandora/object/fotografia%3A368416

Imagen 17. Desconocido. Carlos de Sigüenza y Góngora. Memoria política de México. <http://www.memoriapoliticademexico.org/Biografias/SGC45.html>

Imagen 18. Mediateca Instituto Nacional de Arqueología e Historia. (Ca. 1930) Leopoldo Batres con los miembros del XVII Congreso de Americanistas. Mediateca Instituto Nacional de Arqueología e Historia. https://mediateca.inah.gob.mx/islandora_74/islandora/object/fotografia%3A368416

Imagen 19. Mediateca Instituto Nacional de Arqueología e Historia. (Ca. 1920) Hombre junto a teodolito en la base de la pirámide del Sol. Mediateca Instituto Nacional de Arqueología e Historia. https://mediateca.inah.gob.mx/islandora_74/islandora/object/fotografia%3A312120

Imagen 20. Desconocido. Manuel Gamio en Teotihuacán. Pacarina del Sur Revista del Pensamiento Crítico Latinoamericano. - <http://pacarinadelsur.com/home/figuras-e-ideas/1217-manuel-gamio-martinez-entre-mexico-y-america-latina-indigenismo-nacionalismo-y-poder>

Imagen 21. Comité Organizador de los juegos de la XIX Olimpiada, Archivo General de la Nación. (1968). Ceremonia de recepción del fuego olímpico. Google Arts & Culture. https://artsandculture.google.com/asset/_/XgGImx48rrW3_g

Imagen 22. Luis Juan López Barreiro. (2008) En duda la inauguración de Resplandor Teotihuacano, foto 4. Iluminet. <https://www.iluminet.com/en-duda-la-inauguracion-de-resplandor-teotihuacano/>

Imagen 23. Subsecretaría de Turismo del Edomex. (2018) Experiencia Nocturna en Teotihuacán Cuarta temporada. Twitter cuenta de Secretaría de Turismo Coahuila <https://twitter.com/Coahuila/status/1060217262957871110/photo/1>

Imagen 24. Mediateca Instituto Nacional de Arqueología e Historia. (Ca. 1920) Museo Regional de Teotihuacán, vista general. Mediateca Instituto Nacional de Arqueología e Historia. https://mediateca.inah.gob.mx/islandora_74/islandora/object/fotografia%3A323668

Imagen 25. Comité Organizador de los juegos de la XIX Olimpiada, Archivo General de la Nación. (1966). Ceremonia de recepción del fuego olímpico. Google Arts & Culture. https://artsandculture.google.com/asset/_/XgGImx48rrW3_g

Imagen 26. Hora cero. (2015) Teotihuacán, lugar favorito para observar equinoccio. HC Hora Cero. <https://www.horacero.com.mx/vida-y-cultura/teotihuacan-lugar-favorito-para-observar-equinoccio/>

Imagen 27: Aztecas Tonalkalco. (2018) Acompáñanos a volar en la ciudad de los Dioses. Aztecas Tonalkalco página de Facebook. <https://www.facebook.com/tonalkalco/posts/1355047447961756/>

Cumbre Catrinas. Cumbre Catrinas (2017) Reflexión 24 informativo. <https://reflexion24informativo.com.mx/lista-la-cumbre-catrin-as-2017-en-teotihuacan/>

El Universal. (2020) Video mapping y cervezas: Qué hacer en marzo. El Universal. <https://www.eluniversal.com.mx/destinos/festival-de-cerveza-y-luces-en-teotihuacan-que-hacer-en-marzo>

Get your guide. (2020) Teotihuacán Tours aéreos y en helicóptero. Get your guide. <https://www.getyourguide.es/teotihuacan-117038/tours-aereos-y-en-helicoptero-tc44/>

Luna Autocine. Luna autocine (2020) Donde Ir. <https://www.dondeir.com/ciudad/visita-el-nuevo-autocinema-en-las-piramides-de-teotihuacan/2020/06/>

México Travel Channel. (2020) ¿Conoces Teotihuacán en bici? México Travel Channel <https://mexicotravelchannel.com.mx/servicios/20200921/conoces-teotihuacan-en-bici/>

Milenio. Primer Festival del Pulque en Teotihuacán. (2019) Milenio. <https://www.milenio.com/estilo/bebe-como-los-dioses-en-el-primero-festival-del-pulque-en-teotihuacan>

Sky Balloons México. (2017) Equinoccio de primavera en Teotihuacán. El Souvenir. <https://elsouvenir.com/equinoccio-de-primavera-teotihuacan/>

Sky Balloons México. Vuela en Globo sobre Teotihuacán. Sky Balloons México <http://www.skyballoons.com.mx/>

Vuelos MX en Globo.(2013) Vuelo en Globo tradicional en Teotihuacán. Vuelos MX en Globo. <https://vuelosenglobo.mx/wp-content/uploads/2013/08/precios-de-un-paseo-en-globo-aerostatico-1.jpg>

Imagen 28. Historia, antropología y fuentes orales (2002) "The Sound and Light Show". JSTOR. <https://www.jstor.org/stable/27753092?seq=1>

Imagen 29. Revista Mañana, Archivo General de la Nación. (Ca. 1968) Magna Ceremonia del Fuego Nuevo en Teotihuacán". Google Arts & Culture. https://artsandculture.google.com/asset/_/WgHEFTBpd-6-Xg

Imagen 30. Luis Juan López Barreiro. (2008) En duda la inauguración de Resplandor Teotihuacano, foto 3. Iluminet. <https://www.iluminet.com/en-duda-la-inauguracion-de-resplandor-teotihuacano/>

Imagen 31. Luis Juan López Barreiro. (2008) En duda la inauguración de Resplandor Teotihuacano, foto 4. Iluminet. <https://www.iluminet.com/en-duda-la-inauguracion-de-resplandor-teotihuacano/>

Imagen 32. J. C. González. (2009) Exitoso paro de labores. Frente de Trabajadores de la Energía, de México. <https://www.fte-energia.org/E121/10.html>

Imagen 33. © FSM / Secretaría de Cultura de México. (2016) Inaugura el Presidente de la República el espectáculo audiovisual Experiencia Nocturna, en Teotihuacán. archiRED, Arquitectura, Arte, Diseño y Cultura Digital. <https://www.arquired.com.mx/patrimonio/inaugura-presidente-la-republica-espectaculo-audiovisual-experiencia-nocturna-en-teotihuacan/>

Imagen 34. Especial. (2019) Experiencia Nocturna Teotihuacán 2019. El Universal UNIÓN, Edo. Méx. <https://www.unionedomex.mx/articulo/2019/11/07/espectaculos/experiencia-nocturna-teotihuacan-2019-enterate>

Imagen 35. City Express Blogs. (2016) Descubre secretos del pasado en la Experiencia Nocturna de Teotihuacan. City Express Hoteles Blog. <https://www.cityexpress.com/blog/descubre-secretos-del-pasado-en-la-experiencia-nocturna-de-teotihuacan>

Civitatis (2019) Espectáculo de luz y sonido en Teotihuacán. Civitatis. <https://www.civitatis.com/mx/ciudad-de-mexico/espectaculo-luz-sonido-teotihuacan/>

Cocolab. (2016). Teotihuacán Experiencia Nocturna. Cocolab. Obtenido de <https://cocolab.mx/experiences/teotihuacan>

© FSM / Secretaría de Cultura de México. (2016) Inaugura el Presidente de la República el espectáculo audiovisual Experiencia Nocturna, en Teotihuacán. archiRED, Arquitectura, Arte, Diseño y Cultura Digital. <https://www.arquired.com.mx/patrimonio/inaugura-presidente-la-republica-espectaculo-audiovisual-experiencia-nocturna-en-teotihuacan/>

Experiencia Nocturna en Teotihuacán. (2016) Vive la Experiencia Nocturna. Experiencia Nocturna en Teotihuacan página de Facebook. <https://www.facebook.com/Experiencia-Nocturna-en-Teotihuacan-468690443322765/photos/a.536625966529212/550362591822216>

Ramírez, V. (2018) 5 razones para ir a la Experiencia Nocturna. El Universal. <https://www.eluniversal.com.mx/destinos/5-razones-para-ir-la-experiencia-nocturna-en-teotihuacan>

Rosas, E. (2017) Conéctate con el pasado en la Experiencia Nocturna Teotihuacán. Periódico Mi Casa. <http://periodicomicasa.com.mx/conectate-con-el-pasado-en-la-experiencia-nocturna-teotihuacan/>

Ticketmaster. (2020) Boletos para Experiencia Nocturna en Teotihuacán. Ticketmaster. <https://www.ticketmaster.com.mx/experiencia-nocturna-en-teotihuacan-boletos/artist/2226040>

Imagen 36. López Barreiro, Luis Juan (2008) En duda la inauguración de Resplandor Teotihuacano, foto 2. Iluminet. <https://www.iluminet.com/en-duda-la-inauguracion-de-resplandor-teotihuacano/>

Imagen 37. Bauma, Dorothee. (2005) Mapping Festival 2005. 2005 Mapping Festival <https://2005.mappingfestival.com/flashHolder.html>

Imagen 38. Carlos Lázaro. (2010) Palacio Nacional - Festejos del Bicentenario 2010. Lazarus Turisticus. <https://lazarusturisticusmx.blogspot.com/2017/05/el-video-mapping-y-su-importancia.html>

Imagen 39. Cocolab (2018) Videomapping proyecto "Oaxaca de noche". Cocolab <https://cocolab.mx/news/2018/09/24/inicia-guelaguetza-2018-con-video-mapping-1>

Imagen 40. Cocolab (2014) Experiencia nocturna en Chichen Itzá. Cocolab. <https://cocolab.mx/experiences/experiencia-nocturna-en-chichen-itza>

Imagen 41. Cocolab. (2016). Teotihuacán Experiencia Nocturna. Cocolab. Obtenido de <https://cocolab.mx/experiences/teotihuacan>

Imagen 42. Egea. (2014) Video mapping en la Catedral de Guadalajara. Egea. <https://www.egea.com.mx/portfolio-archive/video-mapping-catedral-gdl/>

03 Metodología

Imagen 43. Cocolab. (2016). Teotihuacán Experiencia Nocturna. Cocolab. Obtenido de <https://cocolab.mx/experiences/teotihuacan>

04 Teotihuacán y su mercantilización

Imagen 44. Notimex. (2016) Experiencia Nocturna en Teotihuacán. Sopitas. <https://www.sopitas.com/noticias/las-piramides-de-teotihuacan-se-iluminan-para-una-nueva-experiencia-nocturna/>

Imagen 45. Gobierno del Estado de México. (2019) Experiencia Nocturna en Teotihuacán, quinta temporada. Secretaria de Turismo de México, página oficial en Facebook. <https://www.facebook.com/SECTUR.MX/posts/3126019307432776>

Imagen 46. Experiencia Nocturna en Teotihuacán. (2019) Experiencia Nocturna en Teotihuacán, Experiencia Nocturna en Teotihuacan, página oficial en Facebook. <https://www.facebook.com/Experiencia-Nocturna-en-Teotihuacan-468690443322765/photos/a.536625966529212/1140106352847834>

Imagen 47. La Jornada, Foto: Javier Salinas Cesáreo. (2016) Fueron más quienes vieron Experiencia Nocturna desde afuera que los que pagaron. La Jornada. <https://www.jornada.com.mx/2016/03/28/cultura/a06n1cul>

Imagen 48. Viridiana Ramírez/ El Universal. (2018) Realidad Aumentada. El Universal. <https://www.eluniversal.com.mx/destinos/5-razones-para-ir-la-experiencia-nocturna-en-teotihuacan>

Imagen 49. SECTUR EDO. MÉX. (2018) Los templos se iluminan con los colores que se cree tuvieron en su periodo de esplendor. El Universal. <https://www.eluniversal.com.mx/destinos/vuelve-la-experiencia-nocturna-en-teotihuacan>

Imagen 50. Viridiana Ramírez/ El Universal. (2018) Video mapping en la Pirámide del Sol. El Universal. <https://www.eluniversal.com.mx/destinos/5-razones-para-ir-la-experiencia-nocturna-en-teotihuacan>

Imagen 51. Experiencia Nocturna. (2017) Esto es un poco de tu audioguía por la Calzada de los Muertos, descubre los secretos de Teotihuacan. Experiencia Nocturna en Teotihuacan, página oficial en Facebook. <https://www.facebook.com/Experiencia-Nocturna-en-Teotihuacan-468690443322765/photos/a.476964532495356/660111594180648>

Imagen 52. Experiencia Nocturna. (2019) Sin título. Experiencia Nocturna en Teotihuacan, página oficial en Facebook. <https://www.facebook.com/Experiencia-Nocturna-en-Teotihuacan-468690443322765/photos/a.536625966529212/1140106309514505>

Imagen 53. Experiencia Nocturna. (2017) Así es como se desarrolla este mapping. Experiencia Nocturna en Teotihuacan, página oficial en Facebook. <https://www.facebook.com/Experiencia-Nocturna-en-Teotihuacan-468690443322765/photos/a.476964532495356/658145857710555>

GRÁFICOS Y TABLAS.

Los gráficos y tablas presentados fueron realizados por la autora de esta tesis con herramientas e iconos de la paquetería de Office

PORTADA EXTERIOR

Archivo (2011) Teotihuacan. El Universal. <https://archivo.eluniversal.com.mx/notas/803569.html>

Marco Antonio Pacheco / Raíces. (2016) La Pirámide del Sol, Teotihuacan, Estado de México. Arqueología Mexicana. <https://arqueologiamexicana.mx/mexico-antiguo/la-piramide-del-sol-teotihuacan-estado-de-mexico>

Mediateca Instituto Nacional de Arqueología e Historia. (2020) Croquis de Teotihuacán. Instituto Nacional de Arqueología e Historia. https://mediateca.inah.gob.mx/islandora_74/islandora/object/sitioprehispanico:2442/datastream/CROQUIS/view

Mediateca Instituto Nacional de Arqueología e Historia (Ca. 1890) Vista de la Pirámide del Sol antes de los trabajos de reconstrucción y desmonte Mediateca Instituto Nacional de Arqueología e Historia. https://mediateca.inah.gob.mx/islandora_74/islandora/object/fotografia%3A393191

MXCity. (2016) Vivir Teotihuacán de noche se torna una experiencia mucho más mística y enriquecedora. MX City guía insider. <https://mxcity.mx/2016/11/te-vas-a-perder-de-la-ultima-noche-magica-de-teotihuacan-del-ano/>

Notimex. (2016) Experiencia Nocturna en Teotihuacán. Sopitas. <https://www.sopitas.com/noticias/las-piramides-de-teotihuacan-se-iluminan-para-una-nueva-experiencia-nocturna/>

PORTADA INTERIOR

Marco Antonio Pacheco / Raíces. (2016) La Pirámide del Sol, Teotihuacan, Estado de México. Arqueología Mexicana. <https://arqueologiamexicana.mx/mexico-antiguo/la-piramide-del-sol-teotihuacan-estado-de-mexico>

MXCity. (2016) Vivir Teotihuacán de noche se torna una experiencia mucho más mística y enriquecedora. MX City guía insider. <https://mxcity.mx/2016/11/te-vas-a-perder-de-la-ultima-noche-magica-de-teotihuacan-del-ano/>

Notimex. (2016) Experiencia Nocturna en Teotihuacán. Sopitas. <https://www.sopitas.com/noticias/las-piramides-de-teotihuacan-se-iluminan-para-una-nueva-experiencia-nocturna/>

SECTUR EDO. MÉX. (2018) Los templos se iluminan con los colores que se cree tuvieron en su periodo de esplendor. El Universal. <https://www.eluniversal.com.mx/destinos/vuelve-la-experiencia-nocturna-en-teotihuacan>

