

Silvia Inés Molina y Vedia del Castillo  
(coordinadora)

# PATRIMONIO DE MÉXICO

NOVEDAD, COMPLEJIDAD Y CONFLICTO



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE MÉXICO



PATRIMONIO DE MÉXICO  
NOVEDAD, COMPLEJIDAD Y CONFLICTO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

*Rector* • Leonardo Lomelí Vanegas

*Secretaria General* • Patricia Dolores Dávila Aranda

*Secretario Administrativo* • Tomás Humberto Rubio Pérez

*Abogado General* • Hugo Alejandro Concha Cantú

*Directora General de Publicaciones y Fomento Editorial* • Socorro Venegas Pérez

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

*Directora* • Carola García Calderón

*Secretaria General* • Patricia Guadalupe Martínez Torreblanca

*Secretario Administrativo* • Jesús Baca Martínez

*Jefa del Departamento de Publicaciones* • Elvira Teresa Blanco Moreno



# PATRIMONIO DE MÉXICO

## NOVEDAD, COMPLEJIDAD Y CONFLICTO

Silvia Inés Molina y Vedia del Castillo  
*Coordinadora*



Universidad Nacional Autónoma de México  
México, 2024

Esta investigación, arbitrada a “doble ciego” por especialistas en la materia, se privilegia con el aval de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Universidad Nacional Autónoma de México.

Este libro fue financiado con recursos de la Dirección General de Asuntos del Personal Académico (DGAPA), de la Universidad Nacional Autónoma de México, mediante el proyecto “Patrimonio nacional, cultura e identidad en México”, coordinado por Silvia Inés Molina y Vedia del Castillo como parte del Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica (PAPIIT), IN306620.

*Patrimonio de México: novedad, complejidad y conflicto*

Silvia Inés Molina y Vedia del Castillo / coordinadora

Primera edición: 12 de abril de 2024

D. R. © 2024 Universidad Nacional Autónoma de México  
Ciudad Universitaria, alcaldía Coyoacán, 04510, Ciudad de México  
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales  
Circuito Mario de la Cueva s/n, Ciudad Universitaria,  
Alcaldía Coyoacán, 04510, Ciudad de México

ISBN: 978-607-30-8900-5

Corrección ortográfica y de estilo: Adriana Guerrero Tinoco

Diseño de interiores y portada: Aarón González Cabrera

Cuidado de la edición: Rafael Altair Segura Alvarez  
del Departamento de Publicaciones de la FCPyS de la UNAM

Esta edición y sus características son propiedad de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio sin la autorización escrita del titular de los derechos patrimoniales.

Hecho en México.

# Contenido

|                    |   |
|--------------------|---|
| INTRODUCCIÓN ..... | 9 |
|--------------------|---|

## CAPÍTULO 1

|   |    |
|---|----|
| Hegemonía, historia y patrimonio: los antimonumentos y la disputa por la memoria en el espacio público en el México del siglo XXI ..... | 15 |
|---|----|

*Daniela Lemus Muñiz, Marisol Pérez López*

## CAPÍTULO 2

|  |    |
|--|----|
| La narrativa gráfica como patrimonio cultural de la Nación. Comparativo México-Japón. .... | 41 |
|--|----|

*José Ángel Garfias Frías, Clara Cisneros Hernández*

## CAPÍTULO 3

|   |    |
|---|----|
| Videojuegos y <i>streaming</i> como patrimonio cultural. El resguardo físico y digital de la cultura <i>gamer</i> en México ..... | 63 |
|---|----|

*David Cuenca Orozco*

## CAPÍTULO 4

|  |    |
|--|----|
| Relación entre patrimonio cultural inmaterial y espacio geográfico: el caso de las arenas en la lucha libre mexicana. .... | 81 |
|--|----|

*Patricia Alejandra Celis Banegas*

## CAPÍTULO 5

Patrimonio nacional y conflicto entre elementos patrimoniales.

El caso del Tren Maya: observaciones y extrapolaciones . . . . . 93

*Silvia Inés Molina y Vedia del Castillo*

CONCLUSIONES . . . . . 123



# INTRODUCCIÓN

La presente obra se refiere al patrimonio de México, considerado como un conjunto complejo compuesto por formas, elementos y procesos muy heterogéneos que están en interacción entre sí mismos y con algunos otros en su entorno, principalmente, en su contexto inmediato. El patrimonio de México dista en amplitud, diversidad y profundidad; mucho de lo que se entiende por patrimonio desde la perspectiva clásica —institucional y legal— se refiere a aquello que los variados grupos sociales que integran el paisaje social de México valoran, que recibieron, quieren preservar, acrecientan y siguen produciendo como nuevas formas de riqueza. Hablar de patrimonio no implica referirse a lo excepcional, sino a lo que es valorado, estimado dentro del mundo tangible o intangible que habita la población, es decir, todos los grupos y sectores sociales que integran la sociedad mexicana. Tanto cuando se habla de patrimonio como cuando se habla de población, no se trata de conjuntos con límites y contenidos definidos, ya que algunos de estos pueden cambiar, acrecentarse o desaparecer.

El propósito del libro es mostrar, como piezas de un rompecabezas espacio-temporal, algunos de los elementos y de los fenómenos que concurren en su composición. Alcanzar este propósito es problemático debido a su complejidad, porque obliga a plantearse: ¿cómo conocer su estado cuando en él todo es cambiante?

La triple metodología propuesta por Molina y Vedia del Castillo (2022), la cual se centra en los problemas inversos, propone abordar los indicios como piezas de un rompecabezas infinito cuyas articulaciones y ensamblajes pueden resultar en formas de comprensión mayores de su realidad, y luego ser agitadas para ver cómo se reconfiguran, tal como lo hacen los caleidoscopios, lo que permite tener un segundo nivel de acercamiento a su complejidad. Pero la tarea no acaba ahí. La lógica tentacular planteada por Donna Haraway (2019) permite ver que cada elemento y proceso (piezas de este rompecabezas caleidoscópico) evoluciona con

autonomía y se reconoce por los diferentes objetivos a los que se dirige, de la misma forma en que operan los tentáculos de un pulpo descomunal.

Como consecuencia de su propia complejidad, y como toda aproximación a la realidad desde la perspectiva de los problemas inversos (Bunge, 2003), el libro se propone no responder hipótesis, sino formular algunas de ellas que nos acerquen a comprender mejor la dimensión de lo que se estudia. Los problemas que se plantean y sus posibilidades de solución tienen respuestas tentativas que los lectores pueden recombinar según sus intereses y expectativas. El libro es una obra abierta.

Esta obra abierta está estructurada en capítulos que tratan aspectos específicos y parciales del patrimonio de México; las temáticas que tratan y los autores que participaron en cada capítulo se mencionan a continuación.

El primer capítulo se titula “Hegemonía, historia y patrimonio: los antimonumentos y la disputa por la memoria en el espacio público en el México del siglo XXI”, de Daniela Lemus Muñiz y Marisol Pérez López. Este enfoque de lo que es patrimonio de México incluye, por un lado, una nueva extensión del espacio público, y por el otro, una ramificación hasta ahora inesperada, novedosa del patrimonio histórico, abierta a partir de éste a una forma de representar la violencia que generalmente estaba oculta y reivindica los hechos subalternados y la corrupción que los envuelve.

Este novedoso desarrollo del patrimonio histórico expresa las disputas contra el olvido y el silenciamiento que encapsularon la historia nacional en versiones que negaban la visión de los vencidos, en la pretensión de controlar la memoria de México.

El texto rescata del distanciamiento la relación entre memoria e historia y destaca que los antimonumentos representan rechazo a las versiones hegemónicas oficiales de la historia, al mismo tiempo que ofrecen una “contranarrativa poderosa que sostiene que mundos más éticos y justos son posibles” (p. 36).

En el segundo capítulo, “La narrativa gráfica como patrimonio cultural de la Nación. Comparativo México-Japón”, José Ángel Garfías Frías y Clara Cisneros Hernández presentan un avistamiento de la distancia que media de país en país entre lo que es patrimonio nacional y el reconocimiento que se le da a éste.

En la narrativa se destacan las diferencias de políticas públicas sobre el resguardo y promoción de la historieta como patrimonio cultural a través del análisis de los trabajos de Osamu Tezuka (“el dios de la Manga”) en Japón y de Gabriel Vargas Bernal (creador de *La familia Burrón*) en México. El criterio para su selección fue que ambos fueron ilustradores que innovaron estéticamente y discursivamente el patrimonio cultural en el aspecto específico de la narrativa gráfica.

Las aportaciones al patrimonio cultural de estos dos creadores se fundamentaron en enfoques discursivos relevantes en el contexto de su propia cultura, y se constituyeron en patrimonio debido a su enfoque en la cultura originaria y su impacto en la educación y el arte popular.

Sin embargo, median grandes diferencias en la forma en que Japón y México han tomado previsiones para resguardar estas obras. Tales diferencias tienen relación con la visión o ausencia de visión de ambos creadores y con las condiciones en que el desarrollo de cada país y su tecnología aportaron para respaldar, preservar y promover la riqueza de esta herencia nacional a nivel de sus respectivos países y del mundo.

El tercer capítulo se titula “Videojuegos y *streaming* como patrimonio cultural. El resguardo físico y digital de la cultura *gamer* en México”, y fue elaborado por David Cuenca Orozco. En este apartado se muestra que los videojuegos actualmente constituyen una sólida industria cultural que forma parte tanto del patrimonio económico como del patrimonio cultural por su incidencia a través de juegos, relatos interactivos, personajes digitales, entre otros elementos. Ha impactado más allá de la población de niños y adolescentes que tenía en sus inicios y se ha ampliado a segmentos de adultos, cobrando cada vez más importancia en la vida de muchas personas.

Los usuarios han llevado los videojuegos más allá de las consolas y se aplican en espacios muy variados, como las escuelas, con fines educativos. También han dado lugar a la producción de series de objetos emblemáticos que tienen una importante demanda en el mercado, y el *streaming*, con su capacidad de almacenamiento, ha extendido el acceso a nivel mundial y ha entrado en espacios de los museos especializados y del arte contemporáneo.

México todavía no cuenta con las bases epistémicas ni institucionales para dotarle al videojuego de un nivel de patrimonio cultural. Sin embargo, como ha podido verse en este estudio, al mismo tiempo, sí puede tomársele en cuenta como patrimonio cultural, dado que, a pesar de los esfuerzos de la academia y otros sectores (Cuenca y Garfías, 2020) por darles el lugar que deberían tener, y aunque en otros países ya existe tal definición por ley y se les resguarda tanto dentro de bibliotecas como en museos, en realidad, quienes lo viven y lo reproducen le dotan de dicho carácter, particularmente en internet, en donde se les resguarda, vive y experimenta de forma amplia e incluso nuevas generaciones pueden apreciarlo y conocerlo.

Lo que es cierto es que el videojuego como pieza digital de culto ya está presente a lo largo de México en museos virtuales dentro de internet, y es gracias al *streaming* que logra hacer más interactivas e inmersivas sus instalaciones. Esa última

herramienta está en consideración para poder impulsar al juego digital hacia otros horizontes más amplios.

En México, aún no se ha reconocido institucionalmente (a pesar de los dichos esfuerzos de la academia y otros sectores) su carácter de patrimonio cultural, pero éste se ha logrado, de hecho, mediante el *streaming* y la interactividad de los juegos y los usuarios.

El cuarto capítulo, elaborado por Patricia Alejandra Celis Banegas, trata la “Relación entre patrimonio cultural inmaterial y el espacio geográfico: el caso de las arenas en la lucha libre mexicana”, y parte del hecho de que la lucha libre mexicana fue reconocida en 2018 como patrimonio cultural de la Ciudad de México.

A partir de ello, su trabajo se centra en las arenas en que tiene lugar esta lucha y observa que, si bien la lucha libre mexicana forma parte del patrimonio cultural, las arenas son la parte material de dicho patrimonio, así es que configuran un híbrido cultural inmaterial y material al mismo tiempo.

Las arenas son espacios no sólo de espectáculo, sino también de configuración de identidades locales, donde la lucha libre resignifica todos los recintos que ocupa y les atribuye un valor simbólico propio. Estos lugares no sólo están dedicados a la lucha libre, sino que además reúnen otras actividades culturales populares, como la presentación de cantantes, el boxeo y actividades de entretenimiento, lo que las convierte en espacios de expansión de la cultura popular y representación de los valores del barrio con los que atrae también a otro tipo de población nacional y extranjera. Cada arena, a pesar de sus rasgos individuales, se caracteriza por su relación con el barrio en que está situada, lo cual hace de cada una un espacio único e irrepetible forjado en el nivel local por la práctica de la lucha. Para la autora, “La dicotomía entre patrimonio inmaterial y material es un esquema que, en el caso específico de la lucha libre, está limitando la complejidad del fenómeno” (p. 90).

En el quinto capítulo, Silvia Inés Molina y Vedia del Castillo trata el tema “Patrimonio nacional y conflicto entre elementos patrimoniales. El caso del Tren Maya: observaciones y extrapolaciones”. En el apartado no se tratan los conflictos sociales, sociopolíticos y económicos que implicó la construcción del tren, sino los conflictos entre las principales formas de patrimonio que se afectaron por tal construcción: el patrimonio ambiental natural y el patrimonio económico/turístico.

El tipo de conflicto se abordó teóricamente desde el nivel de la complejidad, el espacio, el tiempo y las interacciones, los cuales luego se aplicaron al caso concreto de estudio, estimando sus respectivas posiciones y posibilidades.

El estudio concluye con la imposibilidad de hacer compatibles ambas formas de patrimonio debido a la injerencia externa a la naturaleza de estas formas/

elementos u objetos patrimoniales, lo cual significa para una de ellas una alta posibilidad de deterioro y/o extinción.

A través de la lectura de los capítulos, es evidente lo mucho que es necesario conocer aún sobre el patrimonio de México y la gran magnitud de las dificultades que entraña. Como se dijo al principio de esta presentación, cada capítulo es una pieza de un rompecabezas móvil, y cada pieza se desenvuelve en direcciones aparentemente incompatibles, a pesar de ser interdependientes.

Por tanto, éste no es un libro para quienes pretenden encontrar respuestas sin esfuerzo, sino para lectores creativos, capaces de avanzar a partir de los elementos que el libro expone. Como obra abierta, el volumen ofrece al lector la posibilidad de continuar explorando el patrimonio de México y ofrecer al conocimiento sus propias aportaciones.

*Ciudad de México, febrero de 2023.*  
Silvia I. Molina y Vedia del Castillo

## Referencias

- Bunge, M. (2003). *Emergencia y convergencia. Novedad cualitativa y unidad del conocimiento*. Gedisa.
- Garfias, J y Cuenca, D. (2020). *Industrias creativas y procesos de transmediación. Streaming, videojuegos y cultura visual*. UNAM.
- Haraway, D. (2019). *Seguir con el problema*. Editorial Consonni.
- Molina y Vedia del Castillo, S. I. (2022). *Patrimonio nacional, cultura e identidad*. Universidad Nacional Autónoma de México.



# CAPÍTULO 1

## **Hegemonía, historia y patrimonio: los antimonumentos y la disputa por la memoria en el espacio público en el México del siglo XXI**

Daniela Lemus Muñiz, Marisol Pérez López

### **Introducción**

**E**l presente capítulo es resultado del proyecto de investigación PAPIIT IN306620 titulado *Patrimonio nacional, cultura e identidad en México*, que lleva más de dos años problematizando el patrimonio como objeto de estudio de las ciencias sociales, a cargo de la Dra. Silvia Inés Molina y Vedia del Castillo. En este marco, las que escriben nos interesamos en el fenómeno de los antimonumentos en el México del siglo XXI, centrándonos en su papel en la construcción del espacio público urbano, así como en su función como medio de apelación a las narrativas históricas hegemónicas.

De esta forma, empezamos a construir nuestro objeto de estudio desde la comunicación política, con una mirada interdisciplinar que nos permitió abordar el fenómeno de los antimonumentos caracterizándolo como una disputa por la memoria, ya que, en nuestro país, los antimonumentos se consolidan como una intervención en el espacio público que representa materialmente una contraargumentación a la narrativa histórica oficial; de tal suerte que los hemos visto como un recurso de los grupos vulnerabilizados históricamente (y a los que se les ha negado el acceso a la justicia) para representar su experiencia, dar voz a discursos subalternizados y, en casos de corrupción y violencias sistemáticas, también apelar a que no olvidemos sus vivencias.

Por tanto, al ser manifestaciones públicas de la resistencia de los grupos de personas oprimidas o que viven en la exterioridad, son una forma de comunicación política contrahegemónica y se constituyen en patrimonio al evidenciar las contradicciones del sistema de valores enfrentado a la realidad de la vida material. Con ese fin, el presente texto se escribió a modo de ensayo, pero deviene una investigación analítica con base en la teoría crítica; reúne de manera sistemática el desarrollo

conceptual de diversas disciplinas de las ciencias sociales, particularmente la historia, las políticas públicas y la comunicación política sobre el espacio público y la memoria, además de recuperar saberes de la arquitectura y el urbanismo.

En tal sentido, partimos de la necesidad de revisar el patrimonio histórico y pensar a los monumentos como la representación en el espacio de una perspectiva hegemónica: “la historia oficial”, que es hecha por actores con el capital económico, político y social necesario para contar los hechos, sancionados oficialmente por el Estado. Ante ello, diversos movimientos sociales entran en disputa por la memoria, a través de manifestaciones y de la creación de estas instalaciones, similares a aquellas colocadas por el poder estatal, pero arrebatándole la potestad de ser el que tenga la última palabra de la historia en el espacio público.

Por ello, sostenemos que los antimonumentos en México poseen el mismo o, incluso, mayor valor que los monumentos oficiales, pues logran dar cuenta de las luchas y resistencias que un pueblo ha mantenido a lo largo de su construcción sociohistórica. Al estar en el espacio público, ser parte de la cotidianidad de las sociedades e influir en la identidad y cultura, los antimonumentos nos recuerdan todos los días que hay otras narrativas existiendo en la periferia de la historia oficial que exigen legítima validez. Los antimonumentos no buscan oficialización ni aprobación estatal, existen para recordar a la sociedad —pero principalmente al Estado y otras élites de poder— que, a pesar del dolor y la ira, la vulnerabilización y el exterminio, la disidencia encuentra mecanismos de resistencia y apropiación de lo históricamente negado, entre ello, el espacio público y la memoria.

En consecuencia, el presente trabajo se divide en cuatro apartados; el primero, *Historia, memoria y patrimonio*, busca dar cuenta de las bases conceptuales que se usaron en el análisis; el segundo, *Hegemonía en el espacio público*, plantea desde la teoría crítica cómo se construye el espacio por medio de políticas de memoria y monumentos; posteriormente, revisamos el surgimiento de *Disputas contra el olvido*, desde una perspectiva actual y global, para finalmente dar cuenta de cómo los antimonumentos se han convertido en casos esenciales para entender las disputas por la memoria en México en este siglo. Por último, ofrecemos algunas conclusiones en el marco de lo estudiado.

## **Historia, memoria y patrimonio**

Tras la Segunda Guerra Mundial, la historia, al igual que las otras ciencias sociales, entró en un momento de tensión sobre sus certidumbres, lo que la llevó a cuestionarse su manera de producción de conocimiento. Sin embargo, la proliferación de



Estados-nación surgidos por los procesos de descolonización en África y Asia mantenía vigentes las narrativas que se presentan como historias nacionales. Posteriormente, en las décadas de 1970 y 1980, distintos actores históricamente vulnerados se manifestaron en contra de la historia hegemónica y buscaron el reconocimiento de sus memorias diversas. Derivado de ello, en la década de 1980, surge en la historiografía francesa una crítica activa de sus saberes que da pie a lo que se conoce como “nueva historia” y que pone en tensión la relación de categorías como la historia y la memoria (Alier Montaña, 2008).

Entre los autores más significativos en esta “nueva historia” se encuentra Pierre Nora, historiador francés que emprendió un amplio trabajo donde tensionó la relación entre historia y memoria, ante lo que identificó como una crisis del Estado-nación francés y de su identidad. En su texto *Les lieux de mémoire* [*Los lugares de la memoria*] (2008), nos recuerda que la historia y la memoria no son lo mismo, aunque su materia común es el pasado. Lo fueron en las sociedades “primitivas” donde había una historia-memoria, pero ante la formación de Estados-nación, la memoria quedó atrapada por la historia que sancionaba la experiencia y la hacía inteligible. Así,

Historia,<sup>1</sup> memoria [y] nación mantuvieron entre sí más que una circulación natural: una circularidad complementaria, una simbiosis en todos los niveles, científica y pedagógica, teórica y práctica. La definición nacional del presente requería entonces imperiosamente su justificación mediante la ilustración del pasado (p. 23).

Estas tres empezarán a separarse ante la aceleración del tiempo, los medios de comunicación masiva como principales mediadores de estas narrativas, el neoliberalismo como doctrina generalizada y otras condiciones de la contemporaneidad, por lo que Nora (2008) asegura que vivimos en sociedades “condenadas al olvido” debido al cambio constante (p. 20). Lo anterior nos ha llevado a hablar cada vez más de una memoria diferenciada de la historia, en un momento en que: “La nación ya no es un combate, sino lo dado; la historia se volvió una ciencia social; y la memoria un fenómeno puramente privado” (p. 24).

Frente a esta sociedad condenada al olvido, el autor identifica lo que denomina “lugares de la memoria”, definidos como: “lugares, efectivamente, en los tres sentidos de la palabra, material, simbólico y funcional, pero simultáneamente en grados diversos” (p. 33) que se vuelven necesarios como soportes externos y tangibles (p. 26) y cuya “razón de ser fundamental (...) es detener el tiempo, bloquear

---

<sup>1</sup> Cabe aclarar que Nora (2008) hace una distinción entre historia vivida e historia disciplina (p. 20), centrándose en esta última, ya que no se interesa por el acontecimiento en sí, sino por su significación y uso.

el trabajo del olvido, fijar un estado de cosas, inmortalizar la muerte, materializar lo inmaterial para (...) encerrar el máximo de sentidos en el mínimo de signos” (p. 34).

Una compulsión por registrarlo todo que se traduce en lo que el autor identifica como patrimonialización, cuya tendencia empieza a notarse en 1980 —denominado el año del patrimonio—, cuando se amplía el significado de lo patrimonial en términos inmateriales:

Diez años antes el Larousse de 1970 todavía restringía el patrimonio al “bien que viene, del padre o de la madre”. Para el Petit Robert de 1979 es «la propiedad transmitida por los antepasados, el patrimonio cultural de un país». Con la Convención del Patrimonio mundial de 1972, se pasó de modo muy brusco de un concepto muy restrictivo de los monumentos históricos a un concepto que, teóricamente, podría no dejar nada afuera (Nora, 2008, p. 27).

De esta manera, se hacen distinguibles la memoria, la historia y el patrimonio, tríada cuyos elementos estaban indiferenciados durante la hegemonía del Estado-nación. Con ello, podemos entender que la memoria es absoluta, pero está encarnada, depende de los sujetos que la viven día a día, es plural y múltiple; la historia se presenta como una narrativa validada desde el Estado sobre el pasado con referencia al proyecto del sujeto político la nación, que cambia cuando estos proyectos se modifican, dando pie a otros valores, y el patrimonio como los bienes que serán promovidos por el Estado y reconocidos a nivel internacional y que pretenden ser “lugares de memoria”, productos que permitan pensar el pasado y no olvidarlo.

En este tenor, Machuca (2020) caracteriza al patrimonio como aquello conformado por los referentes y soportes de objetivación para que los contenidos de la memoria social puedan plasmarse. Por ello, patrimonio adquiere una definición más amplia, donde se reconoce el significado y valor que estos bienes materiales e inmateriales adquieren para la gente. Entre estos soportes, se deben considerar sin duda a los monumentos que han cumplido esta función como *lieux de mémoire* desde el siglo XV, cuando “los humanistas, en su ruptura con el mundo medieval, vuelven su mirada hacia la Antigüedad clásica reinterpretándola a la luz de los nuevos valores imperantes” (Lourés Seoane, 2001, pp. 141-142).

El patrimonio tiene sentido cuando el panorama urbano y su evolución llevaron al Estado a crear instituciones de conservación de monumentos históricos a nivel nacional, lo que se renovará en Europa en la década de 1970 cuando la lucha por el derecho a la ciudad coincide con las reivindicaciones de proteger los centros históricos. Después de esta década, “La producción monumental se dispara,

tanto en la permanente clasificación y ensanchamiento de lo monumental, como en la creación de nuevas monumentalidades” (Lourés Seoane, 2001, p. 149).

Mientras tanto, el proceso de definición de lo “patrimoniable” tiene sentido en la modernidad, tras la Revolución Industrial y en el marco del desarrollo del capitalismo y su espacio principal de reproducción: las ciudades. La patrimonialización cobra importancia en la crisis de la modernidad, momento en el que vemos con mayor claridad la tendencia de “inventariar el patrimonio cultural como una función de acaparamiento y de control estatal de la memoria” (Machuca, 2020, p. 10), lo que explica proyectos como el Programa Memoria del Mundo, iniciativa de 1992 impulsada por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

En síntesis, la memoria, la historia y el patrimonio suponen relaciones de poder propias de la Modernidad que, en crisis, se imponen como una tendencia por la patrimonialización. Por un lado, historia y patrimonio tienen en común ser productos de la hegemonía cultural que se reafirma por medio de la sanción estatal, derivado de ello, pueden considerarse como resultado de políticas de memoria, mientras que ésta es algo más amplio, que las personas hegemónicas y no hegemónicas encarnan.

## **Hegemonía en el espacio público: políticas de memoria y monumentos**

Uno de los supuestos de la modernidad occidental más importantes es lo que Weber denominó la diferenciación de las esferas de la vida, es decir, la separación entre los espacios público y privado, y con ello, la distinción entre el poder político y el poder paternal, lograda teóricamente por autores como Locke. Así, cuando pensamos en el espacio público moderno, lo entendemos en contraposición con lo “privado”, con la autoridad “natural” de los padres (*pater familias*), y, por tanto, como el espacio donde se da la vida común, donde nos comunicamos y generamos intersubjetividad.

Recuperando a Habermas (1985), podemos pensar al espacio público<sup>2</sup> como el espacio físico donde se da la retroalimentación de la reproducción material (la actividad económica) y la reproducción simbólica (la actividad cultural y política).

---

<sup>2</sup> Aquí cabe aclarar que, aunque puede ser metatópico, llamarlo espacio público contiene una reivindicación por la espacialidad que surge de las analogías que usa el autor para explicarlo, por ejemplo, la asamblea. Así, en comparación con la idea de la esfera pública arendtiana, aquí privilegiamos la noción de espacio por el tema que hemos escogido.

Esto supone “la diferenciación de esos dos sistemas funcionalmente compenetrados entre sí que cristalizaron en torno a los núcleos organizativos que son la empresa capitalista y el aparato estatal burocrático” (p. 12) y la institucionalización diferenciada, pero interdependiente de la actividad económica y la actividad administrativa. En teoría, esto implica una diferenciación del poder y, por tanto, de los asuntos de interés particular y general.

Tal diferenciación, como hemos dicho, surge en la modernidad occidental gracias a lo que Habermas (2011) define como la publicidad burguesa literaria y política nacida en el contexto histórico de Inglaterra, Francia y Alemania en el siglo XVIII. La publicidad burguesa inicia en torno a la literatura y la crítica artística cuando suceden tres cosas: *i*) las producciones artísticas salen del espacio privado y se mercantilizan; *ii*) se desarrolla la subjetividad del sujeto moderno que le permite crear ficción narrativa y poética y *iii*) cuando la imprenta permite la reproducción masiva de los libros y su abaratamiento, lo que habilita, con la alfabetización, el fácil acceso a textos (la era de la reproductibilidad técnica de Benjamin y el capitalismo impreso de Anderson). Será hasta la Revolución francesa cuando la publicidad se torne hacia lo político, dando pie al nacimiento del periodismo, la cobertura de los debates legislativos y las discusiones políticas en los salones y cafés.

Esta publicidad burguesa antecede a la comunicación política, pero entendida en lo público-político como procesos que se dan vinculados al Estado y la opinión pública. Por tanto, su función principal es la reproducción de las relaciones de poder entre “iguales” en condiciones de libertad y “fraternidad”, según los ideales franceses. Con ello, podemos entender a la publicidad política como: “sustancia de las condiciones comunicativas bajo las que puede realizarse una formación discursiva de la voluntad y de la opinión de un público compuesto por los ciudadanos de un Estado” (Habermas, 2011, p. 26), lo que nos lleva a pensar a la comunicación política como un proceso de formación de la voluntad que supone el uso de la razón de manera pública en el sentido kantiano, idea base de la propuesta de acción comunicativa habermasiana (Habermas, 2010).

Sin embargo, como reconoce el mismo Habermas (2011): “La publicidad políticamente activa mantiene el status normativo de un órgano que sirve para la automediación de la sociedad burguesa con un poder estatal coincidente con sus necesidades” (p. 110). Este ideal no se cumple, por lo que, en palabras de Nancy Fraser (1990), surge la “cuestión social”:

La sociedad estaba polarizada por la lucha de clases; y el público fragmentado en una masa de grupos de interés en competencia. Las manifestaciones públicas y la trastienda, los compromisos negociados entre intereses privados reemplazaron el debate público razonado sobre el bien común (p. 59, trad. propia).

Así, se dan operaciones de exclusión del espacio público a los sujetos históricamente subalternizados y vulnerados, como es el caso de las mujeres y las personas sexuadas que no cumplen con el rol de género asignado (Fraser, 1990). Con ello, se hace evidente que el espacio público en la experiencia histórica concreta no es un espacio libre, común, abierto e igualitario, sino un espacio donde se dan relaciones de poder económico, político y cultural que conllevan en su construcción la hegemonía estatal, de un Estado que coincide con la sociedad burguesa. Esta premisa deja ver claramente la vinculación intelectual entre Habermas y la teoría crítica de Marx y los marxistas, ya que se parte de una visión instrumental del Estado vinculado a un interés de clase, a la enajenación y la teoría de la ideología, punto en el que Gramsci (1985) ahondará por medio del concepto de hegemonía.

Se entiende por hegemonía la cualidad que permite a una clase en particular asumirse como dominante. Una clase social es hegemónica en dos sentidos: en sentido dirigente, pues dirige a las clases aliadas; y en sentido dominante, pues domina a las clases que ella misma establece como subalternas (Gramsci, 1985, p. 82). Dicho de otra manera, la conjunción de la dirección política sobre los actores aliados y del dominio de las disidencias constituye la hegemonía.

En primera instancia, Gramsci (1985) hace referencia a la hegemonía en términos políticos, pues menciona la dirección política de una clase sobre otra como elemento constitutivo de la dominación, “en la medida en que la absorción de las élites de las clases enemigas conduce a la decapitación de éstas y a su impotencia” (p. 83). El ejercicio hegemónico del poder implica entonces equilibrar el consenso con el uso de la fuerza, lo que supone eliminar cualquier oposición a los intereses de la clase dominante (la clase burguesa) por medio del Estado y sus mecanismos para suprimir la desaprobación.

No obstante, la hegemonía adquiere también dimensiones culturales toda vez que, para mantener la hegemonía política, la clase dominante se sirve de los órganos de la opinión pública para expresar el consenso. La cultura entendida como la “organización, disciplina [y] conquista de superior conciencia por la cual se llega a comprender el valor histórico que uno tiene” (Sacristán, 2004, p. 15) se da, en un primer momento, por el entendimiento de unos cuantos para luego extenderse al resto de la clase y brindarle conciencia de su opresión.

En este sentido, la conciencia de la opresión de clase (cualquiera que esta clase sea) devendría en una lucha ideológica para resistir a la hegemonía de los grupos dominantes. De ahí la importancia de la práctica política, que permitiría cohesionar la mayor cantidad de intereses de las clases subalternizadas para alcanzar la hegemonía al interior de un Estado que ha sido destinado a reproducir las condiciones para la expansión del grupo dominante y donde éste se consolida como tal

por medio de instituciones educativas, religiosas, políticas, medios de comunicación, por mencionar unos ejemplos (Alvarez, 2016; Gramsci, 1978). De ello se desprende que la lucha ideológica se da en el espacio público.

Esto se hace evidente cuando hablamos de los monumentos y las políticas de memoria, ya que ambos dispositivos aplicados mediante el monopolio estatal sirven para producir/reproducir la hegemonía cultural y política por medio de la validación de una narrativa histórica “oficial”. Por eso, no debe sorprendernos que la modernidad occidental —cuya mirada está siempre en el futuro, el progreso y el horizonte de la experiencia— tenga al pasado como referencia, siempre que sea un pasado utilizable, es decir, que vaya de acuerdo con los fines que “nos proponemos”. De ello se desprende que la historia como saber de la sociedad sobre sí misma permite la razón presente con miras al progreso, premisa fundamental de la filosofía de la historia. Recordemos que, para Pierre Nora (2008), la utilización política de la memoria:

Es un fenómeno de época, que experimentan entonces todos los países de Europa, lo que Eric Hobsbawm muy bien llama “la invención de la tradición”. El advenimiento de la era de masas puso a disposición de los nacionalismos en ascenso medios desconocidos hasta ese momento, por lo menos a esa escala, e impuso a todas las novedades, de una escala también desconocida, la necesidad de inventarse rápidamente un pasado (p. 40).

Por ello, la formación del Estado-Nación en Europa y el mundo coincide con la creación de políticas de memoria, que tienen como fin último la identidad:

Una política de la memoria es una acción deliberada, establecida por los gobiernos o por otros actores políticos o sociales con el objetivo de conservar, transmitir y valorizar el recuerdo de determinados aspectos del pasado considerados particularmente significativos o importantes (Groppo, 2002, p. 192).

Así, las políticas de la memoria buscan conquistar la memoria pública, es decir, la representación social del pasado. Por eso, en la creación de la Nación como comunidad imaginada (Anderson, 2016), el Estado tiene protagonismo en la creación de la historia y la identidad colectiva, ya que nos habilitan a imaginar a la comunidad y se inscriben en las políticas de construcción de la Nación (*national-building policies*) que posibilitan la memoria y el olvido.

En este sentido, lo central de la política de la memoria no es recordar una experiencia vivida, sino transmitir/comunicar una experiencia a las generaciones que no la vivieron. Por tanto, las políticas de la memoria pueden entenderse como

estrategias de comunicación política, ya que tienen como objeto comunicar un pasado inteligible vinculado al proyecto de Nación. La construcción de monumentos cumple claramente con el criterio y es una política de la memoria.

Los monumentos no son más que ayudas selectivas a la memoria: nos animan a recordar algunas cosas y a olvidar otras. El proceso de creación de monumentos, especialmente donde se cuestiona abiertamente, como en Berlín, da forma a la memoria pública y la identidad colectiva (Ladd, citado en Mitchell, 2003, p. 445, trad. propia).

Estos tienen diversas funciones en el espacio público (Waldemar y Håkan, 2019), entre las que se encuentran: la artística, simbólica, experiencial, interpretativa, conmemorativa, política, social, religiosa y de *marketing*. Entre estas funciones, interesan para este texto aquellas que los autores definen como *políticas*, vinculadas a la formación de una identidad nacional o su uso como capital simbólico en eventos oficiales-políticos; *conmemorativas*, que son aquellas vinculadas a la memoria colectiva y a ordenarla, y *sociales*, que tienen que ver con la representación y el sentido de inclusión en el espacio público. Estas tres funciones son las que dejan ver de manera más clara las relaciones de poder materializadas en el espacio urbano a partir de los monumentos.

De acuerdo con Forest y Johnson (2010), los monumentos están íntimamente ligados con momentos de crisis política y social, de ahí que sean utilizados por actores políticos como medios de legitimación. La construcción de monumentos implica el establecimiento de visiones, discursos y narrativas por medio de simbolismos que “declaran públicamente qué grupos e historias la esfera oficial reconoce como centrales para la identidad estatal” (trad. propia, p. 1). Es decir, los monumentos son dotados de un sentido político particular intencionalmente, para comunicar significados complejos alrededor de valores y prácticas mientras que actúan como mecanismos regulatorios que controlan precisamente estos significados (Forest y Johnson, 2010; Lobato, 2005), por lo que se configuran como una exposición de versiones hegemónicas de la historia, así como luchas de poder legitimadas por el Estado.

Derivado de lo anterior, los monumentos, además de su función representativa, tienen como intención dar forma a la memoria colectiva para forjar y delimitar la identidad de las sociedades al tiempo que legitiman “cursos particulares de la acción política” (Forest y Johnson, 2010, p. 2, trad. propia) al interior de los Estados-nación tras conflictos históricos. Por ello, la función pedagógica y de comunicación política de los monumentos se vincula a la reproducción de la vida en el marco de un proyecto civilizatorio, por lo que no podemos obviar que estos

suponen una negación/exclusión/marginalización de las personas que no cumplen con las formas de ser/existir hegemónicas. De esta forma, la sanción oficial/estatal de los monumentos se asocia a la difusión de valores e ideas acordes con los intereses políticos vigentes. En este sentido, los grupos subalternizados y vulnerados históricamente los recuperan como espacios de disputa.

### **Disputas contra el olvido: intervenciones, *fallism* y antimonumentas**

Sin duda, los monumentos contribuyen a la creación de identidades nacionales, pero al estar su construcción bajo el mando del Estado, representa únicamente a las élites de poder, cumpliendo la tarea de modelar el imaginario social conforme a los intereses de grupos que gozan de hegemonía (Lobato, 2005, párr. 7). Se entiende a los monumentos como producto de las relaciones de poder en las sociedades históricas, su instauración oficial por el Estado los transforma en un producto cultural vinculado a la historia oficial y, por tanto, como una práctica de comunicación política hegemónica que invisibiliza violencias sistemáticas hacia grupos subalternizados.

Entiéndase más allá de la delimitación gramsciana, como grupos subalternizados a todos los grupos oprimidos al definirse como razas, culturas y religiones distintas a las dominantes, por lo que entran en consideración las luchas de las mujeres, de las personas racializadas, no heterosexuales o que pertenecen a una comunidad religiosa no judeocristiana. Así, en el marco de su interacción, los sujetos que conforman las clases subalternizadas y oprimidas luchan en el espacio público y se lo apropian, rompiendo así su cooptación por los grupos dominantes, apropiándose de sus mecanismos para la representación de sus demandas y visiones del mundo, generando a su vez un espacio para sus memorias. En tal sentido, dichas disputas se dan por el reconocimiento de las identidades y memorias no hegemónicas, no sólo como propuestas, sino como realidades existentes y, por tanto, más que políticas de memoria, son acciones contra el olvido.

La creación de monumentos lleva años siendo objeto de disputas en el espacio público. Según el trabajo de Waldemar y Håkan (2019), en un inicio, los monumentos tenían como fin la representación de personajes y momentos históricos específicos, sin embargo, a partir de la década de 1980, surgen monumentos que dan cuenta de eventos trágicos que salen del canon de la estatua y que se construyen como espacios a experimentar, lo que “llevó a distinguir a un nuevo tipo de monumento, llamado contramonumento (antimonumentos)” (trad. propia, p. 278),



que surge en Europa con una función conmemorativa de víctimas, sobre todo, de regímenes totalitarios (p. 280).

Aunque los autores ubican esta tendencia en la década de 1980, es en la década de 1950 que se vincula a la arquitectura el arte contramemorial (*counter-memorial art*), como se explica por medio de la siguiente cita de Kevan:

El arte contra-memorial se exploró por primera vez a través de la teoría de la contra-memoria a raíz de la Segunda Guerra Mundial, y fue descrito por James E. Young en su libro de 1993 *The Texture of Memory: Holocaust Memorials and Meaning*. Después de la Segunda Guerra Mundial, la forma de memorial tradicional ya no era apropiada ni efectiva para tratar con el sentimiento público y las respuestas a los horrores inconcebibles de la guerra moderna y el Holocausto (Kevan, 2017, p. 6, trad. propia).

Vinculados así a la experiencia europea del holocausto, tenemos dos ejemplos de contramonumentos: el Monumento a los judíos asesinados en Europa inaugurado en 2005 en Berlín, Alemania; así como la instauración de los campos de concentración como memoriales, siendo el caso del complejo Auschwitz-Birkenau, ubicado en Polonia, uno de los más conocidos. Estos contramonumentos suponen la creación de espacios que pueden visitarse y cuya interpretación parte de la experiencia de aquellos que los ocupan. En este sentido, sirven como una manifestación contra el olvido, sobre todo, el que se procura por medio del negacionismo, casi siempre impulsado por personas que formaron parte de la élite política y económica al momento en el que los crímenes suceden o personas con coincidencia ideológica con el régimen perpetrador de esta violencia.

A nivel regional, los contraargumentos en América Latina se manifiestan como memoriales de las víctimas en el periodo de posdictadura, siendo los casos con más reconocimiento internacional el de Chile y el de la Argentina (Lauridsen Burger, 2020). Ejemplos de ello son el Memorial en Homenaje a los Detenidos Desaparecidos y Ejecutados Políticos de Antofagasta y el Lugar para la Memoria en Paine (Chile); así como el Parque de la memoria y el Espacio Memoria - Ex ESMA (Argentina). Como sucede con todos estos ejemplos, hay que entender que los contramonumentos pueden ser construidos por los gobiernos y reconocidos por los Estados, o pueden crearse por iniciativa ciudadana o de alguna organización, siempre que se cuente con los recursos para su construcción.

Por eso, no ilustran las disputas sociales que aquí nos interesan, a pesar de que constituyen un recurso que muestra las disputas por el espacio público y su anclaje en disputas de la memoria, ya que suponen una ruptura con versiones hegemónicas y oficializadas de la historia, legitimadas por el Estado en los contextos en los que éste mismo ejercía diversos tipos de violencia hacia sus poblaciones nacionales

y las de los pueblos colonizados (imperios, regímenes totalitarios, guerras, limpiezas étnicas, procesos de *apartheid*, tráfico de esclavos, trabajo forzado, tortura, ocupaciones militares, dictaduras, por mencionar algunos).

Siguiendo a Frank y Ristic (2020), se entiende que existen tres aproximaciones teóricas a la intervención y destrucción de monumentos en el espacio público que dependen del contexto histórico. En un inicio, esta acción “se teorizó como una forma de iconoclastia política (...) que se consideraba como una destrucción deliberada de una imagen o hito urbano que representa una autoridad política, ideología o doctrina” (p. 554, trad. propia). En la Edad Moderna, tras las guerras mundiales, “se teorizó como ‘memoricidio’ (...) que se entiende como el ‘asesinato de la memoria’ encarnada en monumentos, edificios históricos, espacios abiertos y barrios urbanos” (p. 555, trad. propia). Por último, “se vinculó a la noción de lidiar con una ‘herencia difícil’ y con ‘lugares de dolor y vergüenza’” (p. 555, trad. propia).

Nosotras nos situamos en la última, al interesarnos por las disputas de la memoria que surgen a finales del siglo XX e inicios del XXI. Es decir, nos ubicamos en la era poscolonial y postsoviética, cuando estas representaciones empiezan a ser mayormente disputadas en Europa del Este, África y Asia (Waldemar y Håkan, 2019), así como la era post dictaduras militares en el Cono Sur, en el caso de América Latina,<sup>3</sup> al ser la era de “catástrofes y teorización del trauma” (Seligmann-Silva, 2020, p. 152, trad. propia).

En este periodo identificamos de manera diferenciada, con una finalidad ilustrativa y sin afán de ser exhaustivas, tres tipos de acciones colectivas sobre los monumentos que parten de su disputa como lugares de memoria en el espacio público urbano:

1. *Intervenir los monumentos*: con una herencia claramente iconoclasta, esta práctica supone modificar o destruir íconos/imágenes/símbolos que cargan valores culturales específicos. Sin embargo, en fechas recientes, hemos visto que, por ejemplo, los movimientos feministas recurren a las pintas, a tirar diamantina e, incluso, a poner pañuelos verdes en los monumentos como parte de sus estrategias de apropiación del espacio público.

Asimismo, se dan en estos lugares de memoria procesos de resignificación a partir de eventos, marchas y *performances*; por ejemplo, en la marcha del 8M de 2019 en México, presenciamos dos tribunas, una en la plancha del Zócalo y otra

---

<sup>3</sup> Sobre todo, tras las políticas estatales de amnistía que suponen no sólo la impunidad ante los crímenes cometidos, sino también una estrategia de olvido selectivo del trauma societal.

frente a Bellas Artes, donde las mujeres, principalmente, se subían a contar sus historias de abuso sexual, psicológico, económico y emocional. Con ello, las mujeres que asistieron a la marcha pusieron en alto uno de los lemas fundamentales del feminismo: lo personal es político.

Por lo anterior, cuando pensamos en intervenir un espacio, debemos decir que esto puede consistir incluso en ocuparlo y darle usos distintos a los que se les suele dar. La plancha del Zócalo, por ejemplo, se suele usar en celebraciones patrióticas y eventos de gran importancia política, lo que añade capital simbólico a los actos públicos que en este espacio se desarrollan.

Siguiendo con esta lógica, en los países de Europa del Este la estrategia fue retirar del espacio público las estatuas construidas en el periodo socialista,<sup>4</sup> este fenómeno estuvo impulsado principalmente por luchas ideológicas de las nuevas élites, más que por una apropiación de los sujetos subalternizados, lo que promovió que sus interpretaciones y análisis las igualaran a prácticas iconoclastas, a diferencia de la siguiente estrategia:

2. *Derribar los monumentos (fallism)*: en el mundo poscolonial, observamos claramente la práctica de derribar monumentos como una apropiación del espacio público como disputa por la memoria. En América Latina, por ejemplo, en los últimos años, las personas se han organizado para derribar los monumentos de Cristóbal Colón y otros referentes del proceso de colonización ubicados en las metrópolis de toda la región. Esta práctica es común en África y en Asia también, sólo que su atención se ha dirigido a símbolos de la esclavitud, la opresión y, sobre todo, la supremacía blanca.

En ese mismo sentido, en Estados Unidos y el Reino Unido, se han dado diversas manifestaciones que terminan con el desmantelamiento de estatuas de líderes del movimiento de los confederados y de esclavistas, protagonizados principalmente por personas racializadas. En EE. UU., a este tipo de acciones se les ha llamado *urban fallism*, definido como “la contestación, transformación y derribo de monumentos públicos por parte de grupos cívicos minoritarios, marginados y/u oprimidos en las ciudades de hoy social, política y étnicamente diversas como un medio de lucha política por el reconocimiento social y la inclusión” (Frank y Ristic, 2020, p. 556, trad. propia).

---

<sup>4</sup> Ejemplo de ello es el caso de Hungría, donde las estatuas fueron removidas de las ciudades para ubicarlas posteriormente en el Memento Park de Budapest, que abrió sus puertas al público en 1993.

A pesar de su relevancia en la actualidad, sobre todo por su expansión a nivel global, es la última práctica antes enlistada sobre la que girará esta investigación: la construcción de antimonumentas.

3. *Construir antimonumentos*: a pesar de que en la literatura anglosajona *counter-monuments* y *anti-monuments* se usan como sinónimos (Stevens et al., 2018), en la realidad de los países latinoamericanos, antimonumento tiene una diferencia vital con el contramonumento, ya que el primero consiste en una instalación hecha por civiles como una manifestación contra el olvido y la impunidad por crímenes de Estado o crímenes que son posibles por su omisión y de los cuales, por tanto, es responsable; mientras que el contramonumento puede ser financiado por el ente estatal mismo.

Por ello, mediante el antimonumento, las personas disputan la hegemonía en el espacio público que ha tenido el Estado, así como su hegemonía en la creación de la narrativa histórica, apropiándose de una estrategia de la que éste tenía el monopolio y ocupando el espacio público de manera permanente, o, al menos, por periodos más largos que una manifestación, una ocupación o un *performance*. Además, a diferencia de la iconoclasia, los antimonumentos tienen como fin edificar símbolos propios que sirvan como lugares de memoria.

En el caso de México, Lauridsen Burger (2020) identifica siete antimonumentos de cuyo análisis obtiene las siguientes características:

Se colocan pensando en la permanencia (relativa); existen a gran escala, necesitando planificación, coordinación y recursos financieros o materiales; se colocan sin autorización legal; mimetizan el arte público y buscan integrarse con el paisaje urbano; se dirigen a un público amplio pero definido; Utilizan estratégicamente el espacio público; buscan la interacción con su entorno para integrar otras tácticas de protesta (p. 17, trad. propia).

Por tanto, se hace evidente que a diferencia de los contramonumentos, los antimonumentos en México se centran no sólo en la conmemoración, sino en la apelación a la autoridad ante la violencia estatal. En este sentido, aunque las tres acciones anteriormente descritas son claros ejemplos de que “la hegemonía sobre la memoria nunca está completa, pues la memoria es múltiple y dinámica” (Mitchell, 2003, p. 452, trad. propia), recuperamos a los antimonumentos como una forma de comunicación política contrahegemónica porque las personas de los grupos históricamente dominados, subalternizados y marginalizados obligan al Estado a dejar el monólogo que pudo mantener por años al ser el promotor único de la representación de la historia en el espacio público, oponiendo a ese

soliloquio de la historia oficial con sus memorias, en sus propios términos, con sus propios recursos, estableciéndose un “diálogo entre elementos materiales de conmemoración” (Krzyżanowska, 2016, p. 465, trad. propia).

Recuperando a Valsiner (2021), podemos pensar que la construcción de antimonumentos “es el patrón de acción social que invierte los esfuerzos de monologización de los poderes sociales que erigen el monumento. Es un acto de contramonologización” (p. 196, trad. propia), como veremos a continuación.

## **Antimonumentos y disputas por la memoria en México en el siglo XXI**

Como resultado de la colonización y las intervenciones extranjeras, México se configura como un espacio de subalternización. La experiencia mexicana es un ejemplo de racismo, sexismo y clasismo derivado de la implantación de discursos hegemónicos que han servido tanto para la reproducción de las condiciones opresivas como para la oficialización de narrativas segregatorias.

Asimismo, es un caso particular para pensar en las disputas por la memoria en América Latina, sobre todo, porque no vivimos un régimen dictatorial, como sucedió en otros países del Cono Sur, lo que no supone que no viviéramos en un régimen autoritario, bajo un sistema de partido hegemónico que no dio lugar a la disidencia política, lo que permitió el poder de un partido por más de 70 años.

La historia mexicana encarna disputas y relaciones de poder en el marco de la corrupción, la impunidad y la violencia generalizada, más allá de un momento histórico, como una realidad permanente. El hartazgo y la necesidad de retratar realidades invisibilizadas por la narrativa oficializada encuentran en los antimonumentos una oportunidad para la reapropiación del espacio público y una vía de incidencia para aquellas personas a las que se les ha despojado de dignidad, haciéndose visibles los estragos del proyecto civilizatorio.

Para profundizar en lo anterior y aplicar la teorización de este trabajo al caso mexicano, hemos seleccionado tres antimonumentos creados en los últimos siete años (2015-2022):

- El +43, para mostrar cómo las versiones oficializadas de la historia reproducen las condiciones materiales de opresión y violencia por parte del grupo hegemónico (el Estado);
- La Antimonumenta contra el feminicidio, pues permite distinguir entre las narrativas hegemónicas y no hegemónicas de un mismo fenómeno, así como la categorización iconoclasia/vandalismo como mecanismo de desestimación;

- La Glorieta de las y los Desaparecidos, porque muestra una lucha actual por la legitimidad de la (re)apropiación del espacio público ante una práctica que de inicio fue estatal: las desapariciones forzadas, que posteriormente fue apropiada por los grupos de crimen organizado.

### *El +43 y la resistencia contra las versiones hegemónicas oficiales de la historia*

El 26 de abril de 2015, a siete meses de la represión y desaparición por parte del Estado mexicano de 43 estudiantes de la Escuela Normal Rural “Raúl Isidro Burgos” de Ayotzinapa, Guerrero,<sup>5</sup> padres y madres de las víctimas instalaron el antimonumento +43 en el camellón de avenida Reforma esquina con Bucareli, en el Centro Histórico de la Ciudad; es el primer antimonumento levantado (y autodenominado como tal) en México. El día de su instalación, además, las familias de las víctimas entregaron a transeúntes folletos a manera de pronunciamiento político que decían lo siguiente:

Si un monumento remite a un acontecimiento del pasado que es necesario aprehender (en latín *monumentum* significa “recuerdo”), el proyecto +43 es la construcción de un antimonumento, porque no aspira a perpetuar el recuerdo, sino a alterar la percepción de que un hecho es inamovible. +43 se define como una protesta permanente de reclamo y justicia al Estado en el espacio público. +43 quiere ser una llamada de atención a los transeúntes que cruzan cotidianamente por la zona. Es un anti-monumento porque es una trasgresión y un reclamo al Estado que quiere olvidar —¡y quiere que olvidemos!— la terrible realidad de violencia cotidiana a la cual él mismo nos somete y que ha cobrado la vida de más de 150 mil personas y ha desaparecido a más de 30 mil +43. Lo terrible aún, es que a diario la cantidad de personas asesinadas y desaparecidas aumenta, bajo la total impunidad y responsabilidad del Estado mexicano.

26 de abril, 2015

Ni perdón, ni olvido

¡Vivos se los llevaron, vivos los queremos. Vivas se las llevaron, vivas las queremos!  
(Híjar, 2018, pp. 59-60).

---

<sup>5</sup> Para más información, véase el *Pronunciamiento de la CNDH sobre la investigación de violaciones graves a los derechos humanos con motivo de los hechos ocurridos los días 26 y 27 de septiembre de 2014 en Iguala, Guerrero*, y la Recomendación No.15 VG/2018 *Sobre la investigación de violaciones graves a los derechos humanos con motivo de los hechos ocurridos los días 26 y 27 de septiembre de 2014, en Iguala, Guerrero*.

Lo sucedido con los estudiantes normalistas de Ayotzinapa, como caso de desaparición forzada, supone la participación directa del Estado mexicano. Así, el levantamiento del +43 por las familias de los normalistas, aunado al posicionamiento difundido antes citado, ejemplifica la intención de los antimonumentos de hacer frente a los discursos oficialistas de la historia que intentan instituir narrativas hegemónicas sobre acontecimientos particulares para moldear la opinión pública. A casi diez años de lo sucedido en Iguala, las familias de las víctimas siguen exigiendo a las autoridades mexicanas el esclarecimiento de los hechos y la vinculación a proceso de los mandos de gobierno responsables, pues sigue sin conocerse el paradero de los estudiantes y tampoco se han fincado responsabilidades.

En este caso, el antimonumento +43 busca visibilizar una versión alternativa a la oficializada por el Estado sobre la desaparición de los estudiantes; pretende evidenciar graves violaciones a los derechos humanos como la criminalización de la protesta, el uso excesivo de la fuerza estatal, omisiones al debido proceso y tergiversación de la verdad histórica en el marco del crimen de Estado de desaparición forzada. El +43 es una representación de lucha social y materialización de la resistencia de un grupo subalterno contra la hegemonía del Estado mexicano y su desestimación a las víctimas indirectas de la desaparición de los estudiantes normalistas. Una apelación directa al Estado que reclama no olvidar los crímenes que éste perpetúa.

*La antimonumenta contra el feminicidio  
y el enfrentamiento discursivo:  
¿iconoclasia o vandalismo?*

De acuerdo con información del Observatorio de Igualdad de Género de América Latina y el Caribe (2020), México ocupa el número nueve en la lista de feminicidios en la región latinoamericana, manteniendo las mismas tasas de años anteriores. La gravedad de las cifras de feminicidio y la violencia contra las mujeres que se vive en el país motiva la exigencia de seguridad, mientras que la impunidad resultante de la justicia patriarcal aviva la necesidad de apropiación de espacios alternativos de denuncia. De tal suerte que el 8 de marzo de 2019, durante la marcha por el Día Internacional de la Mujer en la Ciudad de México, se colocó el primer antimonumento feminista. Familiares —en su mayoría madres— de víctimas de feminicidio, en compañía de activistas y colectivas de mujeres instalaron la *Antimonumenta contra el feminicidio*, donde se puede leer la inscripción: “En México 9 mujeres son asesinadas al día, ni una más”.

Para entender la trascendencia de esta acción, importa detenernos y retomar los fenómenos al interior y en el marco de las manifestaciones feministas mexicanas, como las marchas. La protección de monumentos históricos se ha convertido en una constante ante las marchas feministas donde año con año, en el marco del 8 de marzo, el gobierno federal y los gobiernos locales cercan con vallas metálicas los monumentos susceptibles a intervención (*Expansión política*, 2022; *Animal Político*, 2022) bajo el argumento de protección y resguardo de la vandalización de las manifestantes.

Como establecimos ya en párrafos anteriores, la intervención (en este caso feminista) del espacio público representa un mecanismo alternativo para la recuperación de historias silenciadas, reemplazadas arbitrariamente por la oficialización histórica; es la reivindicación de un movimiento y la multiplicidad de sus narrativas frente a la hegemonía discursiva. Las medidas gubernamentales de protección, por tanto, comprueban la incapacidad dialógica de los monumentos al ser la materialización de una imposición histórica y de valores al interior de las sociedades. Esto supone que los grupos sistemáticamente vulnerados y violentados por dicha imposición la rechacen mediante las intervenciones al monumento, tanto por la inherente monopolización discursiva como por su carácter unidireccional (Lukinovic, 2019), que deviene en un carácter coercitivo.

De tal suerte que la instalación de la *Antimonumenta contra el feminicidio* pueda (y deba) comprenderse como una estrategia de evidenciamiento frente a la invisibilización de la gravedad del feminicidio y de la impunidad de la que gozan las feminicidas en México; que busca, a su vez, (re)ocupar el espacio público en nombre de la memoria para salvar del olvido a aquellas mujeres víctimas sin justicia por la incapacidad del Estado patriarcal.

Cuando el rechazo a un discurso instaurado se materializa a través de la intervención de un monumento, se puede clasificar como iconoclasia, o puede ser descalificado como vandalismo. El caso de las manifestaciones feministas, las intervenciones de monumentos en nombre del feminismo y la creación de la *Antimonumenta*, invitan a cuestionar cuáles son realmente los parámetros que permiten esta clasificación.

La iconoclasia, cuyo origen se encuentra en la búsqueda de liberación de la idolatría en el marco del cristianismo, se ha transformado a lo largo del tiempo hasta pretender “atacar o derrocar instituciones veneradas y preciadas creencias, tenidas por falaces” (Gamboni, 2014, citado en Lukinovic, 2019). A pesar de la transformación conceptual, es claro que desde sus inicios hasta hoy la iconoclasia “reconoce una intencionalidad determinada por una idea, o propuesta ideológica de fondo como argumento del acto destructivo” (Lukinovic, 2019, p. 14). Por



lo contrario, el concepto de vandalismo durante la Revolución francesa en 1789, es acuñado para responder a la urgencia de proteger el arte, pero caracterizándose por carecer de un discurso o intención válida para la intervención (Lukinovic, 2019, p. 15).

Así, cuando desde el feminismo los monumentos son intervenidos y cuando son plasmados en estatuas y recintos por las manifestantes que avanzan junto a los contingentes de las marchas, los símbolos, colores y frases que el movimiento ha reclamado como propios —los pañuelos verdes y violetas, las cifras y denuncias de violencia contra las mujeres y el símbolo de Venus—, se torna evidente que el argumento del vandalismo es inoperante. Existen en la Antimonumenta y en la intervención feminista del espacio público motivaciones ideológicas y líneas discursivas propias que justifican la acción y la alejan de la simple arbitrariedad.

Siendo así, podemos afirmar que, tanto iconoclasia como vandalismo poseen intenciones legítimas en relación con la intervención del monumento. No obstante, es en el alejamiento de lo que el discurso o perspectiva oficial anuncia como correcto donde la intervención se desestima, adquiere connotaciones negativas y se cataloga como vandalismo (Lukinovic, 2019). Esta aseveración permite constatar cómo un grupo hegemónico reproduce la oficialidad de su discurso y decide, bajo el argumento del vandalismo en las protestas, clasificar las exigencias y deslegitimar las voces de grupos subalternizados. La cuestión no es exclusiva del movimiento feminista.

El Estado protege los monumentos, nosotras los intervenimos. Pero también nos apropiamos de la capacidad de instalar nuestra propia estructura, la Antimonumenta es esta apelación directa a la omisión e inacción estatal que deviene en la violación de uno de nuestros derechos fundamentales: el derecho a una vida libre de violencia.

### *La Glorieta de la palma/Glorieta de las y los Desaparecidos y la disputa por la ocupación legítima del espacio*

Cuando la palma de más de 100 años de edad que adornaba Avenida Paseo de la Reforma fue retirada —por cuestiones ambientales— de la glorieta que llevaba su nombre, las familias organizadas de los 100 mil hombres y mujeres desaparecidas en México decidieron apropiarse del espacio para transformarlo en lo que ellos mismos nombran como “un espacio de memoria dedicado a las personas desaparecidas” (Glorieta de las y los Desaparecidos, 2022), como recordatorio de las ausencias constantes que se viven a diario en el país.

En mayo de 2022, el gobierno de la Ciudad de México realizó una consulta popular, a través de la que aproximadamente 200 mil capitalinas y capitalinos determinaron qué árbol reemplazaría la palma retirada: un ahuehuete (Flores, 2022). Sin embargo, antes de darse a conocer el resultado de la consulta, familiares de las víctimas de desaparición forzada colocaron fotografías, boletas de búsqueda y pancartas asegurando que “el gran fracaso del Estado mexicano es no encontrar a nuestros/as desaparecidos” (Flores, 2022). Esta apropiación territorial pretende fungir como recordatorio de las desapariciones que el Estado no ha sido capaz de resolver, “personas que el gobierno no ha querido buscar”, mencionaron las familias en su pronunciamiento (Flores, 2022).

Días después, las autoridades de la ciudad rodearon con vallas metálicas la glorieta tomada, a lo que las y los manifestantes reaccionaron pegando más fotos y carteles. Asimismo, los familiares proponen que, ante la serie de antimonumentos ya colocados en Paseo de la Reforma, la avenida debería convertirse en un paseo de la memoria (Jiménez, 2022). Así, la Glorieta de la Palma pasó a ser la Glorieta de las y los Desaparecidos y se convirtió en la coartada de la disputa sobre la cuestión de la legitimidad.

Lo sucedido con la glorieta no supone únicamente decidir sobre plantar un ahuehuete o dar paso a nuevas representaciones políticas en un espacio. Decidir entre la Glorieta de la Palma o la Glorieta de las y los Desaparecidos implica aceptar si actores no hegemónicos, pertenecientes a grupos subalternos, pueden ocupar legítimamente lo público para hacer valer narrativas paraestatales y retratar realidades que grupos de poder han pretendido mitigar.

A la fecha de redacción de este trabajo, la Glorieta se mantiene en disputa.

## Conclusiones

En México, los antimonumentos se han constituido como una estrategia de comunicación política contrahegemónica que disputa el monólogo de las instalaciones del Estado en el espacio público. En el presente texto retomamos sólo tres de estas estructuras que han surgido en los últimos siete años, seleccionadas por su trasfondo y capacidad de ilustrar de manera clara las disputas que contienen. El resto de antimonumentos que pueden encontrarse en el territorio mexicano se enlistan a continuación:

1. *49 ABC*, colocado el 5 de junio de 2017 (y su segunda parte, colocada fuera de la Secretaría de Gobernación el 3 de noviembre de 2020) por madres y

- padres de 49 niñas y niños fallecidos durante un incendio en la guardería ABC del Instituto Mexicano del Seguro Social en 2009 (Roa, 2017);
2. *65+*, colocado el 18 de febrero de 2018 (y su segunda parte, colocada frente el edificio de la Bolsa Mexicana de Valores el 19 de febrero de 2019) por familiares de un grupo de mineros sepultados dentro de una mina en Coahuila en 2006 (Corral, 2018);
  3. *1968*, colocado en el Zócalo de la CDMX el 2 de octubre de 2018 por el Consejo Nacional de Huelga del 68 para recordar a las víctimas de la matanza estudiantil por parte del Estado mexicano en 1968 (Moreno, 2018);
  4. *Busto de Samir Flores Soberanes*, colocado el 21 de febrero de 2020 por integrantes del Frente de Pueblos en Defensa de la Tierra y el Agua, tras ser éste asesinado el 20 de febrero de 2019 al participar en la defensa del territorio contra el Proyecto Integral Morelos impulsado por el gobierno federal y la iniciativa privada (*UAM Cuajimalpa*, 2020);
  5. *+72*, colocado el 22 de agosto de 2020 por defensoras y defensores de los derechos humanos para recordar a las y los migrantes que fallecen en su trayecto, especialmente a las víctimas de la Masacre de San Fernando, donde fueron asesinados 72 hombres y mujeres en su intento de cruzar la frontera con Estados Unidos (Glówer, 2020); y
  6. *V*, colocada el 10 de junio de 2021 por manifestantes a razón de los 50 años de la matanza de Corpus (Lozano, 2021).

Como se observa en la lista, las disputas se dan por hechos recientes o hechos que son más lejanos en la historia (como la matanza del 68) que nos llevan a cuestionarnos el papel del Estado en todos ellos, su hegemonía en la historia, mediante la sanción de la memoria y las políticas de memoria que tratan de definir una narrativa única, unívoca y monológica. Es en este contexto que la construcción de estas instalaciones se vuelve un objeto de interés de las ciencias sociales —en específico, de la comunicación política— por sus funciones informativas, pedagógicas y contra el olvido, que suponen una interlocución con el poder establecido, así como una capacidad de comunicar a las nuevas generaciones las memorias de los grupos subalternizados en el país.

Lo que entendemos por historia y por memoria, aunque ligado, ha transformado sus implicaciones, distanciando estos conceptos uno del otro. Dicha distinción se da debido a cierta noción acelerada del tiempo (aceleración), que es, a su vez, resultado del neoliberalismo como paradigma en occidente. El cambio constante y su inestabilidad puede llevar a una sociedad al olvido de su historia. Asimismo, la dominación de un grupo sobre otro(s) subalternizado(s) que se

ha construido a lo largo de la historia, se traduce en la implantación de discursos hegemónicos e historia oficializada, así como una suerte de fiscalización del espacio público, de modo que el poder hegemónico —en la mayoría de las veces, el Estado— dictamina qué contenidos (narrativas, discursos, símbolos) gozan de aceptación y validez, así como quiénes son sus ocupantes legítimos.

Sucede igual con la oficialización de la historia por parte de la clase hegemónica, que hace las veces de un mecanismo regulador para invisibilizar grupos no hegemónicos/subalternizados, sus disidencias y sus expresiones. De este modo, los antimonumentos surgen de la resistencia y la lucha contra la hegemonía, ya sea étnico-racial, sexogenérica, de clase y ambiental, y es por esta razón que desde su concepción son disruptivos. Para el caso mexicano, destaca particularmente el uso de antimonumentos para recordar violencias atribuibles —por acción u omisión— al Estado, y la exigencia de justicia en el marco de las violaciones graves a derechos humanos, corrupción e impunidad.

Finalmente, vale decir que los antimonumentos están cargados de representaciones con las que los pueblos disputan la hegemonía, tanto en el espacio público monopolizado por el Estado, como en la creación de la narrativa histórica oficial nacional; sus símbolos tienen un fuerte trasfondo reivindicativo. Cada antimonumento levantado representa negación, representa rechazo justificado al orden existente, pero representa también una contranarrativa poderosa que sostiene que mundos más éticos y justos son posibles.

## Referencias

- Alvarez, N. (2016). El concepto de Hegemonía en Gramsci: una propuesta para el análisis y la acción política. *Revista de Estudios Sociales Contemporáneos*, 15, 150-160. [https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos\\_digitales/9093/08-alvarez-esc15-2017.pdf](https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/9093/08-alvarez-esc15-2017.pdf)
- Alier Montaña, E. (2008). Los Lieux de mémoire: una propuesta historiográfica para el análisis de la memoria. *Historia y Grafía*, 31, 165-192.
- Anderson, B. (2016). *Imagined communities*. Verso.
- Animal Político*. (2022, 5 de marzo). Previo a la marcha feminista del #8M, autoridades amurallan Palacio Nacional y otros edificios de la CDMX. <https://www.animalpolitico.com/2022/03/previo-8m-vallas-metalicas-palacio-nacional/>
- Comisión Nacional de los Derechos Humanos. (2018). *Recomendación No. 15VG/2018. Sobre la investigación de violaciones graves a los derechos humanos con*

*motivo de los hechos ocurridos los días 26 y 27 de septiembre de 2014, en Iguala, Guerrero.* <https://www.cndh.org.mx/documento/recomendacion-por-violaciones-graves-15-vg2018>

Comisión Nacional de los Derechos Humanos. (2021). *Pronunciamiento de la CNDH sobre la investigación de violaciones graves a los derechos humanos con motivo de los hechos ocurridos los días 26 y 27 de septiembre de 2014 en Iguala, Guerrero.* [https://www.cndh.org.mx/sites/default/files/documentos/2021-03/Pronunciamiento\\_Caso\\_Iguala.pdf](https://www.cndh.org.mx/sites/default/files/documentos/2021-03/Pronunciamiento_Caso_Iguala.pdf)

Corral, A. (2018, 18 de febrero). Colocan antimonumento por Pasta de Conchos en Reforma. *Milenio.* <https://www.milenio.com/estados/colocan-antimonumento-por-pasta-de-conchos-en-reforma>

*Expansión política.* (2022, 4 de marzo). Ante marchas del 8M, blindan inmuebles con vallas como “medida preventiva”. <https://politica.expansion.mx/mexico/2022/03/04/por-marchas-del-8m-blindan-inmuebles>

Flores, L. (2022, 8 de mayo). Galería: nace la Glorieta de las y los Desaparecidos. *A dónde van los desaparecidos.* <https://adondevanlosdesaparecidos.org/2022/05/08/galeria-nace-la-glorieta-de-las-y-los-desaparecidos/>

Forest, B. y Johnson, J. (2010). *The politics of public space: What can political science contribute to the study of monuments?* Prepared for the annual meeting of the Canadian Political Science Association, Montreal, Quebec, June. <https://cpsa-acsp.ca/papers-2010/Forest-Johnson.pdf>

Frank, S. y Ristic, M. (2020). Urban fallism. *City*, 24(3-4), 552-564. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13604813.2020.1784578>

Fraser, N. (1990). Rethinking the public sphere/ a contribution to the critique of actually existing democracy”. *Social Text*, 25/26, 56-80.

Glorieta de las y los Desaparecidos. [@GlorietaMx]. (2022, mayo). *La Glorieta de las y los Desaparecidos en México es un espacio de memoria dedicado a las personas desaparecidas.* [Tweet]. Twitter. <https://mobile.twitter.com/glorietamx>

Glower, B. (2020, 23 de agosto). Instalan un ‘antimonumento’ a 10 años de la masacre de 72 migrantes en Tamaulipas. *CNN Español.* <https://cnnespanol.cnn.com/2020/08/23/instalan-un-antimonumento-a-10-anos-de-la-masacre-de-72-migrantes-en-tamaulipas/>

Gramsci, A. (1978). *Notas sobre Maquiavelo, sobre política y sobre el Estado Moderno.* Juan Pablos.

Gramsci, A. (1985). *Cuadernos de la cárcel.* Era.

- Grosso, B. (2002). Las políticas de la memoria. *Sociohistórica*, 11-12, 187-198. [http://www.fuentesmemoria.fahce.unlp.edu.ar/art\\_revistas/pr.3067/pr.3067.pdf](http://www.fuentesmemoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.3067/pr.3067.pdf)
- Habermas, J. (1985). *El discurso filosófico de la modernidad*. Taurus.
- Habermas, J. (2010). *Teoría de la acción comunicativa*. Trotta.
- Habermas, J. (2011). *Historia y crítica de la opinión pública. La transformación estructural de la vida pública*. Gustavo Gili.
- Híjar, C. (2018). El Antimonumento +43: acontecimiento visual de una memoria viva y en resistencia. *Nierika*, 7(13), 57-68. <https://nierika.iberio.mx/index.php/nierika/article/view/279/263>
- Jiménez, N. (2022, 16 de mayo). Activistas regresaron a la “glorieta de los desaparecidos”. *La Jornada*. <https://www.jornada.com.mx/notas/2022/05/16/politica/activistas-regresaron-a-la-glorieta-de-los-desaparecidos/>
- Kevan, L. (2017). *The memorial and counter-memorial binary: complicating the aesthetics of war commemoration in the twenty-first century*. [Tesis] University of New South Wales.
- Krzyżanowska, N. (2016). The discourse of counter-monuments: semiotics of material commemoration in contemporary urban spaces. *Social Semiotics*, 26(5), 465-485. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10350330.2015.1096132>
- Lauridsen Burger, L. M. (2020). *Innovative claims-making and media diffusion. The case of Mexico City's anti-monuments*. Institut Barcelona Estudis Internacionals.
- Lobato, R. (2005). Monumentos, política e espaço. *Scripta Nova*, 11(183), 63-73. <http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-183.htm>
- Lourés Seoane, M. L. (2001). Del concepto de monumento histórico al de patrimonio cultural. *Revista de Ciencias Sociales*, IV(94).
- Lozano, E. (2021, 10 de junio). Un antimonumento se suma para recordar el 50 aniversario de la matanza de estudiantes. *Desinformémonos*. <https://desinformemonos.org/un-antimonumento-se-suma-para-recordar-el-50-aniversario-de-la-matanza-de-estudiantes/>
- Lukinovic, J. (2019). La guerra de los monumentos en América Latina: iconoclasia y vandalismo en el siglo XXI. *Temas*, 23(99), 12-19.
- Machuca, J. A. (2020). El patrimonio cultural: entre la historia y la memoria colectiva. *Dimensión Antropológica*, 27(80), 9-36.

- Mitchell, K. (2003). Monuments, memorials, and the politics of memory. *Urban Geography*, 24(5), 442-459. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.2747/0272-3638.24.5.442>
- Moreno, T. (2018, 2 de octubre). Montan en el Zócalo antimonumento del 68. *El Universal*. <https://www.eluniversal.com.mx/nacion/sociedad/montan-en-el-zocalo-antimonumento-del-68>
- Nora, P. (2008). *Los lugares de la memoria*. Trilce.
- Observatorio de Igualdad de Género de América Latina y el Caribe. (2020). *Feminicidio*. <https://oig.cepal.org/es/indicadores/feminicidio>
- Roa, W. (2017, 5 de junio). Instalan antimonumento en memoria de niños de Guardería ABC. *Excelsior*. <https://www.excelsior.com.mx/comunidad/2017/06/05/1167939>
- Sacristán, M. (Ed.). (2004). *Antonio Gramsci. Antología*. Akal.
- Seligmann-Silva, M. (2020). Antimonuments: Between Memory and Resistance. *Between*, X(20). [https://www.researchgate.net/publication/348152693\\_Antimonuments\\_Between\\_Memory\\_and\\_Resistance](https://www.researchgate.net/publication/348152693_Antimonuments_Between_Memory_and_Resistance)
- Stevens, Q., Franck, K. y Fazakerley, R. (2018). Counter-monuments: the anti-monumental and the dialogic. *The Journal of Architecture*, 23(5), 718-739. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13602365.2018.1495914>
- UAM Cuajimalpa. (2020, 23 de marzo). Colocan placa de Samir Flores en el Zócalo, a 13 meses de su asesinato. <http://www.cua.uam.mx/news/miscelanea/colocan-placa-de-samir-flores-en-el-zocalo-a-13-meses-de-su-asesinato>
- Valsiner, J. (2021). Monuments and memory: imagination amplified and objectified. *General Human Psychology* (pp. 181-209). Springer.
- Waldemar, C. y Håkan, A. (2019). Monuments and their functions in urban public space. *Norwegian Journal of Geography*, 73(5), 273-289. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00291951.2019.1694976>





# CAPÍTULO 2

## La narrativa gráfica como patrimonio cultural de la Nación Comparativo México-Japón

José Ángel Garfías Frías, Clara Cisneros Hernández

### Introducción

El presente capítulo tiene la intención de profundizar sobre las ideas plasmadas en un trabajo previo publicado bajo el título de “La historieta mexicana como patrimonio cultural” (Garfías, 2022); la tesis central de dicha investigación se dedica a reflexionar sobre la consideración de la historieta mexicana como parte del patrimonio nacional del país, debido al auge y crecimiento que tuvo como industria en gran parte del siglo XX. En dicho marco indagatorio se daba manifiesto de los aspectos del medio que se encuentran relacionados con la identidad del mexicano en diferentes periodos, en el que se destaca la importancia cultural que como documento histórico puede representar, donde se anticipa la necesidad de la toma de medidas respecto a su salvaguarda y preservación, a fin de no caer en el olvido para futuras generaciones.

En este preámbulo, el principal objetivo de la conservación y protección del patrimonio cultural inmaterial de una Nación, a largo plazo, supone erigir barreras en torno a un modelo de expresión determinado, no precisamente para aislarle de su contexto de manera íntegra, sino para catalogarle de acuerdo con su valor o función social, lo que significa también edificar estrategias para mantener su reconocimiento vigente como herencia de los congéneres de una cultura determinada (Instituto Nacional de Antropología e Historia [INAH], 2021, p. 9).

Es precisamente respecto al punto referente a las políticas públicas acerca del resguardo y promoción de la historieta como patrimonio cultural que se pretende profundizar en esta ocasión a partir de un estudio comparativo hecho entre México y Japón a través de dos autores representativos de la narrativa gráfica en cada Nación, para poder analizar el tipo de acciones institucionales realizadas en el pasado o que convendría implementar para el resguardo de sus obras, consideradas

tesoros nacionales. Los autores que se pretenden analizar son Osamu Tezuka, de Japón, y Gabriel Vargas Bernal, de México, al ser ilustradores que innovaron estética y discursivamente dentro del sector de la narrativa gráfica para su Nación de origen.

El autor japonés Osamu Tezuka (1928-1989) es considerado el “Dios del *manga*” debido a su prolífica obra, así como por el impacto que tuvo a nivel internacional como dibujante de narrativa gráfica y productos animados. Su caso se analizó en relación con la salvaguarda y reconocimiento que se ha hecho de sus obras.

Estableceremos aquí un paréntesis. El término *manga* (漫画) es definido a partir de dos caracteres: el primero es traducido como “caprichoso, involuntario o desenfrenado”, mientras que el segundo denota los términos “pincelada o imagen”; como formato visual, tiene antecedentes de reproducción en los siglos XII y XIII, por lo que constituye una práctica que ha evolucionado a nivel industrial, certeramente entendida como una “articulación visual y representativa de imágenes secuenciales” utilizada para denominar a la narrativa gráfica en Japón (Wade, 2018). De esta forma, las palabras *manga* e *historieta*, en algunos casos, podrían ser consideradas sinónimos, pero el *manga* es propiamente la definición de productos japoneses, mientras que el concepto *historieta* o cómic tiene un uso más internacional sin distinción cultural; entonces, para no propiciar confusiones, se ha optado por utilizar de manera más general el concepto de narrativa gráfica para hacer referencia a la obra de Tezuka y Vargas de un modo neutral.

Debe destacarse que el teórico e ilustrador Scott McCloud (1995) define al cómic como: “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (p. 9), mientras que su denominativa como “narrativa gráfica” es sólo una forma más contemporánea de precisar a este tipo de formato de narración e ilustración.

Por su parte, Gabriel Vargas Bernal (1915-2010) es considerado el más grande dibujante de historietas en México, su obra central es *La familia Burrón*, y será el representante de esta nación con la intención de analizar el destino que ha tenido su obra, las variables de su preservación, así como el reconocimiento y relación cultural exaltada en su trayectoria.

Como se antecede, la propuesta plantea un recorrido analítico y contextual a la obra de estos dos grandes ilustradores a los ojos del concepto de patrimonio cultural, así como el de industrias creativas, a fin de lograr vislumbrar parte del impacto social que ambos dibujantes han tenido en sus propios contextos. Dicha perspectiva nos permite también sustentar una reflexión sociológica sobre las condiciones

de existencia que tuvieron que sortear para poder tener éxito entre el público, pero no sólo eso, sino que también han aportado un enfoque gráfico y discursivo relevante en relación con su cultura originaria, el cual se vuelve un tesoro que vale la pena proteger a partir de las políticas públicas hechas en reconocimiento a lo que dichos artistas dejaron en vida, puesto que la narrativa gráfica ha sido parte central de la educación y el arte popular de cada nación particular.

De esta forma, y una vez que se haya profundizado en los conceptos clave segmentados como “patrimonio cultural”, “industrias creativas” y “políticas públicas”, el análisis permitirá señalar el tipo de relevancia de su propuesta gráfica en conjunto con su valor y función social relacionada con el implemento de políticas públicas para el resguardo, el reconocimiento y la promoción de las obras de Osamu Tezuka y Gabriel Vargas Bernal, que serán configuradas a través de diferentes categorías como el estilo visual, las temáticas expresadas gráficamente, las representaciones culturales implícitas, los modelos de distribución, entre otras variables de importancia para su estudio.

## **La narrativa gráfica como patrimonio cultural**

El patrimonio cultural de un país configurado como categoría de interés de la presente propuesta, se comprende como un conglomerado de procesos institucionales, gubernamentales y sociales que buscan salvaguardar las representaciones simbólicas tangibles e intangibles relacionadas con preservar la riqueza, entendida como la abundancia de recursos de diversa índole que se encuentran vinculados a la identidad de grupos sociales de un espacio geográfico específico (Choay, 2007; Molina, 2022, p. 7).

El compromiso de cada nación para mantener el patrimonio cultural implica comprender que su relevancia y significación coexiste como una materia viva y dinámica que refleja y representa un valor histórico, donde el carácter institucional, gubernamental y en algunos casos desde el aporte del sector privado deberá llegar a acuerdos para la intervención, recuperación o preservación de bienes materiales o inmateriales de valía social y cultural en prospectiva de la búsqueda de acondicionamiento de espacios o vías de distribución tangibles o digitales para su subsistencia en la memoria social, y dichos lugares de albergue deben involucrar también modelos de difusión efectivos que permitan mantener vigente el legado cultural desde vías alternas y expansivas (Gobierno de la Ciudad de México, 2021).

En ese sentido, la preservación del patrimonio simbólico de un tiempo pasado hacia su porvenir en prospectiva contribuye a la revalorización continua de las

culturas y de las identidades, ya que se considera también una fuente de inspiración para la innovación futura de productos e industrias culturales (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [Unesco], 2018).

La relación del patrimonio cultural y la narrativa gráfica yace en la capacidad del medio para reproducir valores simbólicos representativos y que dan resguardo de las expresiones culturales de un territorio en específico. Como variante técnica, la narrativa gráfica, de manera intrínseca en muchos casos, concreta una relación creativa que se enlaza a la representación de mitos, leyendas, sitios históricos, objetos identitarios autóctonos, referentes idiomáticos, entre otras variables enlazadas al carácter cultural. La propia correlación idiomática de origen como elemento visual dentro de la gráfica, a su vez, condiciona la expresión y su interpretación misma.

El aspecto cultural de la narrativa gráfica ofrece circunstancias para hacer una lectura compleja de ésta y entenderle dentro de su propio contexto de creación, más aún con autores como Osamu Tezuka y Gabriel Vargas Bernal, que hacían críticas y señalamientos sobre diversos temas contemporáneos.

Esta complejidad de la cultura va en sintonía con el concepto propuesto por Clifford Geertz (2003, p. 20), quien la denomina como un entramado de significaciones. Hacer una segunda lectura de la narrativa gráfica reconociendo su impacto cultural y temáticas complejas fue una labor de diversos investigadores como Umberto Eco, Román Gubern, Scott McCloud, Irene Herner, Juan Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, por mencionar algunos, quienes a través de sus indagaciones en la segunda mitad del siglo XX reconocieron a los cómics como un objeto de estudio legítimo y abrieron el camino para realizar investigaciones más serias al respecto.

La cultura de la narrativa gráfica se extendió a nivel global con bastante ahínco en los últimos años motivada por diferentes factores, el más significativo ha sido quizá la adaptación de sus contenidos en la industria cinematográfica desde la consolidación del género de superhéroes con exponentes de las empresas Marvel y DC Comics, de origen estadounidense, como los principales precursores de contenidos desde inicios del siglo XXI.

De igual manera, la cultura de Japón reflejada en sus mangas y animación (distinguida internacionalmente bajo el neologismo *anime*), ha preservado un auge y posicionamiento simbólico desde la década de 1970, a través de su exportación para retransmisión en doblaje y subtítulaje, así como un repunte a nivel global en los últimos años desde que la película *El viaje de Chihiro*, del estudio japonés Ghibli, ganó un premio Oscar a mejor película animada en 2003, desatando con mayor fuerza la comercialización del *anime* fuera de Japón a través de plataformas

de *streaming* para distribución de video en línea bajo demanda y la venta de mangas traducidos a partir de licencias como la de Panini para el territorio de América Latina.

Todos estos antecedentes sustentan la importancia del debate sobre la narrativa gráfica como patrimonio cultural. Según la Unesco (2021), el patrimonio es “Un producto y un proceso que suministra a las sociedades un caudal de recursos que se heredan del pasado, se crean en el presente y se transmiten a las generaciones futuras para su beneficio” (p. 132). Bajo dicha definición y a partir de programas de inscripción de productos materiales e inmateriales, la Unesco busca que los países afiliados, a partir de convenios, hagan las gestiones necesarias para la preservación y el resguardo de sus obras para el disfrute y beneficio de la humanidad.

En este sentido, la narrativa gráfica, con la importancia cultural que tiene para cada nación, es uno de los productos que debería poder conservarse para su resguardo. No obstante, uno de los grandes problemas es el tema de derechos de autor, puesto que estas obras, al ser primordialmente comerciales y al haber sido creadas en su mayoría en el siglo pasado, aún presentan el problema de que los derechos de autor no las hacen parte del dominio público de manera inmediata, sino hasta que pase cierta cantidad de años tras la muerte del autor, en un periodo que va desde los 50 hasta los 100 años, haciendo complicado dictaminar las maneras para dar gestión a dicha protección y resguardo de obras, lo que implica entonces dar una mirada a la narrativa gráfica bajo el concepto de industria creativa, el cual va más en sintonía con el aspecto comercial de ésta para poder determinar el tipo de políticas públicas que deberían adoptarse para su salvaguarda y promoción a futuro.

## **La narrativa gráfica como industria creativa**

En su diversidad de variantes —entre ellas la historieta como un modelo industrializado para su reproducibilidad—, la narrativa gráfica se entiende como un bien simbólico que concreta una secuencia articulada a partir de imágenes y textos intercalados como modelo de expresión relacionado con la evolución histórica de técnicas figuradas por destreza creativa, que a su vez es preservada en soportes variables que aportan una diversidad de intelecciones de la actividad humana y sus variantes entre cada época para su disposición.

En una aproximación al fenómeno de estudio, debe antecederse que, en el informe titulado *Creative economy*, auspiciado de forma institucionalizada por la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD, por

sus siglas en inglés), se describe a la creatividad como un fenómeno complejo y dinámico que se centra en la interacción entre el ser humano con su propiedad intelectual derivada de la aplicación de conocimiento para el desarrollo de técnica y tecnología, cuya actividad es impulsora del crecimiento endógeno a través de la inversión en capital humano (UNCTAD, 2022, pp. 16-17).

Desde el precedente, es menester destacar que el concepto de *economía creativa* es desarrollado a manos de John Howkins (2001) y es descrito como un proceso en el que las propiedades intelectuales tienen conjunción para generar un vínculo de desarrollo económico activo que a su vez logra prolongar e interconectar a largo plazo sectores e industrias de perfeccionamiento técnico-productivo.

Hasta este punto podemos reflexionar sobre las características de la narrativa gráfica como parte de la economía creativa. Asimismo, este formato gráfico es reconocido como una *industria creativa*, término que alude a todo sector de producción que promueve empleo e innovación y que, de manera paralela a concatenar beneficios más allá de los económicos, permite que su concreción simbólica también logre divulgar valores culturales, artísticos y de otra índole que contribuyen a promover el bienestar y avance conjunto de las sociedades. Por tanto, se debe resaltar que las industrias creativas son los ciclos de creación, producción y distribución de bienes y servicios cuyo modelo de ampliación comienza con el capital intelectual como insumo primario y, en ese sentido, pueden estar enfocadas, pero no limitadas a la representación cultural o en relación con el patrimonio simbólico de una región (UNCTAD, 2022).

Llegado a este punto, es posible entender a la narrativa gráfica bajo dos criterios de reconocimiento que, curiosamente, provienen de la propia Unesco. Por un lado, está el de patrimonio cultural, que como se ha visto, su principal punto de interés es el rescate y resguardo de la obra por su importancia cultural que da cuenta de la identidad de cierto grupo humano bajo el concepto de bienes culturales, cuya relevancia histórica es reconocida.

Por otro lado, la segunda dimensión nos hace distinguir que la Unesco (2021) también hace un reconocimiento para los productos de la industria creativa en los cuales observa a “bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial” (p. 134) donde se contemplan las siguientes áreas: publicidad, arquitectura, artes y antigüedades, artesanías, diseño, diseño de moda, cine, diferentes tipos de *software*, música, artes performativas, editorial, radio y televisión, en cuyo caso, la historieta corresponde al área editorial.

Aquí la disyuntiva es reconocer a la narrativa gráfica ya sea desde el concepto de patrimonio cultural o el de industrias creativas para determinar el rumbo que tendrían las políticas públicas en relación con su resguardo y promoción,

primariamente desde un análisis de las condiciones de su comercialización y los derechos de autor que ostentan, así como la importancia cultural en términos de identidad.

No hay que perder de vista que el cómic forma parte de una industria que vale la pena preservar por su elemento cultural y promoverla para que se siga desempeñando su difusión, y en términos fácticos, cualquier esfuerzo que se haga, ya sea desde el plano de la industria o de la cultura, es relevante para lograr su permanencia para las futuras generaciones, por lo que las políticas públicas que se han dado con la narrativa gráfica son claves en la preservación de su existencia.

### **Políticas públicas sobre la historieta**

Una vez que se ha reflexionado sobre la narrativa gráfica desde el patrimonio cultural y la industria, se propone revisar el tipo de políticas públicas que se han implementado en el caso de la historieta; por principio de cuentas, habría que definir las: “Las políticas públicas son recursos racionales que incorporan información y recursos de toda índole para atender problemas públicos” (Ortegón, 2020, p. 15). Es decir, la política pública obedece a los cambios culturales, los valores presentes en el momento y las prácticas cotidianas, las cuales demandan cambios en las leyes y la implementación de acciones que integren una nueva forma de vivir, por eso la ley cambia al mismo ritmo que la cultura y el gobierno la integra dentro de sus acciones para atender demandas sociales.

La narrativa gráfica y su permanencia de más de un siglo en la cultura global ha hecho que cada nación se enfrente al consumo y producción de obras de diferentes regiones, ya que si bien hay una producción nacional de ésta, también existe un consumo universal de ciertas obras que trascienden fronteras y que se traducen para el consumo local, creando con esto una cultura de la narrativa gráfica que, como actividad social, requiere la intervención de diferentes actores, ya sea públicos o privados, para que en coordinación se logren satisfacer demandas que se pudieran tener en la materia.

De esta manera, se propone describir el tipo de acciones que de momento se han emprendido en apoyo a la narrativa gráfica —tanto en Japón como en México— para posteriormente hacer un análisis comparativo del tratamiento y resguardo de la obra de Osamu Tezuka y Gabriel Vargas Bernal con motivo de su importancia e impacto cultural.

Pensar en la ejecución de políticas públicas dentro de Japón se relaciona con el fomento del *soft power* (poder suave), sustentado en la acción política de las

naciones a partir de la divulgación de bienes simbólicos y culturales, así como de la construcción de relaciones diplomáticas y de negociación entre divisiones institucionales, comerciales e industriales para extensión bilateral y multilateral (Nye, 2004), tácticas que se encuentran enlazadas al posicionamiento de su *marca nación* (*nation branding*), definida como el interés del país por consolidar un carácter identitario consistente a través del tiempo, y que, de la misma forma, le permita una gestión comercial de sus industrias culturales y de producción dentro de las esferas políticas y económicas a nivel internacional (Dinnie, 2008; Cisneros, 2021, p. 24).

La iniciativa planteada tiene origen en una estructura homologada en 2012 por el Ministerio de Economía, Comercio e Industria de Japón (METI) bajo el programa reconocido como *Cool Japan*, organización que pondera la activación de industrias culturales y creativas como base del impulso de una economía interna y de exportación, donde los sectores industriales de la cultura popular japonesa que se encuentran en ascenso como activos mercadológicos son el *manga*, la animación, el videojuego, la industria audiovisual y musical, entre otros derivados.

Con el origen del programa *Cool Japan*, se puede mencionar que las franquicias representativas del sector de la narrativa gráfica y la animación que han sido evocadas como parte de la agencia directa e indirecta de la marca nación, son: *Astroboy* (Tezuka, 1952), *Hello Kitty* (Shimizu, 1974), *Gundam* (Tomino, 1979), *Captain Tsubasa* (Takahashi, 1981), *Dragon Ball* (Toriyama, 1984), *Crayon Shin-chan* (Usui, 1990), *Sailor Moon* (Takeuchi, 1992), *Pokémon* (Tajiri, 1996), *Neon Genesis Evangelion* (Anno, 1996), *One Piece* (Oda, 1997), *Naruto* (Kishimoto, 1999), *Pretty Cure* (Nishio, 2004), *Yo-kai Watch* (Konishi, 2013), entre otras propiedades intelectuales que han formado parte de campañas institucionales para favorecer el *branding* nacional al interior y el exterior del país. El informe *Anime Japan 2021*, del Ministry of Economy, Trade and Industry (2021), organización que regula tratos comerciales de propiedades intelectuales relacionadas con el sector de la animación y el *manga* de la nación, por lo menos de forma anual, reporta que 1.3% de las transacciones de pago por licencias de uso de personajes de estos sectores está destinado a tácticas que amplifican la incidencia de instituciones públicas de Japón (p. 35).

Las políticas públicas de Japón para la promoción y expansión de las industrias creativas cobran importancia por las propias condiciones de su región y economía, puesto que al tratarse de una isla con poco territorio para la densidad poblacional que posee, deja muy poco espacio para la agricultura y extracción de materias primas a gran escala de exportación tras la Segunda Guerra Mundial, lo que permitió dar paso al desarrollo de otras industrias encadenadas a avances tecnológicos, donde los videojuegos, la animación y la narrativa gráfica proliferan, resultando en un pronto ascenso para estas divisiones de su producto interno bruto; así, no es de



extrañar que existan políticas públicas para ampliar sus modelos de negocio y valor cultural a través de las fronteras.

Para el caso de la narrativa gráfica en México, su origen puede entenderse a partir de la relación de difusión como modelo de consumo debido a su cercanía con Estados Unidos de América, que de manera pionera comenzó a publicar tiras cómicas en los periódicos desde finales del siglo XIX con *Yellow kid* como la primera historieta reconocida en 1895 (Vilches, 2014). A partir de ahí y tras la importación de las tiras cómicas estadounidenses para su traducción y publicación en periódicos del territorio mexicano, los dibujantes nacionales empezaron a proponer sus propias historias y personajes para embarcarse en la publicación de impresos de manera regular bajo diferentes sellos editoriales, dando con esto un auge a la industria de la historieta en México, que vivió sus mejores épocas en las décadas de 1930 a 1970, las cuales coincidieron con un periodo de estabilidad económica que reinaba en aquel entonces, a través de la política pública de sustitución de importaciones, que comenzó en la década de 1940 y se mantuvo hasta 1982, dicha política consistió en destinar materias primas y recursos para la producción y consumo nacionales, cerrando las fronteras a las importaciones, fomentando el desarrollo interno (Sosa, 1998); derivado de lo anterior, la industria de la narrativa gráfica que prevaleció en México fue la nacional, y la creación de obras se extendió a varias publicaciones cuyos tirajes rebasaban los cientos de miles de ejemplares.

La historieta en México tuvo una función primordial de entretenimiento, pero a la vez, en la primera mitad del siglo pasado, también se volvió de manera involuntaria en un mecanismo para incentivar la lectura en gran parte de la población que todavía era analfabeta (Monsiváis et al., 2009).

El desarrollo de industrias creativas en México fortaleció muchos sectores económicos y dio paso a un mayor progreso en infraestructura y tecnología; esta política haría que el país estuviera estable hasta principios de la década de 1970, cuando no se podía hacer competencia a los productos internacionales, haciendo necesario que se abrieran los mercados.

La apertura a nuevos espacios mercantiles de la mano del neoliberalismo, se comenzó a implementar en el gobierno del presidente Miguel de la Madrid (1982-1988), el cual buscaba una renovación del sistema político y económico de México, un periodo donde también comienza una de las crisis económicas que arrasaron con las editoriales de narrativa gráfica mexicana y que dejan algunas pocas en subsistencia, acabando casi por completo con la producción nacional, al tiempo que se registraba nulo desarrollo de políticas públicas para su resguardo y preservación.

En materia de historietas, durante el sexenio de Carlos Salinas de Gortari, a finales de la década de 1980 y principios de 1990, el Consejo Nacional para la

Cultura y las Artes apoyó en 1987 una gran exposición en el Museo Nacional de Culturas Populares, que a su vez derivó en la publicación de una trilogía de libros de Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra, bajo el título de *Puros cuentos* en 1988, 1993 y 1994.

El Tratado de Libre Comercio (TLC) cerró el sexenio del presidente Carlos Salinas de Gortari en 1994, poniéndose en marcha el 1 de enero de ese año, con lo cual se vincularon los mercados de Estados Unidos, Canadá y México bajo una política de libre comercio, de esta manera, se esperaba que los productos importados llegasen con mejores condiciones, redituando en un influjo más libre de contenidos entre las regiones. Bajo ese contexto, la cultura del cómic se desarrolló en México tras la relativa superación de la crisis económica con una oleada de producciones de Estados Unidos y Japón que han hecho muy difícil la competencia de productos mexicanos, acrecentando el interés por el cómic norteamericano y el *manga*, y dejando a algunos dibujantes en el campo independiente con autofinanciamiento editorial o con el desarrollo de *webcomics*. La exposición *Puros cuentos* fungió como un recuerdo nostálgico de la gran época del cómic nacional, como si no hubiera más historia para escribir en el futuro, con lo que la idea de un resguardo de obra antigua cobra cada vez más importancia.

Así, las políticas públicas respecto a la narrativa gráfica en México son muy distintas a las de Japón por la propia importancia económica que se mencionó con anterioridad. Si bien en sus mejores momentos la historieta mexicana era una industria muy rentable y un gran negocio, tras el acomodo de las propias políticas públicas en materia económica y el poco apoyo para su desarrollo, la fueron minando como industria creativa.

Llegados a este punto, se procederá al análisis de la obra de Osamu Tezuka y Gabriel Vargas, para lo cual se propone hacer una pequeña semblanza sobre su obra y posteriormente dar paso a una síntesis de su estilo visual, sus temáticas y representaciones culturales dentro de su propuesta, así como la prospectiva de su obra como patrimonio cultural, para de esta manera hacer unas reflexiones finales respecto a la narrativa gráfica como patrimonio cultural a los ojos de estos dos casos de estudio.

*Osamu Tezuka: temas de narrativa gráfica,  
estilo visual y su relación con la representación  
simbólica-cultural de Japón*

Osamu Tezuka nace en 1928 en la ciudad de Toyonaka Osaka y es considerado uno de los artistas de narrativa gráfica más reconocidos de la historia de producción de

Japón. Dibujó más de 150 mil páginas de *manga* y desarrolló más de 60 proyectos de animación en vida, cuyo número de producciones se ostenta en ascenso debido a la incesante actividad de su casa productora que, hasta la actualidad, continúa generando propuestas destinadas mayormente a la difusión del legado del autor, así como productos de animación del país de diferentes autores con los que la productora mantiene su incidencia en la industria (Toshio y Tezuka Productions, 2016, p. 7).

La relación cultural vinculada a la producción simbólica del autor comienza con el desarrollo de un estilo visual que articula desde la infancia, que más tarde afinará durante la formación educativa media y que concibe de manera autónoma. Durante dicho periodo, el autor vive los cambios institucionales formalizados por el Ministerio Interno de Japón, el cual desarrolla una lista de directrices educativas como regulación gubernamental desde la que se modela un proteccionismo nacionalista para las nuevas generaciones de jóvenes, que serán aspectos vislumbrados de manera indirecta en su obra y que se sujetan al reflejo de la gobernanza acaecida por el emperador Hirohito durante la era Showa (1926-1989); reformas consolidadas principalmente durante el despliegue militar japonés relacionado con la Segunda Guerra Sinojaponesa (1937) y la Segunda Guerra Mundial (1941).

Su formación profesional como médico general pasa a segundo plano para lograr un posicionamiento de narrativa gráfica con obras de *manga* como: *New Treasure Island* (Shin Takarajima, 1947), *Metrópolis* (1949), *Astroboy* (Tetsuwan Atom, 1952), *Journey to the West* (Boku no Son Goku, 1952), *Kimba The Jungle Emperor* (Jungle Taitei, 1950), *Princess Knight* (Ribon no Kishi, 1953), *Buda* (1972), *Black Jack* (1973), por nombrar algunas de sus obras con impacto internacional. Con el ascenso de una nacionalización de la televisión como formato público, Osamu Tezuka firma un acuerdo de negociación con Toei Animation en 1958 para adaptar el *manga Boku no Son Goku* (1952), basado en la novela china *Hsi Yu Chi*, lo que dará paso a las adaptaciones animadas de otras obras como *Arabian Naito: Shinobaddo no Boken* (*Arabian Nights: Sinbad the Sailor*, 1962) y *Doggie March* (*Wanwan Chushingura*, 1963) (Clements, 2013, p. 113).

Con el modelo de animación para adaptación de mangas en ascenso durante la década de 1960, Osamu Tezuka decide incursionar en la animación de forma independiente, con lo que logra abrir su propio estudio en 1962, bajo el nombre Mushi Production, en el que desarrolla diversas animaciones, entre ellas, la adaptación de *Astroboy* (1952), *Wonder 3* (1965), *Kimba The Jungle Emperor* (Jungle Taitei, 1950), *Princess Knight* (Ribon no Kishi, 1953), entre otros. Asimismo, por conflictos financieros para distribución y negociación de derechos de propiedad intelectual, el autor disuelve su nexo con la productora, dando origen de

forma posterior a Tezuka Productions Co. en 1968, donde desarrollará de forma autónoma la distribución de su narrativa gráfica, animación y derivados comerciales, siendo pionero en tratos de comercialización que interconectan de forma temprana diferentes medios y soportes, logrando también los primeros acuerdos en la industria de exportación de contenidos para los sectores nombrados (Cisneros, 2021, pp. 68-69).

El estilo visual del autor se ve relacionado con influencias nacionales e internacionales, y su gráfica se destaca por el uso de globos oculares de mayor tamaño en relación con otros elementos faciales, así como proporciones corporales exageradas, caricaturizadas o deformadas; además, en algunos casos, destacó la nariz como elemento enfatizado; no obstante, en otros momentos la sintetiza como elemento mínimo para acentuar. Algunas de las características mencionadas, sobre todo en relación proporcional facial y ocular, encuentran inspiración en los cómics importados de Estados Unidos durante los años treinta, ya que Osamu Tezuka era lector asiduo desde la infancia.

Asimismo, en la educación básica, Osamu Tezuka era de estatura baja, con poca habilidad deportiva, con un cabello rebelde y naturalmente con ondas, un aspecto que atrajo comentarios despectivos de sus compañeros de curso y que más tarde se convertiría en inspiración para concebir el estilo visual del cabello de su personaje más reconocido e internacionalizado: *Tetsuwan Atom* (*Astroboy*, 1952), que más tarde sería retomado como modelo de distinción por otros dibujantes de *manga* y que tendría una adaptación a cada estilo visual de otros ilustradores, pero que sin duda, se ampliará de su mano para ser reconfigurado por otros artistas de *manga* hacia la industria de la animación desde la década de 1950 hasta la actualidad (Toshio y Tezuka Productions, 2016, p. 26).

A manera de síntesis, y como se ha señalado previamente, el autor tiene una obra prolífica que gestiona de 1949 a 1989 dentro de diversos géneros y formatos de producción relacionados con Japón, entre los que se encuentran:

- *Gekiga manga* (historias de adultos): narrativa gráfica que representaba relatos realistas con temáticas sociales y políticas; su público meta eran los jóvenes y adultos (Norris, 2009, pp. 239-241).
- *Jidai-geki* (drama de época): narrativa gráfica que reflejaba el pasado feudal, aunque por preferencia del autor, daba muestra crítica de los cambios sociológicos que emergen con la transición de Japón en su etapa moderna y tras la ocupación estadounidense (1945-1952), cuando Japón se declara perdedor en la finalización de la Segunda Guerra Mundial.
- *Shōnen*: demografía de contenido especializado en aventuras dirigidas a niños, adolescentes y jóvenes.

- *Shōjo*: demografía de contenido especializado en argumentos dirigidos a niñas, adolescentes y jóvenes.
- Formato *Kodomo-manga*: historias fantásticas destinadas a lectura de infantes, se alojaba en productos editoriales periódicos conocidos como *Yokabon* o en compilados encuadernados, bajo el nombre de *Akahon*, cuya característica de diferenciación en el mercado era una portada roja.

Además de esta demografía de contenidos, su obra es parte del patrimonio cultural de la nación al dar representación de los procesos militaristas y nacionalistas que formaron parte del contexto proteccionista de 1937 a 1949 y su reconfiguración en el proceso de posguerra.

Osamu Tezuka también es reconocido como uno de los grandes pioneros del desarrollo de temáticas de ciencia ficción y tecnología, inspirado por su admiración al escritor Juza Unno; el *manga Astroboy*, publicado en 1952, es uno de los referentes más importantes de la industria de la narrativa gráfica y la animación que da reflejo de estos modelos señalados, ya que es constituido un año después de terminada la ocupación militar auspiciada en el territorio por Estados Unidos —tras la firma del tratado de San Francisco— como consecuencia de la declaración de derrota después de la Segunda Guerra Mundial, lo que constituye, indirectamente, un escenario donde se dimensiona a la tecnología dentro del *manga* como un sinónimo de prosperidad y avance en el país.

El imaginario del autor relata en la obra *Astroboy* los progresos del doctor Tenma como director del Ministerio de Ciencia, quien, tras la pérdida de su hijo Atom, fallecido en un accidente automovilístico, utiliza su capital social y económico para recrear al niño en forma de robot. El artificio es adiestrado para reproducir actitudes humanas, sin embargo, *Astroboy* nunca pudo reemplazar el vacío que dejó Atom en su padre, así que el robot es desplazado por su creador. Más tarde, un profesor nombrado como Ochanomizu, rescata al robot, dándole una nueva oportunidad de desarrollo a fin de canalizar sus capacidades como herramientas de apoyo al ser humano (Cisneros, 2021, p. 84).

De esta forma, *Astroboy* circunscribe las problemáticas y ventajas de la evolución de la tecnología japonesa con la intención de retratar y anteceder conflictos éticos acaecidos en los avances de la civilización. Desde la diplomacia, *Astroboy*, como agente tecnológico que procura salvaguardar y procurar la seguridad social con sus habilidades tecnológicas —como es retratado en el *manga* y sus adaptaciones posteriores en series animadas, videojuegos y filmes—, es condecorado en 2010 como representante cultural de la ciudad de Niiza, perteneciente a la prefectura de Saitama, esto debido a que es el lugar donde se desenvuelve la ficción.

Así, el robot, desde impulsos administrativos, se adjudica como locatario simbólico de la región; asimismo, por su reconocimiento internacional y valor simbólico, participó como imagen de promocionales comerciales para los Juegos Olímpicos: Tokio 2020 (Cisneros, 2021, p. 84).

Por otro lado, en los compilados de Osamu Tezuka de 1972, se puede encontrar la representación de *Buda, manga* homónimo dibujado en catorce volúmenes para presentar la interpretación del artista sobre la vida de Gautama Buddha, el fundador de la religión budista, la segunda más practicada en Japón después del sintoísmo, con lo que logró llevar su reconocimiento a nuevas generaciones desde la narrativa gráfica para enaltecer el valor histórico de una figura mesiánica representativa y de valor simbólico en Asia.

Cabe destacar que Osamu Tezuka se establece como un autor que innova y prepondera la serialización como modelo de consumo, en comparativa con las autorías de cómic de occidente de la misma época, que daban preferencia a historias auto conclusivas. Asimismo, es reconocido por configurar en su representación textual y gráfica, características de hibridación cultural y multiculturalismo, donde se da conjunción de aspectos devenidos de Estados Unidos y diversos países de Asia y Europa, explorando con ello un formato multicultural capaz de fomentar la presencia o expresión de palabras en otros idiomas, así como nombres de personajes con origen japonés y extranjero, donde también se da la presentación de la gastronomía del país en encuentro con la cultura culinaria de otras partes del mundo, además del reflejo de vestimenta tradicional y moderna de la región, siendo estos algunos aspectos que le permiten quebrantar las barreras de acceso cultural para su exportación, donde el autor también es precursor en la industria, sin por ello dejar de lado la expresión de la riqueza cultural y simbólica de Japón como nación.

*Gabriel Vargas Bernal: temas de narrativa gráfica, estilo visual y su relación con la representación simbólica-cultural de México*

Gabriel Vargas Bernal nació el 5 de febrero de 1915 en la ciudad de Tulancingo, Hidalgo, en un hogar donde tuvo otros once hermanos. Su padre murió cuando Gabriel tenía cinco años y la numerosa familia se trasladó a la Ciudad de México en búsqueda de mejores oportunidades de vida (Appendini, 2000).

La habilidad como dibujante de Gabriel Vargas fue una cualidad innata, su talento para esta actividad lo llevó a distinguirse en la escuela primaria en concursos de dibujo e ilustración en los cuales conseguía los primeros lugares. Un hecho

muy importante para el futuro de Vargas se dio cuando tenía trece años, ya que a través de concursos, sus dibujos e ilustraciones llamaron la atención de funcionarios de la Secretaría de Educación Pública, quienes le ofrecieron una beca para estudiar dibujo en Francia; pero ante las carencias del hogar y su renuencia a alejarse de su madre, pidió que mejor lo apoyaran con un trabajo de ilustrador, por lo que obtuvo buenas recomendaciones para trabajar en el periódico *Excélsior*, uno de los más prestigiosos de México (Appendini, 2000).

Tras unos cuantos años de trabajo, Gabriel Vargas consiguió ser jefe del departamento de dibujo gracias también a su seriedad y disciplina hacia su labor, de hecho, Vargas “Recibe el apodo de ‘embajador japonés’ en *Excélsior* por su caballerosidad y seriedad a la edad temprana de trece años que ingresó al trabajo” (Appendini, 2000, p. 6.).

A partir de entonces, la obra de Vargas se decantó en la ilustración y creación de historietas con personajes de la vida cotidiana mexicana, de la cual Gabriel Vargas estudiaba sus cualidades y defectos. La principal obra de Gabriel Vargas Bernal es *La familia Burrón*, la cual se publicó desde 1948 hasta 2009, un año antes de su muerte. Esta historieta presenta situaciones cotidianas con humor sobre una familia de clase baja que vive en una vecindad del centro de la Ciudad de México. La protagonista es la jefa de familia, Borola Tacuche, quien siempre busca ideas para sacar a la familia de la pobreza, complementa el cuadro su esposo Regino Burrón, quien es un peluquero extremadamente honrado, por lo que no siempre puede salir adelante; también aparecen sus hijos Regino, Macuca y Foforito, sin olvidar al perro, Wilson. En torno a estos personajes se desarrolla todo un universo de habitantes de la ciudad que en muchos casos reflejan estereotipos de la cultura mexicana.

Otras obras de Gabriel Vargas son *La vida de Cristo*, *Sherlock Juan*, *Los chiflados*, *Jilemón Metrallas*, entre otras historietas que no tuvieron continuidad, ya que su autor se dedicó de manera exclusiva a la producción de *La familia Burrón*.

Con respecto al estilo visual de la obra de Gabriel Vargas Bernal, cabe resaltar que es primordialmente caricaturesca, los personajes de sus obras tienen ojos saltones, grandes narices y el cuerpo deformado en las extremidades. Hablando específicamente de *La familia Burrón*, el manejo de los cuadros por página que el autor hace es muy simétrico, colocando cuatro cuadros por página donde se aprecia la acción de los personajes en diferentes perspectivas y escenarios. Mención aparte merece el lenguaje coloquial que el propio Vargas recogió de las calles de México, incorporando palabras muy pintorescas.

*La familia Burrón* se publicó tanto en blanco y negro como en versiones a colores con algunas tintas, lo anterior con el afán de hacer la historieta más atractiva

a los lectores. El trabajo visual de las portadas y contraportadas también es muy valioso, ya que muestran algunas escenas del contenido de cada ejemplar.

Respecto a la narrativa, *La familia Burrón* presentaba historias autoconclusivas que no guardaban un canon general, pero que sí planteaban situaciones para el desarrollo de diversos personajes que conformaron todo el universo narrativo, tal es el caso del cacique Briagoberto Memelas, el ladrón reformado Ruperto Tacuche, o doña Gamucita, que lava ropa ajena para mantener a su flojo hijo Avelino, los cuales representan estereotipos muy marcados en la cultura mexicana; o bien, personajes de ficción como el conde Satán Carroña, parodia de un vampiro con actitudes y personalidad adaptadas al contexto de México, y su esposa Cadaverina, un esqueleto viviente.

La importancia de la obra de Vargas es tal que los estudiosos de la narrativa gráfica la consideran la obra más representativa de la historieta en México (Aurrecoecha y Bartra, 1993), por lo cual ha sido merecedora de diversos homenajes como la emisión de una estampilla postal en 2004, o la impresión de un boleto del Sistema de Transporte Colectivo Metro en 2015, conmemorando el aniversario 100 del natalicio del autor.

De manera más seria, el Museo del Estanquillo dedica una de sus salas y parte de la fachada para exhibir personajes, artículos e historietas de la colección privada de Carlos Monsiváis, con el fin de mantenerlos vigentes en el imaginario popular. De igual forma, editorial Porrúa recopiló en 14 tomos una selección de 12 historietas en cada volumen en blanco y negro para dar a conocer y difundir con bastante éxito parte de la obra de Gabriel Vargas, como lo relata en su prólogo: “Esta serie que hoy inicia en editorial Porrúa recoge en 12 episodios (de colección) la historieta *La familia Burrón*, no como un homenaje a Gabriel Vargas sino a nuestro pueblo, el que podrá coleccionar el trabajo del autor” (Appendini, 2000, p. 4).

## Conclusiones

Una vez presentados los argumentos y descripciones de las obras de ambos autores, toca el turno de hacer algunas reflexiones finales sobre cómo se han protegido y resguardado las obras para las nuevas generaciones. Para tal fin, se hablará primero de lo que acontece en Japón en relación con Osamu Tezuka, para posteriormente reflexionar sobre la obra de Gabriel Vargas Bernal y lo que ocurre en México, sin perder de vista que, ante todo, el propio desarrollo económico y político de ambos países ha determinado el destino que ha tenido el legado de cada uno de sus artistas.



Desde finales de los años setenta, el sector industrial del *manga* y *anime* japonés se procura a partir de un proteccionismo mercantil, y es para el año 2003 que el Ministerio de Economía, Comercio e Industria (METI) publica un reporte bajo el título *Hacia la internacionalización de la industria de contenidos. Enviar la marca Japón al mundo*, donde se dispone un diagnóstico que refleja la necesidad de crear una marca nación que pueda ayudar a promover y mejorar la imagen de aquel país, tomando como eje central la promoción de la industria de contenidos como marco de extensión internacional (Mandujano Salazar, 2016). *Astroboy*, como franquicia, al mantener una exaltación cultural japonesa precedida desde su núcleo y en representación a la figura de Osamu Tezuka, ha sido concretado en diferentes ocasiones como parte de la agencia catalizadora y diplomática del programa *Cool Japan*, bajo los estatutos de la marca nación, y como se señaló previamente, también participó como activo comercial y patrimonial para la ciudad de Niiza, así como en los juegos Olímpicos Tokio 2020.

Cabe resaltar que los esfuerzos institucionalizados de Fundación Japón en México han llevado a la retransmisión de sus obras más reconocidas en canales televisivos públicos y privados hasta la actualidad, esta intención se relaciona con el esfuerzo de Tezuka Productions por preservar el contenido como representativo no sólo en México, sino con la réplica de la misma táctica en diferentes países del mundo, es decir, se persigue el reconocimiento de la obra como patrimonio y como parte del origen estilístico que dio cabida a la construcción de la industria del *manga* y la animación japonesa desde ejes visuales y culturales en similitud.

Parte de la estrategia para mantenerse en el reconocimiento se encuentra vinculada a la creación de espacios como el Museo de *manga* Osamu Tezuka, construido en 1994 y situado dentro de la prefectura de Hyogo, que logra también constituir un atractivo como eje turístico a las afueras de la ciudad principal de Osaka para autóctonos y extranjeros, lo que contribuye a una economía diversificada que invita a un turismo fuera de los principales espacios conglomerados del país, y cuya actividad comienza para gestionar un homenaje en el quinto aniversario luctuoso de Osamu Tezuka, siendo seleccionada para ello la localidad de Takarazuka, al ser una entidad donde el autor pasa gran parte de su adolescencia y juventud en formación.

Otra de las tácticas se encuentra vinculada a la preservación de su figura como patrimonio de la industria de producción de la narrativa gráfica japonesa, a partir de la reimpresión de sus obras en traducción para diversas regiones del mundo, así como la continuidad de negociaciones de retransmisión de la licencia de las obras de manera televisiva y fílmica para subtítulo y doblaje.

Asimismo, otro factor de incidencia para la prolongación del impacto de la obra es la concreción de estrategias transmediáticas, donde la matriz de significados primigenia consigue atravesar y cohesionar la información por diversos medios y derivados, entre los que se encuentran tomos serializados de impresión, animación en formato de *remake* (nueva versión de una obra existente) o *reboots* (relanzamiento de la historia con otra manufactura a la de origen), productos coleccionables, videojuegos, entre otros derivados que le promueven en la oferta comercial de los sectores para mantenerse en el mercado competitivo internacional.

Finalmente, se tiene el impulso del METI japonés, que contempla al *manga* como patrimonio simbólico de la nación. En informes recientes destaca su ascenso como economía activa al interior y exterior del país, siendo un sector valuado en 167 billones de yenes (más de un millón y medio de dólares, aproximadamente) con un mínimo de 582 millones de copias vendidas de forma anual (Information Media Trend, 2019).

Por otro lado, en el caso mexicano, lo primero que se debe señalar es la carencia de una política de Estado para el resguardo y promoción de la narrativa gráfica, por lo que difícilmente la obra de Vargas pervivirá más allá de los homenajes consistentes en la impresión de estampillas o boletos del metro; no se ha hecho nada por implementar una labor de recopilación histórica y promoción de la obra de Gabriel Vargas por los altos costos que esto podría tener y cuyo retorno de inversión no resulta benéfico para el gobierno.

La recopilación de historietas de editorial Porrúa de *La familia Burrón* en el año 2000 se limitó únicamente a 14 tomos con doce historietas en cada uno, lo que da un total de 168 historietas, donde se representa apenas 10% del total de más de 1,600 números publicados.

El Museo del Estanquillo, ubicado en la calle de Isabel La Católica núm. 26, en el corazón de la Ciudad de México, desde su fundación en 2006, ha significado para *La familia Burrón* un espacio y principal referente para mantener vigente su obra, en este caso, a cargo de un fideicomiso público sustentado por el Gobierno de la Ciudad de México y otras organizaciones para dar cabida a más de 20,000 piezas de la colección del escritor Carlos Monsiváis que reflejan la cultura popular de la Ciudad de México, constituyendo una de las principales iniciativas de diversos actores en pro de la preservación.

Como puede vislumbrarse, hay diferencias notables respecto a la evolución de la narrativa gráfica en ambos países, y el estudio de caso a través de estos dos grandes autores ha sido un ejemplo para señalar cómo ha evolucionado la idea de generar protección y resguardo a obras de la narrativa gráfica, y como se mencionó

anteriormente, depende de cada país la toma de acciones resolutivas para su protección, ya sea desde el plano del patrimonio cultural o las industrias creativas para el sector privado.

Es evidente que la preservación y resguardo de la obra de Osamu Tezuka se apoya más bajo el concepto de una industria creativa por su importancia económica en Japón, ya que gracias a estrategias transmedia y producción constante de contenidos derivados de la obra original, Tezuka sigue vigente a través de diferentes productos comerciales, los cuales se combinan con las políticas públicas (como la creación de su museo) para dar un reconocimiento desde adentro y hacia el extranjero del llamado “Dios del *manga*”, que a su vez fue promotor de la reconstrucción de Japón tras la Segunda Guerra Mundial mediante su animación, sin olvidar que cada vez tenía condiciones tecnológicas y económicas más favorables con las cuales pudo exportar contenidos al extranjero, como ocurrió con *Astroboy*.

Es precisamente el tema de la animación el que hace una diferencia significativa respecto al propio desarrollo y reconocimiento de las obras de ambos autores. Las obras de narrativa gráfica de Gabriel Vargas tuvieron gran éxito en las décadas de 1940 y 1950, con más de 500,000 ejemplares publicados en cada número de *La familia Burrón*, que era el reflejo de la propia economía de bonanza de la que se benefició México tras la Segunda Guerra Mundial, y que como se comentó con anterioridad, vino a menos con el paso del tiempo, por lo que realmente nunca se pudo consolidar un proyecto animado de *La familia Burrón* para conseguir una difusión más grande de su obra, y mucho menos un éxito comercial transmediático. El propio Gabriel Vargas se limitó a seguir publicando su historieta en los últimos años de su vida en una especie de retiro tras sufrir una embolia a inicios de 1980, época de gran crisis económica en México, y en la que la propia industria de la narrativa gráfica fue cayendo de manera irremediable.

Bajo esta lógica, la obra de Gabriel Vargas Bernal pareciera encontrar las claves de su resguardo y promoción a partir del concepto de patrimonio cultural, el cual debería orientar políticas públicas que culminaran con esfuerzos materializados, como es la exposición permanente del Museo del Estanquillo para lograr este fin, acciones más constantes y con más ahínco, pues si bien este museo conlleva muy buenas intenciones, lo cierto es que en tiempos recientes pasó por una gran crisis en la que casi se planteaba su desaparición, tras la pandemia ocasionada por el COVID-19.

La obra de Vargas Bernal es un patrimonio de la cultura mexicana, el dibujo de sus personajes y su rico lenguaje merecen su permanencia en el tiempo con el fin de que las nuevas generaciones puedan acceder a ellos, esto sin contraponerse a la idea de generar ingresos e impulsar la industria creativa de narrativa

gráfica en México y sus derivados como la animación y videojuegos en el contexto transmedia actual; incluso, el reconocimiento como patrimonio cultural y la implementación de políticas públicas deberían ser un impulso para detonar estas acciones, en un contexto donde los historietistas mexicanos viven un panorama muy complejo.

Para concluir, vale la pena reconocer que Osamu Tezuka y Gabriel Vargas Bernal dieron su vida por su obra, la cual está cargada de valores universales que son referentes de identidad para sus naciones, cuyo resguardo y promoción debe garantizarse a través del mecanismo que mejor convenga de acuerdo con su propio contexto de desarrollo social, político y económico en cada época histórica de gobernanza para sus territorios.

## Referencias

- Appendini, G. (2000). A manera de prólogo. En G. Vargas, *La Familia Burrón* (Tomo 1). Porrúa.
- Aurrecoechea, J. y Bartra, A. (1993). *Puros cuentos. La historia de la historieta en México* (Tomo 2. 1934-1950). Grijalbo/Conaculta.
- Choay, F. (2007). *Alegorías del patrimonio*. Gustavo Gily.
- Cisneros, C. (2021). *El Soft Power como estrategia de posicionamiento de Marca nación en el anime: Análisis de la narrativa transmedia en la Saga Dragon Ball como agente del programa Cool Japan*. [Tesis de maestría] Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM.
- Clements, J. (2013). *Anime: a history*. British Film Institute.
- Dinnie, K. (2008). *Nation branding. Concepts, issues, practice*. Elsevier.
- Garfías, J. (2022). La historieta mexicana como patrimonio cultural. En S. Molina (Coord.), *Patrimonio nacional, cultura e identidad. Aspectos poco tratados* (pp. 181-198). UNAM.
- Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas*. Gedisa.
- Gobierno de la Ciudad de México. (2021). Los desafíos de la conservación patrimonial. Tres décadas del Fideicomiso Centro Histórico de la Ciudad México. *Revista Cultural sobre el Centro Histórico de la Ciudad de México*, 155, 9-36.
- Howkins, J. (2001). *The creative economy*. Random House.

- Information Media Trend. (2019). *Anime Industry Report 2019 Summary*. <https://thenewsfetcher.com/wp-content/uploads/2020/08/Anime-Industry-Report-2019-Summary.pdf>
- Instituto Nacional de Antropología e Historia. (2021). *El patrimonio vivo en México 2021: Elementos culturales inscritos en las listas de la convención para la salvaguarda del patrimonio cultural inmaterial*. Secretaría de Cultura. <https://mediateca.inah.gob.mx/repositorio/islandora/object/libro%3A850>
- Mandujano Salazar, Y.Y. (2016). El camino hacia una política de promoción cultural en el Japón contemporáneo y los inicios de una campaña de fortalecimiento de la identidad nacional. *Estudios de Asia y África*, 51(1), 77-104. <https://doi.org/10.24201/ea.v51i1.2183>
- McCloud, S. (1995). *Cómic. El arte invisible*. Ediciones B.
- Ministry of Economy, Trade and Industry. (2021, marzo). *Anime Japan 2021*. Demostración sobre negociaciones comerciales en línea efectivas con empresas extranjeras. [https://www.meti.go.jp/policy/mono\\_info\\_service/contents/downloadfiles/report/animejapan2021.pdf](https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfiles/report/animejapan2021.pdf)
- Molina y Vedia del Castillo, S. (Coord.) (2022). *Patrimonio nacional, cultura e identidad. Aspectos poco tratados*. UNAM.
- Monsiváis, C., Barajas, R., Vifargas, F. y Del Río, E. (2009). *De San Garabato al callejón del cuajo*. RM.
- Norris, C. (2009). Manga, anime and visual art culture. En Y. Sugimoto (Ed.), *Modern Japanese Culture*. The Cambridge University Press.
- Nye, J. (2004). *Soft Power. The means to success in world politics*. Public Affairs.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2018). Patrimonio. Sostenibilidad del patrimonio. *Indicadores Unesco de cultura para el desarrollo* (p. 132).
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2021). *Patrimonio, indicadores centrales*. Librería digital de la Unesco.
- Ortegón, E. (2020). *Políticas públicas. Métodos conceptuales y métodos de evaluación*. Universidad Continental.
- Sosa, S. (1998). La sustitución de importaciones en el crecimiento económico de México. *Investigación económica*, XVIII(226). <https://www.jstor.org/stable/42783142>
- Toshio, B. y Tezuka Productions. (2016). *The Osamu Tezuka story: a life in manga and anime*. Japan Foundation.

United Nations Conference on Trade and Development. (2022). *Creative Economy Outlook. The International Year of Creative Economy for Sustainable Development*. UNCTAD, United Nations.

Vilches, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Nowtilus.

Wade, L. (2018). *How did we get here? A study on the history of manga as an artifact of Japan's societal evolution*. Willamette University.

# CAPÍTULO 3

## Videojuegos y *streaming* como patrimonio cultural. El resguardo físico y digital de la cultura *gamer* en México

David Cuenca Orozco

### Introducción

El presente capítulo tiene como objetivo dimensionar al videojuego —en concreto, al juego digital mexicano— desplegado en canales digitales dentro de internet como objeto cultural, en su carácter tanto de patrimonio tangible como intangible<sup>1</sup> para explicar la forma en la que dicho artefacto digital ha logrado incidir en la cultura *gamer*, esta última entendida como una serie de prácticas comunicativas establecidas a partir de formas simbólicas y representaciones compartidas por una comunidad enfocada en los videojuegos (Rosales, 2013).

Para ello, se analizan los elementos simbólicos del videojuego que han permitido posicionarlo como parte de un legado para generaciones presentes y venideras. Éste es a la vez un objeto físico y digital cuyas interfaces y títulos de juego se han ganado el corazón de millones de personas; un objeto cultural intangible en el sentido de que se trata de programas que ejecutan y reproducen información digital, es decir, *software interactivo* cuyo coleccionismo se aloja en la nube, en servidores que acumulan y transmiten datos de forma virtual.

Precisamente, en un primer momento, además de mostrar las condiciones que le permiten ser un objeto de gran valor para la sociedad en estos días, se abordan diversos espacios artísticos y culturales que atesoran culturalmente al juego digital

---

<sup>1</sup> Dado que no existe aún una teoría lo suficientemente abarcadora para explicar el patrimonio de México (Molina y Vedia del Castillo, 2022, p. 10), y que el patrimonio no sólo está ahí, sino que se vive, se crea y recrea constantemente, este texto centra sus esfuerzos en el reconocimiento de aquellos elementos que le dotan de dinamismo, y al mismo tiempo, permiten al juego digital en nuestra región servir como legado para generaciones, reflexionando incluso más allá de por qué debería o no ser considerado patrimonio cultural a nivel institucional.

alrededor del mundo, tales como museos y galerías físicas y virtuales, dando cuenta de las claves con las que dichos lugares han sabido lograr atesorarles y encontrarles su carácter patrimonial para la humanidad, por supuesto, a través de instancias especializadas en la materia. De lo que se trata es de observar aspectos del videojuego que permitan mirarle como patrimonio.

Más adelante, se muestran algunos de los más importantes espacios que buscan generar un acervo cultural sobre dicha industria audiovisual en México. En tales condiciones, se rescatan aquellos lugares que se han prestado para el resguardo de la cultura del videojuego, por supuesto conscientes de la necesidad de superar a los públicos propios de la cultura *gamer* y abrirlos para aquellas personas que no son asiduas del juego de video, es decir, para todos los públicos.

Lo antes mencionado parte de la premisa de que los videojuegos son tan importantes hoy en día para millones de personas como lo son los libros, la música, la pintura o la escultura, y otros referentes que se transmiten por televisión o vía internet: son sistemas de expresión que articulan y ponen en juego distintas miradas de la realidad, a partir de una serie de relatos y entramados simbólicos interactivos que logran generar un enganchamiento en los públicos que los consumen, mediante retóricas participativas e inmersivas que logran fascinarles. Pero encima de ello, los videojuegos se entienden aquí como objetos creados y recreados por una sociedad que se atesoran y salvaguardan por tener un lugar y un valor especiales en la sociedad mexicana.

Dichas formas de representación y de acción conjunta con el juego digital conforman un entramado amplio de significaciones, derivadas de sus condiciones tanto físicas como digitales, las cuales se aglutinan en los capitales culturales de millones de personas a diario. Esos elementos se van objetivando en parte de lo que puede entenderse hoy en términos teóricos como “la cultura del videojuego” (Cuenca, 2020), cuyos referentes han penetrado particularmente en la sociedad mexicana, de tal forma que han logrado aglutinar una serie de aspectos, los cuales son revisados dentro de este trabajo, que los posicionan en el centro de la vida de miles de personas. Porque si bien se trata de tecnologías que no se crean necesariamente en nuestro país, es dicha región una pieza clave de su industria creativa, por su capacidad de innovación, personalización y atesoramiento en más de un sentido.

## **El videojuego, su valor y utilidad en la sociedad**

Como bien señala la Dra. Silvia Inés Molina y Vedia (2022), el patrimonio de México es mucho más extenso de lo que cualquier legislación contempla. Dado



que no es una cosa estática, sino más bien un conjunto de bienes dinámicos que permiten caracterizar a una cultura en sus múltiples dimensiones (Molina y Vedia del Castillo, 2022), el videojuego, siendo actualmente una de las industrias culturales<sup>2</sup> más importantes a escala mundial y cuyo impacto económico crece de forma constante a razón de 5% de manera sostenida (Newzoo, 2022), representa el sector audiovisual del planeta que genera más dividendos (Cuenca, 2022), además de que ha madurado junto a sus millones de públicos.

En el caso particular de México, se ha convertido en un fenómeno altamente relevante, pues según datos de la Consultora Internacional Newzoo, al cierre del año 2022, alcanzó cerca de 60 millones de jugadores, generando 1.8 mil millones de dólares anuales. Entre los datos rescatados por dicha empresa es posible ubicar la presencia femenina en ese rubro: 49.7% de quienes juegan videojuegos son mujeres. Lo que se creía una tecnología principalmente para varones, ha resituado a sus participantes.

Además de representar una sólida industria cultural, cuyos bienes simbólicos están conformados por títulos de juego, relatos interactivos, figuras y personajes digitales, por ejemplo, también se ha logrado posicionar prácticamente alrededor de todo el mundo como referente cultural para distintas generaciones que han crecido jugando (Cuenca y Garfias, 2020). De hecho, el público meta actual de esa industria oscila entre los 36 y 40 años (Newzoo, 2022). Lo que se creía era un juego de video exclusivo para niños, hoy no lo es.

No es ningún secreto que hoy en día millones de personas a diario reconocen y se han vuelto fanáticos de importantes protagonistas y figuras del mundo del *gaming* como Mario Bros, Sonic, Pikachu, Kratos, Kirby, Pac-Man, entre otros. Existen estudios recientes, como el realizado por la empresa inglesa especializada en videojuegos TechTalk (2022), que han demostrado la importancia de los videojuegos en la vida diaria de millones de personas, quienes los viven por medio del juego, así como a través de múltiples bienes y objetos relacionados.

Los personajes de la industria del videojuego han ido madurando junto con sus públicos y se han convertido en algunos de los más famosos y entrañables alrededor del mundo, en relación con otros protagonistas de distintos medios y géneros de la cultura popular contemporánea (Torres, 2022).

---

<sup>2</sup> Una industria cultural se articula mediante productos culturales, es decir, bienes simbólicos estandarizados. En otras palabras, se trata de representaciones que significan algo para alguien (Adorno y Horkheimer, 1994). Para el caso del sector de los videojuegos, se trata de personajes, relatos, tramas e historias de seres digitales creados y objetivados a manera de formas simbólicas (acciones, objetos y expresiones significativas que se van tejiendo en la vida de sus jugadores a manera de entramado de significaciones). Entonces, la industria cultural del videojuego es un sector creador, desarrollador y distribuidor de formas simbólicas videolúdicas.

Ahora bien, el videojuego ha ido todavía más lejos. Sus usos y aplicaciones se han diversificado hasta lograr trascender de una mera industria de entretenimiento al punto de lograr impactar al interior de múltiples áreas y esferas de la sociedad, como la educación, el arte, la cultura, los deportes electrónicos, la salud, por mencionar algunos (Cuenca, 2020). En ese sentido, los denominados *serious games*, videojuegos serios,<sup>3</sup> hoy más que nunca son requeridos por escuelas, museos y galerías de arte para educar, alfabetizar, y por supuesto, para generar distintas experiencias estéticas inmersivas.

Tal penetración deriva en buena medida del uso de nuevas tecnologías de comunicación digital de forma masiva y en tiempo real por parte de sus jugadores, así como de la co-producción de contenidos dentro del juego digital, lo cual ha dado por resultado un universo interactivo eficaz para la expresión, la interacción digital y la creación audiovisual por parte de *streamers*, *gamers* y otras figuras, videojugadores que han llevado al juego más allá de la consola, al punto de desplegar sus referentes prácticamente en cualquier pantalla (Cuenca, 2021).

El videojuego, hoy en día, es más que un artefacto de ocio, un pasatiempo constituido por un control y una consola de juego; es una industria creativa<sup>4</sup> y cultural valiosa para diversas esferas de la sociedad, quienes han descubierto sus beneficios y los usan para mejorar diferentes bienes, servicios y actividades.

Desde la década de 1970, la producción, distribución y consumo de los videojuegos ha crecido de manera constante y acelerada. Lo que en un inicio se dimensionaba como un medio de entretenimiento local, el día de hoy representa la industria creativa más grande del mundo, la cual es consumida por personas de diferentes nacionalidades, edades y aficiones, y cuyos referentes visuales se han posicionado de forma amplia en la sociedad.

---

<sup>3</sup> Si bien los llamados *serious games*, o videojuegos serios, parecieran por sí mismos un oxímoron, en realidad su misma definición y hasta su existencia en la sociedad es toda una realidad. Conocidos como juegos formativos, son títulos diseñados con la expectativa de superar el entretenimiento e insertarse en distintos campos de la sociedad para atender las problemáticas que existen en ellos. Aprovechando las bondades de los videojuegos para asumir roles y desarrollar actividades de forma divertida, los *serious games* se han diversificado en distintos rubros. El *Edutainment*, el *Advergaming*, los *Games For Health*, y hasta los *News Games* son subgéneros de ese tipo de videojuegos (Cuenca, 2021).

<sup>4</sup> Las industrias creativas derivan de la clásica industria cultural: las industrias culturales crean productos valiosos por ser culturales en sí mismos (objetos simbólicos que tienen valor en el mercado). Las industrias creativas emplean la cultura como materia prima, pero su producción es funcional (sin dejar de tener una dimensión cultural). Aunque si bien su reproducción técnica (artefactos y tecnologías que generan obras a manera de copias) tiene un valor de exhibición (montaje y edición para generar experiencias estéticas comercializables y disfrutables), son creados y consumidos gracias a estrategias creativas (desde su concepción e idea, su creación, circulación, distribución y, por supuesto, su consumo).

Asimismo, el consumo de los videojuegos está cada vez más inserto en las prácticas cotidianas de las personas no necesariamente fanáticas del *gaming*. El desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha generado una tendencia en el consumo de juegos en dispositivos móviles y digitales. En este sentido, los teléfonos celulares inteligentes (*smartphones*) representan 36% de las plataformas a través de las cuales se consume la mayor cantidad de videojuegos, seguida de las consolas (Xbox One, PlayStation 4 y Nintendo Switch), con 32% (Newzoo, 2022).

Hoy en día, se puede jugar en distintos dispositivos y en diferentes momentos de manera ubicua; las aplicaciones y herramientas digitales más actuales se articulan en distinta medida por dinámicas y mecánicas basadas en la lúdica, la experimentación y la inmersión propia de los videojuegos. Además, actualmente, es posible migrar la experiencia de juego entre plataformas gracias a las herramientas y canales digitales de comunicación conocidas como *streaming* (Cuenca, 2021). No es ningún secreto que estas plataformas permiten a las y los jugadores crear sus contenidos audiovisuales basados en las partidas de juego que sostienen, y pueden difundirlas a millones de personas.

El *streaming*<sup>5</sup> le ha permitido a los videojuegos seguir madurando, logrando llegar a más espacios y ámbitos de la sociedad alrededor del mundo. Se trata de un servicio de comunicación que incorpora un gran número de bienes y servicios que se ha amalgamado al juego digital permitiendo hacerle más interactivo, cooperativo y global. Esta herramienta ha permitido que millones de personas, sin importar su edad o generación, puedan disfrutar de ellos.

Por su parte, así como los videojuegos han evolucionado, la misma cultura *gamer* también lo ha hecho. Las manifestaciones y las prácticas socioculturales, comunicativas y de otro tipo de los videojugadores se han transformado en los últimos años de manera significativa. Se trata de un grupo humano que tiene un dominio de la tecnología de comunicación obtenido a través de su dominio del juego digital. Por ello es importante entender cómo ese artefacto cultural se resguarda en términos patrimoniales, y la manera en que la sociedad ha generado mecanismos para transmitir sus valores y esencia a generaciones venideras.

---

<sup>5</sup> En la última década, el campo de la comunicación audiovisual ha experimentado una serie de transformaciones al interior de su núcleo creativo y productivo gracias a dicha herramienta. De la transmisión audiovisual analógica, vía *broadcast*, hacia el esquema digital, vía *webcast*, en donde se posiciona el *streaming*, hoy en día, están generando cambios no sólo en la labor del productor audiovisual, en sus tareas y funciones, sino que además inciden en la sociedad misma (Vélez, 2017). El videojuego es uno de los beneficiados en esa transformación tecnológica.

## Videjuegos como patrimonio cultural alrededor del mundo

No es ningún secreto que hoy en día existen distintos títulos de juego de video que han obtenido un estatus de excepcionales, piezas de culto y de atesoramiento por distintos factores, como su narrativa, sus personajes, su dificultad, lo entrañable de su lógica o jugabilidad, por mencionar algo. Son videojuegos aclamados por la crítica internacional y las academias de artes digitales como verdaderas obras de arte, así como importantes objetos que se convierten en legado cultural para la humanidad.

Tampoco es un secreto que los videojuegos se han atesorado en los museos como piezas clave para el patrimonio y resguardo de la cultura del videojuego. Uno de los primeros lugares que han logrado insertar al videojuego como forma cultural de valor para las generaciones presentes y venideras fue, sin lugar a duda, el Museo Metropolitano de Arte Moderno de Nueva York, en Estados Unidos.

A inicios de la década pasada, el museo Smithsonian en Washington también comenzó a realizar exposiciones permanentes, dando la oportunidad a miles de personas de conocer los títulos clásicos y contemporáneos dada su capacidad para generar sensaciones y experiencias estéticas, y gracias a la nostalgia y el coleccionismo de esta industria, en la que millones de personas en el mundo han pasado grandes momentos reviviendo un cúmulo de sentimientos y sensaciones al jugar, tratando de comprender cómo resolver los retos y desafíos que plantean en su interior, haciendo gastar suspiros e ingenio por meses o años completos.

Otro espacio importante para el resguardo de la cultura del videojuego en el mundo es el MADE en Oakland: The Museum of Art and Digital Entertainment, es decir, el Museo de Artes y Entretenimiento Digital. Si bien es un recinto que expone al público consolas antiguas y partes históricas en lo que a *hardware* video-lúdico se refiere, el sitio basa su existencia en inspirar a nuevas generaciones de desarrolladores de videojuegos.

Ésa es una clave que le permite obtener un estatus de lugar para el resguardo patrimonial, dado que además de la preservación para generaciones futuras, brinda a sus públicos un sentimiento de identidad y continuidad, contribuyendo con el respeto a la pluralidad cultural del mundo del videojuego y la creatividad humana que conlleva como objeto creativo.

Si bien se pueden rescatar otros museos alrededor del mundo, como el His Ten Bosh Game Museum en Japón, el Museo de Informática ICATEC de Argentina, o el Museo de Videojuegos de Roma, en Italia, en realidad, todos estos espacios sostienen la misma lógica en cuanto a la preservación, conservación y difusión

cultural del videojuego: el videojuego tiene estatus de arte y se le resguarda y expone al público como un artefacto cultural, de manera semejante como ocurre con la pintura o las artes plásticas en otros museos y exposiciones existentes en el mundo.

Un espacio que sí marca una diferencia con respecto a otros recintos para el resguardo del videojuego como patrimonio cultural es el Museo de las Máquinas de Arcade Soviéticas, que funciona al mismo tiempo como un santuario para dichas tecnologías, así como un referente para comprender el papel cultural que desempeñaron dentro de distintos procesos históricos, concretamente aquellos de carácter bélico y geopolítico relacionados directamente con esa región del planeta.

Por mencionar un aspecto de dicha instancia, se muestran además de sistemas de juego, distintos documentos históricos que permiten comprender cómo en el contexto del surgimiento y crecimiento de la Unión Soviética hasta la caída de ésta con la Perestroika, el Departamento de Cultura ruso se dedicó a adaptar y fabricar juegos de video orientados a los arcades que se apoyaban en los videojuegos occidentales, pero con la particularidad de que eran modificados para ofrecer distintos tipos de propaganda apegada a los valores ideológicos del país en aquel entonces.

En el recorrido por espacios culturales para el resguardo patrimonial del juego digital, se encuentra en Alemania el Museo de Juegos de Computadora. Su principal peculiaridad estriba en que, además de contener más de 16 mil juegos de video listos para ser conocidos y experimentados, también cuenta con revistas especializadas en ese rubro, así como libros inspirados en las tramas de videojuegos y otros artículos relacionados que han conformado en su conjunto parte importante de la cultura del videojuego.

Entonces, además de conocer la historia del juego de video, dentro de ese museo también es posible jugar con todos esos títulos y al mismo tiempo conocer los objetos culturales derivados e inspiradores de la cultura *gamer* en el mundo. Piezas, objetos y creaciones de valor que las y los videojugadores atesoran y han legado por generaciones: títulos de juego, muebles, diseño gráfico, pósteres, consolas de juego, entre otros elementos.

Una particularidad de este museo es que, por un tiempo, estuvo funcionando de forma virtual, alojando los títulos de juego digital en internet, lo cual permitió volver intangibles las consolas, libros, revistas y demás artículos. Esto abona a la discusión de que el videojuego, en términos patrimoniales, precisa de un resguardo cultural tanto físico como virtual, porque es un artefacto físico que ha logrado emularse y simularse convirtiendo todos sus mecanismos tecnológicos en programas informáticos, hasta sus propias consolas y títulos de juego.

Desde que la sociedad ha comenzado a ver en el videojuego algo más que mero entretenimiento,<sup>6</sup> otras figuras gestoras de la cultura más allá de los museos, como exposiciones y galerías del arte alrededor del mundo, han apostado por considerar a este sistema de expresión audiovisual como una forma cultural de gran valor para la humanidad.

Cabe señalar que si bien desde 2011, el Fondo Nacional para las Artes en Estados Unidos declaró frente a la Suprema Corte de ese país que los videojuegos llevarán el título de arte para toda la humanidad, entrando en el rubro de las “Artes Multimedia”, en realidad, para el videojuego hay un largo camino por recorrer en ese sentido.

El videojuego ya fue declarado un arte en Francia en términos académicos: Alain y Frédéric Le Diberder, en su obra *¿Quién teme a los videojuegos?*, sostienen que, después de las seis artes clásicas (pintura, escultura, arquitectura, música, literatura, danza) y los tres artes nuevos (el cine, el cómic y la televisión), los videojuegos eran el décimo arte (Le Diberder y Le Diberder, 1993), su dimensionamiento como pieza cultural de valor para las generaciones venideras sigue sin estar del todo claro.

En realidad, el argumento capaz de lograr mirar al videojuego como patrimonio cultural coincide con sus propias herramientas y arquitectura internas. Sus elementos estéticos y narrativos y su lenguaje videolúdico implican una serie de ideas y herramientas: interactividad/cibernética/narrativas, algoritmos, bases de datos, inteligencia artificial, entre otras, que no están presentes en forma alguna del medio audiovisual, el cine, la literatura, la pintura.

Los videojuegos cuentan historias, y a la vez cuentan la historia de quien las juega, al jugar como viven sus jugadores fuera de pantalla, que de ninguna otra manera podrían ser contadas o expresadas de manera semejante en una segunda partida. Asimismo, la duración de las distintas tramas del juego digital se extiende hasta el punto en que sus participantes dentro de ese espacio digital logren abrirse paso y dominar la partida.

Su colorido, sus trazos, sus diseños en diferentes técnicas y estilos visuales sirven de motivo para considerarlo una forma de expresión única, pero en realidad, es la sensación que producen sus interfaces sensibles para lograr un enganchamiento y una presencia en sus entornos digitales lo que les dota de una singularidad.

---

<sup>6</sup> Hay que entender que el propio entretenimiento ha cambiado. De ser un sector improductivo y de ocio, hoy en día se ha convertido en una pieza esencial de las industrias creativas, dado que es un factor importante para la generación de la creatividad y la imaginación. Para mayores referencias, se sugiere consultar *Ocio y entretenimiento en el contexto digital: aproximaciones desde la academia*, de editorial Gedisa (López Novelo, 2021).

Ahora, desde que se ha comenzado a creer en el videojuego como un espacio más allá del entretenimiento, distintas exposiciones y galerías del arte alrededor del mundo han apostado por considerar a este sistema de expresión audiovisual como una forma de arte más capaz de convivir y hasta superar en algunos aspectos a otras piezas legitimadas como artísticas alrededor del mundo.

El videojuego se ha vuelto pieza clave para museos y espacios culturales y artísticos, dado que su industria ha lanzado títulos comercializables que han logrado influir en los estados de ánimo e intelectuales de aquellas personas que los juegan y además alcanzan a provocar algún tipo de reacción en términos estéticos, ya sea mediante tramas psicológicas abstractas o experiencias diversificadas de carácter inmersivo (Cuenca, 2018).

Al mismo tiempo, es el jugador quien toma parte en lo que ocurre al interior del videojuego, haciendo de esta tecnología digital una instancia “performativa”, de caracterización y desempeño singular de un universo experimentable a raíz de múltiples motivadores.

La academia bien puede aportar sus conocimientos teóricos; ha logrado entender a los videojuegos como tecnologías que permiten a los jugadores crear y modificar entramados simbólicos, culturales, comunicativos e ideológicos. Jugar un videojuego permite construir hipótesis sobre el mundo y conformar una percepción subjetiva de realidad sobre las cosas (McGonigal, 2012), lo cual sirve de argumento para tratar de generar un resguardo sobre esas tecnologías. De hecho, McGonigal menciona que el juego de video debe ser incluido en ámbitos sociales no lúdicos para mejorar los procesos sociales.

De igual forma, Carlos González Tardón (2014), en su tesis doctoral titulada *Videojuegos para la transformación social*, apunta que los videojuegos deben ser considerados como una herramienta de transformación social, pues a través de ellos se pueden modificar las actitudes, aptitudes, valores y rutinas de los usuarios, transformando las interacciones y el tejido social, fortaleciendo las relaciones familiares y enriqueciendo el imaginario colectivo.

Si bien los videojuegos representan una de las industrias culturales más grandes del mundo (en la actualidad, existen más de 2,500 millones de videojugadores a nivel global [The Competitive Intelligence Unit, 2022]), específicamente, son diseñados como dispositivos artísticos. El videojuego en sí es una forma de arte digital. Sus piezas son estimadas como obras de culto de gran valor para la humanidad. Sus diseñadores son considerados como genios creativos en el mundo de las artes multimedia, y cada año son galardonados y premiados por distintas academias de arte alrededor del mundo.

A pesar de ello, México no les ha dado todavía el estatus cultural y artístico que tienen en otras partes del mundo, y como se ha visto, el país no cuenta con un verdadero museo, como los que existen en otras latitudes. Por lo contrario, no es ningún secreto que cuando algún problema social emerge en la sociedad, es el videojuego el responsable directo.

Más allá de esas últimas ideas, lo que sí es una realidad es un museo virtual, como se verá más adelante, nos referimos al Museo del Videojuego, que hace su labor sin apoyos ni ayuda de algún tipo, y que a pesar de no ser comprendido, sigue su labor de forma constante. Esta última idea permite discutir el hecho de que el patrimonio tiene que ver con la riqueza que existe en una región (Molina y Vedia del Castillo, 2022), porque dicha riqueza probablemente no tenga que ver con capitales económicos, sino más bien culturales y sociales, porque esas instancias digitales, sin duda, han contribuido y siguen abonando en la conformación de una parte de la cultura *gamer* mexicana.

## Videjuego como patrimonio cultural en México

Algunos países alrededor del mundo ya han implementado leyes que consideran al videojuego como patrimonio cultural nacional e internacional. Tal es el caso de España y su Biblioteca Nacional. La Comisión de Cultura del Congreso de los Diputados de ese país aprobó el presente año la reforma de la norma de depósito legal<sup>7</sup> que regula este proceso para incluir a los juegos digitales y obligar a su Biblioteca Nacional a conservar al menos una copia digital de cada título desarrollado, al menos los hechos en dicho país y, si la hubiera, también de forma física (Rodríguez, 2022).

La anterior es otra clave para posicionar al videojuego en el estatus de pieza cultural patrimonial: considerar los videojuegos como patrimonio cultural equiparándolos con creaciones culturales semejantes a los libros. Ello le ha permitido al juego digital ser impulsado legalmente, al punto de buscar su resguardo dentro de espacios culturales, como son las bibliotecas.

Por su parte, en nuestro país, algunas distribuidoras de videojuegos, como Gamers y Game Planet, han realizado exposiciones de videojuegos a manera de museo. En esos espacios se vuelve posible ver distintas piezas de juegos digitales

---

<sup>7</sup> Como menciona la página web de la Biblioteca Nacional de España (<https://www.bne.es/es>), el depósito legal es una obligación impuesta por ley para que los autores y editores depositen en los entes públicos de conservación correspondientes ejemplares de sus creaciones. Su objetivo es recopilar y preservar el patrimonio cultural e intelectual del país y ponerlo a disposición de los ciudadanos.



de colección, o incluso los primeros artefactos tecnológicos que dieran pie a dicha industria alrededor del mundo.

En este punto, vale la pena señalar que en realidad se trata de espacios que atesoran al videojuego de manera más bien lateral: son más lugares de compra y venta de juegos antes que un sitio para el culto y resguardo patrimonial del videojuego. A pesar de agradecer el esfuerzo por sostener un lugar para dar a conocer el potencial de la industria del juego de video, estos espacios tienen mucho por hacer para dejar de ser dibujados simbólicamente sólo como tiendas de compra de videojuegos.

Otro espacio en México dedicado a la gestión patrimonial del videojuego es Arcade Gallery Mx. Su sitio oficial en Facebook menciona que son “un proyecto dedicado a la preservación, restauración y difusión de la cultura *gamer*”. Ubicado en el centro de la ciudad, se trata de un espacio en el que es posible disfrutar nuevamente de los salones de juegos recreativos y pasar horas de diversión en los sistemas de juegos de video tipo *arcade*, *pinball* y simulador. En otras palabras, es un restaurante con videojuegos clásicos para jugar.

Infortunadamente, si bien ese y otros espacios semejantes, como Taco Game, por mencionar un ejemplo, son lugares propicios para mantener hasta cierto punto la herencia propia del pasado de la comunidad *gamer*, el problema en términos críticos en cuanto a patrimonio cultural se refiere, es que no logran ser espacios capaces de lograr mantener de forma rigurosa dicha industria: no tienen una metodología para lograr transmitir sus formas culturales a las generaciones futuras, y aunque el videojuego se promueva de alguna manera, no cuentan con mecanismos para su protección y preservación patrimonial ni con herramientas epistémicas u ónticas para precisar su valor para la humanidad.

Ahora bien, en materia de museos digitales, el denominado Museo Mexicano del Videojuego es un proyecto inconcluso, cuya página oficial de Facebook redirecciona a sitios de pornografía, virus informáticos y otros sitios apócrifos. Es decir, es un proyecto que comenzó buscando una sede física y personal para alimentar sus redes y canales de comunicación virtual, pero que no ha cristalizado. A pesar de tener datos significativos sobre los mitos y leyendas sobre la historia del videojuego en el mundo, en realidad, más allá de los atractivos videos que ofrecen sus redes sociales digitales, no existe más información sobre dicho espacio, su origen, desarrollo ni quiénes se encargan de tal proyecto.

En donde sí es posible encontrar un museo del videojuego mexicano con todas las características de los museos mundiales, es en internet. El Museo del Videojuego, ubicado en la *web* en el sitio <https://www.museodelvideojuego.com/>, es un espacio virtual dedicado a la contemplación, experimentación, atesoramiento y resguardo patrimonial del juego de video en más de un sentido.

Es importante señalar que ese es el único lugar mexicano que además de mostrar la historia del videojuego, así como permitir jugar los títulos que dieran paso al nacimiento de su industria e interactuar con los principales artefactos de su evolución tecnológica y cultural, además de revisar y disponer de materiales derivados de la cultura del videojuego, al mismo tiempo se les brinda el estatus que las bibliotecas comienzan a darle.

Si bien existen filmotecas, bibliotecas y demás espacios en nuestro país en donde se atesoran y resguardan películas, libros y otros objetos transmisores de cultura, deben existir videoludotecas para poder consultar la información que se aloja dentro del videojuego, así como los recursos laterales que han derivado de su industria e impacto sociocultural alrededor del mundo. Más de cincuenta años de industria de videojuegos en el mundo han derivado en generaciones enteras de videojugadores que han crecido acompañados de sus personajes e historias interactivas.

A raíz de las condiciones patrimoniales que pretende este espacio, se puede inferir que el juego de video precisa de una serie de aspectos necesarios para dotarle de un estatus de pieza cultural patrimonial, entre los que se encuentran: permiten la total experimentación, es decir, la resituación del usuario como espectador y como cocreador, simultáneamente. También persiguen fines culturales, así como novedosas formas de abordaje estéticas.

Los videojuegos en los espacios señalados, pero con especial interés en el museo digital, resultan ser al mismo tiempo objetos de culto y piezas tecnológicas capaces de desarrollar en su interior distintas formas de arte mediante la participación, presencia, enganchamiento e inmersión dentro de sus piezas digitales interactivas. Estos rasgos lograrían darle al juego de video las condiciones necesarias para gestionarlo de dicha forma.

Puede decirse que el videojuego precisa ser resguardado en el mundo de forma principalmente física, pero es importante entender que a dicha tecnología se le puede entender simultáneamente como un objeto digital, lo cual empata con la dimensión intangible del patrimonio cultural. Aquí debe gestarse una discusión futura, sobre la que en este trabajo se plantean algunas ideas a raíz de la revisión articulada en este escrito.

En el sentido señalado con anterioridad, y conscientes de que el videojuego debe ser un producto de resguardo cultural, los museos virtuales mexicanos ubicados en este trabajo han empezado a usar emuladores para dar a conocer la cultura del videojuego a sus públicos. Más que simular al juego de video, en realidad, dichas tecnologías digitales logran recrear exactamente el mismo videojuego, una copia original, tanto de un título de juego de video como una consola completa,

desde las generaciones que iniciaron su industria hasta los más actuales sistemas videolúdicos.

Es gracias a estos programas de cómputo que se pueden ejecutar títulos dentro de internet, o vía *streaming*, prácticamente dentro de cualquier pantalla, sea portátil o casera. Al mismo tiempo, dichos emuladores permiten hacer ajustes a los juegos de video en su configuración original y modificar su arquitectura interna, su lenguaje y otros elementos que los componen.

De tal suerte que al tiempo en que permiten el resguardo virtual, digital, a través de unos y ceros mediante un lenguaje binario compuesto por bits o caracteres informáticos básicos, también brindan la posibilidad de realizar en ellos una intervención, logrando emular en una consola de juegos de video otros títulos o incluso ejecutarlos dentro de un teléfono inteligente o una tableta.

Aquí emerge un problema serio para el resguardo cultural del videojuego. Se trata de introducirse en las entrañas del código. Ése no es un asunto menor, dado que los videojugadores no son programadores, son, cuando mucho, diseñadores secundarios del diseño previo articulado mediante líneas de código por profesionales de esa industria. Quien juega, no conoce el lenguaje de programación informático con que se ensambla y ejecuta un videojuego.

Precisamente, generar un acervo de videojuegos requiere de gente altamente calificada en ingenierías y licenciaturas en computación e informática, lo cual se convierte en un serio problema, dado que, como se ha visto, la mayoría de los curadores y responsables de exposiciones y museos del videojuego en nuestro país no cuentan con esos conocimientos tan especializados ni con herramientas tecnológicas suficientes para tal actividad.

Hablar de derechos de reproducción y copia es otro gran tema. Los emuladores son elaborados por ingenieros que realizan su labor sin permiso y consentimiento de las empresas desarrolladoras, distribuidoras o licenciatarias del mundo del videojuego. En nuestro país, a pesar de ser el mayor consumidor de tales tecnologías en toda Latinoamérica (Cuenca, 2021), los títulos de juego tanto profesionales como provenientes de estudios independientes son en términos cuantitativos significativamente menores que los que se generan en otras partes del mundo.

Por otro lado, los emuladores provienen principalmente de Estados Unidos, Canadá, Inglaterra, Francia y Japón. A pesar de los esfuerzos de manos mexicanas por generar un resguardo de videojuegos dentro de la *web*, ni los títulos ni los emuladores en su mayoría pertenecen a talento y esfuerzo mexicanos. Asimismo, las licencias de mención, reproducción y ejecución de consolas y títulos de juego en tales emuladores se hacen de forma ilegal.

Un problema del videojuego como patrimonio cultural relacionado con lo antes mencionado estriba precisamente en que no pocas instancias los entienden

como objetos culturales. Si las películas, los libros y hasta las historietas poseen el estatus de obras de culto (Garfías, 2022), el videojuego ha cargado una serie de estigmas a lo largo de su historia que le han impedido colocarse al centro de la discusión dentro de instituciones promotoras de la cultura.

Al iniciar su camino en el mundo como industria de entretenimiento, no pocas personas los han mirado como meros artefactos de ocio (Cuenca, 2021), y a quienes realizan el esfuerzo y adaptación, curaduría, inventario y exposición de videojuegos en nuestro país, a pesar de ser esfuerzos altruistas, se les aprecia como agentes pro piratería antes que amantes del mundo del videojuego, al menos eso menciona el Museo Mexicano del Videojuego.

Estos especialistas han afirmado dentro de sus redes sociodigitales oficiales, principalmente Facebook, que su labor no debería cobrar por exponer emuladores, al no ser sistemas de juego originales; entonces, todo el trabajo de adaptación, resguardo, mantenimiento, a pesar de ser digital, se menosprecia incluso por no pocos amantes de los videojuegos.

El videojuego difícilmente puede ser entendido en México como patrimonio cultural al menos por dos motivos: el primero es que no tiene el estatus que tienen los libros que se resguardan en bibliotecas; el segundo es que no posee el mismo estatus que las obras de arte que están en los museos, aun en los más interactivos y multimedia. Falta un largo camino por recorrer para incidir públicamente al respecto en términos legislativos. Sin embargo, para satisfacción de quienes desean precisarle dicho estatus, *el patrimonio de México apenas se está descubriendo* (Molina y Vedia del Castillo, 2022, p. 9).

Además, como se ha ido descubriendo, más allá de su institucionalización o caracterización gubernamental, el videojuego en México aglutina parte de una cultura *gamer*, una cultura centrada alrededor del culto, atesoramiento y resguardo del juego digital para generaciones actuales y venideras.

## Conclusiones

Como ha podido verse a lo largo de esta revisión, México todavía no cuenta con las bases epistémicas ni institucionales para dotar al videojuego de un nivel de patrimonio cultural. Sin embargo, como también ha podido verse aquí, al mismo tiempo, sí se le puede tomar en cuenta como patrimonio cultural, dado que, a pesar de los esfuerzos de la academia y otros sectores (Cuenca y Garfías, 2020) por darles el lugar que deberían tener, y aunque en otros países ya existe tal definición por ley y se les resguarda tanto dentro de bibliotecas como en museos, en realidad,

quienes lo viven y lo reproducen le dotan de ese carácter, particularmente en internet, en donde se les resguarda, vive y experimenta de forma amplia e incluso nuevas generaciones pueden apreciarle y conocerlo.

El videojuego como pieza digital de culto ya está presente a lo largo de nuestro país en museos virtuales dentro de internet, y es gracias al *streaming* que logra hacer más interactivas e inmersivas sus instalaciones. Esa última herramienta debe considerarse para poder impulsar al juego digital hacia otros horizontes más amplios.

Por otra parte, uno de los desafíos a los que se enfrenta el videojuego, además de un cúmulo de controversiales temas con los que ha cargado por décadas —como la violencia, el machismo, el autismo social, entre otros asuntos—, implica establecer las acciones y parámetros a implementar para que juegos de video, tiendas de venta y renta, así como los propios títulos no se pierdan en el olvido; se requiere buscar mecanismos para que se encuentren al alcance de todos, ya sea de forma física o digital.

Es importante que la sociedad comprenda sus beneficios, pero todavía es más valioso el hecho de que logre entender la necesidad de generar un acervo para conocer lo que ocurre dentro y fuera de pantalla de forma vivencial por sus jugadores. Además, en el campo de la cultura *gamer* existen distintos objetos que acompañan al videojuego y le dotan de un significado y valor, tales como las interfaces, los accesorios, los muebles, los carteles, las ediciones especiales y demás mercancía y productos semejantes.

Todos estos objetos deben acompañar al videojuego en las exposiciones y muestras especializadas. El *streaming* lo permite, dadas sus herramientas para colocar contenido audiovisual tanto en tiempo real, como a manera de colección, mediante la adscripción de contenidos ejecutables al gusto de sus jugadores.

En una época donde se ha digitalizado el juego de video, tanto sus consolas como sus títulos e incluso el cuerpo se virtualiza mediante tecnologías de realidad virtual y aumentada, es indispensable pensar en acervos digitales desde espacios que sí dominan los conocimientos para usar emuladores, es decir, universidades y centros culturales auspiciados por empresas e instituciones públicas y privadas.

No pocas tiendas especializadas en videojuegos se han eliminado o han dejado de operar en los últimos diez años en México, dejando a millones de personas sin ese contenido videolúdico. Por ello, debe gestarse una institución, un organismo que preserve ese material, porque el videojuego, como se ha visto, también es arte, por eso su ubicación en museos como cultura, por eso su incorporación a bibliotecas.

La clave para que los videojuegos se encuentren en museos radica en haberlos tomado en cuenta como piezas de arte y como objetos culturales. Más allá

del coleccionismo, bien pueden emplearse herramientas como el *streaming* para manejar el patrimonio de los videojuegos, instrumentos que brindan una mayor interactividad a las exposiciones de videojuegos para generar experiencias más narrativas y emocionales.

En materia de patrimonio cultural, es preciso hacer conciencia sobre la necesidad de construir una base epistemológica que permita abordar a los videojuegos y sus jugadores desde diferentes perspectivas para así construir espacios que permitan analizar y entender de manera más amplia dicho fenómeno.

Está demostrado que las capacidades interactivas del videojuego le permiten diseñar a sus jugadores una serie de objetos, piezas que se estiman por su grado de complejidad y por la capacidad de transmitir emociones y pensamientos, más aún cuando, como juego serio, el videojuego artístico consiste en títulos capaces de representar una realidad de forma excepcional, mediante los mecanismos expresivos propios de un juego digital.

En pocas palabras, es una obra de arte interactiva que no sólo se puede contemplar, sino que se puede experimentar de formas distintas, como cuando se le usa como complemento en exposiciones, instalaciones y puestas en escena artísticas que lo emplean como motivo; sin embargo, todavía falta un largo camino para entenderlo como patrimonio cultural para la humanidad. Las líneas aquí escritas buscan precisamente tomar conciencia de ello, con la esperanza de contar con un verdadero instituto, asociación o grupo de trabajo que logre tal labor.

El videojuego en México, como ha podido verse, forma parte de la riqueza cultural de nuestro país, lo cual coincide con lo mencionado por la Dra. Silvia Molina y Vedia (2022) con su investigación sobre aspectos poco tratados del patrimonio y sus objetos culturales; porque en su conjunto forma parte de la herencia o legado de una parte de la sociedad hacia generaciones venideras, y además, porque las aportaciones de las y los jugadores que imprimen a raíz de sus propios marcos de referencia y horizontes de sentido a propósito del juego digital, logran en su conjunto amalgamar elementos que le dotan de un dinamismo y una singular y característica manera de llevar a cabo esta forma cultural.

## Referencias

- Adorno, T. y Horkheimer, M. (1994). *Dialéctica de la ilustración. Fragmentos filosóficos*. Trotta.
- Cuenca, D. (2018). *Análisis del proceso inmersivo en los entornos virtuales interactivos del videojuego de realidad aumentada*. [Tesis de doctorado] Universidad Nacional Autónoma de México.

- Cuenca, D. (2020). *Los videojuegos. Qué son y cómo están cambiando al mundo*. Tintable.
- Cuenca, D. (2021). Análisis de plataformas para distribución y consumo de anime y videojuegos. En A. López Novelo (Coord.), *Ocio y entretenimiento en el contexto digital. Aproximaciones desde la academia*. Gedisa.
- Cuenca, D. (2022). *Deportes electrónicos. Aproximaciones teóricas de su origen y evolución*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Cuenca, D. y Garfias, A. (2020). *Industrias creativas y procesos de transmediación. Streaming, videojuegos y cultura visual*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Garfias, A. (2022). La historieta mexicana como patrimonio cultural. En S. Molina y Vedia del Castillo (Coord.), *Patrimonio nacional, cultura e identidad: aspectos poco tratados*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- González Tardón, C. (2014). *Videojuegos para la transformación social*. [Tesis de doctorado]. Universidad de Deusto.
- Le Diberder, A. y Le Diberder, F. (1993). *Qui a peur des jeux vidéo? La D'écouverte*.
- López Novelo, R. A. (2021). *Ocio y entretenimiento en el contexto digital: aproximaciones desde la academia*. Gedisa.
- McGonigal, J. (2012). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Vintage.
- Molina y Vedia del Castillo, S. (Coord.) (2022). *Patrimonio nacional, cultura e identidad. Aspectos poco tratados*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Museo del Videojuego. (2022). *El Museo del Videojuego México*. <https://www.museodelvideojuego.com/>
- Newzoo (2022). *Global Games Market Report 2022*. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>
- Rodríguez, P. (2022). Los videojuegos ya son patrimonio cultural por ley: los desarrollados en España entrarán en la Biblioteca Nacional. *Xataka*. <https://www.xataka.com/videojuegos/videojuegos-patrimonio-cultural-ley-desarrollados-espana-entraran-biblioteca-nacional#:~:text=La%20Biblioteca%20Nacional%20ya%20empez%C3%B3,creaciones%20culturales%20como%20los%20libros>
- Rosales, R. (2013). *Gamers: identidad y representación en las culturas lúdicas ecuatorianas*. [Tesis de maestría] Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales.
- TechTalk. (2022). *How to level up your gaming with the right controller. Upgrade your controller. Change the game*. <https://www.currys.co.uk/techtalk/gaming-news/how-to-level-up-your-gaming-with-the-right-controller.html>

The Competitive Intelligence Unit (2022). *Industria de videojuegos en 2022*.

Torres, C. (2022). ¿Sonic? ¿En serio? Estos son los 15 personajes de los videojuegos más famosos según un estudio. *Areajugones*. <https://areajugones.sport.es/videojuegos/sonic-en-serio-estos-son-los-15-personajes-de-los-videojuegos-mas-famosos-segun-un-estudio/>

Vélez, L. (2017). *Negociación e interacción social de las audiencias de internet: el caso Out with Dad*. [Tesis de Doctorado] Universidad Nacional Autónoma de México.



## CAPÍTULO 4

# Relación entre patrimonio cultural inmaterial y espacio geográfico: el caso de las arenas en la lucha libre mexicana

Patricia Alejandra Celis Banegas

### Introducción

La lucha libre mexicana fue declarada patrimonio inmaterial de la Ciudad de México en el año 2018. La lucha libre en México posee características locales que la diferencian de otras prácticas foráneas y la constituyen como parte del acervo cultural de la ciudad. Dentro de sus principales características, pueden mencionarse la utilización de máscaras, la construcción de narrativas en el mismo ring —asociadas al bien y al mal— la presencia de dinastías y la existencia de recintos especializados para las funciones: las arenas. Cada una de estas últimas posee su propia historia y tradición, una particular ubicación y un público específico que les permite desarrollar una identidad propia.

Si se conjuga la idea de que las arenas son espacios de pertenencia e identificación, y que la lucha libre mexicana como deporte espectáculo es parte del patrimonio inmaterial de la ciudad, entonces los espacios geográficos y arquitectónicos, como las arenas, aportan componentes materiales a la construcción del patrimonio inmaterial. En este sentido, un repaso por las arenas de la Ciudad de México y sus alrededores permitirá complejizar el concepto de patrimonio, ya que su construcción simbólica está sustentada sobre espacios materiales significativos para la construcción de las identidades locales.

### Construcción de la lucha libre mexicana

En la historia de la lucha libre mexicana han existido diferentes hitos que modificaron el deporte espectáculo desde su llegada, así fueron incorporándose cambios

que en sumatoria llevarían al desarrollo de una práctica asociada a la cultura popular local.

Las primeras funciones de lucha libre se llevaron a cabo en recintos rentados, como teatros e incluso espacios circenses. Con el crecimiento del espectáculo en la Ciudad de México, un empresario local, Salvador Luttherot, gestó la posibilidad de construir un lugar específico para los nuevos eventos. La generación de espacios particulares para la realización de espectáculos luchísticos es una de las características centrales de la práctica local.

Si bien un espectáculo de lucha libre puede organizarse en una plaza o incluso en una feria, las arenas permiten el desarrollo de un espacio central que funciona como eje de gravedad de la *performance*, donde luchadores y aficionados forman parte del mismo ritual, acotado en tiempo y espacio. En el desarrollo de la lucha libre mexicana, las arenas se han ubicado fundamentalmente en barrios periféricos, con la única excepción de la Arena México, emplazada en la colonia Doctores de la Alcaldía Cuauhtémoc.

En principio, la mayoría de los recintos destinados a la lucha libre crecieron en la zona conurbada de la Ciudad de México, habitada por clases trabajadoras que sólo pueden participar de estos eventos debido a la cercanía y al bajo costo. Este bajo costo también está vinculado a la precariedad de las estructuras edilicias. En contrapartida, las arenas del centro, y especialmente la Arena México, es en la actualidad un atractivo turístico muy solicitado por público extranjero, que ve en la lucha libre un fenómeno particular de la cultura mexicana contemporánea.

La lucha libre sigue funcionando como un fenómeno masivo que significa los recintos que ocupa, incluso aquellos que se conforman en espacios itinerantes. En el sentido propuesto por Marc Augé (1996), las arenas son lugares, espacios de pertenencia social donde se construye la identidad colectiva. Donde se arma un ring, se construye un lugar propio.

Para comprender la función de las arenas, es importante reflexionar acerca de la historia de la lucha libre en México. En principio, llega a México a finales del siglo XIX como un espectáculo de variedades que se desarrolló en teatros y en circos con atletas extranjeros. Ya para comienzos del siglo siguiente, luchadores locales son incluidos en los espectáculos y a partir de este momento las narrativas de la lucha libre hablan el mismo lenguaje que el público local: se desarrollan narrativas locales asociadas a la cotidianidad mexicana.

Para la década de 1950, existió un verdadero apogeo de la lucha libre mexicana, ya en arenas específicas para el desarrollo de las funciones, y surgieron los primeros íconos de este deporte: El Santo, Blue Demon, Huracán Ramírez, que llevaron

el espectáculo más allá de las arenas: la televisión, la radio, la prensa, fueron espacios de divulgación de narrativas y estéticas asociadas a la lucha libre local. En 1956, la proscripción de la lucha libre en la televisión cimentó un tipo particular de *performance* donde espectadores y luchadores desarrollaron espacios de interacción únicos en el mundo. Todo lo que pasaba en la lucha libre se exponía en las arenas: espectadores y luchadores eran parte de una misma *performance*. En la década de 1990, vuelven las transmisiones de televisión y con ellas una nueva forma de entender la lucha libre en los medios masivos. En ese momento, el estilo de lucha libre divergió en dos grandes campos: una de las grandes empresas de ese tiempo optó por una estructura similar a la desarrollada en Estados Unidos de América, donde se construía un show para espectadores de televisión. La otra gran empresa sostuvo los valores fundamentales de la lucha libre en arenas, donde los aficionados formaban parte de la *performance*. Cabe destacar que como patrimonio inmaterial, la lucha libre se sustenta en esta segunda forma, aunque en la actualidad, está permeada por narrativas transmedia que generan sus propios discursos más allá de las arenas.

En todo este camino, la lucha libre mexicana fue asumiendo características específicas, como la construcción de personajes fantásticos, la utilización de máscaras, la exposición y ejecución de llaves, la presencia de familias luchísticas (dinastías), un ritmo de desarrollo específico dado por el accionar del público, y por último, pero no de menor relevancia, la presencia de espacios exclusivos para funciones de lucha libre, denominados arenas.

Como ya se mencionó, en principio los recintos que se utilizaron para las funciones de lucha libre fueron teatros y espacios al aire libre que fungieron como arenas. No existía un espacio como el que conocemos en la actualidad, en el que tanto luchadores como espectadores tienen sus propias reglas de interacción. Cada arena posee sus particularidades en la organización espacial: las formas de acceso, la distancia de los espectadores con el ring, los horarios de las funciones, el tipo de acústica, y generan un vínculo distinto del espectador dentro de la *performance*.

Estos recintos tuvieron su origen en la década de 1930 con el primer espacio desarrollado en la Ciudad de México por Salvador Lutteroth, empresario que vislumbra la lucha libre como un potencial espectáculo local. Este hecho fue un hito para la historia de la lucha libre, a partir de esos años, fue que se creó la tan reconocida Arena México. Así comienza el desarrollo de los fundamentos para la lucha libre local, tanto las reglas dentro del ring, como las dinámicas entre los espectadores y la forma en que se relacionan con los luchadores. De acuerdo con el Instituto

Nacional de Antropología e Historia (INAH), los saltos fuera del ring, las llaves a ras del piso y usar las cuerdas para impulsarse, forman parte del estilo particular de la lucha libre mexicana. Las prácticas escénicas cambian de un entorno al otro; las posibilidades del espacio permiten el desarrollo de habilidades tanto histriónicas como físicas. Por ejemplo, en las arenas más grandes, el tipo de práctica corporal debe ser visible a más distancia, mientras que en los recintos más pequeños, los luchadores trabajan con su voz, incluso con micro expresiones faciales que en otros lugares pasarían desapercibidos.

### **Las arenas en la Ciudad de México y alrededores**

En la actualidad, encontramos dentro de la Ciudad de México tres arenas importantes: la Arena México, ubicada en la colonia Doctores, la Arena Coliseo, en el barrio de La Lagunilla (en el Centro Histórico), y finalmente, la Arena Tepito, que se encuentra en el legendario barrio que lleva el mismo nombre. Las tres se encuentran en la alcaldía Cuauhtémoc, que es la más grande y populosa de la ciudad, y son accesibles a poblaciones urbanas.

La Arena México, también conocida como “La catedral de la lucha libre”, fue inaugurada en 1956, también por Salvador Lutteroth. Se utilizó como recinto para los Juegos Olímpicos de 1968. Inicialmente, fue denominada Arena Modelo y era un espacio de usos múltiples que albergó la práctica del boxeo entre 1910 y 1920. Recién en 1953, Salvador Lutteroth utilizó el espacio para albergar espectáculos de lucha libre. En 1954, se comenzó la construcción de la Arena México, con el objetivo de ser el recinto más importante dedicado a la lucha libre en el mundo. Su inauguración se llevó a cabo en 1956 con la pelea de Blue Demon y Roland Vera contra El Santo y Médico Asesino. Tiene una capacidad de 16,500 espectadores y una superficie de 11,000 m<sup>2</sup>. Allí se realizaron los máximos torneos de apuestas, en los cuales participaron grandes luchadores, como Cien Caras, Rayo de Jalisco, El Santo, Espanto, Perro Aguayo entre muchos otros; y también fue testigo del surgimiento de nuevos luchadores, como Místico, Volador Jr., entre otros.

La Arena Coliseo fue fundada en 1943 por la entonces Empresa Mexicana de Lucha Libre (EMLL), después del incendio de la Arena Nacional en 1937. Tiene una capacidad aproximada de 6,863 espectadores, pequeña para el tamaño que normalmente tiene una arena. Es una de las más antiguas de la ciudad y es conocida como el *embudo*, debido a su estructura característica.

**Figura 1. Arena Coliseo en plena función**



Fuente: archivo de la autora.

La Arena Coliseo es el recinto más antiguo en el mundo dedicado a la lucha libre. Uno de los encuentros memorables de su historia fue la lucha de apuesta de Máscara contra Máscara entre El Santo y Black Shadow, que ocurrió el 7 de octubre de 1952. Hoy en día, la arena abre sus puertas tres días a la semana: martes y viernes para los encuentros de lucha libre, y los domingos de espectáculo familiar. Sus costos varían entre los 100 y 200 pesos, dependiendo de la ubicación de los boletos.

La Arena de la Ciudad de México es uno de los recintos más nuevos para la lucha libre, fue inaugurada en 2012, construida sobre el antiguo rastro de Ferrería, en Azcapotzalco. Tiene una capacidad aproximada de 25,000 espectadores, además de ser la primera arena que cuenta con estacionamiento y dos helipuertos. La arena presenta eventos que incluyen artistas nacionales e internacionales, lucha libre, boxeo y actividades de entretenimiento.

La Arena Tepito, en la actualidad, porta el concepto *Welcome to mi barrio*. Emplazada en el mítico barrio de luchadores, tiene la particularidad de retomar los valores del barrio. Inaugurada por el luchador Canek, innova desde la tradición.

Cada arena posee sus particularidades en la organización espacial: las formas de acceso, la distancia de los espectadores con respecto al ring, los horarios de las funciones, el tipo de acústica, entre otros elementos, que generan un vínculo distinto del espectador dentro de la *performance*. Por ejemplo, la Arena Tepito tiene la particularidad de presentar sus funciones el lunes en la noche, porque la gente del barrio descansa de su actividad comercial al día siguiente. Es una arena pequeña, con balcones donde la gente puede observar las luchas de pie. El contacto entre la gente es directo y se conoce como una arena para entendidos, donde el turismo no llega.

Fuera de la ciudad existen arenas que vale la pena mencionar y que también tienen un vínculo estrecho con el público, especialmente debido a sus tamaños más restringidos que posibilitan el contacto más directo. Estos recintos, si bien reciben público local, mantienen vivas las narrativas de la lucha libre mexicana. Gran parte del desarrollo de estas arenas se debe al auge del deporte espectáculo, junto a la veda de transmisión televisiva.

Por ejemplo, el Toreo de Cuatro Caminos fue un recinto dedicado a diferentes espectáculos que ocupó el lugar del Palacio de los Deportes en cuanto a las funciones de lucha libre. Las grandes figuras de la lucha libre estuvieron presentes en esta arena, incluyendo al Santo y a Blue Demon. Funcionó como un faro de los grandes eventos en el deporte, hasta su ocaso en los albores del nuevo siglo.

A continuación, se presenta un breve inventario de algunas de las arenas que en su mayoría siguen en funciones en el Estado de México. En la actualidad, varias de éstas debieron incorporar otros espectáculos para hacer rentable el negocio, aunque su función principal siga siendo albergar espectáculos de lucha libre.

La Arena K.O. Augusto, mejor conocida como Arena Naucalpan, fue fundada por “El Pirata” Moreno en 1962, quien antes de adquirir el inmueble luchaba en la arena en Tlalnepantla. Posteriormente, se le presentó la oportunidad de comprar la plaza de gallos, cerca de la Unidad Cuauhtémoc del Instituto Mexicano del Seguro Social. El proyecto se volvería más grande, por lo que con la ayuda de la profesión de Moreno como bombero y el acondicionamiento físico que se ofrecía dentro de la Arena Naucalpan a los bomberos y cuerpo policiaco del municipio, se pudieron financiar nuevos terrenos. La inauguración se realizó finalmente en diciembre de 1977, con una capacidad total de 2,500 espectadores.

**Figura 2. Frente de la primera Arena Naucalpan**



Fuente: IWRG Lucha Libre (2020).

El 14 de mayo de 1967, fue inaugurada la Arena López Mateos, ubicada en Tlalnepantla, con una capacidad de 2,000 espectadores, dicho espacio es reconocido por haber hospedado a grandes luchadores, siendo su padrino El Santo. Es también popular por abrir sus puertas a bandas nacionales e internacionales de rock.

La Arena Coliseo Coacalco abrió sus puertas el 16 de octubre de 1997, cuenta con una capacidad de aproximadamente 900 espectadores y en la actualidad, además de ofrecer show todos los domingos, también cuenta con una escuela de lucha libre, de esta manera, se siguen formando grandes luchadores como Jeque, Hip Hop Man y Death Metal.

La Arena Azteca Budokan es una de las más antiguas de Nezahualcóyotl, con una capacidad de 1,500 aficionados, fundada en 1961 por “El Acorazado” Moreno y ahora administrada por su esposa, Esther León de Moreno. Además, es uno de los recintos que albergaron a luchadores como Pirata Morgan, Billy Boy, Zumbido, Hysteria, Martha Villalobos, la Mujer Demente y La Hechicera. También participa como un espacio preventivo a la drogadicción para los jóvenes de escasos recursos. Uno de los lemas de esta arena es “por mi pueblo hablará el deporte”, frase que nos demuestra el compromiso que existe entre los luchadores y el público espectador.

Con una capacidad de 1,000 personas, se encuentra la tan famosa Arena Neza. Inaugurada el 9 de diciembre de 1967, fue fundada por la empresa de Lucha Libre Internacional y ahí se llegaron a presentar grandes luchadores como Solar y El Negro Navarro.

**Figura 3. Interior de la Arena Neza**



Fuente: Los ecos de la Arena Neza (2012).



En 1956, se fundó la Arena San Juan Pantitlán, ubicada en Av. José del Pilar León No. 12, Juárez Pantitlán, Nezahualcóyotl. Es una de las arenas más grandes del Estado de México, con un aforo de 3,000 aficionados, aproximadamente. La popularidad de esta arena no se basa sólo en la calidad de sus encuentros, además, la arena fue utilizada para grabar la producción de Netflix *Contra las cuerdas* (2023), serie en donde se relata la historia de una madre que se convierte en luchadora para ganarse la admiración de su hija.

Cada arena genera un espacio particular de significación social. Están ubicadas en la periferia de la Ciudad de México y funcionan como espacios de encuentro y entretenimiento a la mano de los espectadores. Son verdaderos territorios, entendidos como espacios de pertenencia e inclusión. Los vecinos de cada una de estas arenas viven sus historias como propias.

*Yo vivo a tres calles de esta Gran Arena, cuando tenía entre 7 y 10 años, iba con mi papá. Actualmente tengo 28 años, casi siempre se presentaba la AAA, vi luchar al Vampiro, el Gran Kamala, a Los Espectros, Los Payasos, grandes carteles; incluso me tomé una foto con Máscara Sagrada y cuando se rompió la tercera cuerda del ring (cuando el Primer Psicosis hacía movimientos de calentamiento), el cayó fuera y la gente se burló de él, ¡je, je! (Espectador, 28 años).*

En términos generales, los barrios giran en torno a los espectáculos desarrollados en las arenas. La historia del barrio o colonia es también la historia de sus arenas, que de igual forma son espacios de socialización y como en el resto de las arenas en la ciudad, dan paso al *performance*, donde público y luchadores interactúan entre sí.

Las arenas son lugares de pertenencia en el sentido propuesto por Marc Augé, que se constituyen como espacios particulares que contribuyen a definir la lucha libre mexicana, dichos recintos forman parte del mismo patrimonio, que si bien es considerado inmaterial, es tributario de una forma particular de exhibición sustentada desde la materialidad arquitectónica, que es parte de la historia del espectáculo.

Cada una de las arenas mencionadas conforma un espacio único, diferente, que también cuenta la historia de su propio barrio, y en ocasiones, presentan los únicos espectáculos accesibles en colonias populares.

## Conclusiones

Como se ha mencionado, las arenas son espacios ritualizados que poseen características diferenciales en cuanto a ubicación, capacidad, tipos de espectáculo y

estructura edilicia particular. Todos estos componentes hacen de cada arena un espacio único e irrepetible que forjó la historia de la lucha libre local.

Las arenas son espacios de interacción de memoria, son un contexto performativo, mantienen el pulso del barrio que los contiene.

La declaración de patrimonio inmaterial es limitada para dimensionar el deporte espectáculo en todas sus aristas. La lucha libre mexicana se sostiene en narrativas, elaboración de máscaras y otros productos que forman parte de la industria creativa local (Garfias, 2012) y que junto con las arenas, es prácticamente imposible separarlas de las condiciones materiales de dicha industria. En este caso, no se trata solamente de características materiales secundarias que acompañan a la lucha libre mexicana; incluso, en su misma definición, las arenas ocupan un papel central en la construcción de identidades locales relacionadas con el deporte y la *performance*.

En los términos de complejidad propuestos por Edgar Morin, los componentes de un sistema pueden dividirse en características emergentes y constreñidas. Las primeras hacen referencia a aquellas características que son definitorias de un sistema, mientras que las constreñidas son secundarias y sólo forman parte estructural de una organización que las contiene.

Si aplicamos este concepto a la lucha libre local, la aparición de arenas es una característica emergente, por tanto, es una condición necesaria para la constitución de la lucha libre mexicana como un fenómeno local.

Cuando se habla de patrimonio inmaterial, éste no sólo debe referirse a usos, hábitos y rituales, sino también a las condiciones materiales que la componen, las arenas son parte de la historia viva de la lucha libre y sus interacciones. Si sumamos la industria creativa asociada al mismo proyecto, los productos generados en ésta también forman parte de ese patrimonio.

Como ya se sostuvo en un texto anterior respecto al patrimonio, limitar los patrimonios vivos es no tener en cuenta su devenir histórico y los cambios que se le incorporan. En tal sentido, Arévalo arroja luz al tema:

El patrimonio, entonces, remite a símbolos y representaciones, a los “lugares de la memoria”, es decir, a la identidad. Desde este punto de vista el patrimonio posee un valor étnico y simbólico, pues constituye la expresión de la identidad de un pueblo, sus formas de vida. Las señas y los rasgos identificatorios, que unen al interior del grupo y marcan la diferencia frente al exterior, configuran el patrimonio (Arévalo, 2004, p. 929).

La dicotomía entre patrimonio inmaterial y material es un esquema que, en el caso específico de la lucha libre, está limitando la complejidad del fenómeno.

Incluso, barrios como Tepito, la Lagunilla o la Guerrero portan en sus calles gran parte de esta historia inacabada.

## Referencias

- Arévalo, J. (2004). La tradición, el patrimonio y la identidad. *Revista de Estudios Extremeños*, 60(3), 925-956.
- Augé, M. (1996). *Los no lugares, espacios del anonimato. Una antropología de la modernidad*. Gedisa.
- Garfias, J. A. (2012). Sin Cara en el proceso de transculturación de la lucha libre norteamericana en México. En S. I. Molina y Vedia del Castillo (Coord.), *Desafíos a la migración*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- IWRG Lucha libre. (2020, 30 de abril). *La primera foto la Arena KO Agosto en los 70s con 15 años de actividad*. [Imagen adjunta]. Facebook. <https://www.facebook.com/IWRGLuchaLibreNaucalpan/posts/2649468302048254/>
- Los Ecos de la Arena Neza. (2012, julio). *Los espectaculares de la lucha libre*. [Blog]. <http://luchalibreespectacular.blogspot.com/2012/11/los-ecos-de-la-arena-neza.html>



## CAPÍTULO 5

# Patrimonio nacional y conflicto entre elementos patrimoniales. El caso del Tren Maya: observaciones y extrapolaciones

Silvia Inés Molina y Vedia del Castillo

*Lo que habría que entender, primero, es por qué la sociedad se causa tantos problemas a sí misma, independientemente de la intención de mejorarla...*

Luhmann (2007a, p. 10).

### Advertencia

**E**ste trabajo continúa la indagación de los aspectos poco conocidos del patrimonio de México, y parte de los hallazgos correspondientes a la primera etapa de la investigación sobre *Patrimonio nacional, cultura y poder*, registrados en el libro sobre *Patrimonio nacional, cultura e identidad: aspectos poco tratados*, publicado por la UNAM.

Teniendo el mismo carácter exploratorio que el libro anterior, este capítulo trata la forma en que el conflicto se manifiesta a nivel del patrimonio, y centra su atención en dimensiones y hechos registrados a partir de los cuales se desarrolla la observación de un caso concreto, que desde su inicio y de manera evidente, planteó controversias y conflictos. Se trata del caso de estudio del Tren Maya, porque implica un problema importante. Se escogió este tema porque plantea la relación conflictiva entre dos formas patrimoniales estratégicas: el patrimonio ambiental natural y el patrimonio económico-turístico.

El caso se estudia aplicando extrapolaciones de algunas teorías y hallazgos en el campo de la ciencia y sus manifestaciones en el suceso estudiado, que nos muestran rutas de observación diferentes y, en general, más “neutrales”. Asimismo, destaca que las observaciones y extrapolaciones realizadas conducen hacia

alternativas al conflicto estudiado, que podrían utilizarse para resolverlo sin tanto costo, así como tratar otras disputas equiparables al implicado en la construcción del Tren Maya.

Debido a esto, y al uso de algunos términos derivados de las ciencias físico-matemáticas y adaptados a una perspectiva diferente, se incorporan definiciones de términos —que no son frecuentes en las ciencias sociales— en un pequeño glosario al final del apartado para facilitar su lectura; asimismo, se anexa un conjunto de observaciones que van más allá del conflicto entre formas patrimoniales, sobre el contexto en que se produce la situación conflictiva en torno al Tren Maya, según la visión de los grupos interesados involucrados en el proyecto.

## Antecedentes

El patrimonio de México se integra por un amplio conjunto de objetos (tangibles e intangibles) a los que las distintas formaciones sociales atribuyen especial valor. Este valor puede estar centrado en algo material, como un objeto o un monumento, la existencia de recursos no renovables y la biodiversidad, o en un hecho subjetivo, como las tradiciones y costumbres, o una combinación de ambos, como el arte y el patrimonio histórico y sus variadas manifestaciones.

Los objetos que constituyen el patrimonio de México tienen una existencia dinámica y mantienen ciertas relaciones entre sí (no siempre claras y directas) que pueden ser de complementación, soporte, fortalecimiento, conflicto, por mencionar algunas. Estas relaciones configuran una red compleja, no sólo porque no todas las formas patrimoniales mantienen conexiones directas, sino además porque este patrimonio se compone de elementos muy diversos y que se pueden contraponer o yuxtaponer ya que se les atribuyen distintos niveles de valor, también pueden situarse en un mismo espacio y tiempo, y verse afectados por diversos sectores sociales que, desde su entorno, actúan para favorecer sus propios intereses. Cuando esto sucede, al producirse estas contraposiciones, se desarrollan conflictos sociales que no siempre se resuelven por la vía de la negociación entre las partes.

Acorde con esta perspectiva, en la primera etapa del proyecto sobre *Patrimonio de México, cultura e identidad* (PAPIIT), se hicieron diversos hallazgos, algunos de los cuales se retoman aquí para profundizar en un aspecto particular. Entre estos hallazgos se comprobó cómo algunos elementos patrimoniales pueden estar alterados por visiones diversas de qué es o qué debe ser considerado patrimonio, y dentro de esto mismo, del tipo de patrimonio en que se quiere transformar una formación patrimonial preexistente para presentarla en una fase que niega

la anterior. En el citado proyecto PAPIIT, se muestra de qué manera el contexto social y los intereses de sectores sociales dominantes fueron negando y originando nuevas formas de entender la historia de México, constatando que “las visiones fragmentadas del patrimonio histórico propician antagonismos” derivados de la imposición de las formas de interpretar los hechos de los grupos que han sido vencedores en distintas épocas y sus formas de querer imponer sus propias visiones hegemónicas (Molina y Vedia del Castillo, 2021). Siguiendo el sentido de esto, y destacando particularmente los conflictos, surgió el interés por observar si en otras formas patrimoniales —además del patrimonio histórico— existen en conflicto, y si entre ellas también se presentan desacuerdos, rivalidades y luchas. A partir de ello, se reconocieron distintas relaciones entre elementos patrimoniales, algunas de las cuales son conflictivas.

En este capítulo se explora, por tanto, el conflicto entre formas del patrimonio de México, lo cual, a pesar de estar centrado en las formas patrimoniales, no deja de producir irritación, debido a la influencia de las perspectivas hegemónicas de los grupos y culturas que imponen su visión de lo que vale la pena preservar y de lo que es o no es patrimonio, porque desde ellas parte la situación que afecta de muchas maneras el patrimonio de este país. El Tren Maya es una muestra de ello.

Sin desconocer lo anterior, este escrito se sitúa no en las vicisitudes del conflicto tal como se trató en el medio social, sino que aborda su fondo, la cuestión profunda que trasciende las visiones de los actores interesados y resulta de la superposición de dos elementos patrimoniales muy diferentes entre sí, en un mismo lugar y tiempo. Estos son: *a)* el patrimonio ambiental natural, y *b)* el patrimonio turístico/económico.

Aunque la mayoría de los estudios hablan de patrimonio natural, aquí se habla de patrimonio ambiental natural porque en la práctica, el patrimonio natural no sólo es bosque, playas, ríos, selvas y biodiversidad (animal y vegetal), sino un ambiente, o sea, un espacio donde todo lo que en la naturaleza se manifiesta, interactúa. Dicho concepto rebasa al de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco), que lo restringe a que “los sitios naturales más importantes gozan de reconocimiento internacional y de asistencia técnica y económica para combatir amenazas como la tala indiscriminada para hacer cultivos, la introducción de especies exóticas y la caza furtiva” (Unesco, s. f.).

La Unesco reconoce que el patrimonio natural está formado por: “*i)* los monumentos naturales constituidos por formaciones físicas y biológicas o por grupos de esas formaciones que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista estético o científico; *ii)* las formaciones geológicas y fisiográficas y las zonas estrictamente delimitadas que constituyan el hábitat de especies animales y

vegetales amenazadas, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la ciencia o de la conservación; *iii*) los lugares naturales o las zonas naturales estrictamente delimitadas, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la ciencia, de la conservación o de la belleza natural” (Unesco, 1972, p. 2, art. 2). Lo tratado hasta aquí muestra que la observación al problema enunciado indica que no hay salida: “El problema es que no hay condiciones para resolver esta cuestión de fondo y cualquier posible solución implicará más problemas”. Esto, que se indicó a partir de las observaciones teóricas, se confirmó en la práctica, porque existe un gran desconocimiento de lo que implica nuestra sociedad actualmente, con su enorme complejidad.

Los esquemas anexados sobre la forma en que distintos sectores sociales visualizaron la construcción del Tren Maya solamente muestran situaciones de conflicto, ignorancia y mala voluntad, debido a que entre las posiciones de los actores sociales involucrados en el conflicto no hubo acuerdo posible, y sí mucha ignorancia en las partes.

En el caso de México, el patrimonio ambiental natural es, como se mencionó anteriormente, mucho más de lo que la Unesco reconoce, porque contiene los objetos naturales y los ambientes que las diversas culturas asentadas en su territorio valoran y buscan heredar a sus descendientes y aportar al propio país.

El patrimonio ambiental natural originalmente no es creado por el hombre y contiene bienes y riquezas naturales ambientales de gran valor para la existencia de la vida en el planeta. México cuenta con un patrimonio ambiental natural muy rico y no siempre bien cuidado. El caso de la construcción del Tren Maya es una de las formas en que ese patrimonio se ve vulnerado, porque pone en peligro de extinción parte de él.

Por otro lado, el patrimonio económico/turístico de un país consiste en el aspecto de la economía que se interesa primordialmente en la riqueza material del territorio, su promoción y multiplicación. Eso no quiere decir que no disponga de algunos recursos intangibles, pero su principal énfasis está en el ingreso, manejo y administración de recursos, en el caso del turismo, de recursos producidos y aplicados a éste.

De hecho, tal como es tratado por la economía y la política, el patrimonio económico contiene al patrimonio turístico, siendo este último un factor de suma importancia para muchos países, como es el caso de México, donde lo económico tiene un gran impacto en la valoración de la política y las finanzas públicas.

En 2021, y a pesar de la pandemia de COVID-19, el turismo en México aportó 7.5% del Producto Interno Bruto, y según datos del gobierno, podría superar los 26,000 millones de dólares (Secretaría de Turismo, 2022). Esto significa que,



a pesar de su reiterado interés por los espacios naturales y el paisaje, el turismo constituye una parte estratégica del patrimonio económico y su vocación por el paisaje y la naturaleza está disminuida por el interés económico. Por tanto, en función de su propia expansión, en numerosas ocasiones ha dejado de lado este interés por los espacios naturales o lo ha reducido enormemente, como se puede observar en Cancún.

El caso del Tren Maya atañe al patrimonio de México debido a que afecta tanto al ambiental/natural como al económico/turístico. Cabe destacar que la construcción del Tren Maya es conflictiva, porque superpone estas dos formas de patrimonio (el ambiental/natural y el económico/turístico).

El tipo de conflicto que se observa en este capítulo no se reduce a este caso aislado, sino que existe también en otros, cuando al menos dos tipos de patrimonio se están afectando mutuamente, por ejemplo:

- a) Los que se suscitan alrededor de la extracción minera de recursos no renovables que suelen impactar tanto por el hecho de que la extracción de tales recursos implica una merma de ese tipo de patrimonio, como porque generalmente afectan el medio ambiente y el bienestar en general, ya que contaminan el agua disponible para el uso doméstico y los cultivos en zonas agrícolas, y con ellos, otras formas de patrimonio relacionadas con la calidad de vida, la capacidad alimentaria y la agricultura.
- b) La pérdida del disfrute del paisaje costero en las principales playas del país, debido a la invasión urbano-turística que promueve el deseo de enriquecimiento y la búsqueda de ganancias monetarias, afectando al paisaje como patrimonio de México.
- c) El hostigamiento o la destrucción de una cultura por parte de otra que se considera a sí misma superior, “necesaria” o mayoritaria, en aras de la economía o el poder, como lo han sido los proyectos educativos integracionistas que, en función de crear una identidad nacional única, han estado dañando la riqueza de la diversidad cultural del país.

En los ejemplos citados existe una constante: la forma en que el patrimonio económico opera en la actualidad y sus consecuencias en detrimento de otras formas de patrimonio. En realidad, lo que interesa observar es de qué manera se contraponen estos elementos patrimoniales y sus fuerzas en conflicto, para lo cual se tratará el caso específico de la construcción del Tren Maya, destacando no sólo lo inmediato de este tipo de conflicto, sino la manera o forma en que un elemento patrimonial puede propiciar, afectar o destruir otro. El caso del Tren Maya sólo es una pequeña muestra de lo que sucede cuando se enfrentan distintos elementos

de lo que es el patrimonio de México, en la medida en que sus formas son encontradas y en que se quiere imponer una sobre otra. Este conflicto ofrece, a partir de la teoría y la observación/extrapolación, algunas propuestas útiles para atenuar los conflictos de este tipo.

## **El patrimonio de México**

Ya se ha mencionado aquí que el patrimonio de México está formado por un conjunto de elementos diferentes entre sí, donde cada uno de ellos tiene otros en su entorno. El patrimonio de México se encuentra sometido de muchas formas a la sociedad: porque parte de éste es producido por el trabajo humano, y es considerado valioso por algunos grupos sociales, ya que contribuye a afirmar su identidad (como el patrimonio histórico). Sin embargo, la sociedad no tiene puntos de vista ni claros ni homogéneos sobre lo que es el patrimonio de México ni del enorme conjunto de riqueza que contiene. Esto no es algo nuevo, en el siglo XIX, la pérdida de parte del patrimonio territorial de México se debió no sólo a la incapacidad para negociar o defenderlo, sino a la ausencia de visión de lo que es el patrimonio territorial o el patrimonio en general.<sup>1</sup>

Aun en la actualidad, no se identifica la amplitud y diversidad del patrimonio de México, y por lo mismo, difícilmente se reconocen algunos de sus elementos y su valor relativo.

Esto plantea un problema complejo, y para tratarlo, en este capítulo se sigue una metodología que parte de algunas observaciones teóricas, procede a extrapolárselas acercándolas al caso estudiado y extrae conclusiones al respecto.

Sobre esta base, lo primero que hay que destacar en relación con este estudio, es que cuando se producen conflictos entre diversas formas o elementos patrimoniales, suele tratarse de afectaciones importantes. Estos conflictos aluden a problemas de integración o destrucción del patrimonio (o parte de él).

La integración no es un fenómeno que en sí esté cargado de valor (Luhmann, 2007a, p. 478), pero los intereses sociales en torno al patrimonio lo pueden revestir de valor. Para Luhmann, la integración es “la relación móvil y el ajustamiento históricamente móvil de los sistemas parciales entre sí” (p. 179).

---

<sup>1</sup> Esta ausencia de visión de lo que representa el patrimonio nacional, quedó dolorosamente plasmada en México, por ejemplo, mediante el Tratado de Guadalupe Victoria, en que mediante el pago de 15.000.000 dólares por parte de Estados Unidos, México entregó parte del territorio nacional.

En la perspectiva del patrimonio, cuando esta “integración” es demasiado fuerte o violenta, o coincide en tiempos y espacios, se sitúa a nivel de la interacción entre formas patrimoniales que afectan los valores e intereses de sectores de la sociedad, y se expresa principalmente a través de conflictos. Los “conflictos se escapan fácilmente de control y crean molestias en el entorno interno de la sociedad” (Luhmann, 2007a, p. 368), pero también son resultado del desencaje, las irritaciones y la fricción que, bajo ciertas circunstancias, se producen entre elementos patrimoniales (generalmente, por cuestiones de tiempo y espacio, sin desechar las interacciones). En el caso del patrimonio, al no resolverse el conflicto, se produce destrucción parcial o total de al menos uno de los elementos involucrados.

Aunque en sociedades complejas los conflictos parecen más soportables, esto no es así cuando se habla de patrimonio, porque cuando las condiciones de enfrentamiento de los elementos patrimoniales en conflicto se agravan, no suelen aplicarse los diversos mecanismos de contención, desviación y negociación que la sociedad puede utilizar para atenuarlos y reconducirlos mediante una integración, que puede ser concertada. No en todos los casos se recurre a esto, y algunas formas patrimoniales pueden ser destruidas por completo.<sup>2</sup>

### **Acercamiento aplicado al estudio del conflicto a nivel del patrimonio**

Para demostrar que estos conflictos entre elementos o formas de patrimonio diferentes implican afectaciones serias al patrimonio, se procede a continuación a señalar: *a)* los niveles de observación que se tratan, *b)* las formas en que el Tren Maya afecta dos de ellos, y *c)* se plantean algunas alternativas a considerar cuando se producen conflictos similares.

A continuación, de acuerdo con la complejidad propia del tipo de conflictos que se produce en torno al patrimonio nacional, la observación del conflicto suscitado a raíz de la construcción del Tren Maya se sitúa en un espacio de redes, donde cada elemento patrimonial está en contacto con otros (no necesariamente los mismos). Tomar en cuenta esto exige una visión amplia, general, debido a que involucra niveles y dimensiones tales como complejidad, tiempo, espacio e interactividad, que impactan el patrimonio en todas sus formas y tienen consecuencias

---

<sup>2</sup> El patrimonio arquitectónico (Avenida de la Reforma/Paseo Montejo) sufrió la destrucción de las mansiones que la embellecían en aras de “la modernidad” y las mansiones y palacios de gran riqueza arquitectónica fueron sustituidos por construcciones que no alcanzan el nivel artístico de sus predecesoras y tienen un sentido básicamente utilitario.

en el entorno social. Estos niveles de observación son: *a)* complejidad, y *b)* tiempo, espacio e interacción.

## **Patrimonio y complejidad**

Por muchas razones, hablar del patrimonio de México es hablar de complejidad; esto se debe a que el patrimonio de México está integrado por fenómenos muy diversos, que convergen en algunos aspectos y son divergentes en otros; sin embargo, tal complejidad no es caos, sino un orden no reductible a la sencillez.

Patrimonio físico, económico, ambiental y biodiversidad, entre otros, son sólo algunos de los aspectos donde tal complejidad se manifiesta. Abordar la complejidad es posible si se aprende a ver los sucesos a través de las secuencias de hechos, y observar cómo se entretajan. Cualquier aspecto de la complejidad es complejo.

Si se observa el universo del patrimonio de México, inevitablemente hay que reconocer que es muy dinámico, y en él, cada uno de sus elementos —historia, medio ambiente, sociedad, economía, monumentos, recursos naturales, industrias, infraestructura, entre otros— opera dentro de un conjunto que los engloba, en el que las interacciones de unos con otros operan con cierta autonomía relativa, ignorando o minimizando lo que afectan, deterioran o destruyen en los otros.

Esto se acentúa porque cada elemento constituyente del patrimonio de México tiene límites poco definidos, no reconoce los de los demás o se sostiene con base en “ambiciones” expansionistas que, desbordando sus propios espacios, invaden los espacios de otros. Esto destaca el hecho de que el patrimonio de México no constituye un todo homogéneo, sino uno heterogéneo y sensible a diversas formas de conflicto.

Además, muchos de los componentes del patrimonio de México aún no son reconocidos como tales o están en proceso de serlo (gestándose, creciendo, desgastándose o desapareciendo). En la mayoría de los estudios sobre el tema, la visión es acotada, circunscripta a ciertos aspectos, lo cual deja de lado buena parte de la enorme riqueza que contiene la noción misma de patrimonio de un país (este estudio no es la excepción, y sólo realiza una exploración limitada a un caso sobre esta cuestión).

En la sociedad, el vasto espacio del patrimonio de México es construido y considerado por las distintas culturas a partir de sus propias ideas sobre lo que debe considerarse patrimonio, estrechamente ligadas con su identidad. En este contexto, las tendencias actuales hacia la reivindicación de minorías aún no tratan seriamente la perspectiva de las distintas etnias, ni tampoco la cuestión de la integración con respeto de las diferencias.

Esto no es un fenómeno aislado, y el carácter exploratorio de esta investigación —y, en consecuencia, sus acercamientos al patrimonio de México— no son algo acabado o fijo. Esto último significa que existen muchas visiones superpuestas sobre lo que es valioso y lo que vale la pena conservar, desarrollar o crear. Pero en tanto exploración, las observaciones realizadas sobre este tema tienen el propósito de exponer lo que se va encontrando en su transcurso, destacando las señales que indican la presencia de conflictos.

Asimismo, al observar en general el patrimonio de México y acotarlo al proyecto del Tren Maya, se constata que algunos de sus elementos no sólo se conocen escasa y parcialmente, sino que además se constituyen en tiempos diferentes, tanto por razones naturales como humanamente producidas. La complejidad se encuentra presente en cada forma patrimonial involucrada en este proyecto (patrimonio ambiental natural y patrimonio económico-turístico), y como diría Luhmann (2007b, p. 587), la complejidad actúa como el “atractor” evolutivo de las formas/elementos de patrimonio involucrados en el conflicto, en el sentido de que cada elemento patrimonial tiende a incrementar su propia complejidad, y hasta su propia destrucción, en el caso de que ésta suceda, implica un proceso con especial nivel de complejidad.

*En consecuencia, el problema es: ¿de qué manera se puede observar la complejidad entre los elementos diversos que forman el patrimonio de México en su conjunto y en lo particular en el proyecto del Tren Maya?*

## **Patrimonio y tiempo**

En su dimensión global, se observa que cada elemento patrimonial evoluciona a distintos ritmos y diversos tiempos, porque todo lo que es complejo está influido e influye sobre sí mismo y afecta su entorno. Por ejemplo, internamente, la evolución de la biodiversidad en México ha venido adaptándose y desadaptándose al cambio climático y las consecuencias de la sobrepoblación humana. En cuanto a la historia, ésta no sólo ha pasado por distintas etapas, sino que incluso ha sido interpretada de varias formas e impuesta por los sectores dominantes. En el campo de las artes, cada una de sus múltiples manifestaciones ha tenido metamorfosis hasta conducirla a lo que hoy conocemos como “arte contemporáneo” y “movimientos vanguardistas”.

Es decir, que los diversos elementos que constituyen el patrimonio de México no son estables, sino que están sometidos a cambios, que generalmente suponen roces y conflictos que, con el tiempo, los conducen a seguir cambiando.

Desde el enfoque de los sistemas complejos, eso implica no sólo que se han producido, sino que seguirán produciéndose cambios de estado importantes,<sup>3</sup> tanto en la estructura general del patrimonio de México, como a nivel de cada uno de los elementos patrimoniales que lo integran.

Estos cambios ocurren no sólo en y entre los elementos constitutivos del patrimonio y sus relaciones, sino que también corresponden con cambios a nivel del tiempo, y son impulsados por: *a)* razones generales de su composición heterogénea, y *b)* por fenómenos ajenos a éste (aunque relacionados con él de alguna manera) que, en casos extremos, pueden precipitar un cambio mayor, un cambio de estado general del patrimonio (p. ej., el calentamiento global o los daños irreversibles al medio ambiente debido a la destrucción de una forma de patrimonio por otra).

La evolución de cada elemento patrimonial requiere su propio tiempo. El crecimiento de un bosque o una selva, la evolución de la salud o del arte, no son los mismos que los que requiere la economía nacional, pero todos ellos son parte de un mismo tesoro: lo heredado, la riqueza actual y la que heredarán las generaciones futuras. Es por esta razón que el proyecto del Tren Maya es particularmente relevante, ya que los tiempos en que se desarrollan los principales elementos patrimoniales incluidos en él, patrimonio ambiental natural y patrimonio económico-turístico, evolucionan a distintos tiempos, lo cual plantea diversos problemas.

*El problema es: ¿cómo concertar los distintos tiempos de evolución de los elementos del patrimonio para reducir las pérdidas, en algunos casos irreparables, e incorporar lo nuevo? ¿Es eso posible en el caso del proyecto del Tren Maya?*

## Patrimonio y espacio

El espacio es el medio físico en el que existen las cosas. En el espacio pueden definirse relaciones de adyacencia y cercanía, así como de conflicto o coincidencia. El *conflicto* se manifiesta mediante diversas formas de irritación, cuando dos cosas/elementos procuran ocupar el mismo lugar. Este conflicto se observa en todos los órdenes de la existencia, y un ejemplo limitado pero accesible de este conflicto se ve cuando en un jardín, un tipo de plantas “invade” el espacio que tienen otras, y si no se las controla, acaban usurpando todo y matando a las plantas originales. La

---

<sup>3</sup> El estado de cada formación patrimonial se refiere a la posición de su capacidad y aptitudes en un instante dado.

coincidencia es la coexistencia, concomitancia y simbiosis que puede existir entre elementos distintos.

Todos los elementos materiales que integran el patrimonio de México ocupan espacio y necesitan cuidados especiales: las ruinas arqueológicas están localizadas en territorios precisos, pero requieren restauración y mantenimiento; los objetos de arte también, y por lo general, se localizan en museos y colecciones privadas, así como en almacenes especiales para su mantenimiento; las obras literarias ocupan bibliotecas y espacios de conservación adecuados para preservar los ejemplares más antiguos; las reservas naturales son expansiones territoriales acotadas que tienen que ser protegidas, principalmente del hombre, pero también de los desastres, la contaminación y las plagas. Inclusive, las culturas ocupan un espacio, aunque no siempre es sólo espacio físico, sino uno intangible, que integra sus productos y les otorga identidad.

Esto significa que hay espacios propios para cada elemento patrimonial que deben tener ciertas características y no otras para asegurar su existencia.

*El problema es doble: ¿pueden coexistir dos elementos patrimoniales en un mismo espacio? ¿En qué condiciones se producen transiciones o procesos de cambio de fase en entre estos elementos, que lleven a la destrucción de, por lo menos, uno de ellos? ¿Se presentan estas posibilidades en el proyecto del Tren Maya?*

## **Patrimonio e interacción**

La interacción es un fenómeno que se presenta en todo lo que existe; ésta, como el cambio o el tiempo, son inherentes a la realidad.

Parafraseando el pensamiento de Morin (2007), el estado de los elementos patrimoniales que implican vida (como la población, la diversidad étnica y la biodiversidad) es y no es independiente del de las formas patrimoniales que se encuentran en su entorno, ya que éstas pueden serle indiferentes, pero también estar facilitando su desarrollo o pueden inhibirlo y/o destruirlo parcial o totalmente. Así, por ejemplo, en aras de lograr algunos beneficios para la población (empleo, servicios públicos, vivienda, por mencionar algunos), se puede extender la mancha urbana sobre espacios dedicados a la conservación de la naturaleza o la producción agropecuaria (principalmente de los pequeños productores). Esto mismo se puede replicar en los casos de desnaturalización del patrimonio arqueológico y las culturas étnicas, al convertirlos en espacios dedicados al turismo o

descontextualizarlos trasladándolos en parte a los museos. El estado de los elementos patrimoniales incide tanto sobre su deterioro como en su conservación. Algo similar sucede con otros elementos patrimoniales e implica que los cambios que ocurren internamente en cada uno de ellos suelen tener algún tipo de resonancia en el contexto, y de manera muy particular, en el contexto cercano, al mismo tiempo que muchas veces traspasan espacios e “invaden” otros elementos patrimoniales, afectando o eliminando algunos de ellos.

La dinámica de la interacción se presenta en varias formas de patrimonio: el arte, la educación, la ciencia, la infraestructura urbana, la red de carreteras, el agua o la salud de México, que resienten invasiones y afectaciones, como cuando desde los gobiernos se decreta un recorte presupuestal para su mantenimiento, en aras de redirigirlo a otros asuntos.

Asimismo, los cambios en el entorno de cada uno de estos elementos generan en ellos diversas formas de irritación que, a su vez, producen cambios internos. Tanto los seres vivos como los inertes y las propias culturas se ven en la necesidad de resistir tales cambios. No todos tienen la misma capacidad de mantenerse en pie.

En realidad, estos cambios resultan y se manifiestan a través de sus interacciones. El término *interacción* se entiende aquí en un sentido amplio, que no se refiere sólo a las interacciones sociales, sino que las incorpora dentro de su propio referente general a las relaciones entre las cosas.

La interacción es la acción recíproca entre dos o más elementos, sean objetos, personas, fuerzas, funciones o procesos. Este concepto facilita entender, por ejemplo, la influencia mutua entre dos elementos patrimoniales, tales como la población (humana) y el medio ambiente. La población se adapta al medio ambiente y también lo transforma; a su vez, el medio ambiente experimenta cambios que impactan en la población, la cual los resiente (como el cambio climático). Sin embargo, no toda interacción entre elementos distintos es destructiva. Esto se debe a la diferente fluidez, elasticidad y flexibilidad de los elementos patrimoniales, ya que algunos son más fluidos que otros y admiten cierta simbiosis y acoplamiento, así, es posible observar que el medio ambiente y el paisaje se pueden acoplar, y también el medio ambiente, el arte, la ciencia o la salud, con resultados que pueden ser enriquecedores para todos.

Además, cada elemento patrimonial presenta aspectos rígidos, dependiendo de su composición y estructura. Cuando unos elementos rozan o colisionan con otros en sus espacios rígidos, tienden a producirse conflictos.<sup>4</sup> Estos conflictos surgen

---

<sup>4</sup> Conflicto es el resultado de interacciones entre elementos opuestos o antagónicos que tratan de imponerse o de ser impuestos uno al otro por algún agente. Los conflictos son fuente de cambios



tanto cuando las interacciones entre ellos afectan zonas críticas,<sup>5</sup> como cuando restricciones impuestas desde el exterior producen estas irritaciones, destruyendo en parte o en su totalidad un elemento patrimonial. Con frecuencia, estos conflictos a nivel del patrimonio trascienden la dimensión de los elementos patrimoniales en sí mismos y se traducen en conflictos emergentes de tipo social.

Las interacciones entre elementos patrimoniales ocurren en diversas fases progresivas, y en cada una de ellas pueden suceder diferentes combinaciones de las influencias/fuerzas/sentidos que están en juego. Estas fases exponen la flexibilidad, la elasticidad, la rigidez, la irritabilidad y aun la resistencia que pueden poseer estos elementos. Sus características son independientes del conflicto en sí, a pesar de lo cual algunas de ellas pueden intensificarse a lo largo del proceso.

Dependiendo de la fluidez, elasticidad y flexibilidad que existan en la constitución de cada elemento patrimonial, se pueden observar transiciones adaptativas que le permiten entrar en procesos de cambio que no implican pérdidas o daños mayores, e incluso que puedan fortalecerlos. Esto es observable, por ejemplo, cuando el patrimonio arqueológico se integra con el bio-paisajístico utilizando la flora local con un efecto que realza las ruinas y al mismo tiempo respeta el ambiente (como es el caso de Kohunlich, en Quintana Roo).

No todo elemento patrimonial es capaz de tener una transición adaptativa, y por lo mismo, puede desgastarse y ser destruido. Esto último depende del tipo de fase en que se encuentra, de sus condiciones internas y de la naturaleza o composición estructural del elemento.<sup>6</sup>

Por otro lado, la rigidez, la violencia y la imposición invasiva desde el exterior (propios de decisiones a nivel político y social, así como del carácter expansionista de algunos tipos de patrimonio) conlleva otro tipo de cambio de fase, con respuestas divergentes a las que son particularmente sensibles los elementos patrimoniales bio-naturales y ambientales, puesto que estos elementos patrimoniales tienen posibilidades limitadas de coexistir con algunos otros, y la transición de fases puede

---

y se manifiestan en las interacciones entre fenómenos de muy diverso tipo. A nivel del patrimonio de un país, el conflicto puede existir cuando se trata de privilegiar en un espacio definido un elemento patrimonial sobre otro, de modo que alguno de ellos debe experimentar pérdidas significativas.

<sup>5</sup> Zonas críticas: por ejemplo, los límites y la capacidad reproductiva.

<sup>6</sup> Algo de esto es lo que está viviendo el planeta por la conjunción de calentamiento global, crecimiento poblacional incontrolado y expansionismo económico, al actuar conjuntamente sobre el medio ambiente. El más preciado patrimonio, la vida en el planeta, está en fase de una destrucción denunciada desde largo tiempo atrás, frente a la cual no existe ninguna estrategia global de rescate ni tampoco una intención seria de proponerla. Algunos países y gobiernos han procurado limitar los efectos de tal destrucción, pero hasta ahora, estas micro soluciones nada pueden hacer contra el fenómeno global.

sumergirlos en un proceso autodestructivo y caótico. El caso de la construcción del Tren Maya involucra una interacción violenta sobre el patrimonio ambiental natural, ejercida por el expansionismo económico-turístico y las decisiones políticas y empresariales interesadas en esto.

*En consecuencia, el problema es múltiple y complementa a los enunciados a nivel del espacio: ¿cuándo se producen interacciones que pueden derivar en daños o destrucción en parte del patrimonio nacional? ¿Qué tipo de interacciones facilitan el acoplamiento entre elementos patrimoniales? ¿Se pueden o no concertar, negociar o controlar de algún modo los procesos de destrucción de algunos elementos patrimoniales para evitarlos o ralentizarlos? ¿Cómo se podría re-normalizar la preservación del patrimonio y de la vida? ¿Con qué grados de libertad es posible planear un acoplamiento entre elementos patrimoniales en un mismo espacio, de modo que, lejos de destruir, sus interacciones permitan reconocer su valor y protegerlo?*

## **Problemática de estudio**

La observación del conjunto de problemas enunciados anteriormente, al ser aplicada al caso del Tren Maya, permite que los niveles generales de observación (complejidad, tiempo, espacio e interacción) se vinculen con observaciones sobre el impacto entre las dos formas o elementos patrimoniales involucrados en este caso. En tal sentido, al ser traducidas pasando de su generalidad a su particularidad (la del caso estudiado), de acuerdo con sus respectivos niveles y las fases en las que se encuentra el patrimonio de México, permiten reconocer:

- a) El desencaje de las dimensiones en que se mueven ambos tipos de patrimonio, lo cual provoca el conflicto en su impacto espacial, elemento que muestra la dificultad para concertar los distintos tiempos de evolución de estos elementos del patrimonio de México.
- b) La diferencia de tiempos, crecimiento y evolución que existe entre el patrimonio ambiental natural y el económico que, manifiestas en el caso del Tren Maya, se materializa en las pérdidas y ganancias para uno y otro elemento patrimonial.
- c) La coexistencia crítica de dos elementos patrimoniales en un mismo espacio, y las condiciones de cambio en que se producen transiciones o procesos de cambio de fase en y entre estos elementos, que con el tiempo, conllevan a la destrucción de, por lo menos, uno de ellos.

- d) Las afectaciones a través de interacciones entre las formas patrimoniales, *grosso modo*, conllevan un riesgo relacionado con los posibles daños o afectaciones a cada uno de los elementos patrimoniales yuxtapuestos, y reduce las posibilidades de acoplamientos entre los tipos de patrimonio en conflicto.

Dado este marco teórico-problemático, la metodología utilizada para observar el caso del Tren Maya es cualitativa. Se ha escogido esta metodología porque el conflicto suscitado en torno a la construcción del Tren Maya está atravesado tanto por hechos objetivos como por subjetivos, y ambos se potencian para hacer relevante el conflicto.

Las fuentes consultadas fueron, inicialmente, entrevistas, documentos y un reconocimiento general de los lugares que recorre el Tren Maya. A esto se sumó una gran cantidad de información procedente de la prensa nacional y extranjera, dando lugar a que, por su gran variedad de posturas, tenga un gran peso en este estudio, porque incluyen tanto noticias como los textos (no siempre completos) de documentos oficiales, algunas entrevistas, testimonios, y el punto de vista de expertos, de funcionarios y de gente originaria de las poblaciones por las que atravesará el tren, así como algunos otros materiales.

El enfoque general de este estudio se sitúa, en primera instancia, en una perspectiva teórica sobre aspectos básicos de los conflictos a nivel de formas u objetos patrimoniales, y en segunda instancia, se aplica a la observación de estos al nivel propio del patrimonio de México, destacando los hechos que se han presentado sólo en este caso concreto, los cuales se complementan más adelante con algunas observaciones que extienden su trascendencia a situaciones similares.

## **Observaciones e interpretación**

De acuerdo con la problemática estudiada en torno a este conflicto, y a las observaciones propias de los referentes sociales que se anexan al final sobre los aspectos sociales del conflicto, se irán respondiendo ordenadamente los cuestionamientos señalados con anterioridad sobre complejidad, tiempo, espacio e interacción en las fases a través de las cuales se manifiestan los aspectos emergentes de la superposición del patrimonio económico y turístico sobre el espacio del medio ambiente natural, la ecología y la biodiversidad. Después, se hará un comentario general sobre la situación dual de la sociedad.

La respuesta a los problemas se trata en lo general, y refiere globalmente lo que resulta de las observaciones acerca del caso en cada una de las dimensiones problemáticas (complejidad, tiempo, espacio e interacción).

## *Complejidad*

Al tratar la complejidad, se planteó el problema en los siguientes términos: *¿de qué manera se puede observar la complejidad entre los elementos diversos que forman el patrimonio de México en su conjunto?*

De acuerdo con lo observado, en relación con el caso del Tren Maya, la complejidad del conflicto entre los elementos patrimoniales está determinada por su muy diversa estructura, requerimientos y condiciones de existencia. Esto último se puede observar y registrar según sus peculiaridades, sobre la base de observaciones directas de los hechos registrados y las situaciones involucradas en la construcción, para luego comparar sus discrepancias, aunque no existen formas sencillas de reducirlas.

Esto es lo que se ha venido haciendo a medida que avanza este estudio, y dio lugar a los hechos registrados hasta este momento, que incluyen no sólo el trazado original del recorrido del tren, sino también los cambios que hubo que hacer debido a que no hubo un plan maestro para la construcción y a que no se calculó la resistencia del suelo en algunos lugares. Se destaca a este nivel que, desde la perspectiva de lo económico, todo se justifica en función del éxito financiero. Esto constituye acciones que pueden ser abiertamente agresivas sobre otros elementos patrimoniales, como es el caso del patrimonio natural que, a la vez, tiene un tipo de evolución que ignora todo lo que implica otro tipo de formación patrimonial. Desde el nivel de lo ambiental (naturaleza y culturas), no hay otro argumento que éste: “lo natural es natural”, y viene “predeterminado” en el sentido de que responde a sus propios tiempos, leyes y recursos, y carece de la misma elasticidad, la movilidad y recursos cambiantes de formas patrimoniales como las de la economía.

En el terreno afectado por la construcción del Tren Maya, la naturaleza no reacciona sobre la obra en marcha más que a partir de lo que la integra, es decir, oponiendo la fragilidad del suelo y los ecosistemas, recurriendo a su propia interdefinibilidad (García, 2013).

La lógica evolutiva de la naturaleza no es la misma de la economía: crecen a distintos ritmos y por razones diferentes; cualquier ajuste para acoplarlas implicaría pérdidas importantes para ambas en el sentido de que para acoplarse, tendrían que ajustar mutuamente su propia complejidad.

Los acoplamientos no son imposibles. Por ejemplo, la naturaleza y los grupos sociales se han acoplado en muchos aspectos, de modo que el hombre puede vivir en climas extremos, como los del norte de Canadá o los de Tierra del Fuego. Ciertas especies se han adaptado a condiciones climáticas que han tenido repercusiones en su alimentación y costumbres. Por tanto, un acoplamiento estructural es posible, pero no en cualquier caso ni bajo cualquier tipo de condiciones. Así, para resolver la complejidad derivada de la relación entre patrimonio ambiental y económico, hay que considerar sus características y las diferencias de cada uno con respecto al otro, y hacerlo cuidadosamente para no caer en una solución de facto donde los perjuicios pueden trascender hacia la destrucción.

En el caso del conflicto patrimonial producido por la construcción del Tren Maya, sin embargo, la decisión económico-política se tomó sin prestar atención a los requerimientos del patrimonio natural, aumentando las posibilidades de que no se pueda resolver y de que el patrimonio ambiental natural sea irreversiblemente dañado.

## *Tiempo*

*El problema es: ¿cómo concertar los distintos tiempos de evolución de los elementos del patrimonio para reducir las pérdidas, en algunos casos irreparables, e incorporar lo nuevo?*

Al considerar el tiempo, en cuanto al conflicto entre patrimonio ambiental natural y patrimonio económico/turístico, se observa que el patrimonio ambiental disminuye o aumenta muy lentamente en comparación con el tiempo que maneja la economía.

Los árboles talados no se pueden reponer en semanas, el suelo selvático invadido por las vías y construcciones se desgasta generalmente de forma irrecuperable y los acuíferos en los cenotes, en la medida en que se contaminan, disminuyen considerablemente las reservas de agua potable (las más grandes del país), afectando de forma inmediata a las comunidades, la flora y la fauna que se encuentran en las reservas.

Por otro lado, al considerar el tiempo y la forma en que se mueve en el tiempo el patrimonio económico, se observa la rapidez con que actúa, la cual contrasta fuertemente con los ritmos de la naturaleza.

En un mundo peligrosamente desequilibrado (tormentas bomba, sequías, incendios forestales y contaminación de todo tipo), el tiempo de vida del planeta

—no sólo del país— está acortándose con velocidad. En contraste con lo que se considera desde la economía y la política, lo más conveniente es proteger el patrimonio ambiental natural, porque es el más importante para la supervivencia humana.

La alternativa más valiosa por sus implicaciones a mediano y largo plazos no está a favor de la economía, cuyas ganancias serán pírricas cuando se hayan destruido las fuentes naturales de agua, oxígeno o fertilización del suelo. La alternativa más valiosa es preservar los recursos naturales. Un proyecto metódicamente organizado para realizar obras como la del Tren Maya requiere también la concertación de tiempos.

La concertación es una alternativa que implica un reajuste de tiempos, que hasta ahora, en el caso del Tren Maya, no se ha hecho, pero que es necesaria para seguir existiendo. Esta alternativa de reajuste de tiempos tiene que partir de un estudio claro de las consecuencias que tiene la acción humana sobre todas las formas patrimoniales y su revalorización, así como una necesaria reconsideración del tiempo en relación con el patrimonio, tanto en su conservación como en su mantenimiento y reproducción. Respetar los distintos tiempos de evolución del patrimonio nacional es requisito para conservarlo; la historia evolutiva del planeta ofrece posibilidades de que esto ocurra.

## *Espacio*

En cuanto al espacio, ya se indicó anteriormente que el problema es doble: *¿pueden coexistir dos elementos patrimoniales en un mismo espacio? ¿Bajo qué condiciones de cambio se producen transiciones o procesos de cambio de fase en y entre estos elementos que pueden llevar a la destrucción de, por lo menos, uno de ellos?*

Resolver esta cuestión aplicada al conflicto del Tren Maya sólo puede considerarse en la medida en que se acepte la posibilidad de que dos cosas diferentes ocupen un mismo lugar a un mismo tiempo. En la paradoja de la tela que es y no es el conjunto de los elementos que la integran, Morin (1994) ofrece un ejemplo de esto, que sitúa dicha cuestión en un terreno paradójico, pero la pregunta obliga a ir un poco más allá y a centrar la observación en la propia realidad del espacio que ocupan las formas.

Una primera cuestión que llama la atención es la *simbiosis* que puede existir entre formas patrimoniales diversas. La simbiosis se produce cuando dos formas patrimoniales cohabitan en un mismo espacio, y puede conducir al codesarrollo de ambas o al sometimiento o supervivencia supeditada de una por la otra.

En otros casos, no se trata de una simbiosis, sino de un ensamble en el que las formas patrimoniales superpuestas en un mismo espacio pueden mantenerse ocupándolo con irritaciones y daños reducidos.

En forma natural o espontánea existen muchos ejemplos de coexistencia entre elementos patrimoniales en un mismo espacio. Por ejemplo, hay poblaciones indígenas que han desarrollado relaciones amigables con el medio ambiente, y no cortan árboles para obtener leña, sino ramas, impulsadas por una cultura de lo necesario, no del desperdicio. Asimismo, y sin intervención humana, el medio ambiente natural y el paisaje coevolucionan sin destruirse uno al otro.

En forma artificial, impuesta por la acción humana, encontramos otro tipo de coexistencia entre formas patrimoniales, por ejemplo, las que existen en algunos “parques ecológicos”, que dentro de una reserva natural han creado diversas formas de acceso al turismo y que son sostenibles dentro del medio natural, porque reducen al mínimo los efectos de la presencia de éste en selvas, bosques, suelos y paisajes, posibilitando también obtener recursos extra para el sostenimiento natural (cuidado de especies en extinción y control de la caza furtiva). ¿Cómo lo hacen? Diversas experiencias a través del mundo han encontrado algunas soluciones, porque existen —por ejemplo— muchas formas de concebir el turismo encauzándolo hacia prácticas ecológicas que no sólo respetan, sino que incluso viven del patrimonio natural, tales como: *a)* los senderos designados para hacer los recorridos construidos con recortes de troncos naturalmente caídos por donde pasan los visitantes con un guía y de los cuales no se pueden separar, *b)* los andadores aéreos para evitar que se desgaste el suelo con la presencia humana, *c)* algunos sistemas de aerosillas o cabinas del tipo de los teleféricos para ver desde el aire las bellezas del medio, o *d)* los paseos en globo sobre ciertas zonas consideradas patrimonio natural.

Pese a que existen formas de mantener contactos artificiales y naturales que permiten la relación amigable y aun simbiótica entre formas patrimoniales que coexisten en un mismo espacio, son muchas las situaciones —naturales<sup>7</sup> o artificialmente creadas— que conducen un cambio de estado devastador para alguna forma de patrimonio o para ambas. Un caso de destrucción total del patrimonio minero fue el del despojo de los metales preciosos del cerro de Potosí durante la dominación española mientras se enriquecía la corona española. Otros menos notables, pero igualmente destructivos, son las talas de árboles en regiones de Chaco, en Argentina; la caza deportiva sin restricciones en algunos países de África;

---

<sup>7</sup> En este nivel pueden tenerse en cuenta las catástrofes volcánicas, los temblores de tierra, las inundaciones, entre otros fenómenos.

los cambios de uso del suelo para el ganado o la siembra que acabó con especies y deterioró el mismo suelo; el avance de la mancha urbana y la “modernización”, que acabó con elementos que contribuían a la identidad de una zona, por mencionar algunos.

Respondiendo concretamente a las preguntas planteadas: *a)* en el conflicto entre formas/objetos patrimoniales, no se estimó la posibilidad de que el patrimonio ambiental natural y el económico turístico coexistieran, sino que se sometió el primero al segundo, y *b)* las condiciones de base para la destrucción progresiva del patrimonio ambiental natural ya se están dando y se multiplicarán, porque la construcción del tren no se queda en el trazo de líneas y la construcción de estaciones, pues el turismo —tal como lo ha venido haciendo en otras regiones de México y del mundo— requiere también áreas de hospedaje, alimento, recreación y consumo que se extenderán a expensas del patrimonio ambiental natural.

### *Interacción*

En el caso del conflicto originado por la construcción del Tren Maya, el problema de la interacción entre formas de patrimonio muy disímiles es múltiple y complementa a los enunciados a nivel del espacio, pero lo observado como problema, se tratará ordenadamente.

- a)* ¿Cuándo se producen interacciones que pueden derivar en daños o destrucción en parte del patrimonio ambiental natural? Las interacciones que pueden derivar en daños o destrucción de parte del patrimonio nacional son aquellas que existen entre formas patrimoniales cuando se afecta la estructura, identidad o posibilidad de desarrollo de alguna de ellas (o de ambas). En el caso del Tren Maya, es evidente que la superposición del patrimonio económico-turístico sobre el medio ambiente ya se encuentra produciendo daños importantes a la naturaleza, porque se han talado innecesariamente más de 20,000 árboles en el estado de Quintana Roo (Cisneros, 2022), en principio para despejar la ruta del tren en el tramo Cancún-Tulum, pero luego, la ruta cambió (Flores, 2022). No se sabe a dónde han ido a parar esos árboles, porque al tratar de verificar el lugar en donde supuestamente se encontraban algunos de ellos, se comprobó que no están en los sitios en que deberían encontrarse. Estos árboles (siricotes, ceibas, cedros, palmas y makulis), propios de la región, necesitan tiempo para crecer, de tal modo que, aunque el gobierno de México sostenga que ha plantado 142,852 hectáreas con



142 millones de árboles con el apoyo de 57 mil campesinos (lo que no se ha podido comprobar), eso no significa ni que los árboles plantados fueran de las mismas especies autóctonas ni que con eso se pueda detener el daño que ya se ha causado al patrimonio ambiental. Además, reforestar no sólo implica plantar árboles, sino disponer de lo necesario para que crezcan.

Finalmente, el gobierno reconoció una “afectación crítica” por la tala de casi 500 hectáreas de selva en el tramo cinco del Tren Maya, pero aun así, la construcción se mantuvo en progreso (a pesar de que un juez logró detenerla por un breve periodo).

Por otro lado, la interacción con el Tren Maya intensificará en la fauna autóctona una serie de problemas que ya existían. Estos son: una considerable disminución del hábitat para las especies endémicas y su fragmentación mediante el trazado de vías. El atropellamiento y muerte de animales, ya que estos no reconocen las señales ni entienden cuáles son los pasos en los que pueden cruzar a salvo. La reducción del hábitat ya era considerable, y había originado que en zonas aledañas a las reservas (por ejemplo, en Mahahual), los jaguares y otros felinos se acercaran a lugares poblados en busca de alimento.

La alteración del comportamiento animal puede tener efectos negativos en la población aledaña y, con esto, repercutir en la muerte de animales considerados peligrosos o dañinos por el hombre, porque estos comienzan a buscar alimento en zonas habitadas.

Asimismo, la interacción por la superposición del circuito donde pasa el tren, afecta acústicamente la vida animal. El ruido que produce un tren interfiere con los sonidos animales, que son particularmente importantes en épocas de apareamiento y evita que detecten oportunamente a sus depredadores cuando se acercan. Esto se proyecta en un decrecimiento de las poblaciones de distintas especies y, en general, de la biodiversidad.

La interacción del Tren Maya con la naturaleza incrementa la fragmentación del ecosistema por el paso de las vías, y deja a la población animal y vegetal acotada y confinada en espacios arbitrariamente impuestos, reduciendo aún más su espacio vital.

- b) *¿Qué tipo de interacciones facilitan el acoplamiento entre elementos patrimoniales? ¿Se pueden o no concertar, negociar o controlar de algún modo los procesos de destrucción de algunos elementos patrimoniales para evitarlos o ralentizarlos? ¿Cómo se podría re-normalizar la preservación del patrimonio y de la vida?*

Es un hecho que “La pérdida de hábitat sucede por el ‘cambio de uso del suelo’ de ecosistemas naturales”, tal como lo reporta Expok al referirse a lo sucedido con la construcción del Tren Maya. Pero ¿podría de ser de otro modo?

Posiblemente, sí. Un tren elevado y áreas peatonales en andadores elevados para que los visitantes y turistas pudieran admirar la magnificencia de las áreas naturales de la región por donde transitará el tren, hubiera sido una posibilidad de que las interacciones entre naturaleza y patrimonio turístico no fueran tan destructivas para el primero y le dieran, por su novedad e interés, un mayor atractivo al turismo. Aún más, las áreas de hospedaje y expansión de los turistas pueden ser elevadas, convirtiendo la zona en un espacio único en el país y, posiblemente, en el mundo.

*c) ¿Con qué grados de libertad es posible planear un acoplamiento entre elementos patrimoniales en un mismo espacio, de modo que, lejos de destruir, sus interacciones permitan reconocer su valor y protegerlo?*

Esta pregunta no se puede responder en el caso del conflicto del Tren Maya, porque fue una obra que no surgió de una clara planeación, no existió al inicio ningún plan maestro.

Para planear acoplamientos entre formas patrimoniales, hay que conocerlas y estimar las posibilidades que tiene cada una de establecer relaciones ecológicas con otras. Una apreciación superficial de las formas patrimoniales suele destacar las diferencias o despreciar unas formas patrimoniales en contraste con otras.

Esto ha sucedido en el caso del Tren Maya, porque nunca se tuvieron en cuenta las posibilidades de acoplamiento del patrimonio económico-turístico y el medio ambiente natural. Las intervenciones desde el gobierno se expresaron en el acuerdo oficial del 22 de noviembre de 2021, en el que “Se instruye a las dependencias y entidades de la Administración Pública Federal a realizar las acciones que se indican, en relación con los proyectos y obras del Gobierno de México considerados de interés público y seguridad nacional, así como prioritarios y estratégicos para el desarrollo nacional”.

Este acuerdo canceló la posibilidad de negociaciones o acoplamientos para mitigar el conflicto entre patrimonio ambiental natural y económico/turístico, ya que afirmó la prevalencia de lo económico/turístico sobre lo ambiental natural, lo cual posiblemente intensifique la irritación y el conflicto entre las formas patrimoniales involucradas en la construcción del Tren Maya. Este acuerdo pone de manifiesto la decisión desde el poder político, económico y judicial, de revisar las interacciones que pueden derivar en daños o destrucción de parte del patrimonio nacional y, a su criterio, atenuar el conflicto.

La interacción entre elementos patrimoniales no siempre tiene que significar la destrucción de alguno de ellos o la imposición de unos intereses o formas de percibir el patrimonio sobre otras, sino que deja espacio a la concertación, el diálogo y la posibilidad de encontrar soluciones que no serán lo que cada una de las partes originalmente quería, sino la solución mediada que haría posible resolver el problema respetando ambas formas patrimoniales, minimizando sus aspectos conflictivos y los niveles de irritación.

En el caso del Tren Maya, sin embargo, se optó por lo opuesto. La interacción del patrimonio económico sobre el patrimonio ambiental natural fue impuesta (desde el gobierno, con la connivencia de grupos empresariales) y violenta. Esta imposición tiene proyecciones inmediatas, pero también mediatas, porque los conflictos no se resuelven cuando no lo hacen los problemas que les dan origen.

## Conclusión

Después de reconocer cómo la complejidad, el tiempo, el espacio y la interacción se presentan y afectan las diversas formas patrimoniales en general —y están en la estructura misma de las relaciones entre formas u objetos patrimoniales—, los mismos niveles de observación se aplicaron al conflicto entre formas de patrimonio en el caso del Tren Maya y de esto se dedujeron sus posibilidades de evolución. Originalmente, existieron condiciones que podían solucionar el conflicto y que se muestran al tratar cada nivel de observación relacionado con éste.

Sin embargo, el conflicto no se resolvió porque no se tomaron en cuenta las distintas características de los elementos patrimoniales involucrados, sino que se ha perpetuado en deterioro de uno de ellos, por razones ajenas al propio patrimonio. Esto se hizo de manera forzada (como la misma decisión de construir el Tren Maya) mediante decisiones ajenas (intereses políticos y empresariales de sectores de la sociedad), a través de un acuerdo que declaró que la construcción del tren era asunto de interés nacional para impedir que la construcción se demorara o detuviera.

Sin atender a ninguna consideración en defensa del medio ambiente, el conflicto relacionado con el Tren Maya finalizó abruptamente cuando la Presidencia de la República consideró que la construcción de este tren era asunto de seguridad nacional el 22 de noviembre de 2021.

Hasta diciembre de 2022, la imposición del Tren Maya ha privado sobre cualquier tipo de acuerdo que mitigue los daños que le causará al patrimonio ambiental natural de México y al del planeta. En contraste, se han comenzado a descubrir los intereses de quienes ven en él una gran oportunidad de negocios. Sin embargo,

el 18 de enero de 2023, el Juez Primero de Distrito en el estado de Yucatán, otorgó la suspensión provisional de la construcción del Tramo 5 Norte y Sur del Tren Maya, impidiendo la tala y el desmonte de modo que no se permite la remoción o destrucción de la flora del terreno, a la vez que el movimiento Sálvame del Tren ha pedido a las redes sociales que viralicen este logro.

En conclusión, el conflicto no ha terminado, sino que se ha silenciado en los medios de comunicación (hasta donde se los puede controlar) y ha asumido socialmente un nuevo giro al aflorar en las redes. Mientras el Consejo Nacional de Seguridad, la Presidencia de la República y el resto de las instancias involucradas discuten la cuestión, los hechos observados sistemáticamente definen una situación de inestabilidad en la cual, para asegurar la imposición, se ha recurrido a ampliar el poder de las Fuerzas Armadas más allá de su papel tradicional. La construcción del Tren Maya ha quedado en sus manos.

Esta situación significa que el patrimonio nacional en general está siendo afectado de distintas formas, debido a que cada elemento constitutivo del patrimonio de México se encuentra vinculado con otros; lo que sucede en cada uno tiene repercusiones. Además, posee distintas formas de manifestarse y diferentes propiedades, muchas de las cuales existen en estrecha codependencia.

Los procesos de cambio no siempre se producen por la forma natural en que el tiempo, el espacio y las interacciones los ocasionan. El conflicto del Tren Maya es prueba de ello. La interacción humana, los accesos y los excesos de tal intervención los afectan. Por esto, el caso del Tren Maya reviste especial interés desde el punto de vista del patrimonio de México.

La construcción del tren sitúa en un mismo espacio dos elementos que no tienen el mismo potencial de supervivencia y reproducción, tal como es observable, entre otras cosas, por la información expuesta acerca de uno y otro. El tipo de desgaste de la economía puede resolverse reorientando la inversión, innovando, inyectando capitales a través de créditos, redirigiendo la inversión, reinvertiendo o activando la inversión en las ciudades, por mencionar algunas opciones. El desgaste del medio ambiente natural no cuenta con alternativas equiparables a las de la economía; además de requerir mucho trabajo para su mantenimiento y protección, la destrucción no siempre se puede reparar (por ejemplo, la extinción de especies vegetales y animales). ¿Cuánto luchan actualmente los conservacionistas por rescatar especies y bosques? Y eso, sin saber exactamente si sus esfuerzos tendrán éxito. Es este el punto crucial en que el conflicto desatado por la construcción del Tren Maya se sitúa.

De acuerdo con lo documentado hasta aquí, a partir de los hechos, el caso del Tren Maya precipita una situación crítica, imponiendo fases no naturales al patrimonio natural; es un conflicto en el que chocan diferentes fases en el tiempo y el

espacio, las naturales y las impuestas por la ruptura traumática de éstas. También en este conflicto se proyectan interacciones en espacios que se están alterando y tendrán consecuencias más allá de lo inmediato.

Finalmente, es evidente que, tras una decisión autoritaria, no se resuelven los conflictos. Lo más probable es que deriven —como el suscitado por la construcción del Tren Maya— hacia otras cuestiones y se amplíen los problemas que le dieron lugar (sobre todo, los relacionados con el daño que se ocasione al medio ambiente, la ecología y la biodiversidad, así como a la riqueza del paisaje natural de esa región de México), porque los problemas no resueltos no desaparecen por medio de resoluciones que los nieguen ni por actos de poder, sino que evolucionan hacia formas no predictibles, permitiendo el acceso a atractores evolutivos inesperados.

Lo que se destaca en este caso es que, en aras del acrecentamiento del patrimonio económico para un sector de la sociedad, se está poniendo en riesgo la supervivencia de la parte vital, natural, del patrimonio de México.

El conflicto del Tren Maya está acelerando una fase crítica, cuyas manifestaciones inmediatas ya son conocidas (tala de árboles, desplazamiento de personas, cambio de uso del suelo, deterioro de las culturas minoritarias, expansión del campo de negocios, incremento del turismo), pero a largo plazo, y en relación con situaciones similares, es una experiencia que, al poner en riesgo el patrimonio ambiental natural de México, también afecta el medio ambiente en otras regiones del planeta, y está precipitando la llegada al punto de no retorno.

## Glosario

**Acoplamiento:** ensamble y capacidad de ensamble entre objetos diversos que se asocian unos con otros sin necesidad de integrarse o fundirse totalmente uno con el otro.

**Atractor evolutivo:** es una manifestación de la alta complejidad de un sistema. Produce la cancelación o rechazo de formas evolutivas previas que aparecen como inútiles e involucra cambios de estado importantes. Aplicado a cada forma patrimonial (y eventualmente, al patrimonio de México en su conjunto), el atractor evolutivo conduce a través de nuevas formas de autorregulación, ya sea a la supervivencia, ya sea a la involución.

**Cambio:** es un fenómeno que afecta todo el espectro de lo real. En el caso del patrimonio de México, se entiende por cambio la diferencia que se manifiesta en su conjunto y en cada uno de sus elementos entre una fase y otra.

**Cambio de estado:** el cambio de estado alude a las características físicas de los elementos. Es la evolución de una sustancia en distintos estados de agregación sin que se registren modificaciones de su composición (Guarnizo y Barrantes, 1999).

**Complejidad:** un sistema es complejo en la medida en que todos sus nodos no se interconectan directamente. Un sistema complejo es un conjunto o sistema que estructuralmente manifiesta múltiples ramificaciones enlazando diversos nodos, “en donde pequeñas variaciones en las condiciones iniciales provocan cambios irregulares, no periódicos, en las propiedades, cantidades o valores del sistema” (González, 2009).

**Conflicto:** el conflicto es la expresión y relación resultante de la contraposición de intereses, posibilidades, ideas, objetos y comportamientos. En el estudio sobre el Tren Maya, el conflicto se puede entender como la consecuencia de la contraposición entre las naturalezas de los diferentes elementos patrimoniales. En el caso particular del Tren Maya, la naturaleza del patrimonio económico se contrapone con el ecológico, la biodiversidad y el medio ambiente, pues mientras que el económico busca expandirse y colonizar áreas naturales con la finalidad de crear infraestructura turística y generar oportunidades de negocio, la naturaleza del patrimonio ecológico, la biodiversidad y el medio ambiente reside en la conservación y preservación de lo que por sí mismos naturalmente poseen. La economía considera al patrimonio y desarrollo como algo indisolublemente ligado con las inversiones y la generación de dinero y fuentes financieras. El patrimonio ambiental no es generado sólo por la cultura humana, sino por la propia naturaleza e implica la biodiversidad y el paisaje.

**Emergencia:** es, parafraseando a Bunge (2010, p. 163), el surgimiento, la novedad, que surge en, dentro y desde las cosas, tales como objetos, propiedades o procesos cualitativamente nuevos. “No existe un mecanismo universal de emergencia: puesto que todos los mecanismos son específicos de la materia en la que acontecen, las cosas de clases diferentes tienen propiedades macrofísicas similares” (p. 165).

**Espacio:** es el medio en el que se encuentran objetos y movimientos. No se conocen sus dimensiones exactas, pero se estiman ilimitadas. En usos más acotados, se le atribuyen límites. Magnitud fundamental en el universo físico en donde se encuentran objetos y ocurren eventos (Garfias, 2005).

**Espacio de redes:** son espacios en donde se interconectan nodos que son equipados con una cierta métrica. Matemáticamente, se representan como un grafo geométrico aleatorio en donde los nodos se distribuyen de forma aleatoria y

uniforme en un plano bidireccional (Barthelemy, 2018). En un espacio-red, la noción de localización absoluta pierde vigencia mientras que se refuerza la importancia de la conexión a las redes.

**Extinción:** según Bunge (2010, p. 164), es lo opuesto o el complemento de la emergencia. Algo extinto deja de existir como tal. Si era una especie, ya no hay especímenes para reproducirla; si es una selva, ya no lo es, si era una persona, está muerta, y no existen rastros que permitan reproducirla.

**Extrapolación:** consiste en una forma de analogía mediante la cual algunas formas y/o funciones de un objeto o proceso se trasladan a otro que se considera equiparable.

**Fase:** cada uno de los estados por los que pasan los objetos; en el caso del patrimonio, cada uno de los estados que asume cada elemento del patrimonio, debido tanto a condiciones internas como condicionadas y procedentes de su entorno.

**Flexibilidad:** es la cualidad de ciertos objetos que permite que se adapten a condiciones muy variadas, que pueden alterar su forma, pero no su identidad. A su vez, puede ser entendida como el potencial de adaptabilidad del patrimonio de México y de cada uno de sus elementos constitutivos.

**Integración:** es el ajuste dinámico de unidades parciales en un conjunto. Mediante la integración patrimonial, por ejemplo, se considera el conjunto complejo y dinámico que constituye el patrimonio de México.

**Interacción/interactividad:** es la acción o influencia que se ejerce de forma recíproca entre dos nodos o elementos de un sistema. En la física, la interacción se genera a partir de una fuerza fundamental. Hoy en día, se conocen cuatro interacciones fundamentales: electromagnética, fuerzas nucleares fuerte, débil, y gravitacional.

**Interdefinibilidad:** sobre la base del concepto formulado por R. García (2013), al tratar el tema del conflicto entre las formas patrimoniales involucradas en la construcción del Tren Maya, se reconoce que las propiedades de cada uno de los elementos patrimoniales involucrados en éste sólo pueden definirse con base en y a partir de sus propios componentes.

**Irritación:** se produce en el interior de un objeto o sistema por la presencia de otro que es concebido como amenaza o diferencia por este sistema. También puede definirse como: “El proceso a través del cual unos acontecimientos que se han producido en el entorno encuentran cierta resonancia en el sistema” (Urteaga, 2010, p. 309).

**Nivel:** cada nivel está constituido por conjuntos de cosas/objetos y elementos no materiales con sus propias características. La observación por niveles se justifica debido a que significan una novedad cualitativa. Los niveles que se observan en el caso del Tren Maya implican estructuras, organización e integración-desintegración y se reconocen con base en su temporalidad y el grado de avance del Tren Maya.

**Observación:** la observación sistemática es la base de toda investigación científica y consiste en una aproximación progresiva al objeto(s) para extraer información.

**Patrimonio de México:** es el conjunto complejo y dinámico de la riqueza del país, formado por lo que ha heredado, lo producido recientemente y lo que espera legar a las generaciones futuras por considerarlo valioso; resulta de las aportaciones diversas de grupos y culturas del país. Al estar sometido al cambio, este patrimonio puede evolucionar de distintas formas y también reducirse por pérdidas, desgaste o, incluso, por la competencia de algunos de sus elementos sobre otros.

**Realidad:** según Bunge (2010), “La realidad es estratificada, no simple, porque las cosas tienden a organizarse en sistemas y todo sistema posee propiedades (emergentes) de las cuales sus componentes carecen” (p. 173).

**Relación de adyacencia:** proximidad o contigüidad entre elementos o nodos que casi se tocan (RAE, 2022).

**Relación de cercanía:** es la relación de distancia entre dos nodos. Se basa en calcular la suma, o bien, el promedio de las distancias geodésicas (o longitudes de los caminos más cortos) desde un nodo hacia todos los demás (Aggarwal, 2011).

**Relación de conflicto:** extrapolando lo que entiende Alvarado (2003) cuando se refiere a relaciones de conflicto, aquí se la entiende como una relación en la que predominan el desconcierto, el antagonismo y la oposición, generados por una tensión entre opuestos y contradictorios que ocasiona contrariedades entre formas patrimoniales diferentes y fuerzas sociales, y en donde se presenta una resistencia y una interacción reflejada muchas veces en el agotamiento y el desequilibrio, que son formas comunes de experimentarlo. El conflicto, además, puede aparecer como resultado de la incompatibilidad entre trayectorias, objetivos, percepciones o resultados entre formas patrimoniales y grupos que plantean metas disímiles.

**Simbiosis:** en este estudio, la simbiosis se aplica a formas patrimoniales que se refuerzan mutuamente y pueden llegar a coevolucionar en un mismo espacio o a destruirse. Un caso de simbiosis es el que se suele dar entre ciertas formas patrimoniales como el paisaje y el medio ambiente natural. Otro caso es el que se produce entre la economía y el patrimonio minero, aunque en él no se observa



una coevolución, sino que la economía acaba destruyendo los recursos minerales naturales.

**Tiempo:** “Es un concepto mental en cuanto que, a partir de esas experiencias, concebimos el tiempo como un marco universal, como aquella ‘escala’ de ordenación cronológica de todos los sucesos [...] Se funda en la duración, sucesión y la simultaneidad, que percibimos constantemente en nuestra experiencia interna y externa” (Doncel, 1989, pp. 58-59).

**Transición de fase:** proceso de cambio del estado de un elemento, en donde varían sus parámetros físicos, pero no su composición elemental (Manero, 2011).

## Referencias

- Aggarwal, C. C. (Ed.). (2011). *Social network data analytics*. Springer.
- Alvarado, M. E. F. (2003). Los conflictos y las formas alternativas de resolución. *Tabula Rasa*, 1, 265-278.
- Barthelemy, M. (2018). *Morphogenesis of spatial networks*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-20565-6>
- Bunge, M. (2010). *Materia y mente*. Siglo XXI.
- Cisneros, V. (2022, 10 de marzo). Remueven árboles para abrir paso al tren maya. *Mexicanos contra la corrupción y la impunidad*. <https://contralacorrupcion.mx/remueven-arboles-para-abrir-paso-al-tren-maya/>
- Doncel, M. (1989). El tiempo de la física: de Newton a Einstein. *Revista Enrahonar*, 15. <https://doi.org/10.5565/rev/enrahonar.763>
- Flores, V. (2022, 20 de enero). Nueva ruta del Tren Maya deja miles de árboles talados y millones de pesos tirados a la basura. *El Sol de México*. <https://www.elsoldemexico.com.mx/finanzas/nueva-ruta-del-tren-maya-deja-miles-de-arboles-talados-y-millones-de-pesos-tirados-a-la-basura-7756478.html>
- García, R. (2013). *Sistemas complejos. Concepto, método y fundamentación epistemológica de la investigación interdisciplinaria*. Barcelona.
- Garfias, O. (2005). La realidad del espacio. Síntesis de los avances en metodología para la enseñanza del espacio arquitectónico. *Pharos*, 12(1), 63-107.
- González, J. (2009). La teoría de la complejidad. *Dyna*, 76(157), 243-245.
- Guarnizo, J. R. y Barrantes, D. R. (1999). Reflexiones didácticas sobre los estados de agregación de la materia. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 14, 283-292.

- Luhmann, N. (2007a). *La sociedad de la sociedad*. Herder/Universidad Iberoamericana.
- Luhmann, N. (2007b). *Sociología del riesgo*. Universidad Iberoamericana/Universidad de Guadalajara.
- Manero, O. (2011). Transiciones de fase fuera del equilibrio en fluidos complejos. *Educación Química*, 22(1), 28-31.
- Morin, E. (1994). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa.
- Morin, E. (2007). *El método. El conocimiento del conocimiento* (Vol. III). Cátedra.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (s. f.). *Patrimonio natural*. <https://es.unesco.org/themes/patrimonio-natural>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1972). *Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural*. <https://www.unesco.org/es/legal-affairs/convention-concerning-protection-world-cultural-and-natural-heritage>
- Real Academia Española. (2022). Adyacencia. *Diccionario de la lengua española - Edición del Tricentenario*. <https://dle.rae.es/adyacencia>
- Secretaría de Turismo. (2022, 7 de agosto). *Ingreso de divisas por turismo podría superar los 26 mil millones de dólares al cierre de 2022*. <https://www.gob.mx/sectur/prensa/ingreso-de-divisas-por-turismo-podria-superar-los-26-mil-millones-de-dolares-al-cierre-de-2022>
- Urteaga, E. (2010). La teoría de sistemas de Niklas Luhmann. *Contrastes. Revista Internacional de Filosofía*, 15. <https://revistas.uma.es/index.php/contrastes/article/view/1341>

## CONCLUSIONES

Como se advirtió al principio de este libro, las conclusiones que se obtienen no son respuestas definitivas a lo que está implicado en el complejo conjunto de lo que se llama patrimonio, son observaciones parciales, preguntas nuevas e hipótesis. Aunque en cada capítulo se trataron aspectos diferentes del patrimonio nacional, las piezas de este rompecabezas —que parece tan engorroso— contienen elementos que, con base en una lectura transversal, indican que ciertas observaciones pueden articularse y servir de guía para estudios posteriores. La lectura transversal es un procedimiento que sobre la base de ciertos criterios puede establecer conexiones y, basándose en ellas, plantear premisas que las expresan.

Entre las observaciones desarrolladas a través de los seis capítulos del libro, se registran las siguientes debido a su potencial para formular nuevas preguntas o políticas de conservación:

- La complejidad del patrimonio de México requiere que sus diversas formas, elementos y procesos, a medida que se definen, se conozcan mejor y se resguarden.
- La ausencia de conocimiento sobre el patrimonio puede acelerar los procesos de su desgaste y destrucción.
- Toda acción que se emprenda socialmente para incrementar algún tipo de patrimonio, tendrá consecuencias a corto, mediano y largo plazos sobre otras.
- El patrimonio ambiental es una forma patrimonial escasamente reconocida y respetada, que afecta directamente la calidad de vida y el desarrollo humano.
- Los distintos elementos/formas y procesos patrimoniales evolucionan en tiempos diferentes debido a sus componentes constitutivos.

- La complejidad del patrimonio de México no puede ser resguardada por una sola entidad, tiene que ser compartida e incluir la participación de los sectores de la sociedad involucrados en su reconocimiento y valoración.
- El resguardo del patrimonio intangible encuentra una buena y relativamente poco costosa posibilidad de protegerse mediante el *streaming*.
- La responsabilidad de resguardar el patrimonio no puede depender sólo de las instituciones de gobierno y las privadas; es una responsabilidad social que tiene que ser compartida debido al esfuerzo y costo de sostenimiento de lo que se valora. Por ejemplo, el cuidado del patrimonio arqueológico, que tiene que protegerse por las instituciones y las comunidades aledañas.
- En aras de la inclusión necesaria de las diversas culturas e intereses, así como de los tipos de patrimonio que recibieron, aprecian, construyen y quieren heredar a generaciones futuras, hay que establecer regulaciones específicas para los casos equiparables entre sí y educar a la población interesada para la conservación desde los primeros niveles de educación, para que sea posible evitar el vandalismo, la destrucción y promover el cuidado de las formas patrimoniales.
- Hay formas patrimoniales que tienden a expandirse y apropiarse de otras. El caso típico es el del patrimonio económico.
- Complejidad, tiempo, espacio e interacción se presentan y afectan cada una de las diversas formas/elementos y objetos patrimoniales de maneras diferentes.
- A su vez, las vicisitudes de la existencia concreta, los procesos y los contextos en que se encuentra cada forma/elemento/proceso patrimonial actúan sobre la posibilidad de provocarle cambios de estado.
- Todos los objetos patrimoniales están sometidos a su propia complejidad, tiempo, espacio e interacción.
- En condiciones de simbiosis, interpenetración y acoplamiento estructural, dos formas/elementos patrimoniales pueden coexistir en un mismo espacio.
- Algunos elementos patrimoniales pueden pertenecer simultáneamente a distintos tipos (por ejemplo, las arenas forman parte de la lucha libre como patrimonio, al mismo tiempo, son manifestaciones del patrimonio de la cultura popular, del patrimonio económico y del patrimonio arquitectónico).
- Cuando sucede lo anterior, existen conflictos cuando alguna de estas formas patrimoniales procura prevalecer o apoderarse de otros aspectos de algunas de estas otras formas patrimoniales o pretende alejar el objeto compartido de éstas.
- El desconocimiento de lo que es el patrimonio nacional y la sensibilidad propia de cada una de sus formas/elementos/procesos puede conducir a la toma de decisiones desastrosas para algunos de ellos.

- Es necesario regular la protección del patrimonio en todos sus aspectos para evitar que ciertos grupos e individuos, por medio de la corrupción o el engaño, se apropien de él. El patrimonio de México es de todos los habitantes del país y todos tienen que conocerlo, respetarlo y protegerlo.
- Los que más conocen del patrimonio, los que lo viven, deberían tener voz en las formas de preservación, explotación y comunicación.
- Muchos de los tipos de patrimonio tratados en este libro están vivos, es importante entender sus propios procesos de cambio para comprenderlos y preservarlos.
- Teórica y metodológicamente, el patrimonio debe contemplarse a la luz de nuevos fenómenos sociales.

Finalmente, como toda obra abierta, este libro queda en manos de sus lectores, que pueden utilizar cualquiera de sus aristas para continuar desarrollando los temas y observaciones que se han presentado. Su trabajo creativo y ordenado es lo que conducirá a nuevos conocimientos. Sus aportaciones son bienvenidas.

La primera edición electrónica de *PATRIMONIO DE MÉXICO:*  
*NOVEDAD, COMPLEJIDAD Y CONFLICTO,*  
realizada por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM,  
se finalizó el 15 de abril de 2024. La producción de esta obra  
estuvo a cargo de Aarón González Cabrera,  
ubicado en la alcaldía Coyoacán, Ciudad de México.  
En su composición se utilizó la tipografía Bembo Std. en 11/13,4 puntos.  
Cuidado editorial: Departamento de Publicaciones, FCPyS, UNAM.

El patrimonio de México dista mucho en amplitud, diversidad y profundidad de lo que se entiende por *patrimonio* desde la perspectiva clásica, institucional y legal, ya que es todo aquello que los variados grupos sociales que integran el paisaje social de México recibieron, valoran, acrecientan y quieren preservar como nuevas formas de riqueza.

Hablar de patrimonio no implica referirse a lo excepcional, sino a lo que es valorado y estimado por quienes habitan el país: es decir, a todos los grupos y sectores sociales que integran la sociedad en México.

El propósito del libro es mostrar, como piezas de un rompecabezas espaciotemporal, algunos de los elementos y fenómenos que concurren en la composición del patrimonio de México.

Este es un libro para lectores creativos, capaces de reflexionar y avanzar en el conocimiento del patrimonio a partir de los elementos que el texto expone.

ISBN: 978-6-07308-900-5



FACULTAD DE CIENCIAS  
POLÍTICAS Y SOCIALES