



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL ESCUELA SUPERIOR DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA

Unidad Tecamachalco

Sección de Estudios de Posgrado e Investigación



FORMAS URBANAS DEL TIEMPO LIBRE

Dr. Ricardo Antonio Tena Núñez

MC. José Antonio Ayala García

Foro sobre *Desarrollo Urbano Sustentable* para la integración del Plan Municipal de Desarrollo (2008-2011) del H. Ayuntamiento de Puebla. 29 de abril de 2008

***Entre la ciudad triste (del trabajo) y la ciudad feliz (del ocio)
hay un abismo virtual que las separa y en el fondo las une,
transitar por él es un juego donde se gana y se pierde,
lo extraño es que hoy el abismo sea otra ciudad: Ludópolis.***



CIUDAD Y CULTURA

- La relación cultura-ciudad es compleja y hoy está afectada por la globalización y la posmodernidad, propiciando cambios en los procesos de urbanización.
- La privatización del espacio público disuelve y fragmenta la ciudad y la ciudadanía, las hace selectivas, excluyentes y disgregantes.
- Se suman las **TIC** que recluyen a los ciudadanos en espacios domésticos y fomentan el individualismo.
- La **terciarización** nutre el crecimiento de las industrias culturales, en particular las referidas al entretenimiento masivo
- La gran diversidad de actores que conviven y disputan territorios, genera una amplia producción cultural en el espacio público que apela a la **negociación de intereses**.



CIUDAD y TIEMPO LIBRE

- IDENTIDAD Y CULTURA URBANA
- URBANIZACIÓN SOCIOCULTURAL
- TIEMPO Y ESPACIO
- ESPACIO PÚBLICO Y TIEMPO LIBRE
- ESPACIO LIBRE Y TIEMPO PÚBLICO
- OCIO Y NEGOCIO DEL ENTRETENIMIENTO



Efectos culturales de la ciudad

El concepto: *urbanización sociocultural*, se refiere al conjunto de efectos sociales y culturales que produce tanto el *espacio urbano* como el *proceso de urbanización*.

Se trata de una mutua afectación entre el espacio urbano y la sociedad, siendo una y otra, alternativamente objeto y sujeto en este proceso.



Bases teórico-metodológicas

El marco teórico es *transdisciplinario*, basado en estudios urbanos y socioculturales que enfatizan la relación ciudad-ciudadano, aportan una visión sociohistórica y apoyan el análisis de la *dimensión cultural de las prácticas urbanas*.

Las referencias teóricas fundamentales son:

El modelo sistémico de análisis de ciudades (C. Morales,1990)

La concepción urbana que enfatiza al ciudadano (J. Borja, 1994)

La concepción simbólica de la cultura y el enfoque interpretativo (C. Geertz, 1973; G. Giménez,1994)

El método de la *hermenéutica profunda* (J. B. Thompson,1990)

El método de etnografía urbana (J. Magnani,1991)

La reinterpretación de la cultura urbana parte del registro etnográfico de las prácticas, expresiones y experiencias urbanas que forman ***manchas culturales***. Tal percepción social (*doxa*), sometida al análisis hermenéutico, genera una reinterpretación denominada urbanización sociocultural.

Centro Histórico de la Ciudad de México

Dimensión cultural de las prácticas urbanas

Santo Domingo: *Formas impresas de memoria popular*



Centro Histórico de la Ciudad de México

Dimensión cultural de las prácticas urbanas

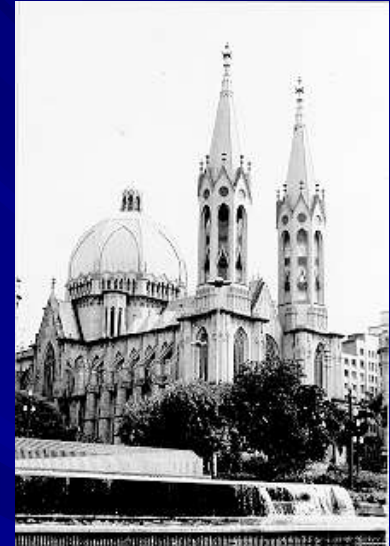
Manchas culturales y ciudadanía



Centro Histórico de la ciudad de São Paulo

Dimensión cultural de las prácticas urbanas

El escenario: Plazas de Sé y Clóvis Beviláqua.



Centro Histórico de la ciudad de São Paulo

Dimensión cultural de las prácticas urbanas

San Francisco – Clóvis/Sé: mancha cultural *jurídica*



DEL ESPACIO PÚBLICO Y EL OCIO AL ENTRETENIMIENTO MASIVO

- ENTRETENIMIENTO Y MASIVIDAD
- LO MASIVO: CULTURA Y CONSUMO CULTURAL
- RECREACION Y ENTRETENIMIENTO MASIVO
- JUEGO Y ENTRETENIMIENTO MASIVO COMO SENTIDO DEL ESPACIO
- LAS INDUSTRIAS CULTURALES
- OCIO Y NEGOCIO
- ENTRETENIMIENTO: GUÍA DE LA URBANIZACIÓN POSMODERNA



ENTRETENIMIENTO Y URBANIZACION SOCIOCULTURAL

- EFECTOS CULTURALES QUE GENERAN LOS SITIOS DE ENTRETENIMIENTO MASIVO EN LOS HABITANTES.
- LO URBANO DEL ESPACIO Y LA EXPERIENCIA QUE URBANIZA.
- LUGARES DE ENTRETENIMIENTO MASIVO QUE MOLDEAN LAS FORMAS DE VIDA.
- INSERCIÓN DE ESTE TIPO DE SITIOS EN LA CONSTRUCCIÓN DE UNA CIUDAD POSMODERNA Y GLOBALIZADA.



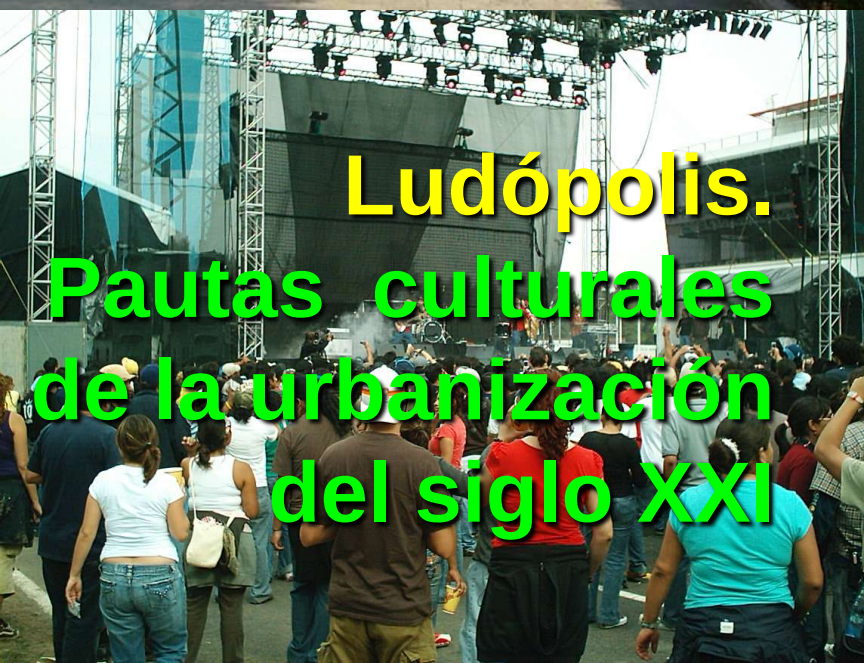
CIUDAD Y TIEMPO LIBRE



Espacio público y
tiempo libre en la
Ciudad de México



Cultura Urbana y
Entretenimiento en el
Área Metropolitana de
la Ciudad de México



Ludópolis.
Pautas culturales
de la urbanización
del siglo XXI



Escénopolis.
La urbanización de
las artes escénicas.

Dimensión cultural de las prácticas urbanas



Aparato crítico:

- Análisis y proyecto urbano
- Urbanización sociocultural
- Hermenéutica profunda

Interpretación de la *doxa*:

- Continuidad y discontinuidad
- Etnografía urbana

Análisis hermenéutico

- Socioespacial
- Sociohistórico
- Ambientes culturales
- Prácticas y hábitos
- Análisis discursivo

Reinterpretación

- Resultados y perspectivas



Espacio público y tiempo libre en la Ciudad de México

(2005-0487)

INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE INGENIERIA Y ARQUITECTURA
UNIDAD TECAMACHALCO
SECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

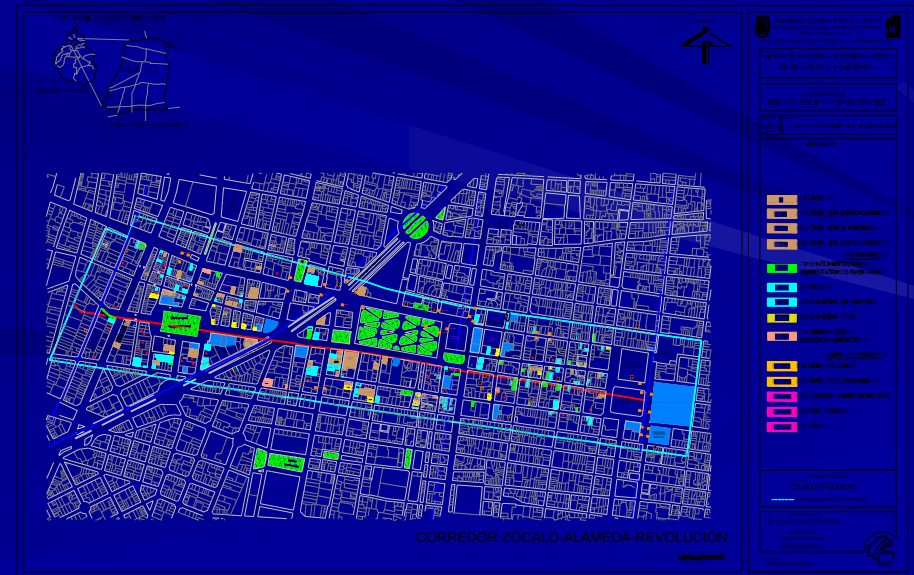
INVESTIGADORES

Ricardo Antonio Tena Núñez, Ignacio Rabia Tovar, José Antonio García Ayala, Felipe Heredia Alba, Magaly Araceli González Díaz (PIFI), Ing. Arq. Alejandra Lara Rodríguez. (PIFI), Tesista: Laura Favila González, Servicio Social: Israel Jonathan Romero Jiménez y Alberto León Pérez

Zócalo – Alameda Central – Plaza de la República: Paseo entre el corazón y la memoria

En el eje: Zócalo-Alameda Central-Plaza de la República, la dimensión cultural se teje con la forma urbano-arquitectónica, son espacios clave en la estructura urbana de la capital donde hay continuidad y discontinuidad, tanto del tejido urbano como del sociocultural.

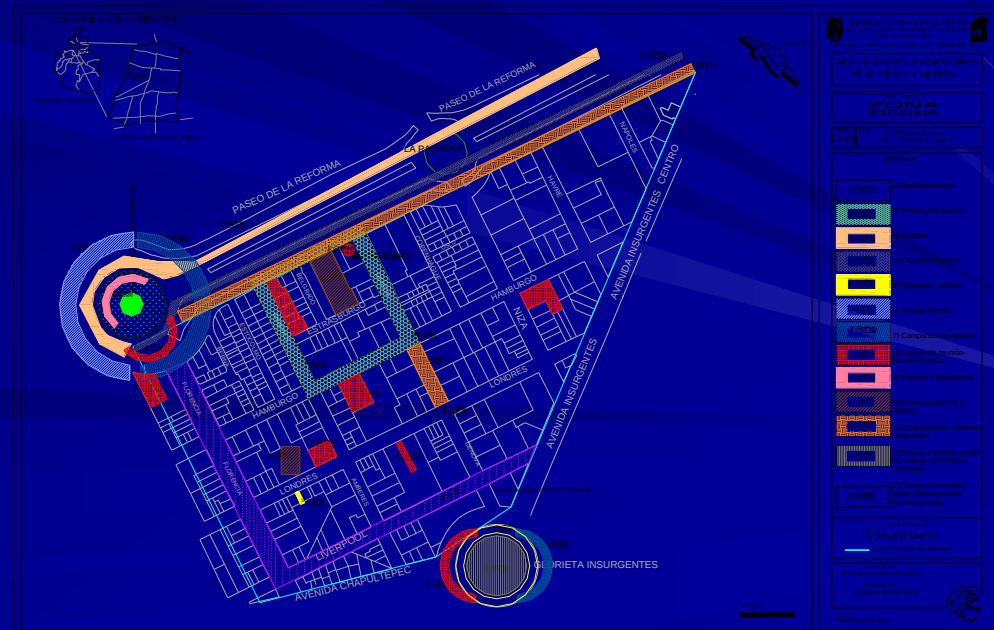
En el escenario se recrea parte del tiempo libre de los ciudadanos, cuya dinámica los articula y significa desplegando formas diversas de la identidad que recuperan la ciudad.



La Zona Rosa: La calle y el placer

El disfrute y el goce
relacionado con el ocio y
la recreación están
implícitos en la colonia
Juárez desde el siglo XIX.

La Zona Rosa surge en un lugar relacionado con la diversión y lo moderno; considerado como lugar de encuentro, espacio de socialización dotado de un fuerte imaginario de placer y libertad, con una fuerte dinámica centrífuga

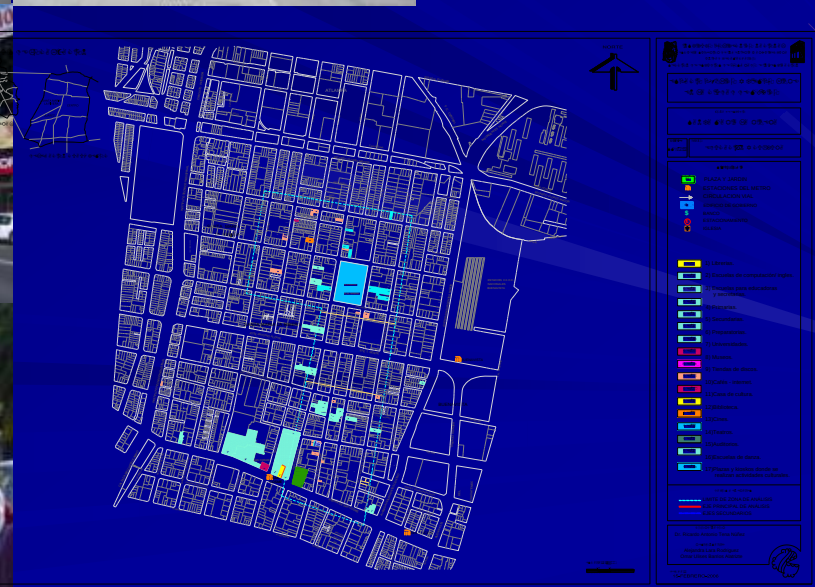


Santa María la Ribera:

La calle y la ciudad elemental

La colonia Santa María la Ribera, nace al final del siglo XIX para la clase media porfiriana (gente ilustrada, religiosos, burócratas y comerciantes) perdió su estatus al mudar la población original y con el deterioro de las edificaciones.

Ahora es un barrio tradicional de la ciudad de México, con una dinámica centrípeta.



Cultura Urbana y Entretenimiento en el Área Metropolitana de la Ciudad de México

(2006-0487)

INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE INGENIERIA Y ARQUITECTURA
UNIDAD TECAMACHALCO
SECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

INVESTIGADORES

Ricardo Antonio Tena Núñez, Ignacio Rabia Tovar, José Antonio García Ayala, Felipe Heredia Alba, Magaly Araceli González Díaz (PIFI), Tesista: Laura Favila González, Servicio Social: Israel Jonathan Romero Jiménez y Alberto León Pérez



Lucha Libre

- Arenas de lucha libre en AMCM
- Arena México
- Arena Coliseo
- Arena Naucalpan
- Arena Adolfo López Mateos

Elementos analizados

- Ubicación
- Caracterización del espectáculo
- Origen y desarrollo.
- La función de lucha libre
- Escenario, Actores y reglas
- La visión del aficionado
- Manchas culturales

Conclusiones

Automovilismo deportivo

Escenarios en el AMCM

Autódromo Hermanos Rodríguez

- Antecedentes
- Actores soporte (auto-piloto)
- Patrocinadores (agentes soporte)
- Gran Premio de la Ciudad de México

Elementos analizados

- Ubicación
- Caracterización del espectáculo
- Origen y desarrollo.
- La función de automovilismo
- Escenario, actores y reglas
- La visión del aficionado
- Manchas culturales

Conclusiones



Centros comerciales (*shopping*)



- **Centro Comercial Santa Fe**
- Antecedentes
- Soporte (tienda-oferta cultural)
- Patrocinadores (agentes soporte)

- **Elementos analizados**
- Ubicación
- Caracterización del conjunto
- Origen y desarrollo.
- La función del consumo
- Escenario, actores y reglas
- La visión del consumidor
- Manchas culturales

- **Conclusiones**

Carreras de Caballos

Escenarios asociados a las carreras de caballos en AMCM

Hipódromo de las Américas

- 10 Antecedentes
- 10 Actores soporte (caballo-jinete)
- 10 Agentes: criadores, empresarios y clubes
- 10 Sistema de apuestas (local, Yak, Sports)
- 10 71 carreras clásicas
- 10 **Handicap de las Américas**
- 10 **Triple Corona**

Elementos analizados

- 10 Ubicación
- 10 Caracterización del espectáculo
- 10 Origen y desarrollo.
- 10 La función hípica y las carreras
- 10 Escenario, actores y reglas
- 10 La visión del aficionado
- 10 Manchas culturales

Conclusiones



Ludópolis.
**Pautas culturales de la
urbanización del siglo XXI**

(2007-0838)

INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE INGENIERIA Y ARQUITECTURA
UNIDAD TECAMACHALCO
SECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

INVESTIGADORES

Ricardo Antonio Tena Núñez, , José Antonio García Ayala, Felipe Heredia Alba, Tesista: Magaly Araceli González Díaz , PIFI: Laura Favila González, Servicio Social: Marcos Martínez Hernández y Jorge Mario Pérez Domínguez.



Futbol soccer

- Estadios de futbol en el AMCM
- Estadio Azteca
- Estadio Azul
- Estadio Olímpico Universitario

Elementos analizados

- Ubicación
- Caracterización del espectáculo
- Origen y desarrollo.
- Los partidos de futbol profesional
- Escenario, actores y reglas
- La visión del aficionado
- Manchas culturales

Conclusiones



Rock

Escenarios del rock en el AMCM

El Foro Sol (Festival Vive Latino)

Tianguis Cultural de El Chopo

El Centro de Arte y Cultura Circo Volador

- Antecedentes
- Actores soporte (músicos)
- Patrocinadores (agentes soporte)
- Aficionados y bandas

Elementos analizados

- Ubicación
- Caracterización del espectáculo
- Origen y desarrollo.
- Los conciertos de rock
- Escenario, actores y reglas
- La visión del aficionado
- Manchas culturales

Conclusiones



Escenópolis. La urbanización de las artes escénicas.

(2008-0838)

INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE INGENIERIA Y ARQUITECTURA
UNIDAD TECAMACHALCO
SECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

INVESTIGADORES

Ricardo Antonio Tena Núñez, José Antonio García Ayala, Felipe Heredia Alba, Tesista: Magaly Araceli González Díaz, PIFI:
Laura Favila González y Cynthia Hernández Granja, Servicio Social: Cristy M. Sánchez Ramos, Rosa M. Ono Alamilla, Prácticas
Profesionales: Jorge Mario Pérez Domínguez y Jorge Cabral García.



Cine

Salas de cine en el AMCM

- Cine clubes
- Multicinememas de arte
- Multicinememas comerciales
- Salas XXX y Eróticas

Elementos analizados

- Ubicación
- Caracterización del espectáculo
- Origen y desarrollo.
- Las funciones de cine
- Escenario, Actores y reglas
- La visión del cinéfilo
- Manchas culturales

Conclusiones



Teatro, Danza y Circo

Foros, teatros y carpas en el AMCM

- ⑩ Círcos
- ⑩ Teatro experimental
- ⑩ Foros comerciales
- ⑩ Teatro universitario

Elementos analizados

- Ubicación
- Caracterización del espectáculo
- Origen y desarrollo.
- Las funciones
- Escenario, Actores y reglas
- La visión del público
- Manchas culturales



Conclusiones

Terciarización de la economía

“Servialización”: Cultura y Recreación

- El proceso de *servialización* de las economías desarrolladas, transforma la especialización económica de las grandes ciudades que reducen significativamente sus establecimientos industriales y elevan los terciarios, en especial los servicios al productor, el comercio al mayorista y las actividades culturales, de investigación y desarrollo tecnológico, así como las de esparcimiento.
- En México, entre 1996 y 1998 se restableció el crecimiento económico aún con la caída de los sectores I y II, el sector terciario nacional elevó su PIB a una tasa de 5.1% anual, y la Ciudad de México lo elevó a una tasa de 6.7% anual.

EL CINE

SALAS, LOCALIDADES VENDIDAS, IMPORTE, DÍAS TRABAJADOS Y FUNCIONES EN ESTABLECIMIENTOS CINEMATOGRAFICOS, 1995- 2004

AÑO	SALAS	LOCALIDADES VENDIDAS (Miles)	IMPORTE (Pesos)	DÍAS TRABAJADOS	FUNCIONES
1995	1 126	69 900	754 548 186	337 733	1 037 592
1996	1 191	67 520	871 901 031	373 354	1 206 329
1997	1 378	80 585	1 151 814 337	168 640	1 432 559
1998	1 428	88 935	1 697 475 185	154 777	1 557 124
1999	1 659	88 841	2 039 610 783	152 962	1 897 012
2000	1 752	90 229	2 365 954 522	147 267	2 125 596
2001	1 817	98 141	2 705 536 954	144 520	2 354 937
2002	1 951	105 958	3 066 213 791	138 955	2 643 800
2003	2 178	98 395	3 039 842 220	141 908	3 013 786
2004	2 500	122 010	3 803 825 786	147 363	3 490 936

INEGI. Boletín de estadística de cultura, 2004.