



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO
CENTRO UNIVERSITARIO UAEM TEXCOCO
LICENCIATURA EN TURISMO**

TURISMO OSCURO: GRADO DE OSCURIDAD DE LOS RECURSOS EN CHICHÉN-ITZÁ

T E S I N A

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN TURISMO**

PRESENTA JONATHAN ALCALÁ ROCHA

DIRECTORA:

DRA. EN C.A.: MARTHA MARIVEL MENDOZA ONTIVEROS

REVISORES:

DR. EN T. JUAN CARLOS MONTECUBIO CORDERO

L. EN T. JAVIER PÉREZ DÍAZ

CONTENIDO

Introducción.....	1
Capítulo I. Marco Teórico	5
Antecedentes	5
El Turismo Cultural	5
Turismo oscuro como segmento del turismo cultural.....	7
Orígenes y Conceptos	7
Turismo oscuro, otras miradas	13
Turista oscuro y sus motivaciones.....	16
Principales atractivos de turismo oscuro del mundo.....	18
Recursos de turismo oscuro en México (no reconocidos)	22
Capítulo II. Marco Contextual.....	29
Localización	29
Yucatán	29
Chichén-Itzá.....	32
Ciudad prehispánica de Chichén Itzá	34
Capítulo III. Metodología de la investigación.....	48
Indicadores	53
Influencia política e ideología.....	53
Sitios de muerte y sufrimiento.....	53
Educación/Entretenimiento.....	53
Centrado en la historia (conservación)/centrado en el patrimonio (comercialización):	54
Interpretación percibida de la autenticidad del producto.....	54
Autenticidad de la locación.	54

Escala de tiempo del evento.....	54
Oferta intencionada/no intencionada.....	55
Infraestructura.....	55
Rangos de evaluación:	55
Ficha de Inventario y ficha de oscuridad.....	56
Nombre: Cenote Sagrado.....	56
Nombre: Juego de Pelota	62
Nombre: Plataforma de Águilas y Jaguares	66
Nombre: Templo de los Guerreros	70
Nombre: Tzompantli	74
Capitulo IV. Resultados: Chichén Itzá y sus recursos para el turismo oscuro.....	78
Capítulo V. Conclusiones	86
Fuentes Consultadas	92

INTRODUCCIÓN

El turismo es un fenómeno que se encuentra en proceso de cambio y esto ha derivado que pueda expresarse de diferentes maneras dando paso a nuevos nichos de turismo, ya que no únicamente son aspectos relacionados a sol y playa, sino que el gusto por la cultura y todo su amplio bagaje ha jugado un papel crucial dentro de la ramificación (por así llamarlo) del turismo. Esto ha permitido a los turistas ser más estrictos en este aspecto ya que cuentan con un gusto específico de algún tema en particular y además es el principal motor que los impulsa a desplazarse fuera de su lugar de residencia.

Los turistas tienen gustos variados y esto interviene a la hora de elegir los lugares a los cuales desean viajar, ya que también sus motivaciones son distintas; esto quiere decir que al diversificarse la demanda también se diversifica la oferta. Hay personas que se desplazan por motivos culturales, y estos se pueden manifestar de muchas maneras como son los aspectos religiosos, aspectos arquitectónicos, conocer acerca de otros pueblos tanto a nivel local como a nivel global, su mitología, sus creencias, el folklor, la gastronomía, la música y la danza, incluso convivir con una comunidad rural y vivir como ellos lo hacen. Otras personas se desplazan por motivos de negocios, de salud, aspectos deportivos, entre otros. Igual existe el gusto de interactuar con la naturaleza, desde cuestiones que implican un esfuerzo físico moderado como el senderismo, hasta en el que interviene un esfuerzo mucho más elevado, por ejemplo en el turismo de aventura; otras modalidades pretenden el cuidado y preservación de la flora y fauna.

Aunque no todas las motivaciones son por aspectos tan comunes como los anteriormente mencionados, también existen aquellas personas que sienten atracción por la muerte, el desastre y el dolor humano. Ya sea por morbo, simple curiosidad o, incluso, conocer a fondo un evento que cuenta con estas características, por ejemplo sus principales motivos y qué fue lo que lo ocasionó, qué implicaciones y qué consecuencias ha derivado dicho suceso hasta el día de hoy.

A mediados de los noventa del siglo pasado fue cuando se empezó a investigar acerca de por qué la gente se desplaza hacia lugares asociados a la muerte, debido a que cada vez era mayor el número de personas el que realizaba esto de distintas formas y en distintos contextos. La cultura tiene mucho que ver en este punto ya que es

diferente en cada nación o zona geográfica determinada y, por lo tanto, esto permite que no se encuentren dos sitios con las mismas características, y a su vez esto propicia a que sea más amplia la oferta de sitios relacionados con la muerte y el sufrimiento.

Desde épocas remotas este tipo de actos fueron realizados por el ser humano, por ejemplo las ejecuciones públicas en la época medieval, los gladiadores del coliseo romano, los sacrificios humanos en las diferentes culturas.

Turismo oscuro es el nombre que fue dado para describir al desplazamiento surgido por el deseo que los turistas tienen de visitar lugares relacionados con muerte y sufrimiento humano (Lennon y Foley, 1999, citado en Best 2007). El turista que gusta de este tipo de atractivos, o mejor dicho de este nicho del turismo, se ve atraído a este por diferentes razones, una de las más sobresalientes es el morbo. Hay personas que únicamente quieren ver este tipo de sitios o adentrarse en él por simple placer y satisfacción; aunque también existen otras razones o motivaciones por las cuales los individuos dan vida al turismo oscuro. Dentro de las más importantes se encuentra el deseo de saber y conocer acerca de tal evento, que puede involucrar distintos aspectos de una sociedad como su cultura, sus creencias, su forma de gobierno, entre otras; y no únicamente asistir a este tipo de lugares sin razón alguna, sino que se desea conocer todos los antecedentes que dieron paso a dicho acto e incluso las consecuencias que tuvo o lo que provocó después de haber ocurrido.

Existen distintas maneras por las cuales se manifiesta el turismo oscuro. Hay sitios que son creados exclusivamente para entretener a los turistas con este tipo de temáticas, también se pueden hallar museos donde se exhiben desde artefactos con los cuales se torturó o dio muerte a alguien, hasta incluso la ropa que vestía la persona afectada. Hay sitios donde lo que se busca es la representación teatral o escenográfica, por así decirlo, de un acto de muerte; el hecho de visitar cárceles o calabozos también es una manera por la cual se hace presente el turismo oscuro. La visita a cementerios igualmente es una de ellas, ir a lugares donde ocurrió un accidente o un desastre natural, los campos de batalla. Cabe mencionar que estas no son las únicas formas por las cuales se manifiesta el turismo oscuro, sino que cada vez se va ampliando más y

más debido a que existen distintos sitios y/o recursos que están relacionados con un evento trágico, más los gustos y preferencias de la gente hacia esta afición por la muerte y el dolor humano.

En la zona arqueológica de Chichén-Itzá, que se encuentra ubicada en el estado de Yucatán, México, existen distintos recursos que pueden ser aprovechados para el turismo oscuro, ya que no existe una oferta como tal de los sitios relacionados con la muerte, sufrimiento y dolor humano en dicho lugar. Existen varios ejemplos en México que hacen referencia a desplazamientos que corresponden al turismo oscuro.

Esta investigación tuvo como objetivo evaluar el grado de oscuridad de los recursos de la zona arqueológica de Chichén-Itzá para el turismo oscuro, aprovechando aspectos relacionados con ello, dando a conocer a planificadores esta modalidad de turismo cuyo interés principal es la muerte, el sufrimiento y el dolor humano. Chichén-Itzá es una de las Nuevas Maravillas del Mundo, título otorgado por la empresa New World Corporation el siete de julio del 2007 (National Geographic, 2007), esta es otra razón por la cual es conocida internacionalmente, no obstante, no se ha planteado que además de los turistas que anualmente recibe, se pueda incursionar en otro mercado. Como aquellos turistas que desean conocer lugares asociados a la muerte, el sufrimiento y el dolor para aprovechar este tipo de recursos que hasta entonces han sido omitidos dando pauta a una diversificación de la oferta.

Este trabajo de investigación se compone de cuatro capítulos. El primero comienza explicando lo que es el turismo cultural, ya que este surgió a través de los distintos cambios que han sufrido los turistas y que además ha propiciado una modificación en los deseos y necesidades de los mismos. Por ejemplo su manera de ver al turismo, entonces ahora no únicamente se encuentran enclaustrados en el muy conocido “turismo convencional”, sino que existen diversas formas de concebirlo. Posteriormente se encuentra toda la información relevante acerca del turismo oscuro que es la atracción de la muerte y el desastre humano, como sus orígenes, debido a que esta práctica ha existido desde épocas remotas, también se pueden observar las maneras por las cuales se manifiesta, además de los gustos y motivaciones de los turistas que se sienten atraídos a estos temas. El segundo capítulo trata acerca del contexto del

trabajo, desde la macrolocalización que es el estado de Yucatán en la República Mexicana, hasta la microlocalización que en este caso es Chichén-Itzá, donde se habla de manera general de dicha zona arqueológica y cada una de sus principales edificaciones. En el tercer capítulo que trata sobre metodología se encuentra la información específica de cada uno de los recursos que hay en Chichén-Itzá y que pueden formar parte de la oferta del turismo oscuro. Por último se encuentra el capítulo de resultados donde se encuentra la interpretación de los datos obtenidos en la investigación que demuestra el grado de oscuridad de los recursos, donde se indica si pueden o no formar parte del turismo oscuro.

CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES

EL TURISMO CULTURAL

En la actualidad, la industria de la cultura y el ocio constituye un sector económico de enorme dinamismo y el interés por la cultura ha dado un salto cualitativo, pues, de constituir un placer escaso, se ha convertido en una exigencia de muchos ciudadanos; de ser accesoria y producto para la distracción, en uno de los consumos más habituales; de minoritaria y elitista, al consumo en masa. De esta manera, el turismo relacionado con el patrimonio cultural constituye una de las líneas de rentabilidad más evidentes y, por lo tanto, una de las formas de aprovechamiento y mantenimiento más sencillas del patrimonio. El patrimonio cultural y su aprovechamiento turístico son un factor de desarrollo muy importante para determinadas ciudades y enclaves rurales (Herrero, 2000).

El turismo cultural representa un ejemplo claro de mercantilización de la cultura; porque efectivamente, con esta forma de hacer turismo, la cultura y el patrimonio, como manifestaciones de la identidad y del saber de los pueblos, se convierten en una mercancía, en un bien que puede ser demandado y consumido por los turistas (Herrero, 2000).

“El nuevo turista”

El turismo es una práctica cultural que caracteriza a las sociedades contemporáneas. Luego de la Segunda Guerra Mundial, el hábito de viajar de manera regular y durante el tiempo libre se incorpora a un nuevo modo de vida; es así que nacen nuevas conductas que están relacionadas al descanso, la exploración, el aprendizaje y la interacción con la cultura y el patrimonio. Por ello, el turismo es un fenómeno social y cultural (Seminario, 2007).

La actividad turística experimenta cambios. En la actualidad, los turistas demandan naturaleza y cultura, no sólo sol y playa; nuevos turistas y, por tanto, nuevos productos turísticos aparecen en escena (Martín, 2003). De ahí que surjan otras prácticas como la

del turismo cultural que es esencialmente un “aprendizaje” de los estilos de vida de otras civilizaciones y de su legado cultural. Esta definición está muy relacionada con las motivaciones que los llevan a practicar esta modalidad de turismo fuera de su lugar de residencia; en ese sentido, el turismo cultural no sólo comprende visitar monumentos históricos, sino también conocer la forma de vida de la gente, sea ésta actual o ancestral (Seminario, 2007).

Recurso turístico

El turismo es hoy una actividad económica relevante, es sabido que el patrimonio se ha visto como un recurso para atraer visitantes, se ha afirmado que el recurso turístico del patrimonio cultural destaca por la facilidad para seleccionar elementos para lograr un producto fácilmente aceptado por el mercado (Santana, 2003, citado en Espeitx 2004). Hay que tener en cuenta que el patrimonio que interesa al turismo es el patrimonio integral: aquellos elementos que permiten formas de turismo alternativo diversificando los productos con los que ya cuenta un destino turístico concreto. En teoría, aunque no se requiera demasiada inversión, puesto que se está jugando con elementos que están presentes en los destinos, el recurso patrimonial necesita adecuarse y promocionarse para su consumo. El turismo impulsa el patrimonio y la conservación de objetos, monumentos o paisajes. Y la relevancia que llegan a adquirir determinadas activaciones patrimoniales dentro de un contexto turístico se puede llegar a medir por el número de consumidores (visitantes) reales o potenciales. Los turistas requieren para su uso la existencia de determinadas infraestructuras que hagan posible acceder y disfrutar del patrimonio. Todo esto conlleva gastos que conducen a plantear si realmente la activación de determinados recursos patrimoniales para su uso turístico es rentable (De la Cruz, 2004).

El turismo cultural es una modalidad turística que se basa en la utilización de recursos culturales en áreas rurales y urbanas (recursos históricos, artísticos, etnológicos — costumbres, folklore, gastronomía— orientándose hacia la preservación y fomento de los mismos (Galván, et al., 2002).

Para el turismo, el patrimonio cultural e histórico de un país, el territorio o una ciudad se convierte en su motivación principal y en el recurso turístico de primera magnitud. Estos

recursos y componentes culturales constituyen la oferta agregada y especializada del producto turístico de una localidad (Crespi y Planells, 2003).

Antiguamente, el patrimonio se refería a los bienes heredados de padres a hijos para preservar el linaje; tenía una connotación de ámbito familiar. Este significado se ha ido modificando con el paso del tiempo, es por ello, que la UNESCO en 1998 propuso definir el patrimonio como el conjunto de elementos naturales y culturales, tangibles e intangibles, que son heredados del pasado o creados recientemente (Crespi y Planells, 2003). El patrimonio se divide en dos categorías que son: natural y cultural, éste último se divide en tangible e intangible; el intangible está conformado por las leyendas, costumbres, tradiciones, gastronomía, folklore, lenguas, danzas, religión, entre otros. El tangible a su vez se divide en mueble e inmueble, el mueble son artefactos hechos con madera, piedra, metales preciosos, también lo conforman otros elementos como las pinturas, artesanías, escritos, ropas, monolitos, por nombrar algunos. El inmueble lo conforman las construcciones realizadas por el ser humano, ya sean edificios, casas, basamentos piramidales, zonas arqueológicas, conjuntos arquitectónicos, iglesias, templos, mausoleos, etc. Es por ello que el patrimonio a su vez es un recurso que puede ser aprovechado de distintas maneras, por ejemplo, en el turismo (Martín, 2003).

El patrimonio cultural engloba la literatura, el arte, los monumentos, los museos y los ecomuseos, la arquitectura religiosa, civil, militar, industrial o popular, la música, las danzas, las celebraciones festivas, las costumbres, la gastronomía, las leyendas, los rituales, entre otros; es decir, todo el conjunto de elementos simbólicos que ayudan a configurar la identidad cultural del territorio en que se encuentran (Crespi y Planells, 2003).

TURISMO OSCURO COMO SEGMENTO DEL TURISMO CULTURAL

ORÍGENES Y CONCEPTOS

El turismo oscuro hace referencia al acto de viajar a lugares asociados con la muerte, sufrimiento y temas aparentemente macabros (Stone, 2006). Se considera que el hecho de viajar a sitios relacionados con la muerte para vivir una nueva experiencia no es cosa nueva (Stone, 2008), los juegos romanos de gladiadores, las peregrinaciones y las asistencias a ejecuciones en la época medieval fueron, en tal caso, los primeros

indicios de desplazamientos relacionados con muerte (Stone, 2008). Los ejemplos anteriormente mencionados forman parte del legado cultural e histórico de un pueblo o región en específico y son o fueron actos característicos que ayudaron a dar forma y vida a la expresión cultural de dicha zona. Al paso del tiempo diversas culturas han vivido o sufrido de distintas formas eventos relacionados a la muerte y el sufrimiento, y esto ha dejado a su paso múltiples recursos que pueden ser aprovechados como turismo cultural debido a que mediante estos mismos se puede conocer y aprender acerca de un evento que dejó marcada a una sociedad. Este fenómeno es cada vez más diverso y a su vez aceptado dentro de la comunidad contemporánea (Stone, 2005). *Turismo oscuro* es el nombre que fue dado para explicar el deseo que los turistas tienen por visitar lugares relacionados con muerte y sufrimiento humano (Lennon y Foley, 1999, citados en Best, 2007).

La mayoría de las investigaciones en torno al turismo oscuro arrojan los resultados que muestran las siguientes clasificaciones:

Seaton (1999) propone cinco modalidades de turismo oscuro:

1. El primero es viajar para presenciar muertes públicas. Moralmente proscrito en las sociedades occidentales modernas, esto era común en el pasado (por ejemplo, combates a muerte de gladiadores en la época romana, o ejecuciones políticas y ahorcamientos públicos en Gran Bretaña, que eran legales hasta 1868). Esto tiene sus manifestaciones modernas en los turistas que corren a presenciar escenas de accidentes aéreos, hundimientos de barcos y explosiones terroristas, o disminuir la velocidad de sus autos para mirar accidentes en las carreteras.
2. Viajar a sitios donde hubo muertes individuales o masivas, ya sea por guerra, catástrofes naturales, o simples asesinatos, como el de J.F. Kennedy.
3. Viajar a lugares de reclusión o visitas a cementerios, criptas, catacumbas y monumentos que rinden honor a personajes pertenecientes a la milicia.
4. Conocer material que evidencie las muertes, aquí se aprecia desde el instrumento o arma suicida, utensilios y hasta la ropa que vestía la persona

asesinada. Un ejemplo claro es el Museo del Holocausto en Washington que muestra todas las herramientas e instrumentos que los nazis utilizaban para dar muerte a judíos, además de mostrar también las ropas que vestían éstos.

5. Experiencia de reconstruir una escena o un evento que de alguna manera se relaciona con muerte. Esta forma fue hasta el siglo XX relacionada en gran parte a la cultura europea ya que ahí hacían presentaciones religiosas que escenificaban la muerte de Cristo o algún otro personaje cristiano. En dicha modalidad aplica por ejemplo la representación del Vía Crucis.

Por otra parte, Stone (2006) dice que existen siete tipos de oferta del turismo oscuro:

1. *Dark Fun Factories* (fábrica de diversión oscura); se refiere a un lugar que se encuentra implementado con una alta infraestructura, y que su principal motivo es entretener al turista, también son entendidos como lugares o parques temáticos en torno a un personaje de terror.
2. *Dark Exhibitions* (exhibiciones oscuras); esto quiere decir que dejan una moraleja o le enseñan algo nuevo al turista.
3. *Dark Dungeons* (mazmorras oscuras); viajar a calabozos, cárceles y hasta el mismo palacio de justicia, cabe mencionar que todas estas edificaciones tienen que ser antiguas para así ser ofertadas dentro de esta clasificación.
4. *Dark Resting Places* (lugares donde se encuentran los restos de alguna persona); en este caso el ejemplo más claro son los cementerios, pero es aquí donde existe una paradoja, ya que la sociedad relaciona a este lugar con aspectos sentimentales en lugar de aspectos alusivos al terror. A pesar de ello lo que se busca es que los turistas visiten este tipo de lugares, y con la derrama económica que dejan se le dará mantenimiento a todo el lugar, también hay recorridos on-line en algunos cementerios.
5. *Dark Shrines* (altares oscuros), esto se interpreta como el hecho de estar muy cerca del lugar donde ocurrió la muerte y dentro de un tiempo relativamente corto pasado el incidente, este motivo es guiado por las marcas u objetos que

dejan los dolidos en el sitio, y el visitante que acude a estos lugares se dice que muchas veces no tuvo una relación directa con la víctima.

6. *Dark Conflict Sites* (sitios de conflicto oscuros); esto se traduce a lugares donde hubo guerra, campos de batalla, por lo general estos lugares se centran en un punto educacional y conmemorativo, incluso histórico.
7. *Dark Camps of Genocide* (campos de genocidio); lugares relacionados con atrocidades, genocidios y catástrofes, usados principalmente por el gobierno para atacar a una sociedad, un ejemplo de este punto es Auschwitz, lugar donde los nazis asesinaban a judíos.

El concepto de turismo oscuro es complejo debido a diversas variables, primero, la proximidad y espontaneidad de “sensación” turística hacia la muerte y sitios donde hubo desastres es comparada por los visitantes que asisten a sitios o eventos relacionados a sucesos históricos. Segundo, la distinción que existe entre la propuesta de atracciones y experiencias que interpretan o recrean eventos o hechos asociados con muerte, y sitios donde hubo accidentes, esto es, aquellos sitios como cementerios, tumbas o sitios donde hubo desastre y que se han convertido en una atracción turística “por accidente” y se relacionan con eventos trágicos y turbulentos. Tercero, es claro que crezca el interés hacia este tipo de lugares ya que la muerte es la primer razón dominante que motiva a los turistas a visitar estos sitios oscuros. Y como punto final, las preguntas van en aumento acerca de cómo y por qué los sitios oscuros y las experiencias que crean son producidas u ofertadas por factores políticos, por educación, por entretenimiento o por beneficios económicos (Ashworth and Hartmann, 2005, citados en Stone 2008).

Los actores que intervienen en este fenómeno aseguran que las tecnologías globales de comunicación son las que en un inicio crean el interés por estos temas y, posteriormente, los objetos del turismo oscuro aparecen por sí solos para introducir preocupación y dudas acerca de este proyecto moderno. Finalmente, los sitios que cuentan con elementos relacionados a este tema están acompañados por otros factores que tienen un toque comercial que, siendo aceptado por los visitantes, se

convierten en una oportunidad de desarrollo como producto turístico (Lennon y Foley, 2000, citados en Ryan y Kohli 2006).

Lennon y Foley (1999, citado en Best 2007) identifican dos grupos de turistas que gustan del turismo oscuro. El primero son todos aquellos que viajan con el propósito de poner en contacto con el sitio o evento sus ideas personales, experiencias, aflicciones y recuerdos; de manera emocional, espiritual o psicológica. El segundo hace referencia a aquellos que viajan a lugares de muerte, desastre y tragedia, con los propósitos de entretenimiento, excitación y placer, sin ninguna conexión con el sitio, más que la experiencia que les deja esta práctica de turismo.

Esta modalidad de turismo involucra los aspectos más oscuros de la experiencia humana: el crimen, guerra, muerte, asesinato, atrocidad y desastre. Cada año, los visitantes de todo el mundo acuden a un número cada vez mayor de sitios asociados con la muerte y el desastre. Estos sitios van desde lugares de los acontecimientos oscuros a lugares fuera del sitio que están de alguna manera conectada a un evento (como los museos del Holocausto). Estos últimos a menudo, las casas y artefactos relacionados además de historias de sobrevivientes que están conectados directamente con el evento (Lennon y Foley, 1999, citados en Yuill 2003).

El turismo oscuro, término acuñado por dos investigadores, John Lennon y Malcolm J. Foley, se describe como "... el fenómeno que abarca la presentación y el consumo (por los visitantes) de la muerte real y mercantilizada y zonas de desastre". En su libro *Dark Tourism – The Attraction of Death and Disaster* (2000), Lennon y Foley perfeccionan esta definición y van aún más lejos al señalar las acciones que hacen y no constituyen turismo oscuro.

De acuerdo con el "*Dark Tourism Forum*" (Foro de Turismo Oscuro) dirigido por la Universidad Central de Lancashire, el término "*dark tourism*" (turismo oscuro) fue utilizado por primera vez a mediados de la década de 1990 por los profesores John Lennon y Malcolm Foley de Glasgow Caledonian University. En la literatura existen otros términos para describir el mismo concepto, estos son: "*thanatourism*" (turismo de la muerte [thanatos significa muerte en griego]), "*morbid tourism*" (turismo morboso)

según Stone (2005). De acuerdo con Stone (2006), Rojeck presentó el concepto de "*Black Spots*" en 1993, que hace referencia a visitar las tumbas o los sitios en los que celebridades, o un gran número de personas sufrieron una muerte súbita y violenta, y esto hace posible que una gran cantidad de personas se congregate en torno a ello. Se afirma que "turismo oscuro" es la atracción centrada en el turismo, cuyo núcleo es el interés en la muerte real, que rápidamente atrae a un gran número de personas (Blom, 2000, citado en Stone 2006). Las tragedias y los incidentes que ocurrieron en sitios oscuros aún siguen afectando nuestras vidas no sólo emocionalmente, sino también social y políticamente (Tarlow, 2005, citado en Stone, 2005). El turismo oscuro es una modalidad muy diferente a un paquete de vacaciones en la playa, y la autenticidad es importante para la experiencia de los visitantes y la credibilidad de la atracción. Se pueden ver contextos históricos, de actividades como concursos de gladiadores en la antigua Roma o ejecuciones públicas en la Edad Media. La mención de algunos lugares de interés oscuro – Auschwitz-Birkenau, el sitio del trágico accidente de coche de la princesa Diana en París, o la Zona Cero de 9 / 11 - se puede sugerir que los sitios de turismo oscuro atraen a un número considerable de personas y no a un pequeño número de turistas (Daams, 2007, citado en Niemelä 2010).

Miles (2002, citado en Stone 2006) presenta un espectro del turismo oscuro que sugiere un paradigma de "sitios más oscuros que otros" para reflejar diferentes "colores" o "intensidad" de la oscuridad de turismo. Se hace una comparación de Auschwitz-Birkenau con el Museo Memorial del Holocausto (EE.UU. HMM) como un ejemplo para señalar las diferencias entre dos lugares de interés oscuro. Él subraya que hay una diferencia significativa entre los sitios asociados con la muerte (EE.UU. HMM), y sitios que son en realidad de muerte y sufrimiento (Auschwitz- Birkenau). Los sitios "más oscuros" se identifican porque la atracción es situada en el mismo lugar o cerca del espacio donde ocurrió la muerte, y la intención original no era atraer a los visitantes, sino que la interpretación es auténtica, y con frecuencia son los sitios relacionados con aspectos históricos que, posteriormente pasan a ser sitios conmemorativos, educativos o de conservación. Miles (2002, citado en Stone 2006) afirma que entre más reciente es el accidente, más emotiva es la sensación, por lo tanto, estos sitios se pueden describir como "más oscuros".

“*Dark conflict sites*” se trata de una categoría de turismo oscuro relacionada con la guerra y los campos de batalla, y su comercialización como producto con un potencial turístico es evidente, sin embargo, no deja de tener un enfoque educativo y conmemorativo (Stone, 2006, citado en Andreu, et al. 2011). Se señala que este tipo de activaciones no han estado inicialmente originadas en el contexto del turismo oscuro y normalmente ocupan el extremo más *light* de su espectro. Turismo de memoria y turismo oscuro son denominaciones que en última instancia hacen referencia a las potencialidades económicas del patrimonio a partir de su capacidad para canalizar un flujo de visitantes sobre un determinado territorio y que se erige como una de las apuestas de la mayoría de las políticas públicas de recuperación de la memoria histórica (Andreu, 2011).

TURISMO OSCURO, OTRAS MIRADAS

Turismo oscuro como narrativa

Narración acerca de muertes recientes o pasadas son expuestas como sitios de turismo oscuro a través de una interpretación formal. La muerte se encuentra comunicada con la sociedad por medio de una filtración de información turística e incluso representaciones, que pasan a ser obra de la mercadotecnia. Sin embargo, la impartición de formalizaciones y narraciones específicas en los sitios turísticos oscuros es un primer paso en la mediación del proceso general de la mortalidad, la muerte y el sufrimiento, por el cual son presentados e interpretados para ser consumidos como una experiencia turística (Stone, 2012).

Turismo oscuro como educación

Al proveer narrativas particulares, la muerte puede proporcionar fines educativos. Por ejemplo, en una exposición de *Body Worlds*, los turistas se congregan para estar en contacto con cadáveres reales, no solamente para saber de la muerte y enfermedad, sino también para conocer sobre la vida y la salud que tuvieron estos (Stone, 2011b). A su vez, los turistas tienen una oportunidad educativa para aprender sobre el cuerpo humano a través de "una práctica en arqueología del cuerpo muerto" (Hafferty, citado en Stone 2012). Del mismo modo, los turistas que visitan la Zona Cero tienen la oportunidad de aprender acerca de los acontecimientos que condujeron a tal incidente durante y después del 9/11. Es aquí donde la muerte, el sufrimiento y el dolor humano

encuentran su significado mediante narraciones. Del mismo modo, en Auschwitz-Birkenau se enseñan historias trágicas acerca de persecución y genocidio, mostrando las condiciones en las que la supervivencia humana fue casi imposible. Incluso en el London Dungeon, etiquetado bajo el término del lado más ligero del turismo oscuro (Stone, 2009), las narraciones educativas son parte integral del "diseño de muerte" de la atracción turística. En particular, la atracción del London Dungeon ofrece una especie de fusión entre educación-entretenimiento para ayudar a comprender los métodos pasados de tortura y encarcelamiento, así como aprender sobre las muertes realizadas por Jack el Destripador o Dick Turpin (Stone, 2012).

Turismo oscuro como entretenimiento

La muerte y el turismo pueden parecer una combinación anómala, sin embargo, proporciona un espacio seguro para consumir un tema tabú de una manera distinta. La muerte y algunos sitios turísticos oscuros, como tantas otras del pasado, se relacionan con los visitantes mediante el entretenimiento. Los ejemplos más obvios son, por supuesto, aquellos lugares de interés turístico que están centrados en la diversión (Stone, 2006). Por ejemplo, el London Dungeon explícitamente representa la muerte, muertes y muertos. Por lo tanto, los visitantes son complacidos a través de actos simulados de asesinatos, incluyendo ahorcamientos y corte de gargantas (Stone, 2009). Sin embargo, otras modalidades de turismo oscuro también pueden actuar como "mediadores de la muerte". En Body Worlds, por ejemplo, los muertos son artísticamente planteados dentro de un espacio expositivo entretenido y educativo a su vez, los cadáveres se convierten en las "estrellas del show" y la mirada morbosa del turista se convierte en la actividad principal. Sin embargo, la práctica turística en estos espacios es para muchos, parte del itinerario de un viaje de ocio (Stone, 2012). Hay personas que pueden estar visitando sitios emblemáticos en Nueva York, o puede haber otras en Polonia dispuestos a visitar Cracovia medieval; tanto la Zona Cero como Auschwitz-Birkenau son, por lo general, consumidos como elementos integrales de un viaje de ocio más amplio (Stone, 2010). Por supuesto, ni el 9/11, ni el Holocausto proporciona "entretenimiento" en el sentido de turismo convencional. Sin embargo, tanto la Zona Cero y Auschwitz-Birkenau son ahora visitados por turistas con un nivel económico más alto, ya que son "empaquetados" y ofertados a la par de otras

atracciones turísticas que suelen ser consumidas por los turistas convencionales (Stone, 2010).

Turismo oscuro como obsesión (recuerdos)

Las muertes impresionantes pueden inquietar a las personas, de hecho, los recuerdos de asesinatos trágicos, ya sean individuales o grupales, pueden obsesionar a una sociedad. Por ejemplo, las atrocidades del 9/11 o el Holocausto en Auschwitz-Birkenau hacen necesaria la incorporación de una narración colectiva, para que las personas se sientan identificadas a dicho sitio. Del mismo modo, los antiguos métodos de ejecución, o actos de asesinatos (no resueltos) que todavía se encuentran presentes, ya que también las emociones son ofertadas como un producto para uso y consumo de las personas contemporáneas. Walter (2009, citado en Stone 2012) sugiere que las muertes inquietantes y sus recuerdos son la esencia misma del turismo oscuro. En otras palabras, es traumático tratar de comprender muertes, asesinatos y desastres, así como también las causas de la muerte proveen la base del turismo oscuro (Stone, 2012).

Turismo oscuro como instrucción moral

En este punto, los distintos atractivos de turismo oscuro pueden generar un cambio en la mentalidad de las personas, ya que se ofrecen distintas explicaciones en cada sitio de turismo oscuro. Por ejemplo en unos se puede hablar acerca de la salud y la vida, y esto brinda un aprendizaje moral en los turistas, que incluso conlleva a ampliar el nivel de vida de las personas. Existen otros casos donde las narraciones están relacionadas con aspectos como esperanza y paz, ya que se muestra como ha progresado la sociedad en cuanto a guerra y actos de muerte y sufrimiento humano. Hay otros que rompen paradigmas en las personas, ya que su manera de pensar depende de la sociedad en la que hayan vivido (Stone, 2012).

Turismo oscuro como *Memento Mori*

Ya sea a través de la religión, el arte, el folklore, las leyendas ancestrales o la literatura, así como otros mecanismos culturales, hay advertencias de la muerte, *memento mori* tiene una larga historia. Sin embargo, Seaton (1996) destaca el declive del *memento mori* medieval y su transformación a través del Romanticismo, incluyendo la

representación idealista de la muerte dentro de las artes, que impulsaron un culto de sentimentalismo que fue significativamente vinculada con las respuestas a la muerte. Por el contrario, Seaton (2009) también destaca el romanticismo como una época que fue cubierta ligeramente por el sadomasoquismo, expresado a través de los placeres vicarios de terror y horror, manifestada por las sublimes novelas góticas y la arquitectura del mismo estilo. Como se señaló anteriormente, Seaton propone hoy en día que el turismo oscuro es una extensión de recuerdos románticos de la mortalidad, es decir, las representaciones culturales le recuerdan a la gente de su mortalidad, incluso a medida que avanzan sobre la vida cotidiana (Stone, 2012).

TURISTA OSCURO Y SUS MOTIVACIONES

La motivación en turismo hace referencia a todos aquellos factores que hacen que los turistas compren un producto o servicio particular (Swarbrooke y Horner, 2007, citado en Niemelä 2010).

Las investigaciones indican que un número de individuos asisten a sitios de turismo oscuro por razones personales. Algunos visitan sitios de muerte y desastre como una manera de expresar el interés social que tienen por ello. Otros van por aprender acerca de la historia que hay detrás del evento, como aquellos que visitan los campos de batalla para conocer tácticas militares. Algunos van para evocar a familias que se encuentran relacionadas con las víctimas, interactuando de esta forma con amigos o personas allegadas; un ejemplo de ello puede ser ir a conocer a un veterano de guerra y su familia. De la misma manera, existen aquellos que asisten a estos sitios para afirmar su identidad cultural, mientras que otros van porque tienen sentimientos de culpa, y algunos van por simple curiosidad y/o morbo (Yuill, 2003).

Por otra parte, los destinos de turismo oscuro pueden por sí mismos atraer a los turistas de una manera sencilla, y esta es dando la explicación más común que se encuentra relacionada con la educación y la conmemoración. Algunos sitios tienen la necesidad de justificar o racionalizar su identidad como una atracción turística, mientras que otros incorporan a la educación y la conmemoración dentro de su misión e identidad pública (Yuill, 2003).

Hay dos factores adicionales que atraen a los visitantes. El primero son todos aquellos artefactos que son ofertados como una atracción turística para aquellos que gustan de asistir a sitios de muerte y desastre; por mencionar un caso, está el de aquellos individuos que visitan los museos del Holocausto para ver restos de aquel evento, como cabello, vehículos, contenedores de gas Zyklon B, entre otros. El segundo, son aquellos sitios que la sociedad ha consagrado o conmemorado, ya que se estima que esos lugares tienen un significado, el cual es fácilmente aceptado por los visitantes (Yuill, 2003).

Según Tarlow (2005, citado en Niemelä 2010), existen cuatro sentimientos que interactúan en el estado psicológico/emocional del turista, estos son, inseguridad, gratitud, humildad y superioridad. Visitando una atracción de turismo oscuro se pueden alcanzar múltiples sentimientos, tanto como que éste puede ser visto de distintas maneras. Visitar un campo de batalla puede provocar en el turista sentimientos de romanticismo, porque el visitante puede imaginar batallas por motivos específicos. Sitios de barbarismo hacen que el visitante sienta compasión por las víctimas, y a su vez, superioridad del autor del acto, que demuestra qué tan crueles pueden llegar a ser los humanos, en este caso se menciona por ejemplo un campo de concentración nazi. Muchos sitios forman parte de la identidad de una nación, que puede hacer que el visitante se sienta orgulloso, y con ello llegar a pensar que “nosotros” sobrevivimos contra “ellos”. Visitar un sitio donde ocurrió una tragedia puede hacer que se perciba el misticismo que envuelve al lugar, especialmente donde existe una relación entre el visitante y aquel que sufrió el acontecimiento. Entre más cercana la relación, más fuerte será la experiencia; incluso más amplia es la sensación mística de espiritualidad que está basada en el sentido común del ser humano que la conexión que hay con el lugar (Niemelä, 2010).

Los turistas visitan “atracciones oscuras”, esa es siempre una opción para salir o simplemente detenerse y escuchar; una mejor manera para definir la forma de consumo de turismo oscuro es: “llegamos, vimos, y nos fuimos” (Sartori, 1998, citado en Niemelä 2010).

PRINCIPALES ATRACTIVOS DE TURISMO OSCURO DEL MUNDO

Auschwitz Birkenau, Polonia

Al principio, los alemanes tenían prisioneros a políticos polacos en el campo. Desde la primavera de 1942, Auschwitz (ver fotografía No. 1) se convirtió en el mayor sitio del asesinato a judíos traídos aquí bajo el plan nazi para su exterminio. Más de 1.100.000 hombres, mujeres y niños perdieron sus vidas en este lugar (Auschwitz-Birkenau Memorial and Museum, 2013).

Fotografía 1. Auschwitz



Fuente: Memorial and Museum, 2013.

Prisión de Alcatraz, Estados Unidos

Desde mediados de la década de 1930 hasta mediados de la década de 1960, Alcatraz fue la prisión de máxima seguridad más destacada de Norte América (ver fotografía No. 2), la última parada para los presos más incorregibles de la nación; muchos de los internos la llamaban la “casa de roca”. Hoy en día, Alcatraz es un lugar de contradicciones, con un pasado y un futuro sombrío; abierta permanentemente como uno de los atractivos turísticos de San Francisco más destacados (Alcatraz History, 2013).

Fotografía 2. Prisión de Alcatraz



Fuente: Alcatraz History, 2013.

London Dungeon, Inglaterra

El London Dungeon (ver fotografía No. 3) es una atracción turística ubicada en la ciudad de Londres, la cual recrea distintos eventos históricos macabros y sangrientos con un humor muy peculiar que además es dirigido principalmente a jóvenes. Abrió sus puertas en 1974 como un museo de historia macabra o de terror, aunque posteriormente fue cambiando su estilo de museo convencional a uno interactivo, ya que se muestran representaciones con la participación de actores y efectos especiales (The Dungeons, 2013).

Fotografía 3. The London Dungeon



Fuente: The Dungeons, 2013.

Ground Zero, Nueva York, Estados Unidos

El monumento nacional del 11 de Septiembre es un tributo en honor a las cerca de 3,000 personas que murieron en los ataques terroristas del World Trade Center en el 2001 (ver fotografía No. 4). Los nombres de cada una de las personas que murieron en los ataques del 2001 y 1993 están escritos en paneles de bronce (911 Memorial, 2013).

Fotografía 4. Ground Zero



Fuente: 911 Memorial, 2013.

Buried Village, Nueva Zelanda

La villa sepultada (ver fotografía No. 5) se encuentra localizada cerca de la orilla del lago Takewera, en la isla norte de Nueva Zelanda. La villa fue destruida por la erupción del volcán Takewera el 10 de Junio de 1882. Ciento veinte personas murieron en la erupción y muchos otros en los pueblos cercanos al volcán. Se encuentra abierta al público para que puedan apreciar las ruinas y las excavaciones, incluso se han encontrado reliquias, pero estas forman parte del museo del sitio, donde se da a conocer la erupción del volcán y además explica la historia del pueblo (Buried Village, 2013).

Fotografía 5. The Buried Village



Fuente: Buried Village, 2013.

Washington Holocaust Memorial Museum

El Museo Estadounidense Conmemorativo del Holocausto con sus siglas en ingles USHMM (ver fotografía No. 6) es un sitio en el que se exponen distintos objetos que formaron parte del holocausto de la Segunda Guerra Mundial, por ejemplo armas, ropa, utensilios, entre otros (USHMM, 2013).

Fotografía 6. Museo estadounidense Conmemorativo del Holocausto



Fuente: USHMM, 2013.

Hiroshima Peace Memorial Museum, Japón

La ciudad de Hiroshima fue escenario del primer bombardeo atómico de la historia el 6 de agosto de 1945, al final de la Segunda Guerra Mundial (ver fotografía No. 7). Este acto bélico, cuyo objetivo fue la rendición rápida e incondicional de Japón a los Estados Unidos, produjo la muerte de alrededor de 120.000 japoneses, y también un saldo de casi 360.000 heridos, incluso muchos presentan variaciones y mutaciones genéticas debido a la radiación a la que estuvieron expuestos. La flor de laurel es la flor oficial de la ciudad de Hiroshima, ya que fue la primera en florecer después de la explosión de la bomba atómica en 1945 (Hiroshima Peace Site, 2013).

Fotografía 7. Monumento Conmemorativo de la Paz



Fuente: Hiroshima Peace Site, 2013.

*RECURSOS DE TURISMO OSCURO EN MÉXICO (NO RECONOCIDOS) **

Existen varios ejemplos en México que hacen referencia a desplazamientos que corresponden al turismo oscuro, estos lugares en sí vienen siendo recursos ya que para ser denominados atractivos debe existir una comercialización que los dé a conocer como sitios de turismo oscuro.

* No reconocidos como atractivos de turismo oscuro ante la SECTUR, ya que aún no se ha incursionado en ese campo.

Cabe mencionar que los recursos mencionados a continuación fueron seleccionados con relación a algunos sitios de turismo oscuro que forman parte de investigaciones hechas sobre el tema, ya sea mediante estudios de caso o simples ejemplos que sirven para definir más claramente lo que es el turismo oscuro.

En *Body Worlds* la exposición muestra cadáveres reales, de igual manera que el museo de las Momias de Guanajuato. Por otra parte también se habla acerca de la visita a cementerios como una modalidad de turismo oscuro, es por ello que se seleccionaron tres sitios que son el Panteón de Belén, el Panteón de San Fernando y el museo de la Muerte en Querétaro destacando que los tres son museos-panteón. Los dos primeros cuentan con tumbas de personajes célebres de la historia de México y también cuentan con mausoleos; el tercero muestra los ritos mortuorios del México prehispánico y colonial con énfasis en la región de San Juan del Río en Querétaro. Además en los tres museos-panteón se llevan a cabo recorridos y visitas guiadas caracterizadas. De la misma manera el museo del Holocausto es equiparable al de la Santa Inquisición ya que ambos muestran artefactos que fueron utilizados para dar muerte a un gran número de personas, el primero expone armas mientras que el segundo exhibe instrumentos de tortura; claro está que cada uno en un contexto distinto. Y por último el Vía Crucis que es una representación de un acto de muerte y tortura, además este siendo mencionado como ejemplo en una de las modalidades de turismo oscuro propuestas por Seaton (1999). En México se realiza esta representación mejor conocida como la Pasión de Iztapalapa y es la más grande de América Latina.

A continuación se nombran algunos ejemplos de este tipo de desplazamientos en México:

Museo de las Momias de Guanajuato

En 1865 se extrajo el primer cuerpo momificado que yacía en el panteón de Santa Paula. Actualmente, el Museo de las Momias de Guanajuato (ver fotografía No. 8) cuenta con un espacio de exhibición en el cual se encuentran más de 100 momias que se han encontrado en el Panteón de Santa Paula y son un atractivo de la Ciudad de Guanajuato. A partir del año 2007, el Gobierno Municipal rediseñó el viejo Museo de las Momias para que su exhibición se hiciera con un sentido temático y con la

infraestructura adecuada para una exposición de esta naturaleza que anualmente atrae cientos de miles de visitantes. (Momias de Guanajuato, 2013).

Fotografía 8. Museo de las Momias de Guanajuato



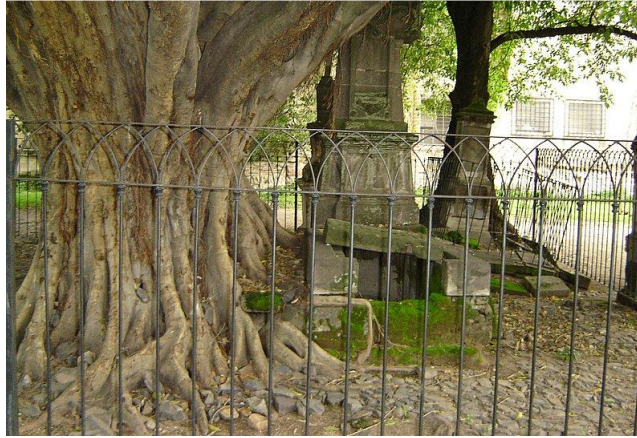
Fuente: Ayuntamiento de Guanajuato, 2013.

Panteón Romántico de Guadalajara (Panteón de Belén)

Fue mandado construir en 1848 por el Ilustrísimo Diego Aranda y Carpinteiro, bajo la dirección del Arq. Manuel Gómez Ibarra en terreno de lo que fuera la huerta del Hospital Civil. Estuvo en servicio poco menos de 50 años, siendo clausurado en 1896. Los restos de muchos personajes que destacaron en la política, educación, ciencia, música, literatura, etc., fueron depositados en este panteón, destacan por su belleza los mausoleos de las familias Cuervo y Luna Corcuera, realizados por el arquitecto y pintor Jacobo Gálvez. Posee una capilla coronada, de influencia egipcia, que fuera antes el Mausoleo Central, donde se encontraban los restos de Hombres Ilustres Jaliscienses y que posteriormente fueron trasladados a la Rotonda de los Jaliscienses Ilustres. El Panteón de Belén (ver fotografía No. 9) fue abierto al público a mediados del siglo XIX y la última inhumación se realizó hacia finales del mismo siglo. En la actualidad es un museo de arquitectura y es administrado por el H. Ayuntamiento de Guadalajara. La característica principal del museo-panteón son las tumbas y mausoleos majestuosos, la riqueza arquitectónica de los mismos y las leyendas que han hecho que el Panteón de Belén sea uno de los museos más visitados de Guadalajara. También era conocido como Panteón de Santa Paula, en la celebración del día de muertos año con año se

presentan obras teatrales siendo éste un magnífico escenario. Existen recorridos nocturnos que se realizan hacia la media noche (Vive Guadalajara, 2011).

Fotografía 9. Panteón de Belén



Fuente: Cultura Guadalajara, 2013

El panteón de San Fernando

En el 2006, el Gobierno de la Ciudad de México publicó un acuerdo en la Gaceta Oficial del Distrito Federal para crear el Museo Panteón de San Fernando (ver fotografía No. 10) que quedó adscrito a la Secretaría de Cultura encargada de su administración y del impulso de su programa cultural. Es un museo donde hay tumbas que datan de la primera mitad del siglo XIX; exposición permanente que guarda las tumbas de políticos, militares, gobernantes y grandes personalidades de la sociedad mexicana del siglo XIX como Vicente Guerrero, Ignacio Comonfort, José Joaquín Herrera, Martín Carrera, Benito Juárez, Santiago Xicotencatl, Francisco Zarco, Miguel Miramón y Tomás Mejía, entre otros. Se llevan a cabo visitas guiadas que dan a conocer las riquezas históricas y artísticas de este recinto. También hay visitas guiadas caracterizadas, es una actividad que se ha vuelto una tradición dentro del Museo, la particularidad que tiene esta visita radica en que una de las grandes mujeres del siglo XIX, quien se encuentra enterrada en este panteón, es la encargada de dar el recorrido a través de las historias, anécdotas y personajes del Panteón de San Fernando. Doña Dolores Escalante rescata las voces femeninas de aquel lejano siglo XIX y transporta al público a aquel mundo decimonónico con historias de mujeres como Concepción Lombardo de Miramón, Margarita Maza de Juárez, Rafaela Padilla de Zaragoza y la propia Dolores.

Esta visita tiene como objetivos conocer el papel de las mujeres en la Historia de México, fomentar en el público la equidad de género y los derechos de las mujeres en el México actual. También se encuentra una exposición temporal, donde a través de 20 paneles de gran formato se hace un recuento de la vida del cura Don Miguel Hidalgo y Costilla, su formación como sacerdote y humanista, su labor como uno de los principales artífices de la lucha independentista. A la par de ello se va narrando el desarrollo de la lucha armada, de las principales batallas en donde participa Hidalgo, su captura, juicio y asesinato (Cultura DF., 2011).

Fotografía 10. Panteón de San Fernando



Fuente: México desconocido, 2013b.

Museo de la Muerte, Querétaro

La construcción, de estilo neoclásico, conservó su condición de cementerio hasta el año de 1866. El inmueble fue rescatado y restaurado en 1981 por el Centro INAH-Querétaro para ser convertido en Museo Histórico de la Cultura Prehispánica. Sin embargo, el proyecto se transformó y, finalmente, fue inaugurado como Museo de la Muerte el 20 de junio de 1997. Ofrece una muestra de los ritos mortuorios en el México prehispánico y colonial, con énfasis en los entierros de San Juan del Río (ver fotografía No. 11). El acervo incluye altares y objetos funerarios como caritas de barro con los ojos cerrados y navajas de obsidiana para el culto. La visita incluye un recorrido por las tumbas del antiguo cementerio. Organiza visitas guiadas, conciertos, conferencias,

presentaciones editoriales y talleres de creatividad infantil. Cuenta con 2 salas de exhibición permanentes y 1 sala temporal para exposiciones de altares tradicionales, exvotos y fotografías relacionadas con la muerte. El contenido temático de las salas permanentes es la manifestación del ser humano en diferentes épocas sobre el hecho de morir. Se realiza un altar de muertos cada año dedicado a un personaje diferente. Anualmente se exhiben de 3 a 5 exposiciones temporales (Museos directorios México, 2011).

Fotografía 11. Museo de la Muerte, Querétaro



Fuente: México Desconocido, 2013a.

La Pasión de Iztapalapa

La mayor escenificación de la Semana Santa en América Latina desde el año 1843. El origen de la tradición se remonta al año 1833, cuando una epidemia de cólera afectó a la población de Iztapalapa. Los sobrevivientes suplicaron piedad al Señor de la Cueva y prometieron celebrar una misa para pedir perdón, y asumir el compromiso de realizar una cada año; con el paso de los años, esta tradición se amplió a la Semana Santa y su representación con imágenes de bulto, que pertenecían a la Parroquia de San Lucas y al Santuario del Santo Sepulcro. En un inicio, sólo se recreaba el Viernes Santo por las calles aledañas a la iglesia. Actualmente en dicha tradición, nazarenos, apóstoles, vírgenes y romanos a caballo acompañan a Jesús en el Vía Crucis de Iztapalapa (ver fotografía No. 12), el distrito más poblado de la Ciudad de México, donde se congregan

unos 2,5 millones de personas para sufrir y resucitar en los días santos (Oncetv-IPN, 2012).

Fotografía 12. La Pasión de Iztapalapa



Fuente: Oncetv-IPN, 2012.

Exposición de la Santa Inquisición

La colección comprende piezas de excepcional rareza que se remontan a los siglos XVI y XVII y reconstrucciones filológicas de los siglos XIX y XX (ver fotografía No. 13), presentando algunos instrumentos muy conocidos como la Doncella de Hierro de Nuremberg, la Guillotina, el potro, la Silla de Interrogatorios y el Cinturón de Castidad. Y algunos otros poco conocidos desde la Horquilla del Hereje, la Flauta de Alborotadores, el Látigo para Desollar, hasta la Araña Española, demostrando hasta qué punto la fantasía humana no ha conocido límites en la búsqueda de sistemas destinados a infligir las más atroces y crueles torturas (Visitas guiadas DF., 2011).

Fotografía 13. Museo de la Santa Inquisición



Fuente: Guía del Centro Histórico, 2013.

CAPÍTULO II. MARCO CONTEXTUAL

LOCALIZACIÓN

YUCATÁN

Hogar de la cultura maya, Yucatán está localizada en el sureste de México (ver fotografía No. 14) en la punta noreste de la Península de Yucatán, conformada además por los estados de Campeche y Quintana Roo (Yucatán Gob., 2012a).

Fotografía 14. Macro localización, estado de Yucatán



Fuente: Explorando México, 2013.

Se cree que el nombre “Yucatán” proviene de alguna confusión entre mayas y españoles, cuando los últimos malentendían lo que los primeros les decían. En dicho territorio se localizan grandes ciudades mayas habitadas por muchas generaciones de

indígenas mayas, incluso en el momento de la llegada de los conquistadores (Yucatán Gob., 2012a).

El control de la región del Mayapán lo tuvieron las tres ciudades más importantes de la zona, Uxmal, Mayapán y Chichén-Itzá durante los siglos X al XII. Pero la ambición por el poder generó una lucha interna que en 1441 acabó con la legión del Mayapán y sus grandes ciudades, dando paso a la conformación de pequeños señoríos (Yucatán Gob., 2012a).

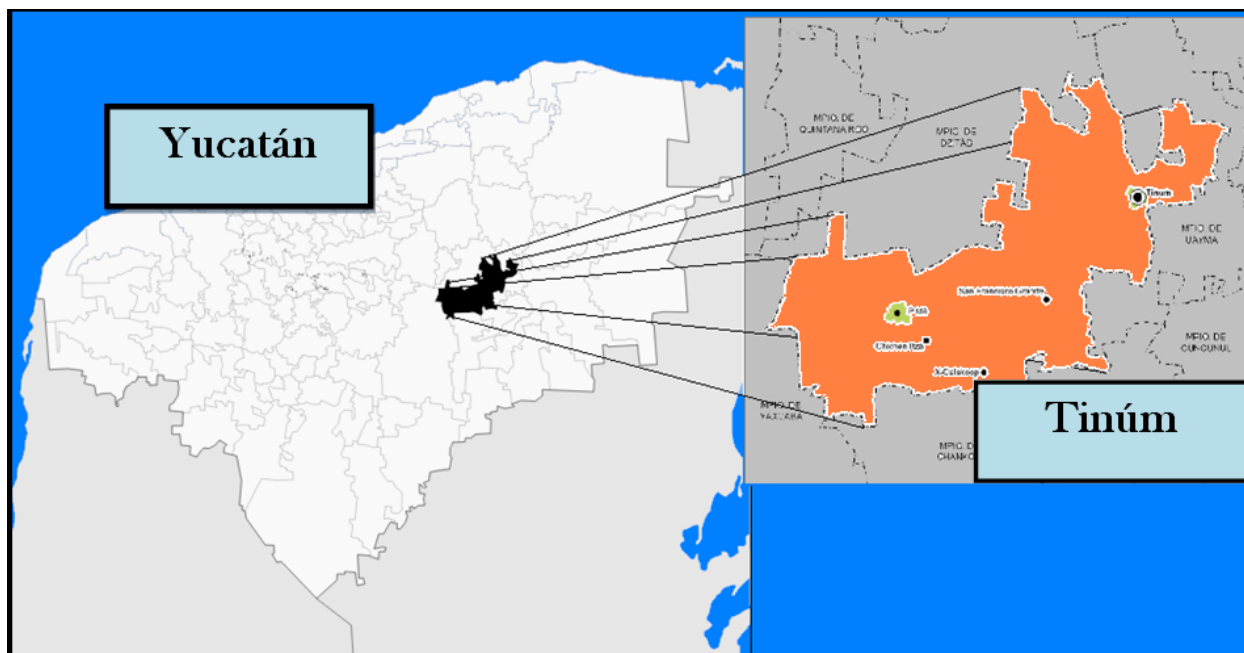
Cuando los conquistadores llegaron a la ciudad maya T'ho, fundada en 1240, descubrieron restos de construcciones similares a los de arquitectura romana encontrados en la ciudad de Mérida, España; así, en su tercera expedición a territorio yucateco el 6 de enero de 1547, fundaron la nueva capital de la región, Mérida (Yucatán Gob., 2012a).

Tinúm

El pueblo de Tinúm, "Lugar de la espina", se encuentra en un sitio donde se han hallado vestigios de antiguas construcciones pertenecientes a la cultura maya.

El municipio de Tinúm (ver fotografía No. 15) se localiza entre los paralelos 20° 40' y 20° 53' latitud norte y los meridianos 88° 21' y 88° 33' longitud oeste. Limita al norte con Espita, al sur con Chankom - Kaua, al este con Uayma - Kaua y al oeste con Dzitás - Yaxcaba. Ocupa una superficie de 393.44 Km² (Yucatán Gob., 2012b).

Fotoarrafía 15. Micro localización. municipio de Tinúm



Fuente: Elaborado por el autor

No ha sido posible determinar la fecha exacta de la fundación de Tinúm, pero se sabe que en el año de 1565, se había establecido una encomienda. Desde su fundación Tinúm permaneció en la jurisdicción de Valladolid, continuó estándolo durante el siglo XIX. En 1813, se concedió al pueblo de Tinúm el derecho a poseer Ayuntamiento con alcaldes ordinarios. El 12 de marzo de 1912, la finca rústica Kuyché dejó de pertenecer a la municipalidad de Uayma y se anexó a la municipalidad de Tinúm. El 22 de agosto de 1914, la finca rústica Chuca y sus anexos dejaron de pertenecer a la municipalidad de Tinúm y pasaron a formar parte de la de Dzitás. En enero de 1918, se erigió el municipio libre de Tinúm, estableciendo al pueblo de Tinúm como cabecera del municipio (Yucatán Gob., 2012b).

En este municipio se encuentra una de las metrópolis más grandes y al mismo tiempo ciudad sagrada por excelencia del pueblo maya, la gran Chichén Itzá ("Pozo de los Itzáes"), construida en el período conocido como postclásico. Este sitio alcanzó su apogeo entre los siglos XI y XII, y su arquitectura presenta los estilos que muestran la influencia que hubo sobre el pueblo maya, de las culturas del altiplano. Los estilos son el maya y el Tolteca. Al igual que todas las grandes ciudades estado de los mayas, Chichén Itzá fue abandonada por sus moradores. Durante la segunda mitad del siglo

pasado y la primera del presente, muchos hombres de ciencia llegaron a Chichén Itzá para realizar diversos estudios arqueológicos (Yucatán Gob., 2012b).

Sitios de interés turístico del municipio de Tinúm

Arquitectónicos: La iglesia de San Antonio de Padua y la capilla de Jesús, ambas construidas en la época colonial; el templo de la Concepción.

Arqueológicos: Chichén Itzá. San Juan Holtún, Tikincab, San Francisco Semé, Joya de Erik Thompson, Canahum, Halacal, Xnabá, Dzibiac, Bacancú, La Venta y Pisté.

El 13 de junio se celebra la fiesta en honor a San Antonio de Padua.

CHICHÉN-ITZÁ

Historia de Chichén-Itzá

La legendaria ciudad maya de Chichén Itzá sobresalió como centro cultural y político de la vieja civilización maya y fue uno de los asentamientos más extensos del centro-norte de la península de Yucatán. En su época de mayor esplendor, fue la ciudad más poderosa de la península de Yucatán (Yucatán Gob., 2012a).

Los Itzáes se establecieron en Chichén Itzá en el siglo IX d.C. se cree que eran mayas putunes o chontales. Forjaron un amplio dominio con una cultura unificada cuyo centro era Chichén Itzá. Hacia fines del siglo X, la ciudad fue invadida por una tribu predominantemente guerrera: los toltecas. Esta última invasión trajo consigo una nueva serie de elementos culturales, sobresaliendo la representación del dios-serpiente Kukulcán. Hacia 1250 d.C., la ciudad fue abandonada por razones no del todo determinadas. Tan grande fue el poderío de esta ciudad que siglos después de su decadencia aún era sitio de peregrinación y adoración, e incluso hacia el año 1540 d.C. Francisco de Montejo, fundador de Mérida, pensó levantar la capital allí (Yucatán Gob., 2012a).

Sitio Patrimonio Mundial de la Humanidad otorgada por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) el 9 de diciembre de 1988. Conforme al artículo II.D de las Directrices Prácticas para la aplicación de la Convención del Patrimonio Mundial, para ser incluidos en la Lista de Patrimonio Mundial, los bienes nominados deben poseer Valor Universal Excepcional, y

cumplir por lo menos con uno de los 10 criterios de selección (Chichén Itzá INAH, 2013b).

Criterios culturales de Chichén Itzá:

1. Representar una obra maestra del ingenio creativo humano.
2. Atestiguar un intercambio de valores humanos considerable, durante un periodo concreto o en un área cultural del mundo determinada, en los ámbitos de la arquitectura o de la tecnología, las artes monumentales, la planificación urbana o la creación de los paisajes.
3. Aportar un testimonio único, o al menos excepcional, sobre una tradición cultural o una civilización viva o desaparecida (Chichén Itzá INAH, 2013b).

Zona de Monumentos Arqueológicos publicada en el Diario Oficial de la Federación el 30 de noviembre de 1988 (Chichén Itzá INAH, 2013b).

Chichén Itzá llegó a abarcar 25 km². El centro religioso, cultural y administrativo abarcaba unos 6 km²; a poca distancia del mismo habitaba la élite, en edificios tipo palacio, decorados y pintados de colores brillantes. Alrededor de éstos, en los verdes campos vivían entre 50 mil y 100 mil personas en palapas de techo de palma (Yucatán Gob., 2013b).

Cómo llegar

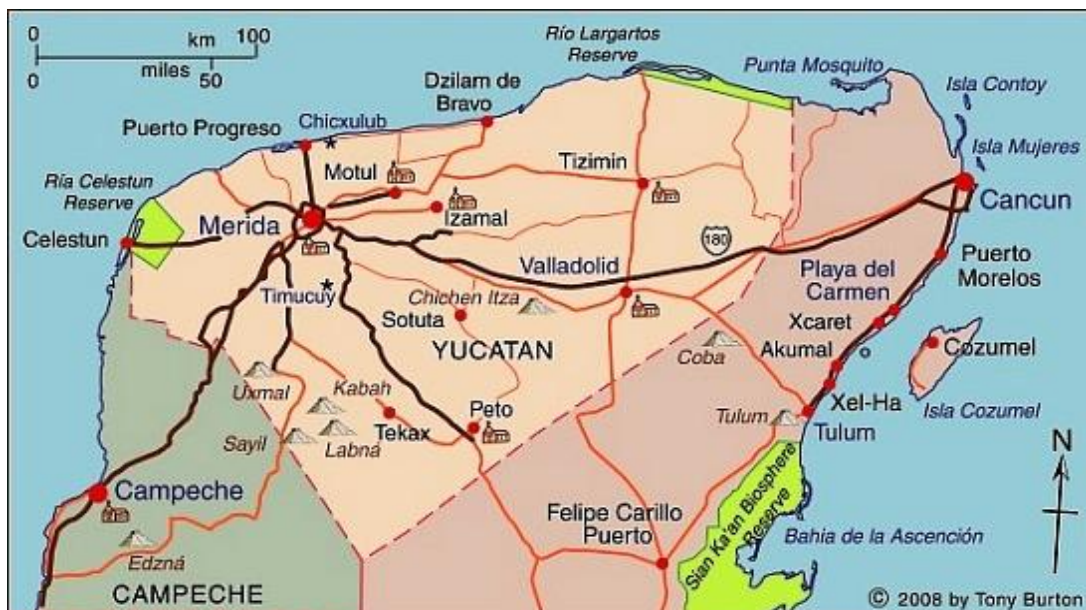
Desde Mérida y Cancún son 120 y 200 km respectivamente hasta el poblado de Pisté por la autopista núm. 180 (ver fotografía No. 16). Desde Pisté son 2 km hasta la entrada a la zona arqueológica. Por avión: A sólo 17 km de la zona arqueológica se encuentra el aeropuerto internacional de Chichén Itzá, sin embargo éste sólo recibe aviones pequeños. Es recomendable volar al aeropuerto de Mérida o al de Cancún y de ahí viajar por tierra a la zona arqueológica (Chichén Itzá INAH, 2013a).

Por autobús puede tomarse un autobús desde Mérida o desde Cancún al poblado de Pisté que se localiza a 2 km de la zona arqueológica (Chichén Itzá INAH, 2013a).

Por carretera, Chichén Itzá se localiza en el estado de Yucatán, a 120 km de la ciudad de Mérida y a 200 km de Cancún. Para llegar se debe tomar la carretera 180 en

dirección este si se viene de Mérida, en dirección oeste si se viene de Cancún (Chichén Itzá INAH, 2013a).

Fotografía 16. Mapa vías de acceso de Mérida a Chichén Itzá



Fuente: VisitChichén, 2013.

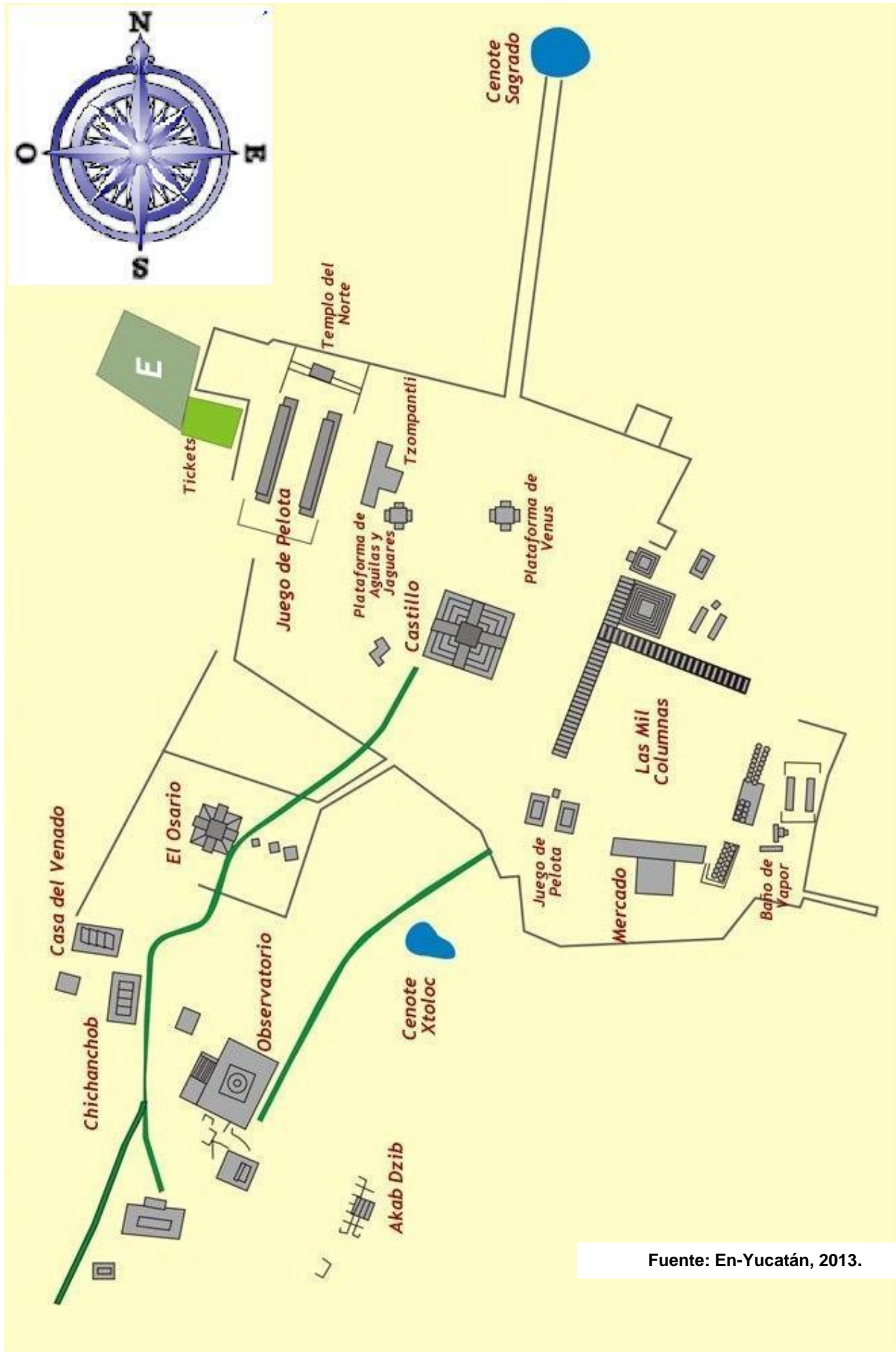
CIUDAD PREHISPÁNICA DE CHICHÉN ITZÁ

Es uno de los sitios arqueológicos más importantes no sólo del mundo maya sino del México prehispánico (ver fotografía No. 17). La ciudad estaba formada por una red de grupos arquitectónicos comunicados por caminos, *sabces*, de los que se han localizado alrededor de 75. Los grupos del área central estaban protegidos por murallas que funcionaban como impedimentos simbólicos para el acceso de otros grupos sociales. Fuera de esas murallas se construyeron alrededor de 20 conjuntos arquitectónicos medianos y otros modestos, con edificios menos representativos, y en la periferia se levantaron estructuras pequeñas, con base de piedra y techos percederos, que albergaron a la población común (Cano, 2003).

El sitio fue capital de una amplia región en el Clásico Terminal y el Posclásico Temprano, cuando alcanzó tal importancia que para la época de la conquista aún quedaba memoria de su existencia en crónicas y leyendas indígenas que relatan su fundación por los itzáes. El primer apogeo de la ciudad ocurrió en el Clásico Terminal,

cuando se erigieron edificios de estilo Puuc. Al final de este periodo, con el arribo de los itzáes –quienes tomaron la ciudad entre 967 y 987 d. C.-, se creó un nuevo estilo que mezclaba las tradiciones mayas con las aportaciones de los recién llegados. A partir de entonces se dio el segundo y mayor apogeo del sitio, que concluyó cuando –entre 1185 y 1204 d.C.-, la ciudad fue conquistada por los príncipes de Mayapán. La ciudad fue abandonada paulatinamente, aunque en siglos posteriores la zona –en particular el Cenote Sagrado y el Castillo- aún era escenario de peregrinaciones y ceremonias (Cano, 2003).

Fotografía 17. Mapa de Chichén Itzá



Fuente: En-Yucatán, 2013.

Principales edificaciones

El Castillo de Kukulcán "La Serpiente Emplumada".

Esta imponente construcción (ver fotografía No. 18) que domina la Plataforma Norte, refleja el poderío religioso y político de la ciudad maya. La gran belleza de este edificio es producto de sus perfectas proporciones, de su pirámide escalonada y de su simetría. Vigorosas alfardas flanquean las escalinatas en sus cuatro lados y la principal está rematada por cabezas de serpiente que representan al dios Kukulcán, equivalente al Quetzalcóatl del Centro de México. En 1930, gracias a los trabajos arqueológicos mexicanos realizados al Castillo, se comprobó la existencia de un edificio piramidal interno, provisto de escalera solamente por la cara septentrional. A semejanza del exterior, se compone de basamento en pirámide y santuario asentado arriba. Como la externa pirámide, consta la interior de nueve cuerpos decrecientes. Después del ascenso de los primeros 62 escalones, se llega al interior, a través de un túnel, para encontrar una construcción más antigua, en donde hay un Chac Mool cuyos ojos, dientes y uñas son de hueso incrustado en la piedra; además de un trono con forma de jaguar de color rojo, con incrustaciones de jade que simulan los ojos y las manchas del animal (Cano, 2003).

Durante los equinoccios de primavera y otoño, la inclinación de los rayos solares sobre la escalinata crea un juego de luz y sombra en la alfarda, lo que simula el descenso de la serpiente emplumada o Kukulcán, dios al que está dedicado el templo. El proceso desde su comienzo hasta su culminación, dura aproximadamente 45 minutos (Cano, 2003).

Fotografía 18. Castillo de Kukulcán



Fotografía tomada por el autor

El equinoccio solar, fenómeno arqueo-astronómico, es el momento en que la tierra es iluminada por el sol de igual forma en el hemisferio norte y en el sur. Al atardecer de los días 21 de marzo y 22 de septiembre, días del inicio de los equinoccios de primavera y otoño respectivamente, se observa en la escalera norte de la Pirámide de Kukulcán, una proyección solar, consistente en siete triángulos de luz, invertidos, como resultado de la sombra que proyectan las nueve plataformas de ese edificio, al ponerse el sol, que crea la apariencia de una serpiente que gradualmente baja por una de las escaleras hasta la cabeza, ubicada en la parte baja de la pirámide, hasta completar la emblemática serpiente emplumada. Durante el amanecer de los días 20, 21 y 22 de junio, tiene lugar el solsticio de verano, este espectacular fenómeno provoca que la luz ilumine sólo las caras norte y este de la pirámide, mientras que las caras sur y oeste permanecen en la sombra. En invierno ocurre lo inverso, es decir, la parte iluminada se oscurece y la oscura se ilumina, además de que no ocurre al amanecer, sino al atardecer de los días del 20 al 22 de diciembre (Cano, 2003).

El Conjunto del Caracol.

Esta estructura redonda se levanta sobre dos plataformas rectangulares y debe su nombre a que presenta una escalera interior en forma de espiral. También se le conoce como el Observatorio (ver fotografía No. 19) debido a que sus tres de sus ventanas están alineadas con Venus y con la puesta del Sol, por lo cual se le atribuye un uso astronómico. Al sur del Caracol se encuentran una cisterna, un canal de captación de agua y un baño de vapor (Cano, 2003).

Fotografía 19. Conjunto del Caracol



**Fotografía
tomada por el
autor**

El Cenote Sagrado.

Era el corazón de las actividades religiosas, no sólo de la ciudad de Chichén Itzá sino de toda la zona maya. Fue motivo de culto al dios de la lluvia, Chaac, desde el período Clásico Tardío en 650 d.C. y continuó hasta fines del Postclásico, en 1350 d.C. De su fondo cenagoso han sido extraídos objetos de oro, jade, cobre, tela y cestería que aparentemente fueron arrojados como ofrendas ceremoniales.

Se trata de un gran pozo, de 60 m de diámetro y 35 de profundidad (ver fotografía No. 20). De acuerdo hasta lo hoy explorado, era el lugar al que llegaban los peregrinos para pedir a sus dioses agua durante la sequía; aquí se depositaban ofrendas y se hacían sacrificios. Testimonio de esto son los diversos fragmentos de objetos que se han encontrado en las profundidades (de 6 a 12 m) de sus aguas, de materiales como oro, cobre, tumbaga, obsidiana, sílex, concha, madera, tejidos, así como huesos de niños y hombres (Cano, 2003).

Entre los trabajos arqueológicos en Chichén Itzá sobresalieron los realizados en el Cenote Sagrado por investigadores norteamericanos, que lograron rescatar huesos humanos y objetos, tales como collares, pulseras y aretes que han confirmado que en dicho cenote realizaban sacrificios humanos los habitantes de la antigua Chichén Itzá (Cano, 2003).

El Cenote de los Sacrificios fue un foco de atracción, como también lo fue el carácter sagrado de la ciudad que perduró hasta la llegada de los españoles. Derivado de lo anterior, el obispo Diego de Landa llegó a comparar el sitio prehispánico de Chichén Itzá, con Jerusalén o La Meca. Lo anterior, debido a la cantidad de ofrendas encontradas a orillas del Cenote de los Sacrificios, motivo por el cual se le comparó con el Panteón de Roma (Chichén Itzá INAH, 2013a).

Fotografía 20. Cenote Sagrado



Fotografía tomada por el autor

Gran Juego de Pelota.

Los mayas registraron en sus libros sagrados el mítico enfrentamiento de dos hermanos en contra de seres del inframundo que buscaban evitar "la luz universal". Ese hecho era recreado al practicar este deporte sagrado en una cancha que de igual manera se llevó a cabo en Chichén Itzá (ver fotografía No. 21). En Mesoamérica el juego de pelota se practicaba de diversas modalidades. La forma más usual entre los mayas era la que se llevaba a cabo en una cancha, normalmente formadas por dos estructuras paralelas cuyos muros la delimitaban, y por lo general en los extremos se localizaban otras estructuras, con lo que el terreno de juego adquiría la forma de una I. Se enfrentaban equipos de dos o tres jugadores, quienes portaban un atuendo especial y golpeaban la pelota con las caderas y las coyunturas. El juego era ganado por el equipo que hiciera más tantos, ya sea golpeando con la bola el marcador, haciéndola pasar por el aro o rebasando el lado de la cancha de sus oponentes.

Fotografía 21. Gran Juego de Pelota



Fotografía tomada por el autor

Grupo de Las Mil columnas.

Este gran conjunto se encuentra alrededor de una amplia plaza cuadrada y está formado por una serie de columnas alineadas en paralelo (ver fotografía No. 22), a semejanza de un pórtico cuyo uso fue de carácter cívico-religioso, techado con materiales perecederos. Cada tramo de la columnata fue construido en diferentes etapas. La Columnata Norte presenta bajorrelieves de guerreros en sus pilares y en la Columnata Noreste se ve un altar central, decorado con escenas rituales, y un basamento que sirvió como depósito de agua (Cano, 2003).

Fotografía 22. Grupo de las Mil Columnas



Fotografía tomada por el autor

Templo de los Guerreros.

Debe su nombre a los guerreros y prisioneros que aparecen labrados en sus pilastras (ver fotografía No. 23). En la parte superior se ven unas serpientes y, al fondo, un altar sostenido por atlantes. Otro rasgo característico de este templo son los mascarones con prominente nariz y los hombres-pájaro-serpiente de las esquinas y muros exteriores. La decoración de sus frisos, con figuras de dignatarios sentados entre plumajes, mascarones y motivos geométricos, es muy rica. Las bóvedas estaban cubiertas por grandes murales con escenas de guerra (Cano, 2003).

Fotografía 23. Templo de los Guerreros



Fotografía tomada por el autor

Plataforma de los Cráneos o Tzompantli.

Uno de los edificios toltecas de Chichén-Itzá es el Tzompantli que en náhuatl significa “lugar de cráneos”, se trata de una construcción de plataforma baja con una escalinata en su lado oeste, cuya fachada ostenta como principal motivo, la representación de cráneos (ver fotografía No. 24). Dicha edificación es la representación de una costumbre del Altiplano Central que consistía en colocar las cabezas humanas de los enemigos derrotados en batallas como trofeo para impresionar. Éste se diferencia de otros tzompantli porque los cráneos fueron ensartados, uno sobre otro, en forma vertical y no transversal, como en el del Templo Mayor en Tenochtitlán (Cano, 2003).

Fotografía 24. Tzompanti



Fotografía tomada por el autor

Plataforma de las Águilas y los Jaguares.

Estructura de estilo maya-tolteca que tiene escalinatas en sus cuatro lados con motivos relacionados con Quetzalcóatl (ver fotografía No. 25). En los tableros se ven águilas y jaguares que sostienen y muerden corazones (Cano, 2003).

Fotografía 25. Plataforma de las Águilas y los Jaguares



Fotografía tomada por el autor

Plataforma de Venus.

Como su nombre lo indica, está dedicada al planeta Venus, estrella de la mañana y de la tarde, Kukulcán (Quetzalcóatl para el altiplano). Aquí se encontró un portaestandarte,

que se encuentra al lado de la plataforma (ver fotografía No. 26), y en su interior se localizó una extraña colección de conos de piedra (Cano, 2003).

Fotografía 26. Plataforma de Venus



Fotografía tomada por el autor

Casa del Venado.

Esta estructura semiderruida (ver fotografía No. 27) debe su nombre a unos fragmentos de pintura en los que aparece un venado. También tiene crestería y un pavimento de una época tardía al frente. Sobre una pequeña plataforma hay una estela con un largo texto y un ave mitológica, la cual está fechada a principios del siglo X y fue traída aquí desde un lugar cercano (Cano, 2003).

Fotografía 27. Casa del Venado



Fotografía tomada por el autor

Casa Colorada o Chichanchob.

Debe sus nombres al color rojo de su basamento y al remate del edificio en forma de crestería (ver fotografía No. 28), pues la palabra maya chichanchob significa “pequeños agujeros”. Es una estructura con una crujía con tres cuartos y con una importante inscripción en su interior. Su lado este forma parte de un juego de pelota (Cano, 2003).

Fotografía 28. Casa Colorada o Chichanchob



Fotografía tomada por el autor

Templo del Osario o Tumba del Gran Sacerdote.

Tiene alfardas en forma de serpientes entrelazadas, con cascabeles y plumas saliendo de sus lados, una emplumada y la otra de nubes, cuyas cabezas se asientan en la parte de abajo. El borde superior o remate del basamento también tiene como motivo serpientes entrelazadas decoradas con jade. Posee cuatro escalinatas y un templo (ver fotografía No. 29), y en la parte superior presenta un santuario con un pórtico y un pasillo exterior semejante al del Castillo. Al centro hay un tiro artificial revestido con piedra labrada, que conduce a una cueva natural de 12 m de profundidad, por la cual Thompson llamó a la construcción Tumba del Gran Sacerdote, aunque nunca se encontró una tumba (Cano, 2003).

Fotografía 29. El Osario



Fotografía tomada por el autor

El Conjunto de las Monjas.

Es una serie de estructuras de superposición que pertenecen a la zona habitualmente designada como Chichén Nueva, pero sus caracteres se remontan a la etapa antigua de florecimiento de la urbe. Frente a esto había un trono de jaguar y un altar para sacrificio humano, que ahora están en el museo de sitio. Los españoles le pusieron este nombre porque sus numerosos cuartos semejan celdas conventuales (Cano, 2003).

Fotografía 30. Las Monjas



Fotografía tomada por el autor

Baño de vapor.

Tiene tres secciones: la primera es una galería de espera; la segunda, el baño propiamente dicho, y la tercera era la cámara de vapor, que funcionaba mediante el calentamiento de piedras (Cano, 2003).

Fotografía 31. Baño de vapor



Fotografía tomada por el autor

El Mercado.

Es el más claro ejemplo de un edificio realizado bajo el esquema arquitectónico de galería y patio, con un amplio pórtico de bóveda. Una rica ofrenda de jade subraya la importancia del lugar (Cano, 2003).

Fotografía 32. El Mercado



Fotografía tomada por el autor

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El tipo de estudio de esta investigación según su profundidad es descriptivo, ya que pretende especificar las prioridades de un fenómeno, midiendo y evaluando diversos aspectos, dimensiones o componentes del mismo (Hernández, et al 2007) en este caso, a partir de la observación. Según su naturaleza es básica ya que pretende incrementar los conocimientos del tema sin ninguna aplicación inmediata. Según el periodo de realización es transversal debido a que únicamente se medirán una vez las variables o indicadores, ya que estos muestran las características específicas de cada recurso y que además permitirán la correcta determinación de qué tan oscuro o no es dicho recurso. Cabe mencionar que algunas variables pueden llegar a modificarse con el paso del tiempo debido a la comercialización que conlleva la actividad turística, por ejemplo una variable que no puede cambiar de condición dentro de la investigación es la denominada *sitios de muerte y sufrimiento / sitios asociados a muerte y sufrimiento* la cual se refiere a si en ese sitio ocurrió la muerte o tragedia, o que ese objeto fue herramienta para llevarlo a cabo. Sin embargo una variable que sí puede mutar su condición es la siguiente *centrado en la historia (conservación) / centrado en el patrimonio (comercialización)*, esto porque el recurso puede ser preservado por su valor histórico en determinado momento, pero puede llegar a ser comercializado netamente dejando de lado la conservación, y esto haría que cambiase la situación del recurso en cuanto a lo que busca la investigación.

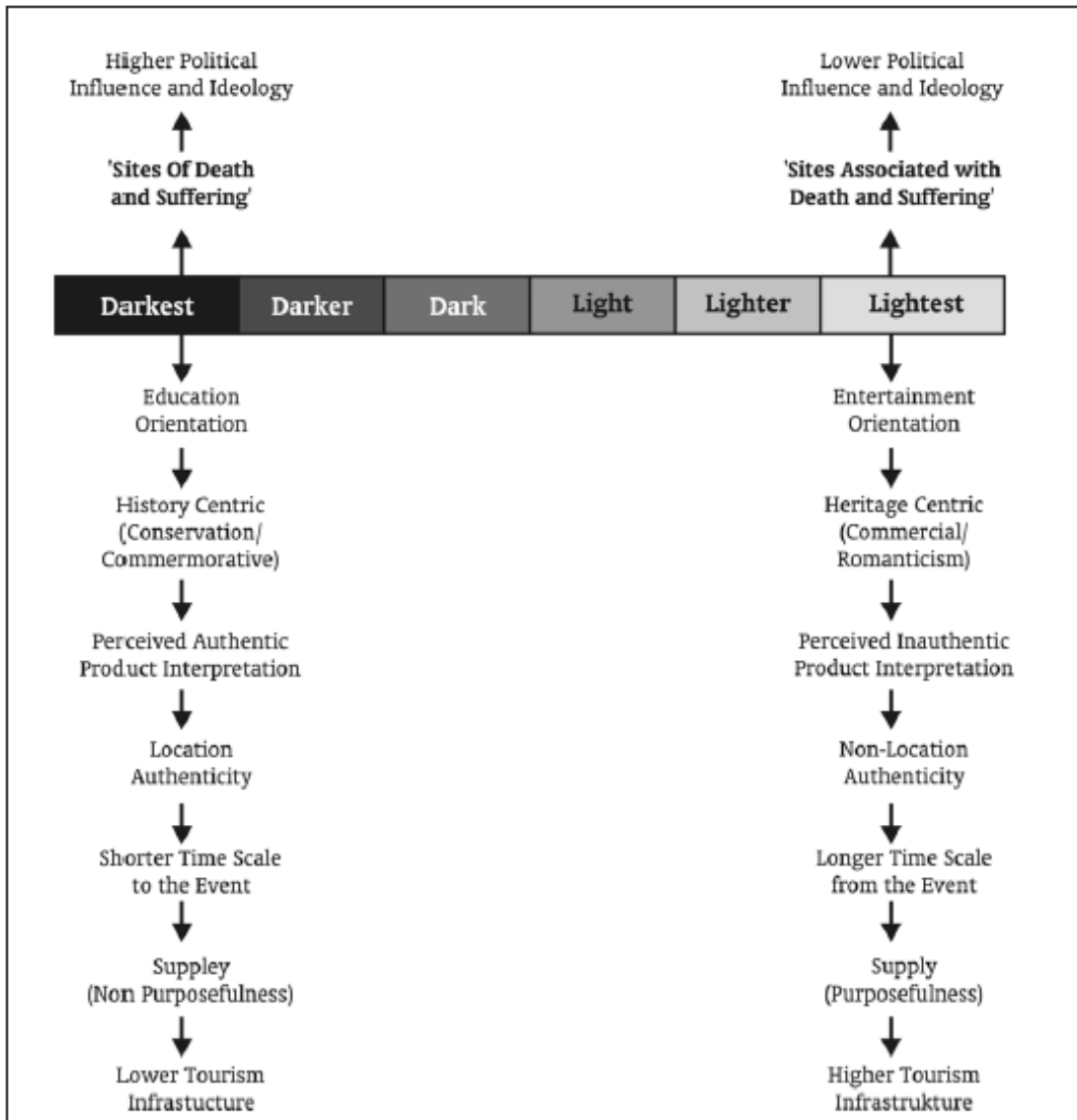
Por último según su fuente es mixta ya que utiliza tanto la investigación documental como la investigación de campo. La documental hace posible la recopilación de datos que serían prácticamente imposibles de conocer mediante la observación, esto debido a que en la zona arqueológica se han realizado distintas investigaciones como las hechas en el Cenote Sagrado, las cuales arrojan información acerca de cuántos cuerpos humanos fueron lanzados ahí y sus características, estos elementos quedarían fuera si solo se hubiese empleado la observación. La investigación de campo permite reunir información acerca de la situación actual del recurso, y todos esos datos se plasmaran en una tabla con la función de decretar si dicho recurso cuenta con elementos que sean necesarios para fines de la investigación.

La observación es una de las técnicas más utilizadas por la metodología cualitativa, y se debe tener en cuenta que lo que el investigador observa son hechos tal y como ocurren, y tienen la característica de ser naturales, es decir, no se han sometido a ningún tipo de manipulación. (Eli de Gortari, 2006, citado en Hernández, 2007) define la observación como "el procesamiento que el hombre utiliza para obtener información objetiva acerca del comportamiento de los procesos existentes". Los datos observados se plasmaron en una ficha de inventario la cual incluyó información sobre datos generales como: nombre, ubicación, descripción, características, además de fotografías. Una vez hechas las fichas de inventario de cinco sitios que se relacionan con la muerte, el dolor y sufrimiento humano: El Juego de Pelota, el Cenote Sagrado, el Tzompantli, la Plataforma de Águilas y Jaguares, el Templo de los Guerreros, se procedió a evaluar su grado de oscuridad con la ficha de espectro del turismo oscuro de Stone (ver ilustración 1) que se adaptó para este trabajo.

Stone (2006) propone un esquema de espectro del turismo oscuro donde se pueden apreciar distintas tonalidades dentro del turismo oscuro (ver ilustración 1), estas son *darkest, darker, dark, light, lighter, lightest*; y los factores que intervienen para determinar lo anterior mencionado son la influencia política e ideología, si son sitios de muerte y sufrimiento o únicamente se encuentran relacionados con ello. La orientación ya sea educativa o de entretenimiento, si se encuentra centrado en la historia (conservación, conmemorativo) o centrado en el patrimonio (comercial, romanticismo), la interpretación percibida de la autenticidad del producto, la autenticidad de la ubicación, el tiempo transcurrido desde que ocurrió el evento hasta el momento actual, la oferta que puede ser intencionada o no intencionada, además de la infraestructura turística.

Ilustración 1. Ficha de espectro del turismo oscuro de Stone, 2006

A DARK TOURISM SPECTRUM: PERCEIVED PRODUCT FEATURES OF DARK TOURISM WITHIN A 'DARKEST-LIGHTEST' FRAMEWORK OF SUPPLY



Sin embargo para fines de esta investigación dicho esquema fue adaptado y modificado a modo de ficha (ver ilustración 2) con el principal objetivo de medir cuál es el grado de oscuridad de un recurso. Al hacer tal cambio las tonalidades de oscuridad fueron reducidas de seis a tres para facilitar la evaluación pues en la propuesta de Stone no se indica bajo qué criterio se puede ubicar el recurso en las distintas tonalidades que van del negro al gris. Lo anterior permitió la obtención de resultados

con un carácter más objetivo, quedando así tres grados de oscuridad *darkest* (altamente oscuro), *darker* (medianamente oscuro) y *dark* (oscuro). Cabe mencionar que fueron seleccionados solo estos niveles debido a que los recursos investigados se encuentran completa o parcialmente relacionados a alguna muerte.

Para el llenado de la ficha existen tres puntuaciones por indicador, siendo el número 3 la más alta, el número 2 la intermedia, y el número 1 para la más baja. A la hora de asignar un puntaje a cada recurso en la casilla con su puntuación correspondiente (ya sea 1, 2, o 3) se colocaron las características que permitieron al investigador otorgar dicha calificación.

Ilustración 2. Ficha de evaluación del grado de oscuridad

Indicadores	Calificación			Indicadores
	3	2	1	
	Altamente oscuro	Medianamente oscuro	Oscuro	
Mayor influencia política e ideología				Menor influencia política e ideología
Sitios de muerte y sufrimiento				Sitios asociados a la muerte y sufrimiento
Orientación educativa				Orientación al entretenimiento
Centrado en la historia (conservación, conmemorativo)				Centrado en el patrimonio (comercial, romanticismo)
Interpretación percibida de la autenticidad del producto				Interpretación percibida de la inautenticidad del producto
Autenticidad de la locación				Inautenticidad de la locación
Escala de tiempo más corta al evento (reciente)				Escala de tiempo más larga del evento (antiguo)
Oferta No intencionada				Oferta intencionada
Infraestructura turística más baja				Infraestructura turística más alta
Puntuación Total				

INDICADORES

INFLUENCIA POLÍTICA E IDEOLOGÍA.

Hace referencia a que el evento ocurrido tuvo una importancia de carácter político de una sociedad, además de su ideología.

- Si el evento aconteció debido a factores como la religión, creencias, costumbres, la forma de gobierno, modos de vida, quiere decir que el puntaje a otorgar (valor 3 puntos).
- En este punto no existe calificación intermedia.
- Si no tuvo nada que ver con la política e ideología de un pueblo (valor 1 punto).

SITIOS DE MUERTE Y SUFRIMIENTO.

Se refiere a que en ese lugar aconteció la muerte o tragedia, o que ese objeto fue herramienta para llevarlo a cabo.

- Si el sitio u objeto tomo parte dentro de un evento de muerte, como el asesinato de un enemigo, un sacrificio humano, un auto sacrificio, una ofrenda de sangre, ofrenda de corazón, arrojamiento de un ser humano al Cenote Sagrado (valor 3 puntos).
- Si hay elementos de muerte y sufrimiento, pero no es el sitio de muerte y sufrimiento. (valor 2 puntos).
- No hay elementos ni es el sitio de muerte y sufrimiento, pero se asocia a estos. (valor 1 punto).

EDUCACIÓN/ENTRETENIMIENTO.

El sitio tiene una orientación educativa.

- El sitio es de carácter educativo, ya que muestra cómo vivió un pueblo, por qué de sus tradiciones y costumbres, por qué de esos actos, o su explicación. Su intención es que los turistas aprendan de ello (valor 3 puntos).
- Si el sitio se ha volcado en parte hacia el entretenimiento (valor 2 puntos).

- Si el sitio fue hecho exclusivamente para entretener, sin importar los cómo y los por qué (valor 1 punto).

CENTRADO EN LA HISTORIA (CONSERVACIÓN)/CENTRADO EN EL PATRIMONIO (COMERCIALIZACIÓN):

- Si se pretende preservar el recurso debido a su valor histórico (valor 3 puntos).
- Preservar el recurso solamente por su valor histórico con comercialización (valor 2 puntos).
- Si únicamente se pretende comercializar el recurso (valor de 1 punto).

INTERPRETACIÓN PERCIBIDA DE LA AUTENTICIDAD DEL PRODUCTO.

Esto quiere decir que el atractivo (ya sea objeto o sitio) no ha sido transformado ni modificado por el ser humano, sino sólo adaptado el entorno en el que se encuentra.

- Si el recurso no ha sido transformado ni modificado, además de que ha permanecido prácticamente igual desde su descubrimiento o desde que la tragedia aconteció (valor 3 puntos).
- Si tuvo alguna modificación (valor 2 puntos).
- Si ha sido altamente modificado (valor 1 punto).

AUTENTICIDAD DE LA LOCACIÓN.

Esto quiere decir que el recurso a evaluar siempre ha permanecido en el mismo sitio geográfico.

- Si la ubicación del recurso ha sido la misma desde el inicio de su existencia (valor 3 puntos).
- En este punto no hay calificación intermedia.
- Si la ubicación no es la original, debido a que el recurso fue trasladado a otro sitio (valor 1 punto).

ESCALA DE TIEMPO DEL EVENTO.

Entre más reciente el evento, más oscuro es.

- Suceso reciente (época contemporánea) (valor 3 puntos).

- Relativamente antiguo (época moderna) (valor 2 puntos).
- Suceso antiguo (época prehispánica, colonial) (valor 1 punto).

OFERTA INTENCIONADA/NO INTENCIONADA.

Si el recurso fue planeado en sí con un carácter turístico.

- Si el sitio fue concebido sin una previa planeación, sino que simplemente sucedió (valor 3 puntos).
- Si el sitio inicialmente no fue planeado, pero posteriormente se ha tratado de absorber a un grupo de personas para su visita (valor 2 puntos).
- Si fue netamente planeado, tratando de captar a un mercado (valor 1 punto).

INFRAESTRUCTURA.

Si el recurso ha sido modificado para atender la visita de turistas.

- No hay infraestructura, ya que no se ha generado infraestructura específica (valor 3 puntos).
- Poca infraestructura (valor 2 puntos).
- Se ha generado infraestructura específica (1 punto).

RANGOS DE EVALUACIÓN:

Haciendo la sumatoria total de cada recurso en su respectiva ficha, se procede a ubicarlo dentro de los rangos de puntuación para así saber a qué nivel de oscuridad pertenece

19-27 Si el recurso evaluado se encuentra dentro de este intervalo quiere decir que es “**altamente oscuro**” (***darkest***), debido a que el sitio o recurso tuvo una crucial participación dentro de un acto relacionado con la muerte.

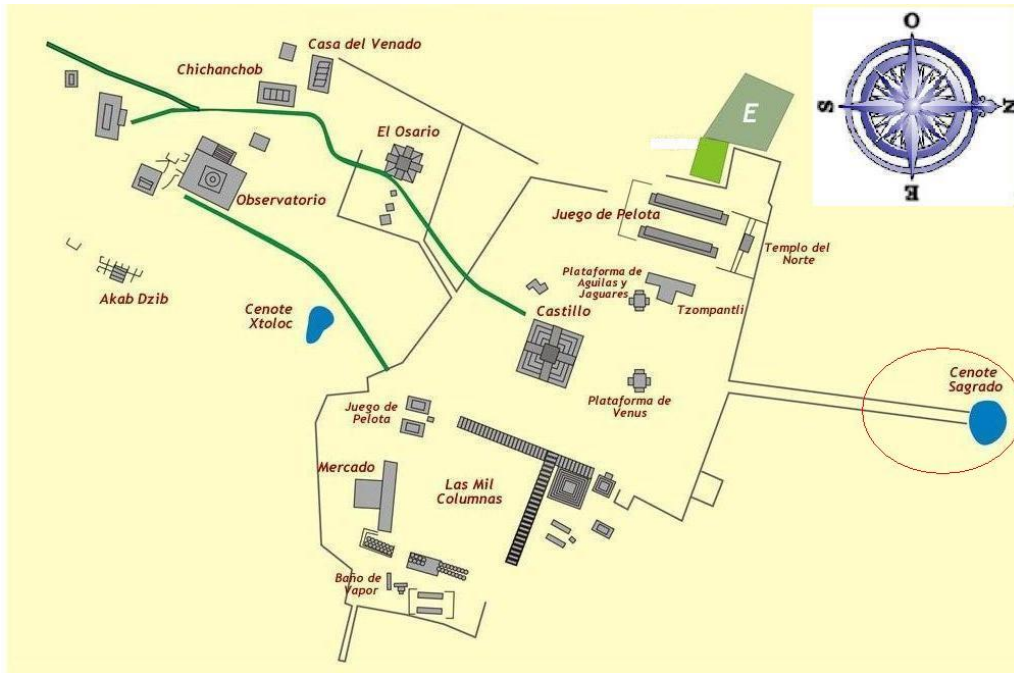
10-18 Dentro de esta apreciación quiere decir que es “**medianamente oscuro**” (***darker***), ya que cuenta con aspectos que favorecen ambos lados de la balanza.

0-9 Este último rango es el más bajo, por lo tanto es “**oscuro**” (***dark***), debido a que el recurso o sitio evaluado está solo asociado a la muerte y altamente mercantilizado.

FICHA DE INVENTARIO Y FICHA DE OSCURIDAD

NOMBRE: *CENOTE SAGRADO*

- Ubicación (Croquis)



- Fotografía



Fotografía tomada por el autor

Descripción, características

Otra manera de sacrificar a las personas era arrojarlas vivas al cenote sagrado, esto se hacía principalmente en época de sequía y era una ofrenda a los dioses para propiciar la lluvia. La mayoría de los restos óseos encontrados en el fondo del cenote indican que casi el 80% pertenecen a niños de entre 3 y 13 años, y el porcentaje restante pertenece a adultos, además cabe mencionar que la mayor parte de sacrificados eran hombres (de Anda, 2007). Uno de los rituales más conocidos en relación con los cenotes era el llamado Chen Ku, que consistía en arrojar víctimas a sus aguas, como en el caso del Cenote Sagrado de Chichén Itzá, Yucatán; sin embargo, los cenotes eran propicios para una gran variedad de ceremonias. Los hallazgos en el Cenote Sagrado han generado la idea de que los cenotes son poseedores de grandes riquezas; pero este cenote es un caso extraordinario, ya que hasta la fecha no se conoce otro con tal variedad de ofrendas, como objetos de jade, cobre, oro e incluso textiles (Cobos, 2007).

Los cenotes como sitios de culto

Para los mayas, las cuevas y las fuentes de agua eran pasos simbólicos entre el mundo terrestre y el subterráneo. De ahí su relación con el mundo de los muertos, llamado Xibalbá, pero al mismo tiempo su asociación con la fertilidad. Eran considerados como lugares del nacimiento de la vida, punto de origen de algunos grupos o linajes y contenedores de agua virgen o sucu ha'. Por todo ello han sido espacios adecuados para llevar cabo diversos ritos (Rojas, 2007).

La mitología fantástica del inframundo y su asociación con las cuevas como puertas de acceso al mundo de los muertos quedó plasmada en esa gran obra universal que es el Popol Vuh. La travesía de los héroes gemelos Hunahpú e Ixbalanqué por el Xibalbá nos lleva a conocer los reinos de la noche y la oscuridad, donde habitan los dioses que dan vida y muerte a todos los seres (Rojas, 2007).

La evidencia de ritos asociados a los cenotes y cuevas con cuerpos de agua es variada e incluye decoraciones en las paredes de las cuevas, como las conocidas “caritas”, y

estructuras pequeñas localizadas en los accesos, formadas por rocas apiladas que probablemente constituían adoratorios o templos. Asimismo, en la superficie los mayas construyeron diversos tipos de estructuras cerca de los cenotes, como templos, plataformas, escaleras, (Rojas, 2007).

En la actualidad pueden encontrarse pequeños adoratorios con tres cruces, elaboradas en madera o roca y vestidas con los característicos bordados yucatecos de flores. En el interior de cenotes y cuevas los mayas depositaban vasijas, usualmente en nichos o grietas ocultos. Bajo el aguase han localizado importantes conjuntos de vasijas, en un gran porcentaje de cerámica suntuaria. Por sus características, es posible que esas vasijas fuesen utilizadas para coleccionar el agua virgen o para ser ofrendadas después de haber sido “matadas”, práctica en la que se realizaban perforaciones circulares pequeñas o bien un corte en la boca en forma de V (Cobos, 2007).

Restos esqueléticos procedentes del Cenote Sagrado

La muestra esquelética fue recobrada en el Cenote Sagrado como producto de las investigaciones realizadas en 1961 bajo la dirección de William Folan, y entre 1967-1968 por Román Piña Chán. En este primer análisis tafonómico (tafonomía: estudio de los procesos que forman el yacimiento arqueológico) de la muestra se esperaba encontrar indicadores esqueléticos de violencia en el momento de la muerte, que pudieran estar relacionados con algunas de las formas documentadas de muerte ritual (de Anda, 2007).

La muestra fue analizada sistemáticamente empezando con las características de los individuos y sus condiciones de vida. Debido a la naturaleza colectiva de la muestra, y al hecho de que el material se obtuvo muy mezclado, las características se basaron en los atributos de 78 de los 81 cráneos y 47 de las 54 mandíbulas. Sobre esta base de datos, la distribución por edad de los individuos indica que 80 son infantiles o subadultos (64%) y 45 son adultos (36%). Respecto al sexo en el grupo de los adultos, 68% es masculino y 32% femenino (de Anda, 2007).

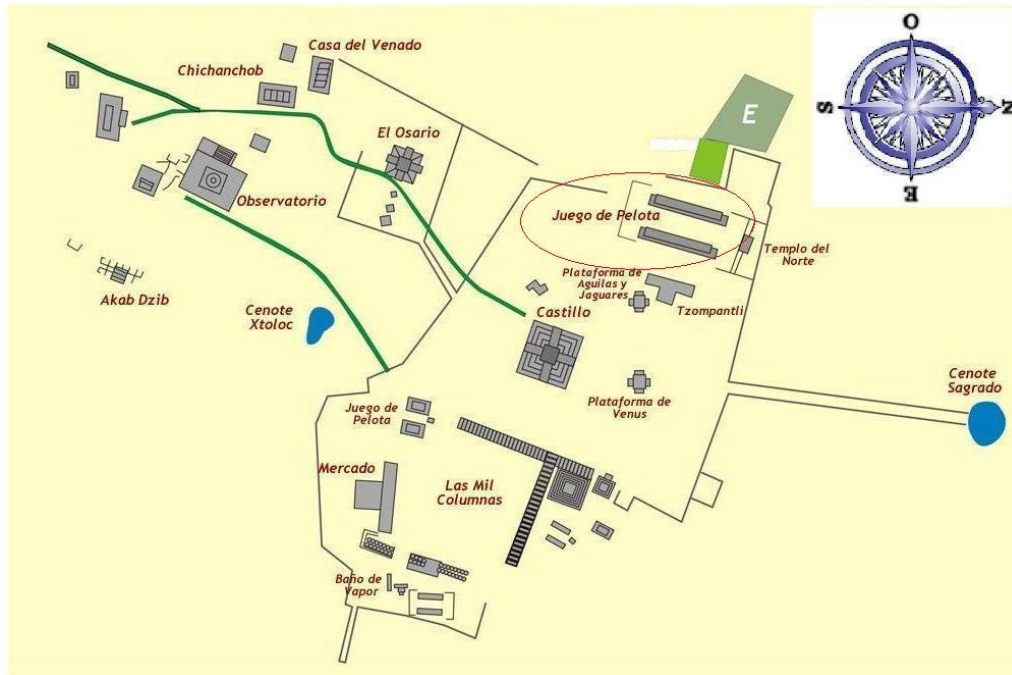
Asimismo, se intentó separar los marcadores esqueléticos producidos por agentes naturales de aquellos creados por manipulación cultural. En la investigación se distinguieron patrones de marcas culturales, y se puso especial énfasis en su localización y asociación con regiones anatómicas específicas, con el propósito de determinar el tipo de actividad que las originó. Los patrones de marcas parecen estar relacionados con actos de violencia en el momento de la muerte, o con tratamientos póstumos, como la desarticulación, el descarnado, el desollamiento y la exposición al calor (de Anda, 2007).

Indicadores	Calificación			Indicadores
	3	2	1	
	Altamente oscuro	Medianamente oscuro	Oscuro	
Mayor influencia política e ideología	Cenote más importante en toda la civilización maya, es de carácter religioso posteriormente se volvió un sitio de peregrinación en toda el área maya.			Menor influencia política e ideología
Sitios de muerte y sufrimiento	Lugar en el cual se arrojaban personas vivas para que murieran ahogadas (en su mayoría hombres de entre 3 y 13 años de edad), incluso se depositaban cadáveres de personajes importantes.			Sitios asociados a la muerte y sufrimiento
Orientación educativa	Da a conocer los aspectos por los cuales tuvo una gran importancia en la civilización maya.			Orientación al entretenimiento
Centrado en la historia (conservación, conmemorativo)		Se conserva el cenote por su importancia además de las piezas encontradas dentro que fueron lanzadas como ofrenda. Es de interés turístico.		Centrado en el patrimonio (comercial, romanticismo)
Interpretación percibida de la autenticidad del producto		Las investigaciones realizadas en el cenote lo han modificado en parte, ya que han sido sustraídos de su interior objetos de gran valor.		Interpretación percibida de la inautenticidad del producto
Autenticidad de la locación	Por razones naturales ha permanecido en el mismo lugar.			Inautenticidad de la locación
Escala de tiempo más corta al evento (reciente)			Durante la época prehispánica se realizaron estas ofrendas.	Escala de tiempo más larga del evento (antiguo)
Oferta No intencionada		Oferta no intencionada desde su creación, posteriormente se		Oferta intencionada

		volvió un punto de peregrinación para los mayas de otros pueblos. En la actualidad lo visitan personas de todo el mundo.		
Infraestructura turística más baja	No cuenta con infraestructura.			Infraestructura turística más alta
Puntuación Total			22	

NOMBRE: JUEGO DE PELOTA

- Ubicación (Croquis)



- Fotografía



Fotografía tomada por el autor

Descripción, características

En el Popol Vuh, libro sagrado de los mayas, se relata que en los lejanos tiempos de la creación del universo, dos hermanos, Hunahpú e Ixbalanqué, representaban el lado luminoso del cosmos; ellos debieron enfrentarse a los seres de la oscuridad en una pugna que fue resuelta mediante la práctica del juego de pelota en Chichén Itzá.

De acuerdo con el relato, Hunahpú e Ixbalanqué jugaron valerosamente en el inframundo; su habilidad y la de los señores de la muerte se mostraba en cada una de las difíciles jugadas que se ejecutaban; la pareja de seres luminosos buscaba a toda costa la victoria, golpeando la pelota con la cadera, lanzándola cada vez más lejos y a mayor velocidad. A su vez, los engendros del inframundo respondían con destreza uno a uno los golpes de pelota. El juego de pelota tiene un sentido iniciático; en efecto, los hermanos serán sacrificados para más tarde transformarse en el Sol y la Luna.

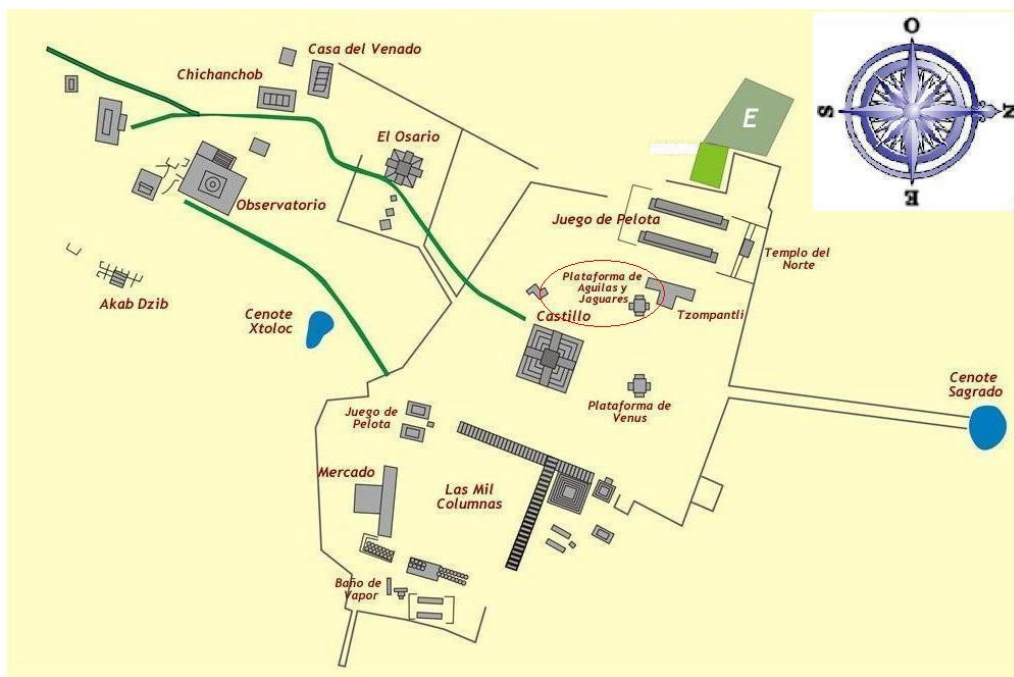
Es el más grande de Mesoamérica (120 x 30 m) y el más importante del mundo maya. Fue construido durante el Clásico Terminal, alrededor de 900 d.C.; los frisos de las banquetas que lo delimitan al este y al oeste tienen bajorrelieves con escenas del ceremonial sagrado en las que se ven equipos de siete personajes ricamente ataviados en medio de una profusa simbología, que incluye el sacrificio por decapitación del jefe de uno de los equipos a manos del otro. Por encima del talud, a una altura inusual, se encuentran anillos en forma de serpientes emplumadas entrelazadas, lo que supone que aquí el juego se realizaba bajo otra modalidad. Hacia el lado norte se encuentra el Templo de los Jaguares, en el que hay un mural con representaciones de ceremonias, interpretado por Linda Schele como la guerra de fundación del imperio de los itzáes (Cano, 2003).

Indicadores	Calificación			Indicadores
	3	2	1	
	Altamente oscuro	Medianamente oscuro	Oscuro	
Mayor influencia política e ideología	No cualquiera tenía el honor de jugar sino que eran personas con un alto nivel político-militar.			Menor influencia política e ideología
Sitios de muerte y sufrimiento			El acto al culminar conllevaba a la decapitación de un jugador, sin embargo esta no se efectuaba en la cancha sino en la Plataforma de las Águilas y Jaguares.	Sitios asociados a la muerte y sufrimiento
Orientación educativa	El juego de pelota representa un ritual que fue sumamente importante para dicho pueblo.			Orientación al entretenimiento
Centrado en la historia (conservación, conmemorativo)		Se preserva debido a que es el juego de pelota más importante de la civilización maya, aunque tiene un carácter turístico.		Centrado en el patrimonio (comercial, romanticismo)
Interpretación percibida de la autenticidad del producto		Ha tenido algunos cambios debido a las investigaciones que se han realizado.		Interpretación percibida de la inautenticidad del producto
Autenticidad de la locación	Es un recurso inmueble que desde su creación ha permanecido ahí.			Inautenticidad de la locación

Escala de tiempo más corta al evento (reciente)			El juego de pelota se practicó en la época prehispánica, incluso se seguía practicando cuando los invasores españoles arribaron a la ciudad.	Escala de tiempo más larga del evento (antiguo)
Oferta No intencionada		La construcción del mismo se dio por parte de la civilización maya durante la edificación de la ciudad; posteriormente cuando se descubrió esta zona fue obteniendo cada vez más un carácter turístico.		Oferta intencionada
Infraestructura turística más baja	El juego de Pelota no cuenta con infraestructura.			Infraestructura turística más alta
Puntuación Total			20	

NOMBRE: PLATAFORMA DE ÁGUILAS Y JAGUARES

- Ubicación (Croquis)



- Fotografía



Fotografía tomada por el autor

Descripción, características

Localizada al occidente de El Castillo, a corta distancia de la Plataforma de Venus, tiene representada águilas y jaguares devorando corazones; la plataforma es baja y con escalinatas con alfardas que rematan en su parte superior con cabezas de serpiente de gran tamaño, este complejo pertenece al Juego de Pelota.

Indicadores	Calificación			Indicadores
	3	2	1	
	Altamente oscuro	Medianamente oscuro	Oscuro	
Mayor influencia política e ideología	Debido a la influencia de la cultura tolteca sobre la maya fue que se realizaron esos actos de muerte, ya que la elite de combate de la ciudad estaba formada por guerreros águila y jaguar y los de más alto rango eran los sacrificadores.			Menor influencia política e ideología
Sitios de muerte y sufrimiento	Este fue el sitio donde se decapitaba a los jugadores del Juego de Pelota, y también a los enemigos capturados.			Sitios asociados a la muerte y sufrimiento
Orientación educativa	Carácter educativo, ya que enseña cuál fue su participación en la ciudad de Chichén-Itzá.			Orientación al entretenimiento
Centrado en la historia (conservación, conmemorativo)		Se procura el cuidado de la plataforma debido a su importancia, también posee carácter turístico.		Centrado en el patrimonio (comercial, romanticismo)
Interpretación percibida de la autenticidad del producto		Cuenta con malla que prohíbe el paso a personas.		Interpretación percibida de la inautenticidad del producto
Autenticidad de la locación	Fue creado en ese sitio.			Inautenticidad de la locación
Escala de tiempo más corta al evento (reciente)			Los actos realizados ahí sucedieron en la época prehispánica.	Escala de tiempo más larga del evento (antiguo)
Oferta No intencionada		Creado por los Itzáes, actualmente es de carácter		Oferta intencionada

		turístico.		
Infraestructura turística más baja	No cuenta con infraestructura.			Infraestructura turística más alta
	Puntuación Total		22	

NOMBRE: TEMPLO DE LOS GUERREROS

- Ubicación (Croquis)



- Fotografía



Fotografía tomada por el autor

Descripción, características

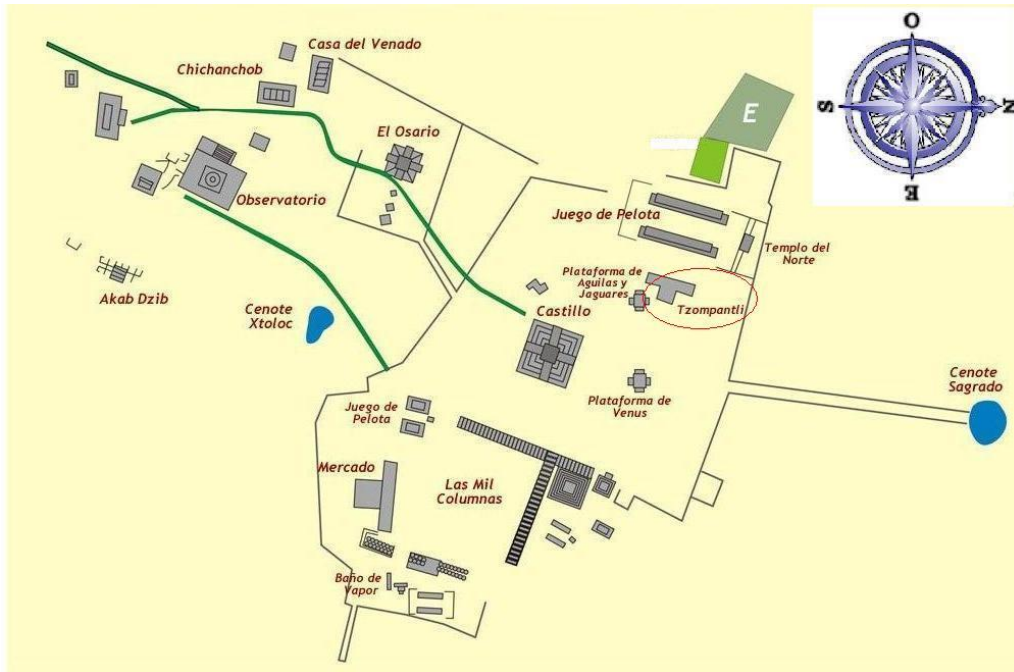
El templo está influenciado por la arquitectura de los toltecas, y así lo demuestra con sus similitudes con el templo de Tlahuizcalpantecuhtli, situado en Tollan-Xicocotitlan o Tula, que fue capital del estado tolteca, y fue construido sobre una antigua edificación anterior dedicada al «Dios Reclinado» Chac Mool, bajo el mandato de los mayas Itzáes.

Indicadores	Calificación			Indicadores
	3	2	1	
	Altamente oscuro	Medianamente oscuro	Oscuro	
Mayor influencia política e ideología	Creencias de los mayas y su relación con los seres superiores que debían ser alimentados con distintas ofrendas.			Menor influencia política e ideología
Sitios de muerte y sufrimiento	En este sitio se hacían ofrendas de sangre de los gobernantes ya que con espinas de maguey o de raya se atravesaban la lengua, los lóbulos de las orejas incluso el pene, esta sangre derramada se quemaba con incienso para que se elevara y se fuera al cosmos; también se realizaban ofrendas de corazón que se depositaban en la figura de Chac Mool.			Sitios asociados a la muerte y sufrimiento
Orientación educativa	Representa los cambios de ideología que hubo en Chichén-Itzá al ser tomada la ciudad por los Toltecas.			Orientación al entretenimiento
Centrado en la historia (conservación, conmemorativo)		El sitio se preserva ya que es representativo de la cultura maya, aunque también es una atracción para los visitantes.		Centrado en el patrimonio (comercial, romanticismo)
Interpretación percibida de la autenticidad del producto		Cuenta con malla de seguridad que prohíbe el paso a las personas.		Interpretación percibida de la inautenticidad del producto
Autenticidad de la locación	Al ser un recurso inmueble siempre ha permanecido en el mismo lugar.			Inautenticidad de la locación
Escala de			Los actos ocurridos ahí	Escala de

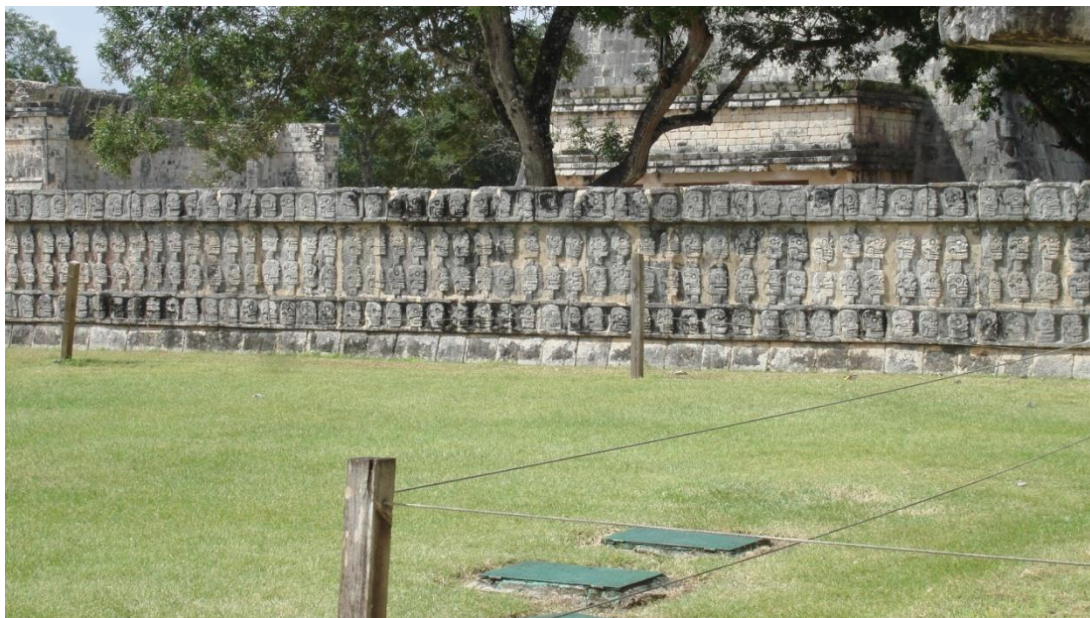
tiempo más corta al evento (reciente)			se dieron durante la época prehispánica.	tiempo más larga del evento (antiguo)
Oferta No intencionada		El templo de los guerreros es vestigio de una civilización, y además se ha tratado de darlo a conocer a los turistas.		Oferta intencionada
Infraestructura turística más baja	No cuenta con infraestructura.			Infraestructura turística más alta
Puntuación Total			22	

NOMBRE: TZOMPANTLI

- Ubicación (Croquis)



- Fotografía



Fotografía tomada por el autor

Descripción, características

Dentro del complejo cultural de sus habitantes, fue el sitio donde se colocaban los cráneos de los cautivos de guerra y donde se colocaban las cabezas de los decapitados en los ritos. Éste se diferencia de otros tzompantli porque los cráneos fueron ensartados, uno sobre otro, en forma vertical y no transversal, como en el del Templo Mayor en Tenochtitlán.

Indicadores	Calificación			Indicadores
	3	2	1	
	Altamente oscuro	Medianamente oscuro	Oscuro	
Mayor influencia política e ideología	Representaba el poder de una ciudad tratando de infundir miedo en sus enemigos y pueblos vecinos.			Menor influencia política e ideología
Sitios de muerte y sufrimiento		En ese sitio no se llevaban a cabo las muertes, sino que era el lugar donde colocaban los cráneos de los decapitados en el juego de pelota, además también ponían ahí las cabezas de sus enemigos caídos en batalla o capturados.		Sitios asociados a la muerte y sufrimiento
Orientación educativa	El tzompantli muestra su principal función, que fue la de intimidar a sus enemigos.			Orientación al entretenimiento
Centrado en la historia (conservación, conmemorativo)		Se preserva debido al valor de la misma construcción más su significado; es de carácter turístico debido al contexto en el que se encuentra.		Centrado en el patrimonio (comercial, romanticismo)
Interpretación percibida de la autenticidad del producto		Cuenta con una malla de restricción a las personas, fuera de ello no ha sido modificado.		Interpretación percibida de la inautenticidad del producto
Autenticidad de la locación	Ha permanecido en su sitio original.			Inautenticidad de la locación
Escala de tiempo más corta al evento (reciente)			Los eventos ocurrieron en la época prehispánica.	Escala de tiempo más larga del evento (antiguo)
Oferta No intencionada		La construcción del mismo se dio por parte de la civilización maya durante la edificación de la ciudad; posteriormente cuando se		Oferta intencionada

		descubrió esta zona fue obteniendo cada vez más un carácter turístico.		
Infraestructura turística más baja	No cuenta con infraestructura.			Infraestructura turística más alta
Puntuación Total			21	

CAPÍTULO IV. RESULTADOS: CHICHÉN ITZÁ Y SUS RECURSOS PARA EL TURISMO OSCURO

Kukulkán es la compleja y multívoca figura de Quetzalcóatl identificado con Ce Acatl Topiltzin, fundador de Tula, que trascendió su carácter de serpiente emplumada y dios del viento adquiriendo una naturaleza tan polifacética, que llega incluso a transformarse en hombre. El dios aparece en los mitos mayas como dios creador, predominando muchas veces sobre los dioses mayas; y el hombre. Deificado después, llega como un “Gran Capitán” que, acompañado por varios grupos de seguidores (principalmente xiues e Itzáes), conquista Yucatán (en especial las ciudades de Uxmal y Chichén-Itzá). Impone su dominio en toda la península; funda ciudades y linajes gobernantes (la más importante es Mayapán, con el linaje de los Cocom); enseña la agricultura, la escritura y el calendario; impone el orden; introduce la idolatría, la ofrenda de copal, de sangre y de vidas humanas, así como los rituales de ayuno y abstinencia y, al cabo de esta magna obra, deja a los señores en *mucha paz y amistad, se tornó por el mismo camino a México*. El gran conquistador que llegó a Yucatán, y fue protagonista de hechos tan significativos, fue deificado después de su desaparición, como ocurrió con el Quetzalcóatl gobernante de Tula.

Los antiguos mayas tenían una estrecha relación con la muerte y las deidades superiores dentro de sus creencias, que para el prevalecimiento del orden cósmico y de la vida, debían ser reverenciadas y alimentadas de distintas maneras. Hacían ofrendas de animales y de objetos valiosos, también se hacían ayunos y abstinencias (tanto de placeres sexuales como de placeres de bebida y comida). Mas esto no era lo único que se ofrendaba, también la vida misma, es por ello que se practicaban los sacrificios humanos de diversas formas: ofrendas de corazones, decapitaciones y arrojamiento de personas al Cenote Sagrado. Otra representación de dolor era la de los autosacrificios de sangre. A partir de estas prácticas rituales se evaluaron los siguientes sitios asociados a ellos.

Sitios evaluados con la ficha de oscuridad

Recurso	Puntuación	Resultados
<p>El Juego de Pelota</p>	<p>20</p>	<p>De acuerdo con la metodología utilizada este lugar es “altamente oscuro”, a pesar de que fue el sitio con la puntuación más baja en comparación a los demás. El juego de pelota tuvo un gran significado para la cultura maya tanto en el mundo real como mitológicamente, ya que era la batalla de la luz contra la oscuridad que en el juego era representada por personajes de un alto nivel político-militar, esto porque no cualquiera tenía el honor de participar y al final de cada enfrentamiento quedaba un equipo vencedor del cual debía ser sacrificado el capitán ya que este acto siempre culminaba con un rito de decapitación. Dicha escena se encuentra tallada en las banquetas laterales de la cancha del juego de pelota en donde se pueden apreciar seis guerreros y en el centro la pelota que se encuentra representada por la cabeza del sacrificado. Del cuerpo inerte salen siete chorros de sangre en forma de serpiente haciendo alusión al ciclo de la vida; sin embargo la cancha no fue el sitio donde se hicieron las decapitaciones, sino que se trasladaban a la Plataforma de Águilas y Jaguares para realizar este acto.</p> <p>Todo esto ha permitido que se dé a conocer la importancia del juego de pelota y además permite que se promueva el sitio para que sea conocido y</p>

Recurso	Puntuación	Resultados
		<p>visitado por turistas nacionales y extranjeros. El sitio permanece casi igual desde su descubrimiento salvo que en un costado se pueden apreciar una serie de números que fueron marcados en alguna investigación. También fue colocada una cinta de seguridad para que las personas no accedan a los paneles, mas no cuenta con infraestructura específica debido a que esta edificación y los acontecimientos allí ocurridos pertenecen a la época prehispánica y lo que se pretende es su adecuada conservación.</p>
Tzompantli	21	<p>Este lugar es “altamente oscuro” aunque en este sitio no se hacía presente la muerte ya que ahí no sacrificaban a nadie, es donde se colocaban las cabezas de todos los decapitados. Se podían apreciar ahí a los enemigos capturados y muertos en batalla. De igual manera, se situaban los cráneos de los sacrificados por el juego de pelota. Esta tradición prehispánica pertenecía a las culturas del centro de Mesoamérica y, posteriormente, fue adoptada por los mayas cuando los toltecas se instalaron en Chichén. Las cabezas eran colocadas una sobre otra y el objetivo de este acto era el de impresionar a otros pueblos con su poderío militar. En esta edificación se pueden apreciar cráneos esculpidos a lo largo de toda su fachada.</p> <p>Para permitir el cuidado del sitio ante la llegada de</p>

Recurso	Puntuación	Resultados
		<p>turistas se colocó una cinta que obstruye el paso directo al tzompantli, ya que de igual manera se pretende conservar y dar a conocer este lugar dada la importancia que tuvo para esa ciudad. El sitio no ha sido modificado y además no cuenta con infraestructura específica.</p>
<p>Plataforma de Águilas y Jaguares</p>	<p>22</p>	<p>Este lugar es “altamente oscuro” ya que fue el sitio donde se realizaban decapitaciones ya que a la hora de capturar a algún enemigo, este era trasladado a dicha plataforma para ser muerto. También el ritual del juego de pelota concluía en este mismo sitio debido a que la persona que tenía el honor de ser sacrificada para bien de su pueblo moría allí. La ejecución de las muertes era llevada a cabo por los guerreros Águila y Jaguar. Además en los costados de la plataforma se encuentran imágenes de águilas y jaguares devorando corazones humanos. Este sitio tuvo una vital importancia dentro de los ritos de muerte que se hacían en la ciudad y es por ello que se pretende su conservación y dar a conocer información relevante acerca de esta edificación. También en este sitio se colocó una cinta que prohíbe el paso y es la única infraestructura con lo que cuenta.</p>
<p>Templo de los Guerreros</p>	<p>22</p>	<p>Este sitio es “altamente oscuro”, aquí se hacían ofrendas de sangre de los gobernantes ya que con espigas de maguey o de raya se atravesaban la</p>

Recurso	Puntuación	Resultados
		<p>lengua, los labios, los lóbulos de las orejas, incluso el pene. Esta sangre derramada se quemaba con incienso para que en forma de humo se elevaran y llegaran a los dioses supremos. También se realizaban ofrendas de corazones que se depositaban en la figura de Chac Mool.</p> <p>Debido a la importancia que tuvo dentro de la ciudad durante la época prehispánica es que se pretende preservar dicho sitio. El sitio no ha sido modificado (salvo por aspectos meteorológicos) y está prohibido el paso con una cinta.</p>
<p>Cenote Sagrado</p>	<p>22</p>	<p>El Cenote Sagrado, también conocido como Cenote de los Sacrificios, es “altamente oscuro”, tuvo un carácter religioso muy importante y además se creía que era una de las entradas al inframundo de los mayas conocido como <i>Xibalbá</i>, en este sitio fueron arrojadas personas para que murieran ahogadas (principalmente niños varones) y que según las creencias mayas posteriormente renacerían en un nuevo ser. Las investigaciones realizadas en el cenote han permitido conocer información relevante acerca de los actos que sucedieron allí durante la época prehispánica, el sitio en sí no ha sido modificado salvo la cinta que prohíbe el paso, además durante las primeras excavaciones que se hicieron algunos objetos (ofrendas) fueron extraídos de sus aguas. A pesar</p>

Recurso	Puntuación	Resultados
		de ello lo que se pretende es su adecuada conservación debido a que es el cenote más importante de toda el área maya y fue un punto crucial de peregrinación para dicha civilización.

Cuadro que muestra las calificaciones obtenidas en la evaluación de los recursos en orden descendente.

Recurso	Puntuación	Evaluación
Cenote Sagrado	22	altamente oscuro
Plataforma de Águilas y Jaguares	22	altamente oscuro
Templo de los Guerreros	22	altamente oscuro
Tzompantli	21	altamente oscuro
Juego de Pelota	20	altamente oscuro

Esta investigación se relaciona a la teoría que enmarca al trabajo de la siguiente manera:

En la Zona Arqueológica de Chichen Itzá se llevaron a cabo numerosos sacrificios humanos, esto debido a su cultura y sus creencias, en ocasiones los sacrificados eran personas pertenecientes a dicha población, aunque a veces a quien se sacrificaba también era a enemigos.

Seaton (1999) propone una categoría que consiste en viajar a sitios donde hubo muertes individuales o masivas, ya sea por guerra, catástrofes naturales, o simples asesinatos. Es aquí donde participan los recursos con los que cuenta Chichen Itzá, ya que en ellos fue donde precisamente se efectuaron estos actos de muerte y sufrimiento

humano. Esta por ejemplo la Plataforma de Águilas y Jaguares que es donde daban muerte al ganador del Juego de Pelota y también a los prisioneros capturados en batalla, el Cenote Sagrado donde arrojaban a personas para morir ahogadas y que estas pasaran al inframundo, asimismo el Templo de los Guerreros que es donde personajes importantes hacían ofrendas de sangre, y a veces se hacían ofrendas de corazón el cual era depositado en la figura de Chac Mool.

Seaton (1999) también plantea otra categoría que es la de conocer material que evidencie las muertes, desde el arma suicida hasta la ropa que vestía la persona asesinada. Por ejemplo en el Cenote Sagrado se arrojaba a personas para que murieran ahogadas, y estas en ocasiones portaban además de su atuendo, utensilios o adornos como pulseras y collares, incluso se depositaban ofrendas de materiales como oro y jade; sin embargo estos objetos han sido extraídos del Cenote para diversas investigaciones y algunos se encuentran en museos.

Turismo oscuro como *Memento Mori* (Stone, 2012). Aquí se manifiesta a través de la religión, el arte y el folklore.

Los mayas tenían una estrecha relación con la muerte que además no sólo fue representada en sus actos, sino que de igual manera fue plasmado en pinturas y diversas expresiones de arte. Por ejemplo el Tzompantli tiene tallados cráneos humanos, el panel de la cancha del Juego de Pelota cuenta con un relieve tallado que representa el acto del sacrificio humano, el Templo de los Guerreros y el Grupo de las Mil Columnas tiene talladas escenas de guerra, y la Plataforma de Águilas y Jaguares tiene tallada la escena de águilas devorando corazones humanos.

También dentro de su mitología, estaba explícita la relación con la muerte (como el Popol Vuh), que no significaba que ese era el fin, sino otro camino que hay que recorrer; por ejemplo los cenotes según sus creencias son entradas al inframundo, y todos aquellos que murieron ahí resurjan como un nuevo ser. Yum Kimil (señor de la muerte), también llamado Ah Puch (el descarnado), Kisín (el hediondo), Kimil (muerte) o dios-A, es la deidad principal del Xibalbá (infierno maya) y dios de la muerte maya. A este dios se le asociaban animales nocturnos, tales como el murciélago, el búho y la

lechuza. Estaba acompañado generalmente por un perro o un búho, ya que los mayas consideraban a estos animales de mal agüero. Se le represento con la imagen de un cuerpo humano esquelético, o bien mostrando signos de putrefacción como: vientre hinchado, emanación de aromas fétidos por la nariz o por el ano; puntos o partes oscurecidas que indican la descomposición de las carnes; collares o pulseras formados por cascabeles en forma de ojos con las cuencas vacías, y un tatuaje parecido al signo de porcentaje (%) en el rostro o cuerpo.

La ciudad prehispánica de Chichén-Itzá estuvo envuelta en una importante participación de rituales de muerte, sufrimiento y dolor humano, es por ello que en esta investigación se procedió con la evaluación de oscuridad de los recursos que ahí se encuentran, hablando entre otras cosas, de cada una de sus principales características y esto se obtuvo indagando dentro del legado de la gran civilización maya tanto documentalmente como físicamente. Dicha ciudad cuenta con una gran variedad de recursos que tienen los elementos necesarios para formar parte de la oferta turística dentro del turismo oscuro, y que en investigaciones posteriores se podrá proceder con la realización de proyectos para atraer a este nicho de mercado.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES

En resumen, la zona arqueológica de Chichén Itzá cuenta con una gran variedad de recursos que pueden ser aprovechados como parte de la oferta de turismo oscuro, ya que se encuentran estrechamente relacionados a distintos aspectos que son característicos de este nicho de turismo, y tales peculiaridades son la muerte, el sufrimiento y el dolor humano.

Los mayas creían en distintos dioses que estaban representados en la naturaleza, como son el viento, el trueno, el agua y el sol, por mencionar algunos, pero del mismo modo creían en el dios de la muerte llamado Itzámnaaj, también conocido como el dios supremo del panteón maya. Tenían la creencia de un inframundo llamado Xibalbá, que es a donde todos los muertos debían llegar para renacer como un nuevo ser, y para poder llegar a este plano subterráneo los mayas eran guiados por los perros conocidos como Xoloitzcuintles.

Los mayas tenían una cultura altamente ligada a la muerte, y esto se manifestó muy clara y explícitamente dentro de sus creencias y costumbres. Pueden apreciarse pinturas y tallados en roca que representan actos relacionados a muerte y sufrimiento, como una batalla o un sacrificio humano. También el pueblo maya realizaba distintos rituales para agradecer a los dioses el orden cósmico y el prevalecimiento de la vida y el más importante de todos fue el sacrificio humano, donde en algunos de los casos lo que se ofrendaba era un corazón humano. En otros se arrojaba a una persona ya sea hombre o niño al Cenote Sagrado, lo que se otorgaba en sí a los dioses como tributo era la vida misma; en otros rituales simplemente se ofrendaba sangre o se hacían abstinencias.

Dentro del trabajo se realizó un inventario de los sitios que cuentan con características para el turismo oscuro dentro de Chichén Itzá, el cual permitió conocer aspectos generales y particulares del recurso, su ubicación, nombre, descripción y datos relevantes, además se incluyó una imagen. Los sitios que cuentan con estos aspectos son: el juego de Pelota, el Cenote Sagrado, la Plataforma de Águilas y Jaguares, el Tzompantli y el Templo de los Guerreros.

Posteriormente se procedió con la evaluación del grado de oscuridad, que fue aplicado a cada uno de los recursos asociados a muerte, sufrimiento y dolor humano en la zona arqueológica de Chichén Itzá, y esto permitió conocer las características que hacen posible la incorporación de estos sitios como oferta de turismo oscuro ya que cuentan con elementos muy importantes. Estas son si en ese lugar se hizo presente una muerte, si todo ese acto simplemente sucedió o hubo un factor determinante que conllevara a todo ello, en este caso se puede hablar de sus tradiciones, costumbres y los distintos rituales que realizaban los mayas. Otro elemento importante es aprender algo acerca de dicho recurso ¿me deja algo nuevo visitar ese sitio? ¿incrementan mis conocimientos acerca de por qué sucedió ese evento y qué importancia tuvo? son varias cosas las que se pueden impregnar en aquellos que gustan de visitar este tipo de sitios y que no únicamente van por morbo y curiosidad, sino que quieren aprender la verdadera historia del lugar, ya sea sitio o recurso. De igual manera, el sitio se hace más oscuro si en ese mismo punto geográfico sucedieron tales actos o el recurso ha permanecido ahí a lo largo del tiempo. Por ejemplo, el USHMM (Museo Estadounidense Conmemorativo del Holocausto) dentro de su exposición cuenta con elementos importantes que fueron partícipes durante la Segunda Guerra Mundial, como armas, vehículos, ropa de los soldados y también de judíos, aunque en ese lugar no fue donde sucedió este tipo de actos, si es un sitio oscuro debido a los elementos con los que cuenta, aunque demerita en parte porque no es el lugar original donde acontecieron estos hechos.

En la zona arqueológica de Chichén Itzá existen varios sitios que cuentan con elementos muy importantes para el turismo oscuro, por ejemplo el Cenote Sagrado es el más importante de toda el área maya, se creía que este era la entrada al Xibalbá y por lo tanto, se hacían ofrendas ya que se arrojaban en él objetos de alto valor. También eran ofrendados animales, pero la principal ofrenda que se realizó en este lugar fue el sacrificio de personas debido a que se arrojaban niños o adultos para que murieran ahogados. Este acto era parte de sus creencias y costumbres entonces puede decirse que este sitio es altamente oscuro ya que cuenta con esta serie de elementos. Se han realizado investigaciones en el cenote y del fondo de sus aguas se han sacado muchos restos esqueléticos para su correcta indagación (la mayoría de

ellos son de las personas sacrificadas, pero también hubo personas que se cayeron accidentalmente por andar rondando en sus orillas).

El Juego de Pelota de Chichén Itzá tuvo una crucial participación dentro de actos de muerte y sufrimiento, en el libro sagrado de los mayas conocido como Popol Vuh se narra la historia de los hermanos Hunahpu e Ixbalanque, quienes se enfrentan a los señores del Xibalbá en el juego de pelota y al final logran vencerlos, con el fin de que resucite su padre el dios del maíz, y así este juego alude al ciclo de la vida, la muerte y la reencarnación. Este acto fue muy practicado por los mayas, en Chichén se enfrentaban dos equipos que representaban la dualidad de las cosas y al término del juego se procedía con el ritual de sacrificio, mas este no era llevado a cabo ahí, sino que se trasladaban a la Plataforma de Águilas y Jaguares para efectuar el acto. En los paneles laterales de la cancha de juego de pelota se puede apreciar la imagen tallada en la roca donde aparecen personajes conocidos como guerreros sacerdotes ricamente ataviados con atuendos especiales y uno de ellos se encuentra de rodillas ya que es quien fue sacrificado, y su cabeza queda representada como la pelota.

El Tzompantli es otro elemento importante de la zona, ya que es ahí donde se colocaban las cabezas de los decapitados. Además en esa construcción se pueden apreciar cráneos tallados en la roca a lo largo de todo su relieve, esta fue una postura que se adoptó de las culturas centrales cuando los toltecas invadieron Chichén, el objetivo principal del Tzompantli siempre fue causar temor y respeto en sus enemigos.

La zona arqueológica de Chichén Itzá cuenta con un gran potencial que puede ser aprovechado como oferta de turismo oscuro a nivel nacional e incluso internacional, ya que como se pudo observar a lo largo del trabajo no es únicamente un número pequeño de personas el que se encuentra atraído a esta modalidad de turismo, sino que cada vez va creciendo más y más su demanda, y al mismo tiempo se trata de investigar más a fondo el tema explorando en nuevos contextos.

Esta investigación permitió conocer los elementos alusivos a muerte y sufrimiento humano en Chichén Itzá, hay bastante potencial que puede ser aprovechado en futuras investigaciones. Podría llevarse a cabo una indagación que permita conocer cuál es el

potencial de Chichén Itzá para la práctica de turismo oscuro, y partiendo de ese punto puede procederse a la creación de proyectos más específicos para su adecuado aprovechamiento. Como propuestas puede darse una guía donde se hable acerca de todos estos elementos relacionados a la muerte, que en la mayoría de los casos son mencionados muy brevemente; sería también viable la creación de un museo que trate acerca de todo esto y de la creencia que tenía el pueblo maya en la muerte y como es que lo relacionaban con su vida diaria y su cultura. Incluso en un proyecto más ambicioso podría crearse una guía interpretativa, ya que ésta trata esencialmente de involucrar los elementos que se encuentran presentes en el entorno, esto con la ayuda de personas habilitadas y caracterizadas que tienen la capacidad envolver a los turistas en una experiencia única para los sentidos y las emociones.

Esta investigación hizo posible la evaluación del grado de oscuridad de los recursos gracias a la adaptación que se hizo de un cuadro de *espectro del turismo oscuro* hecho por Stone (2006), que trata acerca de distintas tonalidades de esta modalidad de turismo. Para determinar qué tan oscuro o no son los recursos se realizó investigación tanto documental como de campo, para así saber si el evento tuvo una influencia de política e ideología, si el sitio fue de muerte o sólo se relaciona a ella, si tiene carácter educativo o simplemente de entretenimiento, si trata acerca de la conservación del mismo o lo que se pretende es su comercialización, si el producto (ya sea recurso o sitio) es auténtico además de la locación, si el evento es relativamente reciente o ya hace tiempo ocurrió, si la oferta fue o no intencionada, y si también cuenta con infraestructura.

Este trabajo lo que pretende es incrementar el conocimiento acerca del tema, y para hacer esto posible se aplicó en un contexto que no había sido investigado de esta manera. Sólo cabe mencionar que un aspecto que restó puntos de oscuridad a los recursos fue la escala de tiempo que ha transcurrido desde que pasó el evento hasta el presente, ya que en el cuadro que se utilizó como base para el instrumento decía que mientras más reciente el evento más oscuro es, no se trató de cambiar este punto ya que se adaptó la ficha de espectro del turismo oscuro de Stone con todos y cada uno de sus elementos. Mientras que, por otra parte, la investigación realizada en Chichén

Itzá demostró que aunque los eventos hayan ocurrido muchos siglos atrás, sigue siendo tan oscuro o, incluso, mucho más oscuro que algunos sitios más recientes.

Cabe mencionar la dificultad que llevó adaptar la ficha de espectro del turismo oscuro de Stone para poder evaluar el grado de oscuridad de los recursos, debido a que originalmente contaba con seis tonalidades, siendo estas *darkest*, *darker*, *dark*, *light*, *lighter*, *lightest*. La ficha de evaluación debía quedar con un aspecto mucho más objetivo y fue por ello que se redujo la tonalidad de seis a tres, quedando únicamente *darkest*, *darker* y *dark*. Se descartaron las tonalidades más claras *light*, *lighter* y *lightest* debido a que los recursos evaluados en Chichén-Itzá por más claros que sean (o por tener la menor puntuación), cuentan con elementos de muerte y sufrimiento, ya que prácticamente en esos sitios se hizo presente la muerte.

Esta adaptación permitió que mientras se realizaba la observación fuese más fácil el correcto llenado de cada casilla con los aspectos a evaluar. También se determinaron todos y cada uno de los factores que intervienen durante la valoración de cada indicador, otorgando distintas puntuaciones que facilitan el adecuado uso de dicha ficha, ya que lo que pretende es arrojar resultados desde un punto de vista objetivo, esto para restar en medida de lo posible la subjetividad que implica la observación. La ficha de evaluación diseñada puede ser utilizada para investigaciones posteriores, incluso se puede aplicar en distintos contextos.

Finalmente, una de las limitaciones del trabajo fue el hecho de que no se pudo hacer labor de campo durante el tiempo de la investigación, no obstante, se habían hecho dos visitas con anterioridad, asimismo, se habían tomado fotografías y leído sobre el tópico por lo que se contaba con material para iniciar el estudio, mismo que se complementó con la indagación de más información. Otra limitación fue la dificultad de encontrar documentos que traten acerca de los eventos asociados a muerte y sufrimiento ocurridos en la ciudad prehispánica de Chichén-Itzá; ya que la mayoría de las investigaciones que se han realizado en ese sitio está documentada de manera física, ya sea en archivos privados que no están al alcance de cualquiera, archivos que pertenecen a la zona arqueológica o que son propiedad del INAH (Instituto Nacional de

Antropología e Historia). Aunque a pesar de ello se encontró información suficiente que hizo posible la realización de esta investigación.

FUENTES CONSULTADAS

- 911 Memorial, (2013). "Museum". Disponible en línea en <http://www.911memorial.org/>, fecha de consulta 05/02/2013.
- Alcatraz History, (2013). "Where the voices of Alcatraz come to life...". Disponible en línea en <http://www.alcatrazhistory.com/mainpg.htm>, fecha de consulta 04/02/2013.
- Andreu, A. et al. (2011). El turismo de memoria: la patrimonialización de la memoria histórica en Catalunya. El proyecto "Más allá de una batalla" (la batalla del Ebro, Gadesa). *Colección Pasos*, 5, 271-288.
- Best, M. (2007). Norfolk Island: Thanatourism, History and Visitor Emotions. *Shima: The International Journal of Research into Island Cultures*, 1, 30-48.
- Biran, A. et al. (2011). Sought Experiences at (Dark) Heritage Sites. *Annals of Tourism Research*, 38 (3), 820-841.
- Buried Village, (2013). "Home". Disponible en línea en <http://www.buriedvillage.co.nz/>, fecha de consulta 05/02/2013.
- Camps, M.L. et al. (2002). Herramientas para la gestión del turismo sostenible en humedales 2. *Manual para la gestión de los visitantes*. Madrid, España. Organismo Autónomo Parques Nacionales, Secretaría General de Medio Ambiente y Ministerio de Medio Ambiente.
- Cano, O. (2003). Chichén Itzá, Yucatán. *Arqueología Mexicana*, E27.
- Causevic, S. & Lynch, P. (2011). Phoenix Tourism Post-Conflict Tourism Role. *Annals of Tourism Research*, 38 (3), 780-800.
- Chichén Itzá INAH, (2013a). "Localización". Disponible en línea en http://www.ChichénItzá.inah.gob.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=7&Itemid=6, fecha de consulta 15/02/2013.

- Chichén Itzá INAH, (2013b). "Declaratorias". Disponible en línea en http://www.ChichénItzá.inah.gob.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=8&Itemid=7, fecha de consulta 15/02/2013.
- Cobos, R. (2007). El Cenote Sagrado de Chichén Itzá, Yucatán. *Arqueología Mexicana*, 14 (83), 50-53.
- Cohen, E. (2011). Educational Dark Tourism at an in Populo Site The Holocaust Museum in Jerusalem. *Annals of Tourism Research*, 38 (1), 193-209.
- Crespi, M., & Planells, M. (2003). Patrimonio Cultural. España, Síntesis.
- Cultura DF., (2011). "El panteón de San Fernando". Disponible en línea en www.cultura.df.gob.mx/index.php/cartelera/details/8758-visita-guiada, fecha de consulta 25/05/2011.
- Cultura Guadalajara, (2013). "Panteón de Belén". Disponible en línea en <http://cultura.guadalajara.gob.mx/?q=espacios/museo/museo-panteon-de-belen>, fecha de consulta 17/02/2013.
- De Anda, G. (2007). Los huesos del Cenote Sagrado. Chichén Itzá, Yucatán. *Arqueología Mexicana*, 14 (83), 54-57.
- De Landa, D. (1996) Relación de las cosas de Yucatán. México, Porrúa.
- De la Cruz, R. (2004). Patrimonio Natural y Reservas Marinas. *Pasos*, 2 (2), 179-192.
- De la Cruz, R. et al. (2011). Tiburones para todos. Conservando peces y construyendo imágenes de destino. *Colección Pasos*, 5, 109-134.
- Dunkley, R. et al. (2011). Visiting the trenches: Exploring meaning and motivations in battlefield tourism. *Tourism Management*, 32, 860-868.
- En-Yucatán, (2013). "Mapas". Disponible en línea en <http://www.en-yucatan.com.mx/>, fecha de consulta 15/01/2013.

- Espeitx, E. (2004). Patrimonio alimentario y turismo: una relación singular. *Pasos*, 2 (2), 193-214.
- Explorando México, (2013). Disponible en línea en <http://www.explorandomexico.com.mx/default.aspx>, fecha de consulta 15/01/2013.
- Galván, J. et al. (2002). Herramientas para la gestión del turismo sostenible en humedales 1. *Guía para la gestión recreativa de los recursos naturales*. Madrid, España. Organismo Autónomo Parques Nacionales, Secretaría General de Medio Ambiente y Ministerio de Medio Ambiente.
- Guía del Centro Histórico, (2012). “Antiguo Palacio de la Inquisición / Museo de Medicina Mexicana”. Disponible en línea en <http://www.guiadelcentrohistorico.mx/content/antiguo-palacio-de-la-inquisici-n-museo-de-medicina-mexicana>, fecha de consulta 17/02/2013.
- Hernández, R., et al. (2007). Metodología de la Investigación. México, Mc Graw Hill.
- Herrero, L. (2000). Turismo Cultural: El patrimonio histórico como fuente de riqueza, España. Fundación de Patrimonio Histórico de Castilla y León.
- Hiroshima Peace Site, (2013). “Peace Education” Disponible en línea en http://www.pcf.city.hiroshima.jp/index_e2.html, fecha de consulta 05/02/2013.
- Kaelber, L. (2007). A Memorial as Virtual Traumascape: Darkest Tourism in 3D and Cyber-Space to the Gas Chambers of Auschwitz. *e-Review of Tourism Research*, 5, 24-33.
- Kang, E. et al. (2012). Benefits of visiting a “dark tourism” site: The case of the Jeju April 3rd Peace Park, Korea. *Tourism Management*. 33, 257-265.
- Kevorkian, J. (1985). A brief history of experimentation on condemned and executed humans. *Journal of the National Medical Association*, 77 (3), 215-226.

- Lennon, J. & Foley, M. (2000) *Dark Tourism: The Attraction of Death and Disaster*. London: Continuum.
- Martín, B. (2003). Nuevos turistas en busca de un nuevo producto: El patrimonio cultural. *Pasos*, 1 (2), 155-160.
- Memorial and Museum, (2013). "Home page". Disponible en línea en <http://en.auschwitz.org/m/>, fecha de consulta 04/02/2013.
- Miles, W. (2002). Auschwitz: Museum Interpretation and Darker Tourism. *Annals of Tourism Research*, 29 (4), 1175-1178.
- México Desconocido, (2013a). "Museo de la Muerte (Querétaro)". Disponible en línea en <http://www.mexicodesconocido.com.mx/museo-de-la-muerte-queretaro.html>, fecha de consulta 17/02/2013.
- México Desconocido, (2013b). "Panteón de San Fernando". Disponible en línea en <http://www.mexicodesconocido.com.mx/panteon-de-san-fernando.html>, fecha de consulta 17/02/2013.
- Momias de Guanajuato, (2013). "Museo de las Momias de Guanajuato". Disponible en línea en <http://www.momiasdeguanajuato.gob.mx/index.html>, fecha de consulta 17/02/2013.
- Museos de México, (2011). "Museo de la Muerte". Disponible en línea en www.museos.dir.mx/2011/estado/queretaro/museo-de-la-muerte/, fecha de consulta 30/05/2011.
- Muzaini, H. (2007). Intimations of Postmodernity in Dark Tourism: The Fate of History at Fort Siloso, Singapore. *Journal of Tourism and Cultural Change*, 5, 28-45.
- National Geographic, (2007). "Pictures: New 7 Wonders vs. Ancient 7 Wonders". Disponible en línea en <http://news.nationalgeographic.com/news/2007/07/photogalleries/seven-wonders/#/new-old-7-wonders>, fecha de consulta 27/11/2012.

- Niemelä, T. (2012). "Motivation Factors in Dark Tourism, Case: House of Terror". Tesis de licenciatura, Finlandia, Lahti University of Applied Sciences.
- Once TV IPN, (2012). "La Pasión de Iztapalapa". Disponible en línea en www.oncetv-ipn.net/noticias/blog/ciudad/?p=273, fecha de consulta 15/06/2012.
- Ozer, S. et al. (2012). Dark Tourism in Gallipoli: Forecast Analysis to Determine Potential of Australian Visitors. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*. 41, 386-393.
- Podoshen, J. (2013). Dark Tourism Motivations: Simulation, emotional contagion and topographic comparison. *Tourism Management*, 35, 263-271.
- Poria, Y. (2007). Establishing cooperation between Israel and Poland to save Auschwitz Concentration Camp: globalising the responsibility for the Massacre. *International Journal of Tourism Policy*, 1, 45-57.
- Rojas, S. (2007). Cementerios acuáticos mayas. *Arqueología Mexicana*, 14 (83), 58-63.
- Ross, J. (2012). Touring imprisonment: A descriptive statistical analysis of prison museums. *Tourism Management Perspectives*, 4, 113-118.
- Ryan C., & Kohli R. (2006). The Buried Village, New Zealand – An Example of Dark Tourism?. *Asia Pacific Journal of Tourism Research*, 11, 211-226.
- Seaton, A. (1996). From Thanatopsis to Thanatourism: Guided by de Dark. *Journal of International Heritage Studies*, 2 (2), 234-244.
- Seaton, A. (1998). War and Thanatourism: Waterloo 1815-1914. *Annals of Tourism Research*, 26 (1), 130-158.
- Seminario, M. (2007). Perfil del Turista Cultural. *Prom Perú*, 1-37.
- Slade, P. (2003). Gallipoli Thanatourism The Meaning of Anzac. *Annals of Tourism Research*, 30 (4), 779-794.

- Stone, P. (2005). Dark Tourism Consumption – A call for research. *e-Review of Tourism Research*, 3, 109-117.
- Stone, P. (2006). A dark tourism spectrum: Towards a typology of death and macabre related tourist sites, attractions and exhibitions. *Journal of Tourism*, 54, 145-160.
- Stone, P., & Sharpley R. (2008). Consuming Dark Tourism: A Thanatological Perspective. *Annals of Tourism Research*, 35, 574-595.
- Stone, P. (2009). Making absenth death present: Consuming dark tourism in contemporary society. In R. Sharpley & P. Stone (Eds.) *The darker side of travel: The theory and practice of dark tourism* (pp. 23-38). Aspect of Tourism Series, Bristol: Channel View Publications.
- Stone, P. (2011a). Dark Tourism: Towards a new post-disciplinary research agenda. *International Journal of Tourism Anthropology*, 1 (3/4), 318-332.
- Stone, P. (2011b). Dark Tourism and the cadaveric carnival: mediating life and death narratives at Gunther von Hagens´ Body Worlds. *Current Issues in Tourism*. 1, 1-17.
- Stone, P. (2012). Dark Tourism And Significant Other Death towards a model of mortality mediation. *Annals of Tourism Research*, 39 (3), 1565-1587.
- Stone, P. (2013). Dark Tourism, Heterotopias and Post-Apocalyptic Places: The Case of Chernobyl. In L.White & E.Frew (Eds) *Dark Tourism and Place Identity*. Melbourne: Routledge.
- Strange C., & Kempa M. (2003). Shades of Dark Tourism Alcatraz and Robben Island. *Annals of Tourism Research*, 30, 386-405.
- The Dungeons, (2013). “The London dungeon”. Disponible en línea en <http://www.thedungeons.com/london/en/>, fecha de consulta 05/02/2013.
- USHMM, (2013). “History” Disponible en línea en <http://www.ushmm.org/visit/>, fecha de consulta 05/02/2013.

- Visitas guiadas DF., (2011). "Exposición de la Santa Inquisición". Disponible en línea en www.visitasguiadas.df.gob.mx, fecha de consulta 01/06/2011.
- VisitChichén, (2013). "Mapas". Disponible en línea en <http://www.visitChichén.com/>, fecha de consulta 15/01/2013.
- Vive Guadalajara Gob., (2011). "Panteón de Belén" Disponible en línea en www.vive.guadalajara.gob.mx/que-visitar/panteon-de-belen, fecha de consulta 25/05/2011.
- Wilson, J. (2004). Dark Tourism and the Celebrity Prisoner: Front and Back Regions in Representations of an Australian Historical Prison. *Journal of Australian Studies*, 82, 1-5.
- Wilson, J. (2009). Review: Prison Tourism: Cultural Memory and Dark Tourism. *Journal of Vacation Marketing*, 15 (2), 195-197.
- Winter, C. (2009). Tourism, Social Memory and the Great War. *Annals of Tourism Research*, 36, 607-626.
- Yucatán Gob., (2012a). "Historia del Estado de Yucatán". Disponible en línea en http://www.yucatan.gob.mx/menu/?id=historia_yucatan, fecha de consulta 08/12/2012.
- Yucatán Gob., (2012b). "Municipios de Yucatán". Disponible en línea en http://www.yucatan.gob.mx/estado/municipios/ver_municipio.php?id=91, fecha de consulta 08/12/2012.
- Yuill, S. (2003). "Dark Tourism: Understanding Visitor Motivations at Sites of Death and Disaster". Tesis de maestría, Estados Unidos de América, Texas A&M University.