

LA GESTIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL REINVENTADO: LOS CASOS DEL PARQUE ECOARQUEOLÓGICO DE XCARET Y LA CIUDADELA IBÉRICA DE CALAFELL

Martín Manuel Checa Artasu
El Colegio de Michóacán, Zamora

[Ketzalcalli 1|2008: 113-127]

Resumen: Este trabajo es un estudio comparativo sobre dos visiones de asumir la gestión del patrimonio cultural restituído de alguna forma. El primer caso es el de parte del yacimiento maya de Xcaret, integrado hoy en un parque ecoarqueológico con un destacado sesgo lúdico y el segundo, la ciudadela ibérica de Calafell, en Tarragona, yacimiento restituído y dedicada al conocimiento activo de esa cultura. Ambos casos tienen una gestión privada del patrimonio cultural y determina nuevas potencialidades de éste en aras de un desarrollo socioeconómico concreto.

Palabras clave: patrimonio cultural, gestión privada, restitución del patrimonio

De forma creciente en muchos lugares del mundo la creación de productos turísticos esta relacionada con elementos del patrimonio cultural de la comunidad próxima a este. En territorios donde la presencia de bienes patrimoniales es numerosa, las estrategias de conceptualización y de creación de productos para el uso turístico son diversas, cuando no divergentes, dando una casuística mas variada de lo que en principio se presupone (Pérez Juez 2006, Cortes 2004, Cerdeño & Liebana 1998).

Unos productos que surgen de la aplicación de las más diversas técnicas que van desde las conocidas estrategias de musealización, con el uso de señalética, las técnicas de interpretación y de edición de materiales de difusión diversos, pasando por el uso activo de las técnicas de reenactment, la reutilización de espacios de ese patrimonio recuperado para otras actividades culturales (p.e.conciertos de jazz en un claustro gótico) llegando a la reconstrucción in situ más o menos fidedigna de ese bien patrimonial. Todas ellas conforman un panorama que cada vez más se inscribe y desarrolla sus correspondientes estrategias de marketing y de comercialización (Camarero & Garrido 2004).

En varios países europeos, como por ejemplo Inglaterra o España, la gestión administrativa y económica de esos bienes patrimoniales musealizados ha sido cedida por las administraciones a pequeñas empresas formadas por profesionales del patrimonio como arqueólogos, gestores culturales o historiadores creando verdaderos yacimientos de empleo en áreas tradicionalmente con escasa demanda laboral.

La transmisión de estos modelos de gestión a otros lugares del mundo, por ejemplo México y Latinoamérica en general, no está exento de un gran debate, cuando no polémica, sobre las posibilidades y los desordenes que esa gestión privada de bienes del patrimonio cultural pueden crear (AMPM 2006, García Canclini 1993, Peón 2000, Tresseras 2006).

En el texto que presentamos queremos mostrar dos casos donde la gestión privada del patrimonio cultural ha producido distintos efectos. Por un lado, explicitaremos la experiencia en la gestión privada desde 1994 de la ciudadela de Calafell, en Tarragona, España. Se trata de un poblado adscrito a la cultura ibérica, datado entre el 450 aC. y el 200 aC que tras un dilatado proceso fue restituido arquitectónicamente in situ de forma casi integral, recuperando la originalidad de las estructuras y convirtiéndose en uno de los escasos ejemplos de este tipo de musealización en la cuenca del Mediterráneo. Este bien patrimonial y su gestión ha sido generadora de una serie de puestos de trabajo fijos y de una pequeña empresa integrada por profesionales del patrimonio que combina divulgación, conservación e investigación.

Esta experiencia española, la confrontaremos a la del Parque eco arqueológico de Xcaret, en la Riviera Maya, gestionado por un consorcio turístico que ha recurrido al patrimonio, el yacimiento de Xcaret, datado en el posclásico medio y tardío 1200–1550 dC, como mero enlace subjetivo para la creación de un parque tematizado, donde al igual que el caso español, se restituye la realidad histórica, eso si descontextualizada y ajena al bien patrimonial que la sugiere.

Esta comparativa deviene una especie de “alfa y omega” de lo que se puede desarrollar cuando se gestiona patrimonio cultural. En ambos casos, los dos espacios, contenedores de patrimonio cultural, nacen convertidos en “realidades reinventadas” al servicio de las expectativas del turismo cultural (Donaire 1998). Reinenciones del pasado que con más o menos acierto y certeza devienen excelentes recursos pedagógicos, en uno de los casos, y para el ocio lúdico familiar, en el otro.

A la vez, el trabajo, trata de poner de relieve dos caras de la misma moneda, el debate sobre la gestión privada del patrimonio cultural como dinámica para recuperación y revitalización que en estos días toma relieve en distintas partes del mundo ante las nuevas demandas y las nuevas sociologías del turista del siglo XXI.

EL PARQUE ECO ARQUEOLÓGICO DE XCARET (QUINTANA ROO, MÉXICO)

–ACTIVIDAD LÚDICA CON EL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO

COMO EXCUSA CONCEPTUAL

El parque eco arqueológico de Xcaret está situado en el municipio de Solidaridad, en el estado de Quintana Roo, México. Enclavado en la centralidad de la marca turística “Riviera Maya”. Esta se desarrolla en el corredor geográfico que existe entre las poblaciones de Cancún y Tulum (Romero 1997). De hecho, la proximidad relativa al gran polo turístico de Cancún, unos 60 Km., siguiendo la carretera federal número 180 Cancún–Chetumal, y la cercanía con Playa del Carmen, a 5 Km., un municipio en fase turística y poblacional expansiva garantizan un flujo de visitantes, ya sea de forma individualizada, ya sea a través de tour operators o agencias, ya sea desde cruceros, que hacen del parque un lugar enormemente referenciado y bien posicionado dentro del contexto de la oferta de productos turísticos de la zona.

Xcaret como parque de ocio combina actividades recreativas diversas aprovechando los recursos naturales donde se ubica: una pequeña caleta en medio de un kilómetro de litoral rocoso y coralífero; pero también utilizando una serie de recursos pseudo naturales contruados por en el marco del proyecto edificio de Xcaret. Así, por ejemplo, existe, un río subterráneo que originalmente eran dos riachuelos de apenas 500 metros, unidos entre si por grietas, cenotes y cavernas que fueron unidos, ampliados y abiertos al aire libre, para uso y disfrute de los visitantes. De igual forma, se articuló una serie de recorridos subterráneos en el parque aprovechando unas cavernas existentes en la zona, pero creando unas nuevas artificiales.

Añadido a esos recursos naturales y pseudo naturales, el proyecto incluyó, la presencia de los restos de cinco estructuras del yacimiento arqueológico de Xcaret. Restos que sirvieron de excusa para articular un discurso, donde el parque se convertía en un difusor y referente de los valores de “lo maya”. Ese planteamiento se apalancaba además, con la construcción exnovo de un poblado maya, un juego de pelota, y una capilla, inexistentes en el lugar, pero que redundaban y fortalecían ese discurso efectista donde el paisaje de “lo maya”, se compenetraba con una naturaleza domada en aras del ocio y el turismo de masas.

La propia administración del parque era consciente de la recreación de esa realidad ficticia, que no acumulaba, sólo elementos culturales, sino también, naturales (Rodríguez 2000: 27):

“Aunque parezca insólito, el Xcaret de hoy es una isla de vegetación en medio de la selva. Esta exhuberancia se debe a que además de los árboles que lo poblaban, hace algunos años se han trasplantado y cuidado más de cien mil nuevos troncos y arbustos de la región.”

Xcaret es, por tanto, una recreación adaptada de una realidad deseada, justificada proyectualmente. Su creador, Miguel Quintana Pali, acuñó, el concepto de “arquitectura al llégue” para justificar los cambios en el entorno natural, pero también su propio diseño urbanístico, un diseño que no escondía un denodado esfuerzo e intento de adaptación de un parque a las demandas del ocio de masas en equilibrio con la preservación de un espacio natural. Un reto, que a pesar de los esfuerzos, ha claudicado ante el turismo en detrimento de la entorno natural, este fue dragado, mutado por multitud de cambios por las obras que allí se practicaron, destruyendo buena parte del paisaje original de la zona (Rodríguez 2000: 3).

Así, el parque que tiene una extensión de 130 hectáreas fue inaugurado en diciembre de 1992, tras un proceso de gestación largo, complejo y que, además ponía sobre la mesa, las estrategias de inversión turística propias de la zona donde se asentaba.

EL PROCESO DE CREACIÓN DEL PARQUE DE XCARET

En concreto, Xcaret se presupone como la obra pretendida largo tiempo a la par que diseñada por el arquitecto Miguel Quintana Pali, después de un transito para definirlo iniciado en 1986 con la compra de 5 hectáreas en una zona de selva, lagunas y manglar, conocida como “Rancho Xcaret” (Rodríguez 2000). Quintana Pali en un primer momento pensó en construir una urbanización de 30 villas a manera de resort turístico, para después, mudar el proyecto en el diseño de un parque de ocio.

Quintana Pali procedió a ese cambio proyectual y conceptual entre 1986 y 1990. Al parecer el proyecto de parque fue madurado a tenor de diversas experiencias personales,

pero ese proceso de maduración, contó con la presencia de diversos agentes urbanos que desde hacia una década operaban en Cancún y la zona adyacente. Además, en esos años se iniciaba un proceso de expansión centrado en el triángulo formado por Cancún Tulum y Chichen Itza (Cordova & Garcia Fuentes 1990: 122).

Entre esos agentes conviene destacar los hermanos Oscar, Marcos y Carlos Constandze Madrazo y al arquitecto Román Rivera Torres, condueños de las hectáreas que Quintana Pali había comprado, pero a la vez, socios de la firma constructora *RITCO y Asociados*, que años atrás había participado en la construcción urbana del polo turístico de Cancún.

En 1990, Quintana Pali, presenta su proyecto de parque eco arqueológico a esos agentes urbanos, pues quería comprar cerca de 125 hectáreas que eran de estos, amén de tratarlos de captar como posibles inversores de su proyecto. Esta transacción permitió constituir y delimitar los socios de la firma “Promotora de Xcaret, SA de CV”, gestora del proyecto del parque. Así, a la misma se asociaron amén de Quintana Pali, los hermanos Constandse, quedando Rivera Torres y Córdova Lira al margen del accionariado de la firma.

EL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO DE XCARET

Como citábamos más arriba, a nivel exclusivamente patrimonial, el parque eco arqueológico contiene sitio arqueológico, propio de la cultura maya, con secuencias cronológicas del Clásico Tardío y del Posclásico Temprano y Tardío (600–900/1000 d.C., 900/1000–1200 d.C. y 1200–1550 d.C.).

El descubrimiento arqueológico de Xcaret se produjo en 1926 a raíz de la expedición de Gregory Mason y Herbert, J. Spinden quien publicó las primeras noticias del sitio. En los años cuarenta, el arqueólogo aficionado norteamericano Loring M. Hewen prospecta la zona, evidenciando la potencia del yacimiento. No será hasta 1956, que E.Wyllys Andrews IV bajo los auspicios del *Middle American Research Institute* de la Universidad de Tulane y en contacto con Hewen, realice los primeros trabajos arqueológicos propiamente dichos (Wyllys & Andrews 1975: vi y s.). Estos se prolongaron hasta su muerte en 1971 y serán retomados por su hijo Anthony P. Andrews quién publicará los resultados en 1975.

La excavación arqueológica de gran parte de las estructuras, así como su consolidación se iniciará en 1986 por parte del Instituto Nacional de Arqueología e Historia de México (INAH) coincidiendo en el momento en que Quintana Pali ha comprado los terrenos donde se ubican parte de los restos y proyecta obras en el mismo. Las excavaciones que se prolongan a lo largo de seis años serán dirigidas por Maria José Con.

La controversia entre el INAH y la promotora de Xcaret por el uso del patrimonio y la situación de este se hará patente a lo largo del proceso de construcción del parque, arribando ambas partes a una solución, tramitada en un convenio de colaboración por el cual la Promotora de Xcaret dona una cantidad dineraria al INAH, anualizada por el uso de los restos arqueológicos dentro del parque de ocio. Una solución que no ha evitado la polémica sobre el uso privatizado de parte de patrimonio cultural protegido por ley por el Estado mexicano, el cual acomete todas las competencias sobre el mismo y que en el caso de Xcaret, ha sido cedido en parte a terceros.

Una breve aproximación histórica al yacimiento de Xcaret documenta unos primeros restos del Posclásico Temprano. Posteriormente, durante el Posclásico temprano y medio se constituyó en un sitio poblacional de cierta importancia por su carácter religioso y comercial, algunos investigadores indican que se trata de P’ol’e, una población citada en el Chilam Balam de Chumayel como la principal ciudad que recepcionaba la migración de

Itza en Yucatán. Geográficamente, Xcaret estaba situado entorno a una caleta que sirvió de refugio y entrada a las embarcaciones de los comerciantes y pescadores locales y por tanto un punto de intercambio comercial destacado.

En ese momento el asentamiento aumenta su población, se construye abundante arquitectura habitacional y se edifican diversos templos del tipo Costa Oriental, muchos de ellos con altares internos y con decoración policroma, como será el caso, del grupo hallado en Punta Venado, en los actuales terrenos de Calizas Industriales del Carmen (CALICA) (VV.AA. 2006: 80). En concreto el denominado *Complejo Kisinah*, donde existe el llamado templo Azul con importantes murales policromos, en azul maya, el negro, el amarillo, el azul claro y fondos blancos y grises con motivos ornamentales zoomorfos, geométricos, mitológicos y astronómicos (Xacur 1990). El yacimiento formalmente se divide en una serie de siete estructuras, quedando cinco de ellas, dentro del parque de ocio (ver fig. 1).

En el complejo arqueológico de Xcaret se localizaron los restos de una capilla de ramada del siglo XVI, propia de las capillas de visita utilizadas por frailes itinerantes. En el subsuelo de la capilla se hallaron enterramientos de esqueletos de origen caucásico y maya. Estos vestigios junto con la propia capilla se nos revelan como uno de los primeros vestigios de la presencia española en el área (Wyllys & Andrews, 1975:11).

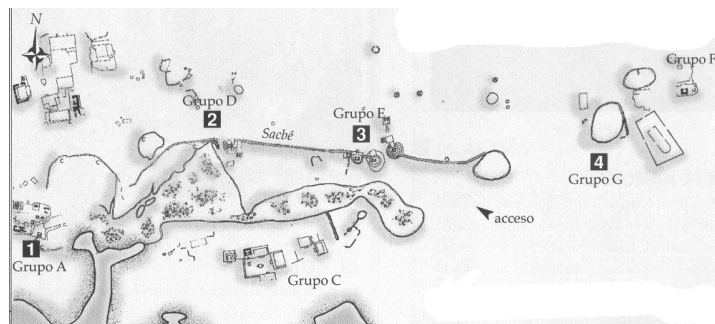


Fig. 1. Croquis de las principales estructuras del yacimiento de Xcaret
Extraído de VV.AA. 2006

EL PARQUE ECO ARQUEOLÓGICO DE XCARET: VALORES IDENTITARIOS Y CULTURAS DESTERRITORIALIZADAS PARA EL CONSUMO TURÍSTICO

El parque de Xcaret se nos muestra como un ejemplo de aquello que Mike Featherstone (1999) llamó “culturas desterritorializadas”. No en vano los visitantes, ahora a globales, al parque, aterrizan en un contexto local donde aprehenden unas imágenes y unos conceptos idealizados sobre un contexto cultural concreto, tergiversados para una aprehensión transmisible, que redunde en un posicionamiento de esa cultura local en un contexto global. Una aprehensión transmitida con imágenes determinadas y ejemplos simples que adolecen de la falta de reflexión propia de la acumulación de conocimiento científico.

Además, Xcaret como ente destinado al ocio de masas se justifica con una serie de valores identitarios contenidos en diferentes receptáculos, el pueblo maya, la capilla católica con su cementerio típicamente mexicano, el juego de pelota, supuestamente precolombino, los voladores de Papantla, fuera de su contexto. Esos receptáculos se sitúan en un paisaje natural recreado sobre la base de una idea de paraíso tropical prístino, con

aguas cristalinas, ríos subterráneos, animales salvajes, y playas de arena blanca. El paquete conceptual se vierte al consumo aderezado con aquellos necesarios para la actividad lúdica, lugares de compras, para la gastronomía, para el alquiler de bienes para el ocio (snorkel, buceo, etc...), para el descanso.

El patrimonio arqueológico forma parte de esos receptáculos al igual que los trozos de naturaleza, también, encapsulados en forma de mariposario, delfinario y receptáculos para tortugas, los rediles donde yacen los tapires, loros, jaguares y demás animales que hay en el parque, con la única salvedad que las ruinas arqueológicas tienen más de mil años de existencia.

El resultado es un parque lúdico, que intenta contextualizarse y justificarse en el entorno donde sea ha creado, como defensor de una imagen de lo maya determinada, y de ciertos valores, que se suponen inherentes a “lo mexicano”, pero que no da uso al patrimonio arqueológico real existente.

Curiosamente, ese patrimonio es utilizado como recurso conceptual que marca la ideología de fondo de este parque que pretende que el visitante pase un día de diversión y ocio en un paraíso natural donde vivió una civilización misteriosa como la maya.

XCARET: USOS DEL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO Y RECREACIONES ESPECTACULARIZANTES

Como ya hemos visto, el patrimonio arqueológico que hay en Xcaret, se presenta como un conjunto de cinco estructuras, que han sido consolidadas y limpiadas para su observación, que además cuentan con una señalética sencilla, basada en unos croquis y unos paneles explicativos. Se trata, por tanto, de una presentación muy cercana a la de un yacimiento arqueológico abierto a la visita del público.

La empresa que dirige Xcaret, recurre a una utilización simple de ese patrimonio, ya que es el eje vertebrador de algunas rutas guiadas que vienen a explicar el pasado histórico de la zona. Rutas guiadas que forman parte de una línea de producto más general, donde se realizan otras actividades ligadas a los recursos naturales de los que dispone el parque (mariposario, delfinario, etc...) Y productos culturales preparados para ser asumidos por un perfil de público que preferentemente acude al parque no tanto con ansias de conocer el patrimonio arqueológico y si con ganas de pasar un día de diversión en las diferentes atracciones naturales que el parque ofrece.

Más allá del patrimonio arqueológico presente, en Xcaret se opta por la recreación histórica espectacularizante de ese pasado, ya sea en forma de una supuesta ceremonia maya, celebrada en un altar del pueblo maya de cartón piedra construido en el parque, ya sea, en la ejemplificación de un juego de pelota, que no corresponde con ningún resto arqueológicos del yacimiento y que se replica, construido in situ, como copia de otro, existente en otro sitio arqueológico, ya sea en el contexto de un macro espectáculo que diariamente se ofrece a los visitantes donde la cultura maya se incardina en una serie de escenas que a modo de pastiche, recogen los tópicos de la “esencia mexicana”. El visitante asume así una visión de cómo era una población maya del posclásico medio, según los diseñadores del parque de Xcaret, no según la ciencia arqueológica. Irónicamente, y probablemente, esa sea la mayor crítica que se le puede hacer Xcaret, el patrimonio arqueológico de la antigua P’ol’e queda mudo, apenas una sencilla señalética, sin más uso que el ser contemplado y no sirve a ese fin que es la reconstrucción del pasado de forma viva, que sucede con planeación militar, a horas señaladas, a escasos metros de este.

Aun así, probablemente, Xcaret ejemplifique las dinámicas que sobre el patrimonio cultural imperan en México donde este se defiende a ultranza de la privatización o del uso privado en aras de propiedad estatal inalienable, pero también, por miedo a los excesos que lo privado pueda cometer con él, tal como nos recuerda fehacientemente el artículo 27 de la Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas: "Artículo 27.- Son propiedad de la Nación, inalienables e imprescriptibles, los monumentos arqueológicos muebles e inmuebles".

Esas dinámicas impiden que ambas partes desarrollen una propuesta donde el patrimonio arqueológico tome valor por sí mismo, creando una serie de recursos integrados en ese contexto de ocio

Esa dinámica se ejemplifica, entre otras cosas, en la falta de señalización de la taquilla del Instituto nacional de arqueología e historia (INAH) que tiene en la zona adyacente a la entrada al parque eco arqueológico. En la falta de personal para cubrir los mismos horarios que los del parque y en la falta de medios y políticas de difusión específicas, aun existiendo, un precio concertado, entorno a 14 pesos en 2004 que choca con los más de 600 pesos de entrada al parque de ocio, dos horarios de visita y precios especiales para menores de 13 años, mayores de 60 años y maestros y estudiantes y gratuidad el domingo (Razo 2004).

LA GESTIÓN Y VISITANTES DEL PARQUE ECOARQUEOLÓGICO DE XCARET

A nadie se le escapa que el parque eco arqueológico de Xcaret es una empresa turística, Promotora Xcaret, SA de CV, que gestiona un importante número de visitantes y que debe tener presente los costes de mantenimiento y futura inversiones para mejorar la calidad de su oferta. Desde ese punto de vista, estamos delante probablemente de un buen ejemplo de gestión empresarial que promueve los valores de calidad, de atención al visitante, mejora continua de procesos y en cierta medida, ciertos criterios de sostenibilidad.

PROCEDENCIA VISITANTES XCARET (AGOSTO 2006)

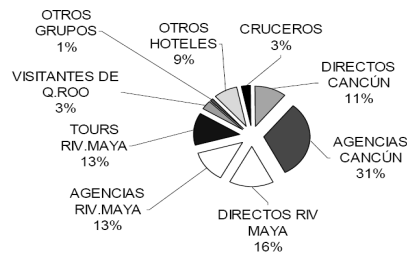


Fig. 2. Segmentación de los visitantes de Xcaret para el mes de agosto de 2006

Fuente: Promotora de Xcaret, SA de CV, 2006

A nivel económico financiero, el retorno de las inversiones realizadas y los costes de mantenimiento inherentes en una instalación de ese tipo reportan la necesidad de unos planes de marketing y de comercialización ciertamente agresivos, en aras de captar el masivo de visitantes. Eso mismo, implica un coste de entrada elevado, entorno a los 600 pesos mexicanos o 60 dólares o 45 euros, sin posibilidad de entrar bebidas o alimentos, si lo comparamos con la media salarial mexicana, y que implica un precio "cautivo" para el turista que lo visita de forma programada u organizada.

Ese coste de la entrada y la agresividad en el marketing se evidencian en la notable presencia publicitaria del parque de Xcaret, en hoteles, agencias de viajes, tour operators y otros establecimientos turísticos de Cancún y la Riviera Maya, igualmente queda claro en las compras cerradas que se efectúan en paquetes turísticos de tour operators extranjeros y en el segmento de cruceristas.

Todos esos datos se reflejan en las cifras de visitantes, ciertamente significativas y unos montos de ingresos destacados. Por citar algunos ejemplos, en 2004, se presumía una cifra de ingresos de 18 millones de dólares anuales (Razo 2004:68). Y por lo que respecta a visitantes, en marzo de 2006, se contabilizaban 67.252 visitantes, mientras que para el mismo mes del 2005, la cifra llegaba a los 106.719. Para el mes de agosto de 2006, la cifra se situaba en 102.972 visitantes, mientras que el año anterior y para ese mismo mes, el número de visitantes había sido de 91.501.

La segmentación de esos visitantes, queda tal como refleja la fig. 2, donde se revela el peso destacado de las agencias de viaje de Cancún y Riviera Maya y también los paquetes organizados previamente por los tour operators nacionales y extranjeros. Un público que a pesar de los precios, disfruta de un parque de ocio en el contexto de la zona turística de la Riviera Maya y que asume las directrices conceptuales sobre las que se asienta el parque eco arqueológico de Xcaret, sin duda, un intento loable, pero limitado de concitar el pasado histórico, los recursos naturales y el turismo de masas.

LA CIUDADELA IBÉRICA DE CALAFELL (TARRAGONA, ESPAÑA)

RESTITUCIÓN “IN SITU” DEL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO

La Ciutadella Ibérica de Calafell está situada en el municipio de Calafell, enclavado en la marca turística “Costa Daurada” (Costa dorada). Se trata del único ejemplo de la península ibérica de restitución arquitectónica “in situ” de buena parte de un asentamiento ibérico, conocido en la bibliografía arqueológica con el nombre d’Alorda Park o Las Toixoneres.

Su situación geográfica con proximidad a las principales vías de comunicación y o/a los mediadores de transporte público que conectan con Tarragona y sobretodo, con Barcelona y su área metropolitana; el hecho de estar en una zona turística residencial y la benignidad del clima concitan en este yacimiento una serie de circunstancias geoestratégicas que lo convertían en un recurso de turismo cultural destacado.

El yacimiento ha sido excavado de forma sistemática desde 1983 hasta la actualidad. Unas excavaciones que sacado a la luz apenas 3000 metros cuadrados de un asentamiento de la cultura ibérica, con una datación entre los siglos VI e I aC. (Sanmarti 1992, Pou et al. 1993). Se trata de un modelo de núcleo sólidamente fortificado, residencia de un grupo pequeño de familias aristocráticas que controlaban política y económicamente las poblaciones agrícolas del territorio adyacente (Asensio et al. 2001). En la actualidad, se encuentra en una zona de fuerte presión urbanística, en primera línea de mar, rodeado de urbanizaciones y áreas de segundas residencias.

Este hecho y la presencia entre el grupo de arqueólogos que investigaban el yacimiento, de Joan Santacana, hoy por hoy, uno de los más destacados expertos en didáctica del patrimonio y museografía didáctica de España llevó a la génesis, en 1992, del proyecto de restitución “in situ”.

A nivel técnico se cumplían dos requisitos para crear este proyecto:

- Un volumen importante y fiable de información arqueológica.
- Una superficie excavada de trama urbana destacada.

Gracias a la información arqueológica, más el aporte de una serie de datos de carácter etnográfico se realizó el primer levantamiento arquitectónico del yacimiento. Para ello sólo se tomo en consideración en las estructuras relativas al periodo de ocupación central, soterrando las estructuras de otras etapas (Pou *et al.* 1996, 2001). Un hecho que permitió la reproducción integral del interior del poblado, rehaciendo casas, de los zócalos a las cubiertas, las calles, las murallas, etc., usando materiales y técnicas de construcción como muros de tapia y cubiertas con encañados y capas de barro y paja. Finalmente, una línea de mortero teñido de rojo cumple la función esencial de asegurar la reversibilidad de la intervención así como, la de señalar al público, la estructura originaria y de la parte restituida. También se recrearon los ambientes interiores de diversas estancias creando situaciones con el objetivo discursivo de facilitar al máximo la comprensión de aquel espacio, ahora convertido en testimonio de una cultura antigua, y sobretodo, haciendo atractivo el aspecto visual para activar un sentido lúdico a la visita.

El proyecto museográfico de restitución se completo con un desarrollo arquitectónico de diseño de los espacios de servicio para los visitantes (una recepción de visitantes para venta de entradas y una pequeña tienda), un área de picnic y un espacio con diferentes aparatos interactivos con juegos didácticos destinados al público escolar.

El resultado final es un espacio patrimonial que permite un recorrido por la cultura ibérica (vida cotidiana, religión, arquitectura doméstica, cultura material, técnicas constructivas, etc.) con una potencialidad divulgativa y didáctica de resultante enorme para cualquier visitante, sea cual sea su edad o su formación y nivel cultural.

GESTIÓN Y ATENCIÓN AL VISITANTE EN LA CIUDADELA IBÉRICA DE CALAFELL

La gestión, como elemento catalizador para el paso de un simple yacimiento arqueológico a un equipamiento cultural, de la Ciutadella Ibérica de Calafell se inició en 1996, cuando se abre por primera vez al público. En ese momento, es una gestión de mínimos diseñada desde el ayuntamiento de Calafell. En 1998, se desarrolla una gestión mixta, entre el ayuntamiento y una empresa adjudicataria, que todavía se mantiene. La administración municipal mantiene la propiedad y las obligaciones de conservación del equipamiento, pero cede, en régimen de concesión temporal, el desarrollo del servicio de visitas y tienda, es decir, la atención al visitante a una empresa, en el caso que nos ocupa, ROCS, SL. Esta es pequeña en su concepción y en sus dimensiones económico financieras. Nace la iniciativa de algunos de los arqueólogos que habían estado trabajando en campañas precedentes e incluso en la restitución en el yacimiento.

Uno de los elementos destacados de empresa es el modelo de atención al cliente. Este se basa en la premisa de que la transmisión de información se revela como el eje clave para hacer la visita atractiva y justificable, evitando la incomprensión del patrimonio que tan a menudo se da en yacimientos arqueológicos musealizados. Para ello se han implementado dos sistemas: El principal el basado en visitas guiadas en grupo con un arqueólogo-guía que da un alto nivel de información, tanto en cantidad como en calidad. El precio de la entrada ya incluye de forma inequívoca la posibilidad de ese servicio. El monitor de la visita es siempre un profesional o estudiante de alguna de las disciplinas implicadas en un equipamiento cultural de estas características: arqueología, historia y

didáctica de las ciencias sociales, etc. Además de forma mayoritaria esta vinculado, de alguna forma al proyecto científico y didáctico de la Ciutadella Ibérica de Calafell. De esta forma, este “monitor–arqueólogo es el eje central de la comunicación transmitida, pero también de la imagen percibida del equipamiento y el principal “vendedor” de la experiencia (Asensio & Morer 2003).

Existe un sistema de visita alternativo para ser desarrollado por el visitante individual que también aporta un nivel destacado de información. Este se desarrolla gracias a un sistema de autoguias sonoras, desarrollado por la empresa Servicios Didácticos Interactivos”. Estos aparatos siguen un itinerario marcado sobre el terreno y da información en unos puntos determinados del poblado. El ritmo de la visita lo determina el visitante, así como el idioma de comunicación (existen en cuatro idiomas).

Por cuanto a la tipología y segmentación de los visitantes, para el caso de la Ciutadella Ibérica se pueden considerar dos grandes grupos, los cuales, además, no acostumbran a coincidir en el tiempo (ver fig. 3). De una parte, el público escolar, que asiste a lo largo de curso escolar, excepto los meses de verano.

El otro gran grupo está conformado por un público familiar/turístico, que visita el equipamiento los fines de semana de todo el año y durante el periodo estival. Existe, una tercera categoría de público, muy minoritario pero importante como creadores de opinión, que es el de los arqueólogos, historiadores, educadores, estudiantes universitarios y, en general, especialistas y profesionales del tema.

Como se puede observar en la fig. 3, el público escolar constituye el segmento clave para la viabilidad de un sistema de gestión privado concertado, para un equipamiento que aspira a estar abierto durante todo el año. Este hecho va a determinar ya no sólo, la calidad y la forma de transmisión de la información, si el coste para que la asistencia de ese público al equipamiento sea posible y viable.

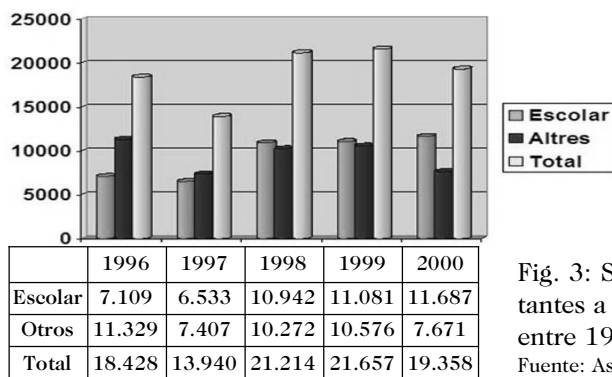


Fig. 3: Segmentación y volumen de visitantes a la Ciutadella ibérica de Calafell, entre 1996–2000

Fuente: Asensio & Morer 2003

La visita ordinaria para los grupos escolares consiste en un recorrido por la Ciutadella que dura una hora, aproximadamente. Se trata de una visita guiada con un monitor/arqueólogo por cada grupo (normalmente de 25 alumnos.), con un discurso adaptado a los diferentes niveles del sistema educativo. Además de la visita para los escolares se incluye la realización de talleres didácticos, concertados previamente. Estos talleres didácticos desarrollan una serie de actividades cotidianas propias de la cultura ibérica (taller de elaboración de tejidos con telares ibéricos, taller de elaboración de tintes

naturales con óxido de hierro y estampación de motivos decorativos ibéricos y un taller de introducción en las técnicas constructivas antiguas) En estos talleres el alumno siempre esté en activo ya que él mismo aprende las cosas haciéndolas. La visita guiada y estos talleres didácticos tienen una duración de una mañana entera; duración que se adapta perfectamente a los horarios y exigencias de las salidas que hacen las escuelas.

CALAFELL, ACTIVIDADES ALTERNATIVAS: LA RECREACIÓN HISTÓRICA

Con el ánimo de fidelizar, al segmento de público turístico familiar se han desarrollado una serie de actividades extraordinarias que a través del uso de la recreación histórica en vivo o *re enactment*, bajo el nombre de “Nits ibèriques” (Noches Ibéricas) estas se desarrollan las noches de verano.(Vanessa 2004, Cook 2004) Otra actividad de similares características, es el Mercado Ibérico. Ambas actividades son desarrolladas, a través de un colectivo, Ibercalafell, Equipo de Reconstrucción Histórica de la Ciutadella Ibérica de Calafell, que ha sido “autogenerado” desde la misma gestión privada de la Ciutadella y que hoy por hoy de forma independiente, se desarrolla como una apuesta laboral a pequeña escala que conjuga divulgación histórica con técnica teatral y que es una herramienta promocional y divulgativa para el equipamiento y sobretodo, del concepto patrimonial que pretende dar a conocer, los yacimientos arqueológicos vinculados a la cultura ibérica.

Las *Nits Ibèriques* se desarrollan durante el mes de agosto y se articulan en base a dos partes bien diferenciadas. Una primera parte dónde se realiza una visita nocturna (el yacimiento esta iluminado con antorchas) dónde el guía/arqueólogo que acompaña los visitantes, se encuentran el interior de la Ciutadella totalmente dramatizada, con un número notable de sus habitantes (soldados, artesanos, el caudillo, un escriba, mujeres y niños, etc.) que ocupan las casas y las calles del poblado mientras desarrollan su vida diaria con normalidad. El guía/arqueólogo aprovecha esta presencia física, viva, de personajes “íberos” para transmitir, de una forma enormemente entendible y atractiva, cada una de las situaciones que se ven (religión, comercio, artesanía, vida cotidiana, organización política, el mundo guerrero, etc). Una vez acabada la visita el público es convocado en el exterior del equipamiento cultural para ser participe de un espectáculo eminentemente teatral que representa una obra corta centrada en los acontecimientos históricos de la Segunda Guerra Púnica, momento de máxima actividad del yacimiento arqueológico de Calafell.

Dentro de esa dinámica de actividades extraordinarias la entidad gestora del yacimiento promueve el llamado “Mercado Ibérico”, al menos una vez al año, coincidiendo con alguna fecha significativa (Día mundial o europeo de Museos y Patrimonio) o como una actividad conjunta de la denominada “Ruta de los Ibers” que coordina el Museu d’Arqueologia de Catalunya y articula diferentes yacimientos ibéricos visitables en distintos puntos de Cataluña.

Esta actividad especial consiste, otra vez aprovechando el marco de la Ciutadella, en el despliegue de una serie de expositores artesanales que muestran productos, utensilios y especialidades gastronómicas que los habitantes de la época ibérica utilizaban y que se han sido documentadas en las excavaciones arqueológicas.

A MODO DE CONCLUSIÓN

En la tabla 1 observamos de forma comparativa, las características de ambos espacios patrimoniales en cuanto a la forma y características de su gestión.

	CIUTADELLA IBÉRICA DE CALAFELL	PARQUE ECOARQUEOLÓGICO DE XCARET
Características del equipamiento cultural	Único yacimiento ibérico reconstruido in situ con finalidades divulgativas de la península Ibérica	Único parque de ocio participativo que incluye restos arqueológicos del estado de Quintana Roo (México)
Situación geográfica	Situado en una localidad turística, modelo “sol y playa”, con numerosas segundas residencias, por su cercanía relativa a Barcelona	Situado en el marco del concepto turístico: “Riviera Maya” pero desligado de cualquier población cercana.
Tipo de gestión	Gestión privada por parte de una pequeña empresa bajo régimen de concesión por parte del Ayuntamiento de Calafell. Mantenimiento y acondicionamiento del área a cargo del municipio Gestión de visitantes y actividades por parte de la empresa privada	Gestión privada por parte de una gran empresa turística que mantiene la propiedad de terreno donde esta el yacimiento de su propiedad. Donación por uso privado de patrimonio al INAH (Instituto Nacional de arqueología e historia) Mantenimiento y gestión de visitantes y actividades por parte de la empresa privada
Actividad científica respecto al patrimonio	Actividad científica anualizada como parte integrante del proceso de puesta en valor del yacimiento arqueológico y aprobada bajo proyecto por la Dirección general de patrimonio cultural de la Generalitat de Cataluña.	Actividad científica concreta relacionada con atracciones específicas del parque (delfines, uso de costas, tortugas) conveniada con instituciones científicas. No existe ninguna actividad de ese tipo con respecto al patrimonio.
Actividad divulgativa respecto al patrimonio	Actividad divulgativa bajo concesión Tipos de actividad Visitas a grupos concertados Visitas individuales Talleres de actividad divulgativa Actividades de recreación extraordinarias	Actividad divulgativa como oferta propia Tipos de actividad Visitas a grupos concertados Actividades de recreación concretas y temporalizadas como actividades del propio parque de ocio. Estas conllevan un uso de un patrimonio recreado ex proceso.
Segmentación del público	Público escolar, turista residencial y “expertos”.	Turista individual, por agencia, hotel, por tour operador y crucerista
Recursos humanos	Limitados en número Profesionales de la arqueología, museografía, historia y didáctica de las ciencias sociales Los beneficios se reinvierten en la mejora de equipos	Cerca de mil personas tienen algún tipo de vinculación laboral con el parque Existen técnicos específicos para ciertas áreas relacionadas con la conservación de la fauna. Son los guías turísticos los que hacen difusión del patrimonio arqueológico.

Tabla 1. Cuadro comparativo de ambos yacimientos en cuanto a su actividad

Esa comparativa trata de poner de relieve dos caras de la misma moneda, como se puede gestionar el patrimonio cultural, aun cuando este sea o bien recuperado a través de la restitución arqueológica, caso de Calafell, o bien, recuperado ex novo, próximo a la realidad arqueológica que legalmente no puede ser reutilizada activamente y si pasivamente, caso de Xcaret. Se trata de dos ejemplos que ponen sobre la mesa el debate sobre la gestión privada del patrimonio cultural como dinámica que en estos días toma relieve en distintas partes del mundo ante las nuevas demandas y las nuevas sociologías del turista del siglo XXI.

NOTAS

1. Miguel Quintana Pali es arquitecto formado en la Universidad Iberoamericana, hoy por hoy, es una de las figuras más representativas del empresariado de Quintana Roo, ya que es el fundador y principal accionista del Grupo Xcaret, que gestiona el parque eco arqueológico del mismo nombre, y los parques de ocio de Xel-ha, Garrafón y otros en proyecto en Chiapas y Florida. Su actividad empresarial también se centra en el mundo editorial, ya que es accionista destacado de los periódicos The Miami Herald y Voz del Caribe. También es propietario del Teatro de Cancún y La Casa del Arte Popular Mexicano. Junto con su hijo, Luis Miguel, posee el concesionario de motos de la marca BMW en Quintana Roo. Ver. OCHOA,S . “De tal palo tal astilla” (*Latitud 21, líderes y negocios del Caribe Mexicano*, n° 15, junio de 2004).
2. RITCO y asociados,SA estaba integrada entre otros por el arquitecto Román Rivera Torres, los hermanos Oscar, Carlos y Marcos Constandse y el economista y contador público Francisco Córdova Lira entre otros. Esta constructora creada entorno a 1974 ha realizado todo tipo de obra pública, vivienda social, comercial, y especialmente, diversos complejos turísticos como Solymar, Villas Nizuc, Cancún Playa, Omni, Flamingo, Plaza Nautilus y Plaza Caracol en Cancún. También, ha realizado las propuestas urbanísticas de Akumal (1975) Puerto Morelos (1977), Puerto Juárez (1977) y las oficinas para el gobierno del estado de Quintana Roo en Cancún (1980) entre otras obras. Fondo de mapas y planos. Archivo General del Estado de Quintana Roo.
3. Sobre Rivera Torres, esta emparentado con el muralista Rivera, a mediados de los noventa se desligó de RITCO y actualmente, desarrolla el proyecto de “Puerto Aventuras” consultar: RUIZ DE ICAZA, M. “Román Rivera Torres, constructor pionero de Cancún. En Actual, 1 de noviembre de 2001 y OREA, M. “Puerto Aventuras–Mundo Feliz, entrevista a Román Rivera Torres” (*Latitud 21, líderes y negocios del Caribe Mexicano*, n° 27, junio de 2005).
4. En este sentido entre enero y marzo de 2006 la Promotora de Xcaret, SA de CV donó al INAH 773.816 pesos, según el *Informe sobre la situación económica, las finanzas públicas y la deuda pública* de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público. Anexo A15
5. Probablemente, se pueda tratar de los restos de parte de los soldados enfermos que Francisco de Montejo, el viejo, dejó en 1528, para continuar su recorrido de conquista hacia Muyil según los autores citados.
6. Al parecer el diseño del juego de pelota del parque eco arqueológico de Xcaret se basó en el de Copan.
7. Ese espectáculo se realiza diariamente a las 22 horas y lleva el título de “Viva México” y quiere rememorar los festivales de espectáculos que en la década de los cincuenta poblaban las televisiones y teatros del país.
8. Estas cifras han sido facilitadas por el departamento de relaciones públicas de Promotora Xcaret, SA de CV a septiembre de 2006. Anotar también que en las cifras de marzo se vislumbran los efectos del huracán Wilma, que afectó a la Riviera Maya en octubre de 2005.

REFERENCIAS

- Appadurai, A
1999 Disjuncture and difference in the global cultural economy. Featherstone, M. (ed) *Global culture*, London: Sage.
- Asensio, D., J. Morer, A. Rígo & J. Sanmartí
2001 “Les formes d’organització social i econòmica a la Cossetània Ibèrica: noves

- dades sobre l'evolució i tipologia dels assentaments entre els segles VII–I aC". *Monografies d'Ullastret*, nº 2.
- Asensio, David & Jordi Morer
 2003 La ciutadella ibèrica de Calafell: balanç d'un cas de gestió privada d'un jaciment arqueològic musealitzat (1998–2003). Ibercalafell <http://www.ibercalafell.org/llista_articles.aspx>
- Asociación mexicana de profesionales en museos (AMPM)
 2006 Balance y perspectivas, documento preliminar. <<http://www.amprom.org.mx/documentos/diagnostico2006.doc>>
- Camarero Izquierdo, M.J.& M.J. Garrido Samaniego
 2004 *Marketing del patrimonio cultural*. Madrid: Pirámide,
- Cerdeño, M^a.L.& D. Liébana
 1998 "La Rentabilidad de los Yacimientos arqueológicos". *Revista de Arqueología*, nº205: 30–39.
- Cook A.
 2004 The Use and Abuse of Historical Reenactment: Thoughts on Recent Trends. *Public History. Criticism* Vol. 46, 3, Summer 2004: 487–496
- Cordova Ordoñez, J & A. Garcia Fuentes
 2003 Turismo, globalización y medio ambiente en el Caribe Mexicano. *Investigaciones geográficas* nº 52, Diciembre 2003.
- Cortés Puya, Trinidad
 2004 Recuperación de patrimonio cultural urbano como recurso turístico. Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid.
- Donaire, J.A.
 1998 La reconstrucción de los espacios turístico. La geografía del turismo después del fordismo. *Sociedade e Territorio, Revista de estudios urbanos e regionais* núm. 28.
- Featherstone, M. (ed.)
 1999 *Global culture*, London: Sage.
- García Canclini, N.
 1993 Los usos sociales del patrimonio cultural. En: Florescano, E (comp.): *El patrimonio cultural de México*, México: FCE–CNCA.
- Peon, L.
 2000 Gestión privada para el aprovechamiento del patrimonio edificado. En *6º Taller de imagen urbana en ciudades turísticas con patrimonio histórico*. Campeche, 9 a 13 de febrero de 2000.
- Pérez Juez Gil, A.
 2006 *Gestión del patrimonio arqueológico*. Barcelona: Ariel.
- Pou, J.; J. Sanmartí & J. Santacana
 1993 "El poblament ibèric a la Cessetània". *El poblament ibèric a Catalunya, Laietània* nº 8.
- 1995 La reconstrucció del poblament ibèric d'Alorda Park o de les Toixoneres (Calafell, Baix Penedès). *Tribuna d'Arqueologia*, 1993–1994.
- Pou, J., J. Santacana, J. Morer, D. Asensio & J. Sanmartí
 2001 El projecte d'interpretació arquitectònica de la ciutadella ibèrica de Calafell (Baix Penedès). *Arqueomediterrània* nº 6.

- Razo Ruiz, A.L.
 2004 La administración del patrimonio cultural. El caso de Xcaret, Quintana Roo. Tesis de maestría de ciencias sociales aplicadas a los estudios regionales. Diciembre, 2004, Universidad de Quintana Roo, Chetumal.
- Rodríguez, P.
 2000 *Xcaret*. Xeret: Promotora Xcaret, SA de CV
- Romero Mayo, R. I.
 1997 “Dilemas del turismo ecológico en el Caribe mexicano: tenencia de la tierra y participación social en el corredor turístico Costa Maya”. *Revista Mexicana del Caribe*. Año II, 4: 80–128.
- Sanmartí, J.& J. Santacana
 1992 El poblament ibèric d'Alorda Park. Calafell, Baix Penedès. Campanyes 1983–1988. *Excavacions Arqueològiques a Catalunya* nº11.
- Tresserras, J.J.
 2006 Gestión pública privada del turismo cultural y el desarrollo comunitario. VIII Congreso Nacional de Turismo y II Congreso Internacional de Investigación Turística, Monterrey (México), junio 2006
- Vanessa. A.
 2004 “Introduction: What Is Reenactment?”. *Criticism* Vol. 46, 3, Summer 2004.
- VV.AA.
 2006 #Los Mayas, Rutas arqueológicas: Yucatán y Quintana Roo#. *Revista de arqueología mexicana*. Nº 21 ed. Especial. Septiembre 2006.
- Wyllys Andrews IV, E. & A.P. Andrews
 1975 *A preliminary study of ruins of Xcaret, Quintana Roo*. Middle American Research Institute of Tulane University, nº 40, Tulane.
- Xacur, J.M. (dir)
 1990 *Enciclopedia de Quintana Roo*, Vol. 9, Chetumal.