





ESCENÓPOLIS

LA URBANIZACIÓN IMPULSADA POR LAS ARTES ESCENICAS EN EL SIGLO XXI



Escenópolis

**La urbanización impulsada por las artes escénicas en
el siglo XXI**

**Ricardo Antonio Tena Núñez
José Antonio García Ayala
Felipe Heredia Alba**

Primera edición: septiembre 2012

Este libro es producto del Proyecto de Investigación:
“Ocio y Negocio. Circuitos opuestos del entretenimiento
en la ciudad de México”. Realizado en el Instituto Politécnico Nacional
con el número de registro SIP: 20110210

© Instituto Politécnico Nacional
Escuela Superior de Ingeniería y Arquitectura
Unidad Tecamachalco, Av. Fuentes de los Leones 28
Naucalpan, Estado de México, C.P. 53950
Teléfono: 52 93 01 89, ext. 46 339 y 68 052

© Ricardo Antonio Tena Núñez
rtena@ipn.mx

© José Antonio García Ayala
joangara76@yahoo.com.mx

© Felipe Heredia Alba
antropfheredia@hotmail.com

© Plaza y Valdés, S. A. de C. V.
Manuel María Contreras 73. Colonia San Rafael
México, D. F. 06470. Teléfono: 5097 20 70
editorial@plazayvaldes.com

Plaza y Valdés Editores
Calle Murcia 2. Colonia de los Ángeles
Pozuelo de Alarcón 28223, Madrid España
Teléfono: 91 862 52 89
madrid@plazayvaldes.com
www.plazayvaldes.es

Corrección de estilo: José Luis Castelán Aguilar
Formación tipográfica: Cristina Mera Manzo

ISBN: 978-607-402-520-0

Impreso en México / *Printed in Mexico*

Reconocimientos

Agradecemos el invaluable aporte del Instituto Politécnico Nacional (IPN), así como de los integrantes de nuestros equipos de investigación, especialmente el que se conformó para el proyecto: “Ocio y negocio. Circuitos opuestos del entretenimiento en la ciudad de México” del cual es producto el presente libro. En específico nuestro reconocimiento a Ricardo Gómez Maturano, Cinthya Yazmín Hernández Granja, Gabriela Loaeza Díaz, Cristy Monserratt Sánchez Ramos, Jorge Mario Pérez Domínguez, Enrique Jiménez García, Silvia Patricia González Pérez y Brenda Ríos Islas, sin los cuales hubiera sido imposible publicar esta obra.



Contenido

Reconocimientos.....	7
Introducción	11
Formas y circuitos del tiempo libre en la ciudad de México	
Distrito Federal, entretenimiento y urbanización en el siglo XXI	23
Emergencia y ocaso de la ciudad industrial.....	23
La tercerización en la ciudad de México	27
Entretenimiento masivo y tercerización en el Distrito Federal	29
El negocio del espectáculo y el cine.....	31
La urbanización sociocultural de las artes escénicas en vivo en la ciudad de México	
De las carpas a los grandes foros para las artes escénicas en vivo	41
Introducción	41
Los inicios del circo moderno (XVIII-XIX)	43
El Circo Real de Equitación (1809).....	45
La maroma y el Circo Olímpico de José Soledad Aycardo (1841).....	48
La llegada del circo (XIX)	63
Conclusiones.....	68
El teatro en México: de la época colonial (1521- 1810) al siglo XIX	71
El teatro en México en el siglo XX	80
La Revolución Mexicana.....	86
Un paseo por los mundos del circo, el teatro, la danza y la ópera	90
Situación actual del mercado mexicano de artes escénicas en vivo	93
Distribución de los circuitos de artes escénicas en la ciudad de México.....	97

Las artes escénicas en vivo: nuevas propuestas y valor simbólico.....	109
De las artes escénicas en vivo tradicionales a las posmodernas.....	111

La urbanización sociocultural del séptimo arte en la ciudad de México

De los salones a los palacios cinematográficos	121
Los inicios de la exhibición cinematográfica:	
1896-1920	121
Origen y consolidación de los palacios cinematográficos: 1921-1949....	133
La crisis de los palacios cinematográficos: 1950-1970	145
Un paseo por el mundo del séptimo arte.....	152
Resurgimiento de la producción cinematográfica.....	153
La distribución cinematográfica impuesta por <i>las majors</i>	159
Los oligopolios de la exhibición cinematográfica	163
La enseñanza y preservación cinematográfica.....	176
El cine como constructor de visiones e identidades.....	178
La ciudad de México: visiones cinematográficas del siglo XXI	181

Conclusiones: La urbanización impulsada por las artes escénicas en el siglo XXI

.....	203
Bibliografía	211
Hemerografía	215
Mediografía.....	216

Introducción

En la actualidad los procesos de urbanización de las ciudades a nivel mundial y sobre todo en aquellas integrantes de países del primer mundo, cada vez se encuentran más determinados por la dinámica impuesta *por el sector terciario de la economía*, en lo que algunos autores han denominado como tercerización o servialización de la economía, dejando atrás a la industria como la máxima impulsora del crecimiento y la urbanización de las ciudades, poniendo en primer plano a negocios relacionados con los servicios como los financieros, los comunicacionales o los de entretenimiento, que se han servido de los avances tecnológicos en el ámbito de las comunicaciones y trasportes, estimulando los grandes flujos de capital y de información a nivel global.

A lo anterior se suma la mayor importancia que han cobrado *el tiempo libre dentro de la vida cotidiana de los ciudadanos* de las grandes urbes que en los últimos años cuentan con mayores lapsos para ocuparlos en actividades relacionadas con la recreación, gracias también a los avances tecnológicos que han permitido disminuir los tiempos de trabajo e incrementar el resto de los tiempos sociales. Este incremento del tiempo libre en los ciudadanos y la necesidad de ocuparlos en alguna actividad, fueron vistos desde la segunda mitad del siglo XIX por el capital, como una oportunidad para hacer negocio con él y que este no sólo se ocupara para el ocio; con este enfoque surgieron las primeras ligas profesionales de béisbol y fútbol en Estados Unidos y Europa (respectivamente), o los primeros circos profesionales en México y el mundo, por mencionar sólo algunos casos.

Sin embargo, no es sino hasta finales del siglo XX cuando el proceso de globalización en el que estaba inmerso el mundo, pudo transformar a estas

industrias de la cultura en verdaderas empresas internacionales y ahora es posible seguir los partidos de las principales ligas europeas de fútbol a través de la televisión de paga o simplemente estar informado de lo que acontece en ellas a través de los websites, sitios virtuales donde un cantante también puede “subir” su más reciente producción musical a la red, en la búsqueda de que este material discográfico puede ser escuchado en muchas partes del mundo que antes no tenían acceso a él, menos en unos instantes y muchas veces sin intermediación de una disquera profesional, por mencionar algunos ejemplos de los cambios sufridos por el entretenimiento gracias a los avances tecnológicos de los medios masivos de comunicación.

Los aspectos descritos han permitido instalar al entretenimiento como una parte fundamental del estilo de vida de los habitantes de las grandes urbes, al amalgamar una serie de elementos indispensables para conformar o fortalecer identidades y lazos sociales en muchas redes de sociabilidad metropolitanas, donde pareciera ser que han penetrado tanto, en la vida de estos ciudadanos que sería imposible entenderlos sin ellos, y mucho menos a las ciudades que han forjado, sobre todo cuando algunos fragmentos de estas se han convertido en verdaderos polos de desarrollo de la industria de la cultura, sólo basta con mencionar los casos de Hollywood y la industria del cine en la ciudad de los Ángeles; Broadway y la industria teatral en Nueva York, los casinos en Las Vegas, la ciudad de Orlando y Disney World e incluso se puede mencionar a nivel latinoamericano a la ciudad de México, sede de las más importantes empresas de televisión, radio y de entretenimiento fuera de casa de habla hispana, como las dedicadas a la lucha libre, el circo, la exhibición cinematográfica y demás espectáculos en vivo.

Para la ciudad de México estos casos no son ajenos, desde la época virreinal siempre ha sido el epicentro del tiempo libre en el país, como testimonio queda la Alameda Central que ha marcado la pauta de los modelos de parques y jardines públicos en el país, o los múltiples patios de maroma, palenques y plazas de toros que estuvieron diseminados por distintos rincones de esta urbe. Pero no es sino hasta la época porfiriana, cuando empezó un incremento en el número de sitios destinados al tiempo libre, gracias a una política pública encaminada a rehabilitar y construir nuevos parques y jardines por toda la ciudad, como parte del saneamiento que debía tener la misma, producto del paradigma de la higiene asociado a la modernidad en la que se pensaba debería estar inmersa la urbe capitalina, testimonios de esto son: la Alameda de Santa María la Rivera o el mismo Bosque de Chapultepec (en su primera sección), por mencionar algunos casos significativos.

INTRODUCCIÓN

Pero ese desarrollo de los espacios del tiempo libre no se restringió únicamente a ofrecer espacios de ocio, también hubo un incremento de los espacios de entrenamiento, principalmente los teatros como el Colón o el Esperanza Iris, muchos de los cuales también fueron utilizados para albergar las primeras funciones de cine, el nuevo avance tecnológico multimedia que revolucionaría no sólo a las industrias culturales, sino la vida y la visión de los ciudadanos a nivel mundial. A esto se sumó la llegada de nuevos espectáculos de entretenimiento como las carreras de caballos que tuvieron sedes como el Hipódromo de Peralvillo o el jokey club y el afamado Hipódromo de la Condesa, así como la llegada de distintas disciplinas deportivas, tales como el boxeo, el fútbol, el automovilismo deportivo, el fútbol americano y el beisbol, entre otras que pronto serían internalizadas en el gusto de la sociedad mexicana, plantando la semilla de lo que serían en algunos casos poderosos circuitos de entretenimiento durante el siglo xx.

La Revolución Mexicana mantuvo en un *impasse* el crecimiento y consolidación de muchas de estas actividades, y no sería sino hasta que los gobiernos posrevolucionarios (basados en la concepción del Estado de Bienestar), que se trató de modernizar nuevamente a la ciudad con el propósito de hacer realidad esos pretendidos beneficios a la sociedad. Con este objetivo se impulsarían nuevas políticas públicas encaminadas a fortalecer el equipamiento destinado al tiempo libre en la urbe, evidencias de lo anterior son múltiples, basta mencionar la construcción de innumerables centros deportivos como el Deportivo Venustiano Carranza o la Ciudad Deportiva Magdalena Mixiuhca, o la inauguración de teatros y centros culturales por parte de instituciones públicas como el Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS), o el Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA), entre los que encontramos los teatros “Legaria”, “Julio Castillo” e “Independencia” o los ubicados en el Centro Cultural del Bosque.

Por su parte, los inversionistas privados también fueron construyendo sitios destinados a albergar entretenimiento, como las múltiples salas cinematográficas, estadios de fútbol y plazas de toros, clubes deportivos, que se construyeron a mediados del siglo xx. Un nuevo impulso que trajo consigo la llegada de eventos internacionales, principalmente deportivos que a su vez, demandaron la construcción de nuevos equipamientos para poderlos albergar, tal es el caso de los Juegos Panamericanos de 1951 y el Velódromo del Deportivo Plutarco Elías Calles o los Juegos Olímpicos de 1968 y los complejos olímpicos del Velódromo Agustín Melgar y el Palacio de los Deportes Juan Escutia, o de la Alberca Francisco Márquez y el Gimnasio Juan de la Barrera,

por mencionar algunos de los casos más representativos relacionados con este tipo de eventos.

Claro que estos procesos resultan ser muy complejos y cada uno de los circuitos culturales del entretenimiento que actualmente existen en la ciudad de México y su zona metropolitana, guardan desarrollos muy distintos y han sido impulsados por actores muy diferentes que van desde el Estado en sus distintos niveles de gobierno, hasta diferentes tipos de inversionistas y grupos empresariales privados. Sin embargo, sí se puede constatar que la ciudad de México concentra la mayor cantidad de equipamiento destinado al tiempo libre en el país, sobre todo el destinado al entretenimiento fuera de casa. Hoy día, no existe ninguna ciudad en los Estados Unidos Mexicanos, en donde se concentre el mayor número de jardines, alamedas, parques, plazas, salas de cine, teatros, foros, estadios de fútbol, museos, arenas, parque de diversiones, centros culturales, centros de apuestas, centros de espectáculos, centros deportivos e incluso carpas de circo (por mencionar algunos de los lugares lúdicos) como los que tienen su sede en la capital mexicana.

Pero no sólo es el aspecto cuantitativo, sino que la propia ciudad de México destaca en el aspecto cualitativo, al albergar el Centro Nacional de las Artes y el Palacio de Bellas Artes, sede de las más importantes escuelas de artes escénicas y el principal escenario de las artes escénicas y la alta cultura del país, respectivamente; el Hipódromo de las Américas, el único de su tipo en toda la república; la Pista de Remo y Canotaje Virgilio Uribe, la mejor de México; así como el Six Flags México y la Ciudad Deportiva Magdalena Mixiuhca, el parque de diversiones y el complejo deportivo más grande de Latinoamérica, correspondientemente; el Auditorio Nacional, el mejor y más grande centro de espectáculos del mundo e incluso el Bosque de Chapultepec, el bosque urbano más grande de la tierra; y muchos más recintos que han sido apropiados culturalmente por los ciudadanos, al igual que diversos lugares de alta significación, que actualmente tienen la categoría de templos del entretenimiento para disciplina de la cual son representativos, tales son los casos de la Cineteca Nacional, *la Catedral de Séptimo Arte*; Estadio Azteca *la Catedral del Fútbol*; la Arena México, *Catedral de la Lucha Libre y el Box*; el Autódromo Hermanos Rodríguez, *Catedral del Automovilismo Deportivo*; el Palacio de los Deportes, *Catedral del Basquetbol*; o el Velódromo Olímpico Agustín Melgar, *Catedral del Ciclismo*, por mencionar algunos santuarios de nivel nacional e incluso internacional.

Pero, su importancia no es sólo como espacios urbanos y lugares aislados, varios de estos equipamientos destinados al entretenimiento, han sido polos

INTRODUCCIÓN

de desarrollo a partir de los cuales se establecen circuitos culturales emanados de las industrias culturales que marcan las pautas de la urbanización socio-cultural¹ de la ciudad de México y dan cuenta no sólo de la relación entre la cultura urbana² y el entretenimiento³, sino de cómo el vínculo entre ambos ha permitido estructurar toda una continuidad de prácticas recreativas o complementarias a estas, sin las cuales muchos fragmentos de la urbe no tendrían una lógica dentro de su funcionamiento sociocultural y espacial debido a que son las manchas culturales⁴ y los lugares de alta significación⁵ que los contienen y con los que se articulan, los que dan sustento a los paisajes,⁶ imaginarios⁷ y ambientes culturales⁸ que los caracterizan.

¹ Proceso definido por Ricardo Tena (2007: 72-78), como la forma en que *la ciudad urbaniza a la sociedad*, a través de un proceso cuya importancia radica en considerar a la ciudad como un actor que retroactúa sobre sí misma a través de los efectos culturales que ejerce sobre la sociedad que la creó y la sigue transformando.

² La cultura urbana de acuerdo con José Magnani (1998) es una expresión tomada en sentido estricto, descriptivo, como conjunto de códigos inducidos por y exigidos para el uso de equipamientos, espacios e instituciones urbanas responsables del desempeño de las formas de sociabilidad adecuadas.

³ El ocio y el entretenimiento son considerados como dos modos de ser antagónicos en el sentido de Zaida Muxi (2004: 98-102), el primero con un carácter no lucrativo vinculado con la sociabilidad y el segundo de carácter lucrativo y vinculado con el consumo y la socialité, pero que a su vez se complementan para satisfacer las necesidades de recreación y descanso al proporcionar gustos, restablecimientos y gozos durante el tiempo libre que es el marco temporal en el que ambos suceden o pasan (García Ayala, 2012).

⁴ La mancha cultural, es entendida en el sentido de Magnani, como la conjunción de todos los lugares que funcionan como puntos de referencia donde los ciudadanos llevan a cabo encuentros frecuentes pero no previstos, cuyas prácticas están interrelacionadas en una continuidad espacial limitada con actividades similares o distintas, pero que en conjunto se complementan con el propósito de viabilizar una práctica predominante (Tena 2007: 366).

⁵ El *lugar de alta significación* es un concepto elaborado para designar un lugar de la sociabilidad y/o la socialité imaginado, es decir, un territorio emocional y con sentido específico destinado a la convivencia social cotidiana o esporádica donde se establecen redes de sociabilidad básicas, complejas y de socialité dependiendo de si este punto de encuentro es de carácter local, extra-local o metropolitano, una relación que desencadena tanto una serie de significados, símbolos y valores como de afectos y sentimientos (García Ayala, 2012).

⁶ El paisaje se podría definir como un punto de vista de conjunto sobre una porción del territorio, a escala predominantemente local; también tiene que ver con la idea de algo que se ve, de una realidad sensorialmente perceptible; por otra parte, también es la idea de un “conjunto unificado”, de una multiplicidad de elementos (relieve topográfico y de hábitat, boscosidades, lugares de memoria, objetos patrimoniales, jardines, entre otros) (Giménez, 2005: 436).

⁷ El concepto de *imaginario* hace referencia por un lado, a la actividad de invención, de creación, de apropiación, de percepción, de conformación de una visión de la realidad de los actores sociales y, por el otro, a los productos que resultan de esta actividad y que ponen de manifiesto sus particularidades. Leyendas, creencias, historias, mitos, imágenes, pinturas, fotografías, películas, canciones, obras literarias, tradiciones, costumbres, son sólo algunas de las formas en que el imaginario toma cuerpo como actividad y resultado (Milanesio, 2001: 20).

⁸ El ambiente cultural da cuenta de la experiencia de vida característica de un acontecimiento o evento ocurrido durante un periodo, con sus propios condicionamientos sistémicamente interrelacionados que extienden sus dominios a las colectividades, dispuestas a vivirla, afectando sus valores, percepciones, preferencias y comportamientos durante el momento en que deciden estar en ella, construyendo sensibilidades e imaginarios específicos que son

Así, este libro titulado *Escenópolis. La urbanización impulsada por las artes escénicas* tiene como objetivo mostrar el impacto de la urbanización de los espacios de entretenimiento fuera de casa, destinados a los espectáculos escénicos masivos en la Zona Metropolitana de la ciudad de México, lo que ha servido para analizar el impacto de este tipo de sitios y las prácticas que albergan en su proceso de urbanización con base en las pautas culturales, económicas, políticas y territoriales impulsadas por las industrias culturales del cine, el teatro, la danza, la ópera y el circo, que moldean a la urbe capitalina en el siglo XXI.

De forma que esta obra no sólo se enfoca a caracterizar la distribución territorial de los escenarios destinados a las artes escénicas, sino que principalmente pretende aportar elementos para entender cuáles son los efectos culturales que generan estos sitios de entretenimiento destinados a los espectáculos escénicos masivos, creados por instituciones públicas y privadas, pero particularmente por las industrias culturales construidas a partir de este tipo de espectáculos en la Zona Metropolitana de la Ciudad de México. Entendiendo que es el conjunto de efectos culturales generados en la sociedad por cines, teatros, foros, carpas y demás recintos destinados a albergar las artes escénicas, lo que incorpora la sociedad como lugar de experiencia urbana, permite moldear sus formas de vida, territorializarse y brindarse como una adscripción urbana particular que opera a distinta escala y bajo distintas modalidades sociales y culturales.

Desde esta perspectiva se realizó un estudio sobre la inserción de este tipo de sitios en el tejido urbano de la Zona Metropolitana de la Ciudad de México, por medio de un análisis territorial y sociocultural, con apoyo cartográfico, documental y de registro de campo, y tuvo como propósito generar un mapa descriptivo sobre los rasgos generales de estas actividades de entretenimiento y su relación con otras prácticas, para inferir el impacto de este tipo de entretenimiento en el actual proceso de urbanización de la ciudad de México, inmersa en la globalización económica y las formas culturales posmodernas. Por lo que, este libro debe tomarse como un documento analítico el cual consta de tres capítulos.

El primero titulado: “Formas y circuitos del tiempo libre en la ciudad de México”, está conformado por un subcapítulo denominado “Distrito Federal, entretenimiento y urbanización en el siglo XXI” donde se realiza un análisis

visiones particulares sobre una determinada forma de ser y de actuar en un contexto socioespacial y temporal específico (García Ayala, 2012).

INTRODUCCIÓN

sobre el negocio de la recreación y las implicaciones que hoy tiene para la urbanización de las ciudades, sobre todo a raíz del ocaso de la ciudad industrial, la tercerización de las ciudades desarrolladas y su vinculación con el Distrito Federal. Tomando como muestra los espectáculos masivos asociados a las artes escénicas.

El segundo capítulo titulado: “La urbanización sociocultural de las artes escénicas en vivo en la ciudad de México”, se analiza el impacto que han tenido las industrias culturales que se han conformado a partir de las artes escénicas en vivo, como parte del proceso de urbanización de la ciudad de México, consideradas como disciplinas artísticas que han formado parte del disfrute del tiempo libre de los ciudadanos de las grandes ciudades principalmente desde la segunda parte del siglo XIX. También se analizan las características de los circuitos del circo, el teatro, la danza y la ópera en la capital mexicana y su zona metropolitana, desde sus orígenes como patios de maroma y espectáculos al aire libre, hasta llegar a los grandes escenarios del espectáculo que cuentan con los avances tecnológicos suficientes para albergar las posmodernas puestas en escena, pasando por la construcción de los grandes teatros en la época porfiriana, y los centros culturales del Estado que concentran la mayor diversidad de artes escénicas en vivo dentro de sus instalaciones aun en el siglo XX.

También se busca explicar el estado actual de los circuitos de artes escénicas en vivo, cuyas reglas giran en torno al aparato Estatal que se ha conformado para difundir, albergar y enseñar las disciplinas artísticas consideradas como artes mayores (teatro, danza, ópera), pero que en la actualidad se trata de extender al circo —considerado en México (equivocadamente) como un arte menor— que ha subsistido gracias a los esfuerzos de empresas familiares, que tradicionalmente han hecho las artes circenses en el país. Lo anterior no significa que los circuitos de las artes escénicas en vivo no representen un negocio para los industriales del entretenimiento; en el país estos han tenido que conformar diversas estrategias para hacerse de recursos económicos y humanos, montar sus puestas en escena y poderlas vender no sólo en la metrópoli capitalina, considerada como el principal polo de desarrollo de las mismas, sino en el interior de la República.

Las dinámicas establecidas en estos circuitos comerciales y de arte, ha provocado que no exista una línea clara que distinga entre uno y otro, lo que se hace más complejo si se considera la tendencia de las disciplinas escénicas hacia la combinación de dos o más de ellas, dentro de una misma puesta en escena, lo que ha traído a la posmodernidad dentro de las mismas, lo que es

una muestra de las nuevas identidades e imaginarios a los cuales se adscriben los espectadores que acuden a ellas, y principalmente las nuevas generaciones, que a diferencia de las tradicionales, no solo se concentran en un escenario atraídos por su gusto a una disciplina específica, sino que buscan llenar sus sentidos con un espectáculo que concentre las más altas y ensalzadas muestras de la alta cultura escénica virtual, dentro de un marco de luz y sonido, así como de la más avanzada tecnología.

En el tercer capítulo titulado “La urbanización sociocultural del séptimo arte en la ciudad de México”, se analiza el impacto que ha tenido la industria del cine en la urbanización sociocultural de la urbe capitalina, considerada como la principal arte escénica diferida que los ciudadanos disfrutaban fuera de sus casas. Aquí se analizan las características de los circuitos de cine en la ciudad de México y su zona metropolitana, desde sus orígenes en 1896, con la primera exhibición en el Salón Rojo, hasta las grandes salas cinematográficas que dominaron la mayor parte de la exhibición cinematográfica en el siglo XX, sin olvidar su ocaso debido entre otras cosas, a la llegada de los multicinemas extendidos actualmente por la Zona Metropolitana de la Ciudad de México (ZMCM) o las salas hiperreales (Megapantallas IMAX, Cinemas Má, Salas VIP, Cinemas Platino, Domos Digitales y más) que se han especializado en servir a nichos específicos de espectadores.

También se explica cuál es el estado actual del circuito de cine, considerando como el más importante dentro de las artes escénicas por el número de salas, distribución en la ZMCM, número de funciones y espectadores, aspectos que han convertido al cine en un producto comercial que estructura toda una dinámica económica que parte de la exhibición cinematográfica y se extiende a otros ámbitos, como la producción, distribución de películas, las venta de comida y bebidas expeditas en cada sala o de dvd originales o piratas, y hasta en la enseñanza y conservación del cine, lo que despliega el circuito cinematográfico a circuitos como el de *cineclubs* que se manejan con lógicas diferentes a las impuestas por el mercado.

Este último aspecto condujo a analizar al cine como un producto cultural que recrea identidades e imaginarios entre los espectadores, convirtiéndose en un testimonio de las formas de vida y visiones de los ciudadanos, y en los últimos tiempos principalmente de los que habitan las grandes ciudades del orbe como la de México, que desde los inicios del cine en nuestro país se ha convertido en uno de los principales personajes filmicos de la cinematografía

INTRODUCCIÓN

nacional,⁹ donde los cineastas han demostrado que la urbe capitalina no es sólo una, sino la suma de varias. De ahí la importancia de dar una muestra de las distintas ciudades de México que el cine mexicano contemporáneo ha reflejado en películas, como: “Fuera del cielo”, “Temporada de patos”, “Vivir mata”, “Todo el poder”, “Amar te duele”, “Amores perros” y “Parpados azules”.

Por último, tenemos las conclusiones sobre las pautas que están dictando las artes escénicas para impulsar la urbanización de la ciudad de México en el siglo XXI, donde se establecen también tendencias y prospectivas que se piensa dominarán la dinámica de los circuitos y entornos urbanos relacionados con este tipo de escenarios que hoy día se han convertido en sitios fundamentales para entender las formas de vida de los habitantes de las grandes urbes. Aunado a esto, se muestran los mapas metropolitanos que dan cuenta de la extensión territorial de los circuitos culturales mencionados, así como los documentos bibliográficos, hemerográficos y mediográficos que sirvieron para fundamentar la información de este libro que es la primera entrega de una serie de tres libros que explican las pautas de la urbanización del siglo XXI, impulsadas por las artes escénicas.

⁹ Véase Lorena Lozoya (2004), *La Ciudad de México como Tesis de Licenciatura*, UNAM ENEP-Acatlán.