

# La narrativa y la divulgación significativa del patrimonio en sitios arqueológicos y museos

Manuel Gándara V.\*



Pirámide de Kukulcán (El Castillo) en Chichén Itzá **Fotografías** Manuel Gándara

## ¿DEBEMOS USAR LA NARRATIVA EN MUSEOS Y SITIOS ARQUEOLÓGICOS?

Todos hemos oído alguna vez que es deseable que el cedulario en un sitio arqueológico o una exposición “cuente una historia”. En ese sentido, lo que ahora expondré no pretende novedad.<sup>1</sup> Lo que podría ser nuevo (y espero que útil) es cómo abordar esa recomendación. Se trata, por cierto, de una recomendación con un problema: contar una historia implica un mínimo de linealidad, una secuencia de lectura no siempre deseable o posible: el público puede fácilmente no seguir la circulación sugerida, saltarse elementos o incluso no llegar al final del recorrido.

¿Qué ganamos entonces adoptando una lógica narrativa? Habrá ocasiones en que no se quiera o pueda contar historias (y eso está bien), pero intentaré mostrar que cuando se quiere y se puede es posible ganar mucho, y a la inversa, *perder mucho* al desatender los aspectos dramáticos de un recorrido en un sitio o en una exposición.

En mi caso, me interesé por estos aspectos luego de explorar el diseño de experiencias, campo surgido en respuesta a la “economía de la experiencia” que postularon Pine y Gillmore (1999). Ellos proponen que la economía de las materias primas pasó a los productos manufacturados y,



The Australian Museum, Sidney

desde mediados del siglo pasado, de éstos a los servicios, para centrarse en las últimas décadas en las experiencias, cuya industria incluye a las de los espectáculos, los deportes y los viajes, entre otras. Dentro del capitalismo salvaje esto implica un turismo de masas que por lo general no es respetuoso del patrimonio y que las “experiencias” acaben siendo triviales, más bien “vivencias” en el sentido expresado por Bauman (*apud* Ledesma, 2011: 48).

Me preocupaba entonces la existencia de una nueva presión sobre el patrimonio proveniente de públicos que desean adquirir “experiencias”. Se vuelve entonces relevante estudiar en qué consiste una experiencia y cuáles pueden ser ahora las expectativas de los visitantes, sin que ello implique adoptar de manera acrítica el discurso de la economía de la experiencia, si no por otra cosa, porque si en vez de ofrecer vivencias trivializadas ofrecemos experiencias significativas, nuestras posibilidades de fomentar una cultura de conservación se multiplican.<sup>2</sup>

Pyne y Gillmore (1999: 98-99) caracterizaban una experiencia como interna, resultado de la participación física, emocional, intelectual o espiritual en algo; y ese algo se pue-

de orquestar para maximizar su efecto: hacerlo que gire en torno a un tema, transformar el entorno, la escala o la duración, etcétera: es decir, resulta posible *diseñar* experiencias, como cuando armamos un cumpleaños sorpresa.

Sheddroff (2001), pionero de este nuevo campo, señala que las buenas experiencias poseen de manera típica un inicio, un desarrollo donde se produce una tensión y por último un desenlace, y que para mantener la atención del público se deben eliminar los elementos que no sean indispensables. Al comentar esto con mi hija Mariana, quien estudió literatura dramática, me dijo:

—Pero, papá, ¡eso no es más que la definición del drama!

En efecto, eso es lo que el drama bien realizado logra mediante la narración. Así que me sugirió leer sobre drama y narración. No intentaré resumir lo leído, que de todas maneras no es más que una pequeñísima muestra de lo que existe, amén de que no hay espacio ni soy un experto en la materia: soy un mero arqueólogo metido a divulgador. Sólo destacaré algunos elementos de tres textos que me parecen directamente aplicables al diseño de la divulgación en sitios y museos.

### LOS ELEMENTOS CENTRALES DE LA NARRATIVA

Aunque la posmodernidad aportó nuevos formatos y maneras de narrar, a la mayoría del público le resulta más familiar, y en ocasiones más satisfactorio, ver una historia de corte clásico. En esas historias, como señala McKee (1997: 135-315), hay típicamente un protagonista con un objeto de deseo (conquistar a la chica, llegar a ser rey, vencer al tirano, evitar la destrucción del mundo, etcétera). Cumplir este deseo, sin embargo, por lo general se complica porque hay algo que lo impide: un antagonista (ya sea una persona, un grupo, las fuerzas divinas o de la naturaleza), con lo cual se genera un conflicto.

El conflicto será el motor de la historia: durante la narración veremos al protagonista superar obstáculos, en intentos sucesivos en los que cada vez arriesga más, con lo cual se genera la tensión dramática que se resolverá en el clímax de la historia, ya sea para bien, en cuyo caso estaremos (simplificando mucho las cosas) ante un melodrama o una comedia, pues si salen mal tendremos una tragedia.

El conflicto puede tomar muchas formas o variantes (con miniconflictos que generan tramas subsidiarias), pero es el tránsito del inicio del conflicto a su resolución, lo que constituye el “arco dramático” y sin el cual no hay historia (*ibidem*: 210).

Para entender esta idea imaginemos, parafraseando a McKee, la siguiente historia: chico conoce a chica; se enamora de ella; se casan y viven felices el resto de sus días... ¿Y? ¡Qué aburrido: no pasó nada! En general, para crear interés se requiere de un conflicto: por ejemplo, chico conoce a chica, se enamoran y resulta que sus familias son enemigas a muerte: ahora hay expectación, dado que no sabemos si lograrán vivir su amor (*Romeo y Julieta*); o bien, chico conoce a chica, se enamora y resulta que chica no es chica, sino en realidad otro chico (*El juego de las lágrimas*). En fin, las variaciones son infinitas, pero es siempre el conflicto el que mueve a la historia, mantiene el interés y, al resolverse, libera la tensión generada y nos deja satisfechos.

Al contar la historia resulta crucial “recortar la realidad”: que lo que aparezca sea en realidad indispensable como parte de la trama o del fondo sobre el que la trama se desarrolla. Es esta “economía narrativa” la que autores como Brook (1995) destacan como uno de los elementos centrales del drama: cualquier cosa sobrante distrae y debilita la tensión, desde el diálogo hasta la escenografía: por eso en escena sólo puede haber un par de sillas que no obstante nos permiten imaginar la sala del trono del rey, un bar de mala muerte o un acogedor comedor doméstico: la narración permite que el público imagine y llene ese “espacio vacío” del que habla Brook: un espacio y una narración a los que hay que “vaciar” de todo lo que no sea significativo, para sólo dejar aquello que contribuya a que la historia avance y finalmente concluya.

### EL PAPEL PEDAGÓGICO DE LA NARRATIVA

La plática con Mariana me recordó un libro leído hace años en el contexto de la pedagogía, el cual destaca las virtudes de la narración como apoyo y promotora de aprendizajes: me refiero a Egan (1989: 6), quien cuestiona algunos principios pedagógicos que, mal aplicados, han ido en detrimento de una mejor educación.

Por ejemplo, la idea de que los niños en edad temprana no son capaces de entender las relaciones causales y deben esperar a que su cerebro se desarrolle para comprender cómo una causa produce un efecto. Pues sí, quizá sea así en la ciencia, pero cualquier niño de cinco años entiende por qué el cazador mató al lobo en *Caperucita roja*. Entiende a la perfección las ideas de motivación y causalidad, aunque no pueda articularlas. Y, de manera paradójica, lo hace porque comprende nociones tan abstractas como las del bien y el mal, justicia e injusticia y otras oposiciones con las que procesa, de manera emocional y moral, el contenido de la historia. El propio Egan (*ibidem*: 7-17) argumenta que otros principios sufren la misma suerte, como ir de lo conocido a lo menos conocido. Pero un niño pequeño interactúa sin problemas en su imaginación con naves espaciales, dinosaurios, brujas malvadas y otras cosas que no ocurren en su entorno real inmediato. Si bien se argumentaría que sí lo hacen gracias al bombardeo televisivo, eso no explica por qué tales seres “desconocidos” les son inteligibles y atractivos. Se trata del poder de la narración y de lo que Egan parece considerar una predisposición humana: la de crear oposiciones binarias para entender un conflicto.

Egan argumenta que quizá estemos restringiendo la educación a un modelo lineal en el que primero fijamos objetivos (hoy día “propósitos”); con ellos seleccionamos contenidos a “transmitir”, y finalmente evaluamos la retención, salvo que en realidad el currículo controla los contenidos y la escuela tradicional premia su cantidad, no su calidad o pertinencia. Su modelo alternativo (o complementario) toma la propia estructura dramática y la hace jugar a favor del aprendizaje. Y si el paciente lector me sigue, verá la relevancia de este modelo al trabajo en sitios y museos.

El modelo tiene cinco pasos:

1. Identificar la *importancia*: qué hace a este tópico importante; por qué habría de importarle a los niños; qué lo hace atractivo (*engaging*).
2. Encontrar oposiciones binarias: qué oposiciones binarias poderosas capturan mejor la importancia del tópico (por lo general oposiciones que involucran *emociones* o *valores*, no sólo elementos cognitivos en sentido reducido).
3. Organizar el contenido en la forma de una historia: cuál representa de manera más dramática los opuestos binarios para permitir acceso al tópico; cuál articula mejor el tópico como narración.

4. Conclusión: cuál es la mejor manera de resolver el conflicto inherente: qué grado de mediación entre esos opuestos es apropiado buscar (ya que a veces nos interesa que vean más allá de la dicotomía bueno-malo, justo-injusto, etcétera, y empiecen a discernir gradaciones entre esos extremos).

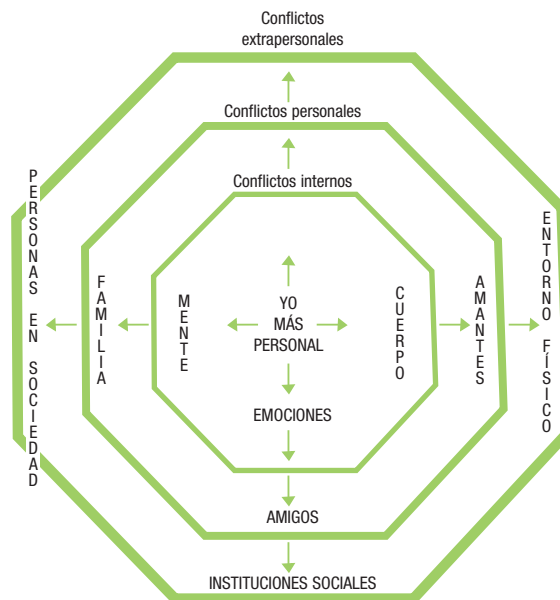
5. Evaluación: cómo podemos saber si el tópico se comprendió, se captó su importancia y se aprendió el contenido (*ibidem*: 41 y ss.).<sup>3</sup>

Si sustituimos “importancia” por “relevancia”, “niños” por “público”, “tópico” por “tópico + tesis”, “contenido” por “colección o elementos patrimoniales”, el modelo no sólo es compatible con algunas de las ideas centrales de la divulgación significativa, sino que le aporta elementos nuevos, aplicables en museos y sitios.

### LOS APORTES DEL GUIÓN CINEMATográfico

La plática con Mariana fue el pretexto perfecto para leer sobre el guión cinematográfico, y ello me llevó a un gran descubrimiento: el libro de McKee *Story* (1997), titulado así en inglés y desafortunadamente traducido al español como *El guión*.

Para resumir algunas de las ideas centrales del mismo, McKee comparte con otros especialistas la importancia del conflicto como motor de la historia (*ibidem*: 135). El conflicto, sin embargo, no es por necesidad entre extremos de un par binario (aunque los implique), sino que puede asumir muchas formas de acuerdo con la naturaleza de la fuerza antagonica a que se enfrenta: en el primero de varios “círculos” concéntricos (*ibidem*: 146-147) el conflicto puede originarse en el interior del propio protagonista: sus valores, sus



Los tres niveles de conflicto (McKee, 2010: 183)

creencias, la imagen de sí mismo; afuera, donde el conflicto es con su entorno inmediato: familia, amigos, amores, colegas, otros individuos cercanos; y en el ámbito más exterior, ya sea con la naturaleza, con otros grupos sociales, con la divinidad, con el poder, con “el sistema”, etcétera. Aunque en una película puede haber varios conflictos en diferentes círculos, por lo general uno organiza y subordina al resto.

Así, el conflicto se inicia con el “incidente disparador”, el punto en la historia, típicamente al inicio de la película, donde primero se nos plantea el conflicto: la dificultad del personaje para lograr su objeto de deseo.

El tratamiento de McKee del arco dramático (*ibidem*: 189 y ss.) es más sofisticado que el de Egan: además de retomar los momentos clave de este arco (planteamiento, desarrollo, clímax y desenlace), propone que más que una línea recta, ésta es quebrada: la tensión se genera porque el incidente disparador pone al protagonista en la primera de una serie de intentos por lograr su objetivo, que por alguna razón fracasan; el protagonista avanza un poco pero vuelve a fracasar, y con cada avance y fracaso lo que está en juego crece: debe poner más en riesgo (su vida, su reputación, su amor, su poder, su dinero o aquello sobre lo que la historia gira). En el clímax, la apuesta es tan fuerte que el protagonista saldrá transformado de esta última confrontación. Con ello la tensión dramática llega a su punto más alto y por último al desenlace (*ibidem*: véase el modelo de la página 151).

McKee muestra lo necesitados que estamos de entender el mundo a través de historias, las cuales van desde la anécdota sencilla contada en el café hasta el chisme sobre el romance del jefe de la oficina. La diferencia con las historias narradas por

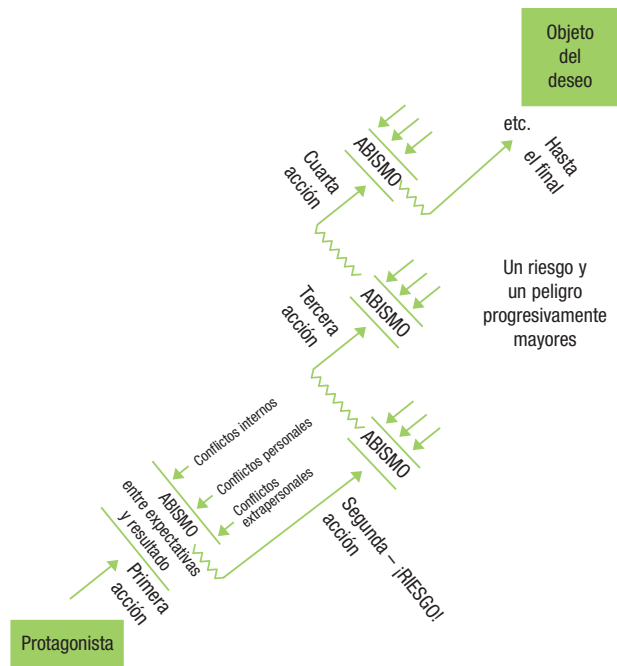


Diagrama tomado de McKee (2010: 190)

los cineastas por lo general se relaciona con lo que McKee llama la “idea controladora” o “tesis” de la película (*ibidem*: 115), que en muchos casos suele ser resumible como moralejas, tales como “No se puede alterar un destino adverso” o “El amor puede vencer incluso los prejuicios de orientación sexual”, para referirme a los ejemplos que citaba unos párrafos atrás. Pero no se trata de un sermón ni de decir con palabras esta idea central, sino de presentarla al auditorio sin necesariamente enunciarla porque, como señala McKee, el drama es la unión entre la verdad y la emoción: no funciona como la demostración de un teorema en matemáticas, el cual opera en forma racional, sino como una manera de mostrar verdades fundamentales por las vías del afecto y la emoción.

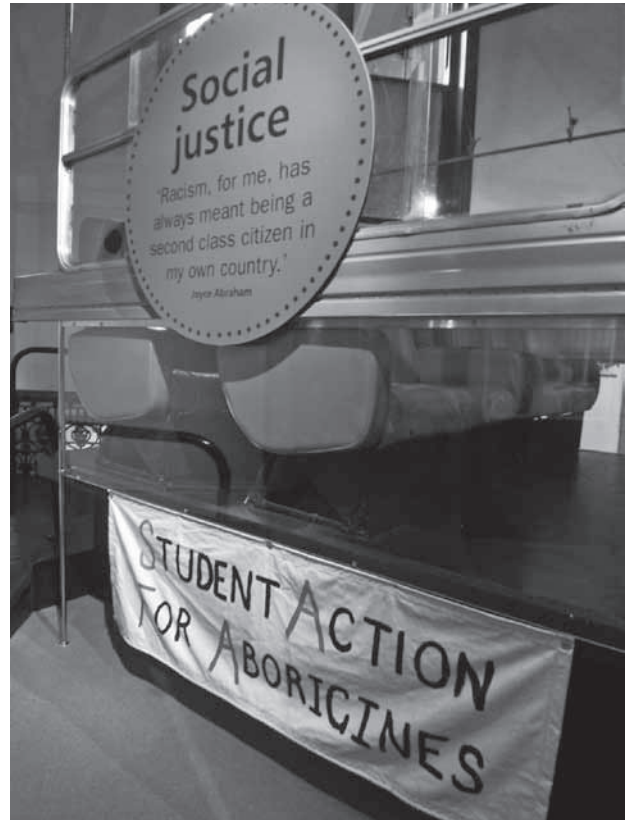
Podría seguir por horas sobre este texto, pero prefiero ilustrar con rapidez lo expuesto hasta aquí con dos casos: Chichén Itzá y el Museo Australiano.

#### UN FINAL PREMATURO

Hace un par de años realizamos, en una colaboración entre la Dirección de Operación de Sitios (DOS), la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones y la línea de Conservación del Patrimonio Arqueológico del Posgrado en Arqueología de la ENAH, un estudio relámpago de públicos en la zona arqueológica de Chichén Itzá (DOS-INAH, 2009).

Aquí sólo reportaré uno de los hallazgos relevantes: que muchos visitantes ni siquiera se quedan media hora en el sitio. Aunque puede haber muchas explicaciones (desde que vienen en un *tour* con otro objetivo y donde Chichén es una pequeña parada obligada hasta que nadie usa el plano de orientación –por cierto, mal ubicado y parcialmente bloqueado por vendedores ambulantes–), una de mis alumnas, Sonia Peña, hizo una hipótesis particularmente plausible: en el caso de visitantes que tal vez no tenían restricción de tiempo, el problema es que el arco dramático sufría un corto circuito: como recordarán quienes conocen la zona, desde la taquilla se camina en línea recta hacia la Gran Nivelación y, salvo porque en parte del trayecto las copas de los árboles impiden una visual clara, lo que el visitante ve de golpe es la principal atracción del sitio: El Castillo. Por supuesto, se quedan maravillados durante unos instantes, quizá caminan alrededor, se enteran de que no pueden subir a éste ni a los otros edificios, se toman una foto y se van.

Qué sucedería, preguntaba Sonia, si en vez de llegar en línea recta y de inmediato a lo que constituye el clímax del sitio, se visitara Chichén como hace muchos años se hacía, cuando el sendero se desviaba hacia el sur en dirección a Chichén Viejo: los visitantes llegaban hasta un punto desde el que veían el complejo de Las Monjas, podían caminar hacia el Observatorio (otros edificios emblemáticos del sitio) para finalmente ascender, dejando atrás una frondosa cubierta vegetal, hacia la Gran Nivelación: entonces conta-



Autobús del movimiento estudiantil en The Australian Museum

rían con vistas hacia el Templo de los Guerreros, el Juego de Pelota y Las Mil Columnas (el Mercado), dado que todos quedan en el campo visual, junto con la magnífica silueta del Castillo. En ese trayecto era difícil no percatarse del sacbé hacia el Cenote Sagrado o ignorar la presencia del Juego de Pelota. Apostamos a que esa visita sería más satisfactoria, se prolongaría más tiempo y daría una mejor oportunidad de apreciar los valores patrimoniales del sitio. Y lo haría porque el recorrido trabaja a favor, no en contra, de un arco dramático eficaz.

#### UN CLÍMAX ANULADO POR LA CIRCULACIÓN: EL MUSEO AUSTRALIANO DE SYDNEY

The Australian Museum, en la ciudad de Sydney, es una de las más antiguas instituciones de ese país. Sin embargo, resulta sorprendente lo actual de su propuesta museográfica y la eficacia con que logra su propósito. En particular, la sala dedicada a las poblaciones autóctonas del continente constituye una de las mejores exposiciones que he visto en mi vida.

En vez de iniciar con la clásica presentación del ambiente y luego avanzar en orden cronológico, se comienza con los mitos de la creación relativos al estado del “sueño” primigenio del que surgió la vida; luego se presenta la diversidad cultural e incluso física de las poblaciones originarias y cómo, lejos de ajustarse al estereotipo del salvaje sostenido en una pierna y apoyado en su bastón, hoy día hay aborígenes en todos los campos de la actividad: desde artistas hasta políticos. En seguida se rastrea la profundidad histórica (con el peor elemento de la exposición, que son unas vitrinas aburridísimas y evidentemente diseñadas por arqueólogos), para luego tocar temas mucho más interesantes, que van desde la cultura material (destacan las distintas variedades de búmeran) hasta el conflicto interétnico, presentado por primera vez como el conflicto entre el sistema legal de los blancos y las normas tradicionales.

A partir de este punto la museografía, en colores brillantes y con amplios espacios, se modifica: nos enfrenta ahora a un laberinto sombrío formado por unas mamparas que contienen carteles relativos a “los niños robados”: de acuerdo con una ley vigente en la década de 1970, los niños mestizos estaban bajo custodia del Estado australiano, que podía relocalizarlos y alejarlos de su familia aborigen para “blanquearlos”, por lo común mediante una educación religiosa. Los hijos podían acabar separados sin que los padres o madres tuvieran derecho a apelar para recuperarlos.<sup>4</sup>

El siguiente elemento que destaca en la museografía es un autobús de los años sesenta. Pronto aprendemos que se trata del “autobús de la libertad”, donde viajaban universitarios aborígenes y blancos para promover la lucha por los derechos civiles, de manera similar a como lo hicieron las “caravanas de la libertad” en Estados Unidos. Dentro del au-

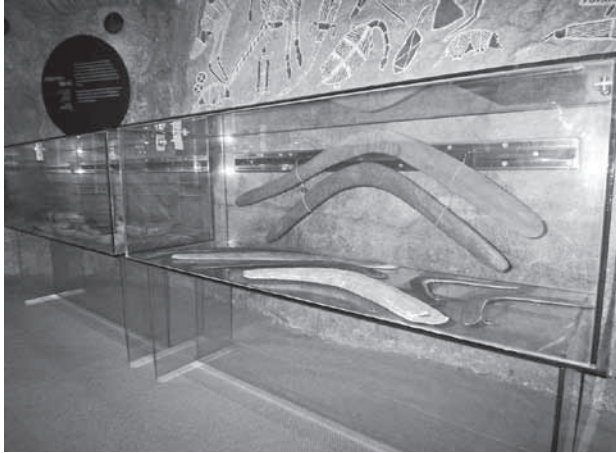


Andador hacia la pirámide en Chichén Itzá

tobús un monitor nos presenta segmentos (largos, pero hay forma de sentarse para verlos) de un famoso documental que narra las peripecias de este grupo; vemos momentos clave en que los medios masivos finalmente se ocuparon de cubrir la travesía, lo que generó cada vez más conciencia sobre la discriminación y apoyo al movimiento para acabar con ella. Se trata de un video conmovedor, de seguro conocido por los australianos pero que para los fuereños comunica con gran fuerza lo que estaba en juego, así como el tesón de los activistas al vencer cada vez obstáculos mayores.

Para continuar con el recorrido conocemos a algunos de los líderes del movimiento y, en seguida, los frutos que dio en un plazo sorprendentemente corto: el reconocimiento de los derechos a la tierra, la generación de leyes contra la discriminación, la mejora en las condiciones de vida, el propio orgullo aborigen, etcétera, e incluso una marcha de la reconciliación nacional, en la que blancos y aborígenes cruzaron de la mano el Puente del Puerto, además de que leemos sobre el acto en que el gobierno de Nueva Gales del Sur (no así el primer ministro del país) pidió una disculpa oficial a la población aborigen. Es decir, los maltratos, la violencia y las múltiples injusticias cometidas durante años al final eran reconocidas y se intentaba empezar a corregirlas para lograr una Australia más humana, unificada. A pesar de múltiples tribulaciones y fracasos parciales, ¡el movimiento había triunfado!

En este momento clave el visitante, prácticamente con el puño en alto y clamando “¡Victoria!”, se pregunta ahora cómo salir de la sala, puesto que allí termina. Mira para todos lados quizá en busca de una muy discreta puerta de salida (que al menos yo no encontré). Pero no: en este momento apoteósico lo único que queda es volver a caminar el trayecto recorrido. Es como si al final de una estrujante película me forzaran a verla otra vez, ahora en reversa: hay que pasar de nuevo por el laberinto de los niños robados, recorrer la cultura material, ver una vez más la aburrida vi-



Boomerangs en The Australian Museum

trina arqueológica, para a la postre salir por donde se entró. El efecto dramático se minimiza.

Dudo que esta especie de *flashback* masivo haya sido intencional. Y si lo era entonces fracasó, porque a diferencia de películas que intercalan en los créditos finales imágenes con momentos clave de la trama, aquí nos obligan a ver toda la película de nuevo y en reversa. Aparentemente a nadie se le ocurrió que, una vez llegado el desenlace, el visitante tuviera la opción de salir de la exposición en ese momento.

Más que un error de circulación se trata, en realidad, de un error en la narrativa dramática.

### UNA REFLEXIÓN FINAL

Aquí la tesis no es “hagamos de todas las exposiciones relatos o historias que cumplan en forma adecuada con la teoría dramática”. Como dijimos al inicio, eso no siempre se puede ni siempre se quiere. La tesis tampoco es “que el museo en su conjunto (o la exposición o el cedulario del sitio arqueológico) tenga siempre un único arco dramático exitoso”: habrá casos en que intentarlo sería forzar la situación, cuando quizá contar varias minihistorias aisladas, particulares, resulte mejor.<sup>5</sup>

La tesis es: creo que museógrafos y divulgadores haríamos bien en estudiar cómo la teoría dramática (en particular su expresión en el cine) puede inspirar u orientar mejores soluciones. La capacidad sintética de una buena narrativa, su poder para mover nuestras emociones, su forma de ligar razón y afecto son maneras eficaces de convocar a la conservación patrimonial.

Por desgracia, al menos a los arqueólogos nadie nos entrena en ese tema. Pero esa carencia sólo invita, una vez más, a sacar provecho de la naturaleza interdisciplinaria de la museología para crear alianzas y nutrirnos de manera crítica de lo que aportan dramaturgos y cineastas ❖

\* ENCRYM, INAH (gandarav@cablevision.net.mx)

### Notas

<sup>1</sup> Como es bien sabido, las artes dramáticas nutrieron desde temprano a la museografía mexicana, que usó escenográficamente la luz, el color y el volumen.

<sup>2</sup> Potenciar esas posibilidades es uno de los objetivos de nuestro enfoque, llamado “divulgación significativa del patrimonio arqueológico”. Se trata de una forma de “interpretación” o traducción de los valores patrimoniales a un lenguaje que el público entienda y disfrute (Gándara, 2001 y 2004; Jiménez, 2001, 2005 y 2007; Ledesma, 2007 y 2011; Mosco, s. f.). El enfoque es extensible al patrimonio histórico (Gándara, 2009).

<sup>3</sup> Y esto no sólo es teoría: el libro contiene ejemplos detallados de aplicación en historia, ciencias sociales, literatura e incluso matemáticas.

<sup>4</sup> Véase *Rabbit Proof Fence (La cerca a prueba de conejos)*, película que expresa este conflicto con gran fuerza, al contar la historia de tres niñas que escapan de una de estas “estaciones de blanqueo” para intentar regresar a casa.

<sup>5</sup> Al comentar una versión preliminar de este trabajo, Fernando Félix señaló que una solución consiste en que cada área o rincón tenga su propia narrativa, su propia historia (¡gracias, Fer!). Requeriríamos entonces de una lógica cinematográfica o de una serie televisiva; por ejemplo, *La ley y el orden*, en la que cada capítulo tiene su propio arco dramático y donde, a su vez, en cada temporada hay un arco dramático mayor —e incluso otro que se cuenta a lo largo de la serie entera, como en *Friends*.

### Bibliografía

- Brook, P., *The Empty Space: A Book About the Theatre: Deadly, Holy, Rough, Immediante*, Nueva York, Simon and Schuster, 1995.
- DOS-INAH, “Estudio diagnóstico de públicos para Chichén Itzá”, México, INAH, 2009.
- Egan, K., *Teaching as Story Telling*, Chicago, University of Chicago Press, 1989.
- Gándara, M., “Aspectos sociales de la interfaz con el usuario. Una aplicación en museos”, tesis de doctorado, México, UAM-A, 2001.
- \_\_\_\_\_, “La interpretación temática: una aproximación antropológica”, en H. Hernández de León y V. Quintero (eds.), *Antropología y patrimonio. Junta de Andalucía*, Sevilla, Comares, 2004, pp. 110-124.
- \_\_\_\_\_ (coord.), “Proyecto de interpretación del patrimonio cultural de León, Guanajuato”, León, Instituto Cultural de León/Vive el Tiempo, 2009.
- Ledesma, P., “Arqueología e interpretación temática en Tlatelolco”, tesis de licenciatura en arqueología, México, ENAH-INAH, 2007.
- \_\_\_\_\_, “El tesoro de Cuauhtémoc. Tiempo libre y disfrute del patrimonio arqueológico en Tlatelolco”, tesis de maestría en arqueología, México, ENAH-INAH, 2011.
- Jiménez, María Antonieta, “La conservación del patrimonio arqueológico mediante la interpretación temática”, tesis de licenciatura en arqueología, México, ENAH-INAH, 2000.
- Jiménez Izarraraz, M. A., “La conservación del patrimonio arqueológico a través de la interpretación temática”, México, ENAH-INAH, 2001.
- Jiménez, I. M., “La gestión del patrimonio arqueológico en México. Valoración y propuestas”, tesis de maestría en arqueología, México, ENAH-INAH, 2005.
- \_\_\_\_\_, “Estrategias de planeación para la divulgación del patrimonio”, en *Red Patrimonio. Revista Digital de Estudios en Patrimonio Cultural*, 2007.
- Mosco, Alejandra, “Metodología interpretativa para la formulación y desarrollo de guiones para exposiciones”, tesis de maestría en museología, México, ENCRYM-INAH, s. f.
- McKee, R., *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting*, Nueva York, HarperCollins, 2010.
- Pine, B. J. y J. H. Gilmore, *The Experience Economy*, Cambridge, Harvard Business School Press, 1999.
- Shedroff, N., *Experience Design*, Indianápolis, New Riders, 2001.