

5. Conclusión

El Ex Convento de Cuilapan cuenta con diversos elementos que incrementan su valor como patrimonio cultural. Es desafortunado el hecho que, hasta el momento, no se hayan realizado proyectos, eventos o comunicaciones visuales que inciten la promoción del lugar entre oaxaqueños y turistas. Este proyecto pretendió ser un prototipo para cambiar esta circunstancia, mediante una dinámica multidisciplinaria de arquitectura, diseño y cultura. Esto último resultó un reto, debido a que involucra el estudio y conocimiento de diferentes áreas académicas para lograr un artefacto final completo, con un propósito y con una investigación que justifica su realización.

La recepción del artefacto (video) dentro del grupo de personas evaluadas fue la esperada, ya que se interesaron en el Ex Convento de Cuilapan, lograron entender la leyenda y cómo esta forma parte del patrimonio cultural del lugar, e igualmente pudieron identificar los elementos góticos presentes.

Este proyecto es una prueba piloto. Se puede mejorar en aspectos de investigación y de diseño. Se pueden iniciar estas mejoras contemplando un manejo iterativo para evaluar la opinión de más espectadores, además de los ya evaluados. Las entrevistas realizadas no son un medio suficiente para la evaluación del prototipo, por lo que se sugiere realizar grupos de enfoque con la propia comunidad del Municipio de Cuilapan, con oaxaqueños y turistas, para conocer sus sugerencias y el recibimiento que le dan a la prueba piloto. Este proyecto se puede mejorar y dar mejores resultados si se llega a contar con el apoyo de las instituciones pertinentes: la Secretaría de Turismo y el Instituto Nacional de Antropología e Historia, para lograr contar con difusión formal y con un espacio dentro del museo del Ex Convento de Cuilapan para la proyección del video.

La mayoría de la población mexicana al ver un monumento o edificio histórico, generalmente no sabe reconocer el estilo arquitectónico al que pertenece el lugar, y el

contexto histórico que se encuentra tras de este. Esto se debe a la falta de interés por parte de las instituciones culturales mexicanas (INAH, Secretaría de Turismo y SECULTA) para promover la información de los recintos, de una manera atractiva que a la vez tenga la capacidad de crear una experiencia entre el público y visitantes. Escogiendo la estrategia adecuada de diseño de información visual, se lograrían proyectos de promoción cultural que logren captar la atención del público y que este comparta su experiencia con otras personas, invitándolas a visitar el lugar. En este trabajo se pretendió principalmente esto, lograr un artefacto que se pudiera compartir a través de cualquier plataforma y fuera atractivo e informativo para los espectadores, para captar su atención y lograr su interés por el lugar presentado. Esta estrategia es pertinente para promover las leyendas con características góticas, que se desarrollen en inmuebles de México como iglesias, catedrales y casas históricas, para promover estos lugares, su cultura y su historia.