

■ Retrato de Mathias Goeritz.



RECUERDA EL CABAÑAS A GOERITZ

ALEJANDRA CARRILLO

Mathias Goeritz dejó una huella imborrable en el panorama de la arquitectura y la escultura tapatía.

Parte de su gran acervo y archivo se encuentra en Guadalajara, específicamente en el Museo Cabañas, ciudad en la que el polaco nacido el 4 de abril de 1915 impartió clases de arquitectura y forjó relaciones con arquitectos importantes de la época como Ignacio Díaz Morales.

Hoy, el Cabañas tendrá una noche de museo con varios talleres y charlas para conmemorar el aniversario del nacimiento de Goeritz comenzando con un taller para chicos, "Creación

de un móvil inspirado en la vía láctea de Mathias Goeritz" de 18:00 a 21:00 horas, donde los jóvenes podrán crear una pieza de arte inspirada en una de las piezas de Goeritz que se conservan en el Cabañas. La entrada es gratuita.

A las 18:30 horas comenzará una conferencia titulada "La enseñanza de la Bauhaus, la educación visual de Mathias Goeritz y el Taller Nómada" impartida por los profesores expertos en arte y estudios curatoriales Sandra Valenzuela y David Miranda, ambos provenientes de la UNAM.

A las 20:00 horas, habrá una presentación musical de la Rondalla Rondador, con música galáctica, un programa con

influencias de música ecuatoriana, sanjuanitos, cumbias y albaos interpretados de manera personal con arreglos minimalistas.

También habrá una observación astronómica de 19:00 a 21:30 horas coordinada por Ramiro Franco Hernández, doctor en Ciencias (Astronomía) en la UNAM y en Astrofísica.

El sábado 20 y domingo 21 de abril de 10:00 a 14:00 horas el "Taller Nómada, inspirado en la didáctica de Mathias Goeritz", impartido por David Miranda y Sandra Valenzuela.

Todas las actividades son gratuitas. Para el registro y más información sobre las actividades basta acudir a museocabañas.jalisco.gob.mx

@culturamural

mural.com.mx/cultura

CULTURA

JUEVES 18 / ABR. / 2024 / cultura@mural.com.mx

Ven en el mundo gamer potencial para difundir el legado cultural

MUESTRAN VIDEOJUEGOS EL MÉXICO PATRIMONIAL

Exhortan experto a eliminar prejuicios y abrir otras ventanas para la divulgación

YANIRETH ISRADE

Más allá del prejuicio que los consideraba enajenantes, promotores de violencia e incluso dañinos para la salud visual, los videojuegos han demostrado las posibilidades culturales que también tienen, al grado de involucrar a los jugadores en tramas, situaciones o escenarios relacionados con el patrimonio histórico, arqueológico o paleontológico, entre otros temas.

La ruta de los exvotos, *El despertar de Arari* o *Ha'Xibalba* son ejemplos de opciones desarrolladas a través del programa "Game Jam para la conservación, Jugando aprendemos a conservar el patrimonio cultural", del INAH, mientras que en el ámbito comercial figuran apuestas como *Forza Horizon 5*, juego de carreras de autos que incorpora a sus escenarios no sólo inmuebles coloniales y calles históricas de México, sino también zonas arqueológicas, como Tulum, Teotihuacán, Tula, Uxmal y Ek-Balam.

Con motivo del Día Internacional de los Monumentos y Sitios, que se conmemora hoy, especialistas del INAH reflexionan sobre cómo los juegos electrónicos pueden convertirse en un complemento para apreciar este legado cultural.

"Considero que son aliados siempre y cuando sean juegos cuidados y, sobre todo, que se mantengan monitoreados en todo el proceso. Creo que son herramientas muy poderosas (para difundir el patrimonio), porque las personas de generaciones más recientes tienen procesos cognitivos y de aprendizaje distintos", señala Gabriela Durán, enlace de Vinculación Interinstitucional en la subdirección de Vinculación y Enlace de la Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural (CN-CPC) del INAH.

"Estas herramientas permiten que tengamos contacto con públicos que no necesariamente se sienten invitados, por ejemplo, a ir a una visita guiada o a escuchar una conferencia. Diría que son como un detonador para generar conversación".

No obstante, Durán insta a que los juegos se enfoquen en el patrimonio, no sólo lo usen como pretexto o accesorio.

El restaurador Benito Velázquez, adscrito también a la CNCPC, reconoce que un videojuego será educativo siempre que esté documentado y apegado a las investigaciones.

La educación y la diversión

DIVULGADORES En los últimos años, diversos videojuegos han encontrado inspiración en México, entre ellos:

FORZA HORIZON 5



■ Múltiples escenarios mexicanos, como el Centro Histórico de Guanajuato, asoman en este videojuego de carreras lanzado hace 4 años.



FATAL FURY 3



■ Los Atlantes de Tula, en Hidalgo, ambientan este escenario de combate de la tercera edición de este juego, desarrollada en el año 1995.

TAO TAIDO



■ Videojuego de 1993, con referencias a la Máscara de Malinaltepec, según observa el restaurador e ilustrador Benito Velázquez.

TOM RAIDER



■ En esta escena, la protagonista escala muros que recuerdan a la arquitectura maya, de ciudades como Chichén Itzá y Paquénque.

THE KING OF FIGHTERS



■ Otro videojuego de combates con toque mexicano, en dos escenas creadas en 2000 y 2003, con el Chac Mool y el Castillo de Kukulkán.



no riñen, destaca el también ilustrador, de modo que sucesos de Mesoamérica, como la rivalidad entre Palenque y Toniná, podrían difundirse a través de juegos electrónicos, lo mismo que la escritura jeroglífica maya o el devenir de asentamientos prehispánicos que no por pequeños son menos interesantes.

"Tal vez sacar un videojuego sobre eso llamaría más la atención, porque muchas veces las

personas o las mismas escuelas lo ven aburrido, y ésta sería una forma de que estuvieran más interesados en ese aspecto", considera Velázquez.

La presencia de sitios patrimoniales mexicanos en videojuegos data, al menos, de los años 90, como documentaron Velázquez y los arqueólogos Anael González y Carlos Jiménez en la publicación digital *Zonas arqueológicas en los videojuegos*, con

ejemplos como *Atomic Runner Chelnov*, de 1998, que recurrió a elementos mexicanos.

Fatal Fury 3, de 1995, en el que aparecen los Atlantes de Tula, Hidalgo, es otro ejemplo, junto a *The King of Fighters*, de 2003, que incluye el Templo de Kukulkán, en Chichén Itzá, o *Tomb Raider Underworld*, de 2008, con referencias a Teotihuacán, Chichén Itzá, Palenque o Uxmal.

El interés pedagógico en estos medios es reciente, señala Durán.

"Es un campo que apenas está siendo explorado con seriedad y de manera sistemática, porque justo existía el prejuicio que asociaba los videojuegos con un ocio estigmatizado".

Tanto Durán como Velázquez apremian a un trabajo conjunto entre desarrolladores y estudiosos del patrimonio.

"Incorporar a los especialistas en este desarrollo de materiales lúdicos es fundamental, porque sin ellos no habrá quien esté al tanto de que los contenidos se apeguen a lo teórica y metodológicamente correcto", enfatiza Durán.

Mientras que Velázquez exhorta que el tema se tome con interés por parte de las instituciones como una forma de difundir el patrimonio.

El INAH convoca a jóvenes a jugar!

YANIRETH ISRADE

Ante la fiebre que producen los videojuegos, el INAH ha lanzado una convocatoria para el "Mini Game Work Jam", un evento virtual para el desarrollo de videojuegos, juegos de mesa, juegos de rol, juegos de patio o actividades, que permanecerá abierta hasta el próximo 30 de junio.

Este año el tema es la importancia de la conservación del patrimonio gráfico rupestre.

La *jam* consiste en formar equipos multidisciplinarios que, durante ocho semanas, trabajen en el diseño de un producto lúdico.

En este proceso, los equipos cuentan con la asesoría de especialistas de dos áreas: conservación del patrimonio cultural y desarrollo de juegos.

Las actividades están organizadas de modo similar a los procesos de producción profesional de juegos y, en ese sentido, es una oportunidad para que los desarrolladores principiantes se familiaricen con ellos y para que los desarrolladores experimentados afinen sus habilidades de trabajo profesional.

Se espera que, al finalizar la "Mini Game Work Jam", cada equipo presente al menos un juego para ser evaluado por un comité que retroalimentará el diseño del juego y su contenido educativo.

La convocatoria puede consultarse en: [https://conservacion.inah.gob.mx/pdf/actividades/pdf\(48967\)-7747.pdf](https://conservacion.inah.gob.mx/pdf/actividades/pdf(48967)-7747.pdf).



■ Escena de *Ha'Xibalba*, juego desarrollado a partir de un programa convocado por el INAH.

INAH