

LÚDICA PATRIMONIAL

Josefina Matas Musso*



Fotografía: Lucas Crespo Lema

ESTADO DEL ARTE

El hombre está viviendo una de las transformaciones más importantes en la historia desuevolución gracias a la revolución tecnológica, equiparable a los cambios producidos por la revolución industrial en el s. XIX. Estos cambios nos permite, entre otras ventajas, el acceso masivo a los medios de información, llegando a convertirse la humanidad en un “mundo global”, donde de manera muy rápida conocemos lo que está ocurriendo a muchos miles de km de distancia del lugar donde habitamos.

La gran ventaja de este mundo tecnológico es que abre un campo de conocimiento ilimitado aplicable a todas las actividades humanas, entre ellas el campo de la Cultura, siendo uno de los beneficiados el Patrimonio Cultural, pudiéndose llegar de manera amigable con la población en general y sobre con todo los jóvenes, a terrenos antes reservados exclusivamente a eruditos.

De esa manera el Patrimonio Cultural Latinoamericano puede ser revalorizado teniendo en cuenta, que toma características originales, debido a que la actividad artística

Iglesia San Juan de Dios

Obra arquitectónica del siglo XVIII, posterior al Renacimiento, con una nave de cañón principal, cúpula en el centro y bóveda vaida. La portada principal tiene arco trilobulado en columnas salomónicas. El friso interior con decoraciones de follajes, ventanas con columnas entorchadas adosadas y remate.

CARACTERÍSTICAS

Época: Siglo XVIII

Año de inauguración: 1758

Valoración: Patrimonio Histórico Cultural

Ubicación: Calle Loayza entre Av. Eliodoro Camacho y Mercado.

desarrollada en América se despliega de manera única, fusionando elementos europeos con los americanos teniéndose por resultante un estilo propio en el caso del Renacimiento y aún más en el caso del Barroco confluyendo en el original “Barroco mestizo o Barroco Andino”.

Desde que en 1972 la UNESCO establece el concepto de Patrimonio Cultural¹ hemos recorrido un camino rápido, en esa fecha veíamos el Patrimonio como algo alejado de nuestra realidad. Lo conocíamos por fotografías o grabados o por libros de Arte, muchas veces costosos y accesibles sólo a través de Bibliotecas especializadas.

Entre los aportes de las nuevas tecnologías a la difusión del Patrimonio Cultural, tenemos:

1. Inventarios digitales: esta herramienta permite grandes beneficios al Patrimonio, logrando inventariar gran cantidad de monumentos, permitiendo un mejor cuidado de los mismos.
2. Páginas web para dar a conocer: repositorios, museos, bienes culturales de especial valor, etc.
3. Aplicaciones: la cantidad de aplicaciones en este momento es infinita, por ejemplo los museos tienen

* Doctora en Arquitectura, especializada en Arquitectura Franciscana en Bolivia, donde radica desde 1991. Realizó estudios en Educación Superior, Historia de la Arquitectura y del Diseño y Conservación del Patrimonio Cultural en Argentina, Perú y Bolivia. Docente de la Universidad Católica Boliviana. Presidenta del Centro Internacional para la Conservación del Patrimonio en Bolivia (CICOP), con la que organizó congresos internacionales en Tarija, Oruro, Cochabamba y La Paz. Dictó seminarios y conferencias sobre Educación Superior y Patrimonio Cultural en Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Uruguay, Portugal y España. Autora de libros y publicaciones en relación al Patrimonio. jmatasmusso2@gmail.com

aplicaciones didácticas que permiten una mejor relación entre el usuario y el bien cultural expuesto.

4. La realidad aumentada: es una nueva técnica que permite la visión en detalle, la información y la interacción.

HACIA LOS VIDEOJUEGOS PATRIMONIALES

La idea de trabajar el mundo patrimonial de Bolivia a través de la lúdica surge en el 2015, iniciando el trabajo con el diseño de la marca “Somos Grandes”, a cargo del estudiante de proyecto de Grado Kevin Vera y se concreta en una propuesta de sensibilización patrimonial con juegos didácticos, planificados para niños y niñas de 9 a 12 años de edad de la ciudad de La Paz, aunque podrán ser utilizados en toda Bolivia y en otros países de América Latina, siendo extensiva para adolescentes e inclusive adultos. Para emprender el proyecto se toman en consideración aspectos metodológicos propios del diseño, y se efectúa un estudio teórico de conceptos y características de temas relacionados con el Patrimonio, los Centros Históricos, la Educación Patrimonial y el Diseño Gráfico.

La propuesta se sustentó en experiencias previas adquiridas durante el curso de la investigación en el Gobierno Autónomo Municipal de La Paz, y con los estudiantes y docentes de la Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la Universidad Católica Boliviana “San Pablo”. La metodología escogida para la elaboración de la propuesta es la del DesignThinking. Según Plattner (2013) las premisas del “proceso creativo” son el enfoque en los valores humanos, mostrar es mejor que decir, la colaboración radical, estar consciente del proceso, tener una cultura de prototipos e incitar a la acción.

Para la creación de la Marca “Somos Grandes” se toma en cuenta:

- Letras en tamaño mayúsculo por asociar a los niños con ese tamaño: al tener los niños en momentos la necesidad o urgencia de ser grandes.
- El enunciado de la marca igual hace referencia a la grandeza del patrimonio arquitectónico paceño, mismo que se representa por las edificaciones seleccionadas para el proyecto.
- La grandeza a la cual se asocia la marca SOMOS GRANDES se vincula de igual manera a la historia del país y de la ciudad de La Paz, lo que permita a los niños apreciar mediante la marca y los instrumentos (juegos) la grandeza

del pasado histórico de la ciudad de La Paz.

- Al igual que el pasado histórico, la grandeza que se refleja en la marca está vinculada con los antepasados, que son los hombres y mujeres que con su esfuerzo forjaron el destino del país.
- Esa asociación conjunta permite a los niños apreciar la grandeza de la riqueza cultural tangible de la ciudad de La Paz, en cuanto se debe tomar conciencia de que ese patrimonio tiene que ser respetado y preservado.

El producto logrado es el siguiente:



La propuesta incluye la creación de cuatro juegos patrimoniales usando esta marca:

JUEGO Y OBJETO DE ESTUDIO	PÚBLICO OBJETIVO	REALIZA-DO POR:
Cartas didácticas y pasaporte patrimonial. (PATRIMONIO MATERIAL)	Niños de 9 a 12 años.	Kevin Vera
THUKKURI: Es un juego que invita a los participantes a realizar diferentes pruebas a través del camino del tablero, el juego admite como máximo la participación de 4 equipos, el número de integrantes no está limitado. (PATRIMONIO INMATERIAL)	Adolescentes y personas adultas.	Sisa Tamia Ulcuamgo Max Jauregui
PATRIMONIO PERDIDO Juego de mesa educativo y de misterio. En una de las iglesias y un edificio público del centro de la ciudad de La Paz, se roban un cuadro y un mueble de mucho valor. El propósito del juego es descubrir en que iglesia y en qué arquitectura pública se ocultan los objetos perdidos. (PATRIMONIO MATERIAL)	Adolescentes y personas adultas.	Lola Prado Cox Victoria Beltrán Somedá
JUEGO DE MESA SOBRE CINE Trabajo en elaboración a la hora de la presentación. (PATRIMONIO INMATERIAL)	Niños de 9 a 12 años.	Javier Montaño y estudiantes de la asignatura de Metodología del diseño.

Ejemplo de uno de ellos:

Nombre del juego: Patrimonio Perdido

Público: jóvenes a partir de 15 y adultos

Cantidad de jugadores: 2-5 personas

Descripción del juego: Juego de mesa educativo y de misterio.

En dos monumentos de la ciudad de La Paz se robaron dos objetos muy valiosos. En la Iglesia de San Francisco, se robaron la imagen de la Virgen de Copacabana y en la Casa de Murillo, el cuadro del Cerco de Túpac Katari. La imagen de la Virgen de Copacabana se encuentra oculta en un monumento religioso de la ciudad (templo), mientras el cuadro está oculto en un monumento público. El objetivo del juego es descubrir en qué monumento religioso y en qué monumento público se encuentran los objetos robados.



La validación se realizó con la participación de cinco estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la Universidad Católica Boliviana “San Pablo”. Se observó que el contenido histórico que presenta el juego resulta fácil de asimilar y se llegó a la conclusión de que el juego se puede desarrollar de manera clara, útil y entretenida para los/as participantes.



Juego Patrimonio Pedido. Fotografía: Lucas Crespo Lema (Patrimonio Material)



Juego Thukkuri (Patrimonio Inmaterial).

Fotografía: Lucas Crespo Lema

Después de empezar a mostrar el Patrimonio a través de estas herramientas, llegamos a la conclusión que teníamos que entrar al uso de las nuevas tecnologías, como el videojuego. Sesenta años después de su aparición el videojuego se ha convertido en el campo de estudio de moda y más volátil dentro de la nueva teoría de los medios de comunicación. La idea del videojuego va ganando finalmente aceptación en el mundo académico, aunque todavía quedan algunos grupos de resistencia. A medida que el medio ha ido madurando se ha convertido en un elemento clave para la enseñanza y recientemente se ha considerado su importancia en las aulas, siendo una herramienta potencial para la educación patrimonial. Es por ello que nos lanzamos al desafío de diseñar un juego patrimonial sobre el accionar de la Orden Franciscana en el territorio de lo que fue la Real Audiencia de Charcas, desafío en el cual nos encontramos en la actualidad y del cual pensamos salir victoriosos en la búsqueda de aún mejores recursos para la enseñanza de nuestro querido patrimonio cultural.

A MODO DE CONCLUSIÓN

Para terminar no quisiera dejar de mencionar las palabras del Papa Francisco en la Carta Encíclica Laudato sí, sobre el cuidado de la Casa Común, donde nos exhorta al cuidado del patrimonio cultural bajo la mirada de un mundo dinámico que no debe perder aquellos valores identitarios que han forjado con su trabajo y dedicación nuestros antepasados y que han creado un mundo cultural propio para cada pueblo. Nos dice el Santo Padre “Por eso la ecología también

supone el cuidado de las riquezas culturales de la humanidad en su sentido más amplio”, no se puede pensar en “destruir y crear nuevas ciudades supuestamente más ecológicas, donde no siempre se vuelve deseable vivir”.

Este trabajo pretende seguir sus consejos y ayudar a que otros lo sigan, incluyendo a nuestras autoridades, que son las que tienen en sus manos las decisiones más trascendentales de nuestro Patrimonio. Es por eso que la propuesta de sensibilización patrimonial “Somos Grandes” nos parece sumamente actual, al materializarse en juegos didácticos para el conocimiento del patrimonio de La Paz para niños y adultos. Esta propuesta junto al videojuego patrimonial:

franciscanos, arquitectos y constructores en el mundo visual, nos han llevado a una desmaterialización del Patrimonio, pasando del mundo real al virtual. Permitiendo, sin embargo, un intento de conciliación de dos mundos en apariencia antagónicos bajo la apelación “realidad virtual”, acortando así la frontera entre realidad e irrealdad. La realidad virtual tiene como ventaja añadida dar una dimensión temporal a la representación espacial. No hay mejor puesta en valor que aquella que vuelve a dar un cuerpo y una vida a lo que ya no existe. Nos permite llegar mucho más lejos que el realismo de lo vivido. Nos permite descubrir el pasado, completando grandes vacíos en el conocimiento de nuestra historia y recrear el futuro.

Nota

1. En la Convención del 16 de noviembre de 1972, la UNESCO considera como Patrimonio Cultural a): los monumentos: obras arquitectónicas, de escultura o de pintura monumentales, elementos o estructuras de carácter arqueológico, inscripciones, cavernas y grupos de elementos, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia; b) los conjuntos: grupos de construcciones, aisladas o reunidas, cuya arquitectura, unidad e integración en el paisaje les dé un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia; c) los lugares: obras del hombre u obras conjuntas del hombre y la naturaleza así como las zonas incluidos los lugares arqueológicos que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista histórico, estético, etnológico o antropológico.

BIBLIOGRAFÍA

Matas J. y G. García (2017). El Centro Histórico de la ciudad de La Paz. La Paz: Misión.

Convención sobre la Protección del Patrimonio, recuperado de <http://www.cinu.org.mx/eventos/cultura2002/doctos/conv.htm>, el 26 de marzo de 2017.

<http://www.hispanianostra.org/patrimonio/wp-content/uploads/Ponencia-CM-PDF.pdf>

<http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/viewFile/257329/344420>

Recepción: 20 de noviembre de 2017

Aprobación: 24 de noviembre de 2017

Publicación: Diciembre 2017