



## **Mediante cómics acercan el patrimonio cultural a los públicos infantil y juvenil en la 33 FILAH**

\*\*\* Historietas, como las elaboradas por la Subdirección de Arqueología Subacuática del INAH, pueden encontrarse en esta fiesta editorial

\*\*\* Difunden las investigaciones desarrolladas sobre el Galeón de Manila, en el arrecife Alacranes, en aguas yucatecas, y en las lagunas del Nevado de Toluca

Mediante viñetas y recuadros con personajes que descienden al inframundo maya o se sumergen a explorar naufragios y sitios arqueológicos, la 33 Feria Internacional del Libro de Antropología e Historia (FILAH) ha puesto sobre la mesa una forma más de difundir el patrimonio cultural: el cómic.

En el encuentro literario, el cual finalizará este domingo 16 de octubre, en el Museo Nacional de Antropología (MNA), pueden adquirirse diversas obras que emplean las historietas para acercar el patrimonio cultural a nuevas generaciones de lectores, especialmente a públicos infantiles y juveniles.

Desde la Secretaría de Cultura el Gobierno de México, a través del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), un proyecto destacado en este rubro son los cómics para niñas y niños, generado por la Subdirección de Arqueología Subacuática (SAS) para difundir investigaciones como las desarrolladas en Acapulco sobre vestigios asociados con el Galeón de Manila, o bien, aquellas que se llevan a cabo en el arrecife Alacranes, en aguas yucatecas, además de las lagunas del Nevado de Toluca, en el Estado de México.

En la oferta de la 33 FILAH destacan cómics que retoman el pasado prehispánico de México, como *Chilam-Came*, editado por Familia Usaka, cuya historia y arte corren a cargo de la ilustradora Marcia Juárez.

Inspirado en la cultura y la antigua cosmovisión maya, específicamente en las narraciones del *Popol Vuh*, cuenta una historia en la que los dioses del Xibalbá, la tierra de los muertos, se encuentran, de un momento a otro, incapacitados para hacer su trabajo, lo que ocasiona que los humanos permanezcan en la Tierra sin morir. Balam-Came, un dios del inframundo debe, en este complejo escenario, ordenar el caos imperante.



Otra de las iniciativas, basada en el dibujo y con un lenguaje adaptado a estudiantes de educación básica, es la Guía T, elaborada por el Departamento de Comunicación Educativa del MNA, también a disposición en la FILAH.

Esta guía, a manera de tríptico, usa un juego de palabras lúdico para acercar a las y los estudiantes, o niñas y niños, que visitan las diversas salas del museo, con los contenidos de las mismas.

A través de ilustraciones que retoman dioses prehispánicos, esculturas arqueológicas o animales prehistóricos, como los mamuts, entre otras imágenes de las salas etnográficas y arqueológicas del MNA, la Guía T plantea a sus usuarios juegos a resolver con base en la información de los cedularios del recinto.

La 33 FILAH tiene una vasta oferta literaria para todos los públicos, así como un amplio programa de actividades culturales que culminará este domingo 16 de octubre, el cual puede consultarse en la página: [www.feriadelibro.inah.gob.mx](http://www.feriadelibro.inah.gob.mx).

