



Aventura y diversión para restaurar pinturas rupestres, en cuatro videojuegos

- La ancestral gráfica del Gran Mural de la Sierra de San Francisco, en Baja California Sur, es el motivo de tres juegos
- Con el videojuego sobre el sitio La Pintada, en Sonora, se recuerda a la arqueóloga del INAH, Eréndira Contreras Barragán

La Secretaría de Cultura del Gobierno de México, a través del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), llevó a cabo la segunda jornada de “Juegos serios sobre la conservación y restauración de bienes culturales”, en la que se exhibieron los tres videojuegos y un juego de mesa desarrollados en esta edición, con el tema patrimonio gráfico-rupestre.

Con una jornada de dos días, en el [Museo Nacional de Historia](#), Castillo de Chapultepec, además, se mostraron otros cinco videojuegos y un juego de mesa concretados en ediciones anteriores del proyecto “Game Jam para la conservación. Jugando aprendemos a conservar el patrimonio cultural”, el cual se realiza anualmente desde 2019.

Organizada por la [Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural](#) (CNCPC) del INAH, la actividad contó con la participación de 38 personas de diversos estados del país y tres provenientes de Argentina, Bolivia y Chile, quienes trabajaron agrupadas en cinco equipos, de los cuales, cuatro lograron concluir su juego.

En el proyecto colaboran el Colectivo Mermelada de Juegos y la Cooperativa Argentina de Videojuegos, a través de mentorías.

Durante dos meses, los equipos trabajaron en la producción de videojuegos con el tema del patrimonio rupestre, el cual no muchas personas conocen, por lo que es de interés de la CNCPC fortalecer su divulgación y resaltar la importancia de las labores de conservación que realizan especialistas en este tipo de patrimonio, dijo la titular del organismo, María del Carmen Castro Barrera.





CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



En esta edición del Mini Game Jam Work se concretaron tres videojuegos y un juego de mesa, a través de los cuales sus creadores se convierten en heraldos de la conservación, dijo el coordinador del Colectivo Mermelada de Juegos, Héctor Guerrero Merchant.

Uno de los productos está dedicado a La Pintada, sitio arqueológico de manifestaciones gráfico-rupestres, localizado en Sonora, el cual se desarrolló en homenaje a la arqueóloga [Eréndira Contreras Barragán](#) (1955-2024), fallecida en mayo pasado, quien dedicó los últimos años de su vida a estudiar el lugar, dijo Paola de Jesús Robledo Mendoza, integrante del equipo, del cual la investigadora fue consultora.

El juego permite a sus usuarios adentrarse en los cañones del desierto sonorense en donde, a través de diversas herramientas, podrá salvar a las pinturas rupestres del vandalismo y la erosión, con su restauración.

Las otras tres historias tienen como personajes los motivos de las pinturas rupestres de la [Sierra de San Francisco](#), Baja California Sur, declaradas Patrimonio Mundial: el juego “Na-Da Amet”, desarrollado por el equipo de la Universidad de Guanajuato, basa su historia en “Serum”, una restauradora que se adentra en la serranía y, durante su exploración, vive una experiencia de autodescubrimiento y reconexión con la identidad cultural, al ser transportada al mundo espiritual por los gigantescos personajes plasmados.

Guiada por antiguas deidades, debe cumplir varios retos dentro de una cueva, explica el integrante del equipo, Luis Aguilar Jaramillo. Este producto recibió tres menciones especiales como mejor juego, en las categorías de Arte Gráfico, Arte Sonoro y Jugabilidad.

“Rupestralia”, explicó la antropóloga de la Subdirección de Vinculación y Enlace de la CNCPC, Gabriela Durán Valis, coordinadora de la actividad, lleva a una cueva del Cañón de Santa Teresa, donde el personaje llamado “Lili” tiene la misión de quitar el grafiti en tres pinturas antiguas, para lograr conservarlas; deberá recoger cuadernos perdidos y encontrar y reparar las piezas rupestres dañadas, sorteando diversos obstáculos y explorando el entorno.

“Sierra de gigantes” es un juego de mesa que representa dificultades en la restauración y conservación de los sitios rupestres y el trabajo en equipo para cumplir con la tarea. Las y los jugadores se pondrán en los zapatos de quienes restauran para atender un grupo de pinturas. Para superar la travesía se viaja de un sitio a otro, en un mapa donde se deben encontrar los recursos necesarios para restaurar, comentó el integrante de su equipo de desarrollo, Luis Arturo Guerra García.





CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



El juego está disponible como descarga para imprimir. Esta historia recibió dos menciones especiales como mejor juego realizado en los rubros relacionados con el tema de conservación de patrimonio gráfico-rupestre.

Los videojuegos y todos sus componentes son de dominio público en la liga: cncpc-inah.itch.io

