

Número 18 | año 2 | agosto 2025

Dignos y humanos

Revista de vida universitaria de la Universidad Nacional Rosario Castellanos



Calabozos y dragones

- Ciudad diversa *p'urhepecha*
- Capacitación cultural
- Ceremonias y excelencia

 UNRC



¿Sabías qué?

El delito de tratos o penas crueles, inhumanos o degradantes ocurre cuando una persona servidora pública, en el ejercicio de su encargo, veja, maltrata, degrada, insulta o humilla a otra persona, como medio intimidatorio, como castigo o por motivos basados en discriminación.

Si has sido víctima de este delito, **denuncia en las Fiscalías o Unidades Especializadas** de las entidades federativas.

O bien:

0-8-9 para denuncia anónima.

9-1-1 para emergencias médicas, de seguridad y protección civil.



Gobierno de
México

Ciencia y Tecnología
Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación

 **UNRC**
Universidad Nacional Rosario Castellanos

Editorial

¿Hibridualidad?

Ahora que la Universidad Nacional Rosario Castellanos abre más sedes por todo el país surge la pregunta: ¿No será una escuela de baja calidad que sólo crearon para cubrir la demanda de lugares en licenciatura?

Claro que ese juicio debería hacerlo alguien más y desde los resultados, pero lo que sí podemos afirmar es que el modelo es una propuesta genuina que tiene la finalidad de prepararnos de la mejor manera para enfrentar la realidad.

Esa realidad implica, entre otros fenómenos, que los empleos cambiarán rápidamente. Cada vez habrá más trabajos a distancia, será más necesario y frecuente vernos obligados a desarrollar nuevas habilidades, y muchas de ellas relacionadas con la tecnología.

Ante esas circunstancias, la rectora de nuestra universidad, Alma Xóchitl Herrera Márquez, en un continuado trabajo de varias décadas, desarrolló, junto con el doctor Francisco Cervantes

Pérez y la doctora María Concepción Montero Alférez, el modelo educativo que sustenta a la UNRC.

Y ¿en qué consiste la hibridualidad? El modelo es híbrido porque el proceso educativo sucede en dos espacios de diferente naturaleza: en el aula física (donde hay un docente que te explica y enseña) y en el aula virtual (donde accedes a los contenidos de las unidades de aprendizaje a tu ritmo y en tus tiempos).

Es un modelo dual porque aprendes mientras avanzas en el proceso teórico y práctico, porque se espera que elijas un problema frecuente en tu hacer profesional y apliques tu conocimiento, es decir, que refuerces tu aprendizaje. Esa es la propuesta: híbrida y dual: hibridual.

¿Y a dónde nos lleva todo esto? A la posibilidad de hacer de nosotros seres

libres, dignos y humanos.

DIRECTORIO

UNIVERSIDAD NACIONAL ROSARIO CASTELLANOS

Dra. Alma X. Herrera Márquez
Rectora

Mtro. Antonio Méndez Hernández
Secretario General

Mtro. José Daniel Ortiz Hernández
Director de Formación Integral

Mtro. Irving Gerardo Márquez Monroy
Director de Comunicación Social

Mtra. Wendy Castro Díaz
Directora de Administración Escolar

Mtro. Fernando Arnulfo Santander Guerrero
Director de Campos de Conocimiento y Desarrollo Docente

Dra. Rocío Lugui Sortibran Martínez
Directora de Investigación y Posgrado

Lic. Joel Enrique Fonseca Alva
Director de Administración y Finanzas

COORDINACIÓN EDITORIAL

Cristhian Chavero López
Coordinador

Leonardo Reyes Terrazas
Itzel Guadalupe Campos González
Corrección

Tabatha Giselle González Torres
Ana Laura Juan Reséndiz
Arte y diseño

Alma Alonso
Daniel Wilson
Edna Ochoa
Gabriel González
Irvin Sánchez
Mónica Islas
René Aguilar
Ximena Jordán
Colaboradores

Índice

- 4** Secihti felicita a los 3 mil 840 egresados de la Universidad Nacional Rosario Castellanos
- 8** Ceremonias y excelencia
- 10** Oscuridad y enigmas
- 12** Viaja más: la vida también necesita pausas
- 14** La ciudad diversa: población *p'urhepecha* originaria y habitante de la Ciudad de México
- 23** *Flag Football* en la UNRC
- 28** Calabozos y dragones, un juego con historia
- 36** Programa de Capacitación Cultural para la Zona Oriente del Estado de México de 2012 a 2017
- 48** El polvo que somos
- 50** *Corazón y Alma*. Lazos de amor y parentesco
- 54** Algunos aspectos de la preceptiva dramática de Lope de Vega en el *Arte nuevo de hacer comedias*
- 58** Música en la combi

RETO LECTOR AGOSTO

UN LIBRO

ESCRITO
EN LENGUAS
ORIGINARIAS



"Se cuenta que la primera casa la hace bègò (el rayo) para su yerno mbatsún (la lumbre) y surge porque bègò no valoraba el trabajo de mbatsún.(...)"



Gobierno de
México

Ciencia y Tecnología
Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación



UNRC
Universidad Nacional Rosario Castellanos

Secihti felicita a los 3 mil 840 **egresados de la Universidad Nacional Rosario Castellanos**

Una vida dedicada a la investigación y a la innovación en el ámbito educativo de un equipo encabezado por la doctora Alma Xóchitl Herrera Márquez cobró sentido en una institución que en muy poco tiempo se ha convertido en un referente de la educación superior. Hoy por hoy, la Universidad Nacional Rosario Castellanos es un bastión imprescindible de la política sectorial del gobierno federal, entre cuyos ejes primordiales figura el imperativo de la educación como un derecho humano inalienable. En esta edición, Dignos y humanos comparte íntegramente el boletín de prensa mediante el cual la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación se suma a la celebración por el egreso de las primeras generaciones de licenciatura y posgrados de la UNRC. La historia apenas comienza.

Comunicado 39/202

Ciudad de México, 26 de julio de 2025.

La Universidad Nacional Rosario Castellanos (UNRC), que coordina la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (Secihti), llevó a cabo la ceremonia de egreso 2025 de 3 mil 840 estudiantes de licenciatura y posgrado, siendo este acto el primero que se realiza en su tipo desde que adquirió oficialmente el carácter de “nacional”, tras la firma del Decreto de la Presidenta de México, Claudia Sheinbaum Pardo el 2 de diciembre de 2024.

Al evento, realizado en el Velódromo Olímpico “Agustín Melgar” de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixihuca, asistieron alrededor de 9 mil personas, entre estudiantes, familiares y autoridades, quienes fueron testigos de la entrega del diploma de egreso a alumnas y alumnos de licenciatura, especialidad, maestría y doctorado de la UNRC campus Ciudad de México.

En un emotivo mensaje dirigido a las personas asistentes, la rectora de la UNRC, Alma Herrera Márquez, señaló la importancia de la expansión y alcance de la universidad en esta nueva etapa, en la que dicha casa de estudios lleva educación superior pública y gratuita a estudiantes de 936 municipios del país, mediante su modelo educativo mixto (presencial y a distancia).

Herrera reconoció el esfuerzo de las y los egresados, quienes celebraron el término de sus estudios de educación

- Estudiantes, familiares y autoridades celebraron la ceremonia de egreso de la UNRC como institución nacional.
- Jóvenes que egresaron en los semestres 2024-2 y 2025-1, así como de programas educativos de especialidad, maestría y doctorado se dieron cita en el Velódromo Olímpico “Agustín Melgar”.
- La Universidad fue nacionalizada por la Presidenta Claudia Sheinbaum Pardo y es coordinada por Secihti.
- La UNRC tiene un modelo educativo mixto, presencial y a distancia, y brinda formación universitaria pública, de calidad y gratuita.

superior al canto del grito de paz de la institución: “Libres, dignas y humanas. Libres, dignos y humanos. Somos Rosario Castellanos”.

En la ceremonia, fueron reconocidas las generaciones 2024-2 y 2025-1 de 14 programas educativos: Ingeniería en Control y Automatización; Licenciatura en Administración y Comercio; Licenciatura en Ciencias Ambientales para Zonas Urbanas; Licenciatura en Ciencias de Datos para Negocios; Licenciatura en Ciencias de la Comunicación;

Licenciatura en Contaduría y Finanzas; Licenciatura en Derecho y Criminología; Licenciatura en Economía y Desarrollo Sostenible (Bioeconomía y Economía Circular); Licenciatura en Humanidades y Narrativas Multimedia; Licenciatura en Mercadotecnia y Ventas; Licenciatura en Psicología; Licenciatura en Relaciones Internacionales; Licenciatura en Tecnología de Información y Comunicación, y Licenciatura en Urbanismo y Desarrollo Metropolitano.

Además, se entregaron reconocimientos a las y los estudiantes de posgrado: especialidades de la generación 2024-2; maestrías de la generación 2023-2; y doctorados de la 2022-2.

La UNRC contribuye a la meta de la Presidenta Claudia Sheinbaum Pardo de abrir al menos 330 mil nuevos espacios para estudiantes de educación superior del país, mediante Unidades Académicas en todos los estados de la República.

Su modelo educativo es mixto, donde las y los jóvenes disfrutan la presencia y aprenden del uso de tecnologías digitales; además, contempla la educación dual, que permite estudiar y trabajar, como parte de los créditos del plan de estudios.

Teresita del Niño Jesús Maldonado Salazar, egresada de doctorado, y Raymundo Josafath Hernández Palacios, egresado de licenciatura, expresaron el orgullo

y agradecimiento de sus respectivas generaciones hacia las autoridades educativas y la universidad que, desde su origen, ha abierto caminos para miles de jóvenes, reconociendo que el camino de la transformación es la educación.

Como parte del presidium, acompañaron de la UNRC: el secretario general, Antonio Méndez Hernández; la directora de Investigación y Posgrado, Rocío Lugui Sortibrán Martínez; la directora de Administración Escolar, Wendy Castro Díaz; y el director de Campos de Conocimiento y Desarrollo Docente, Fernando Santander Guerrero. También participó la directora general de Recursos Humanos de la Secretaría de Economía del Gobierno de México, Astrid Natividad González Degollado.

Por el gobierno de la Ciudad de México, el subinspector en la Dirección de Seguridad Escolar de la Subsecretaría de Participación Ciudadana y Prevención del Delito de la Secretaría de Seguridad Ciudadana; y de la Secretaría de Cultura, Vladimir Zamarripa Reyna. De la alcaldía Venustiano Carranza, el director general de Administración, Ismael Pérez Alcántara. También la vicecoordinadora de la Cámara de Diputados de la Ciudad de México, Brenda Fabiola Ruiz Aguilar. 🌀

comunicacion@secihti.mx secihti.mx



Mexicanas de 60 a 62 años

¡Preparen sus documentos!



Del 4 al 30 de agosto regístrate en
Pensión Mujeres Bienestar

Requisitos

- Identificación oficial vigente
- Acta de nacimiento
- CURP
- Comprobante de domicilio, no mayor a 6 meses
- Teléfono de contacto



**Apoyo
bimestral**

\$3,000
mil pesos



**Reconocemos tu trabajo
por la familia y por la patria**



Ceremonias y excelencia

Cristhian Chavero López

Editor y periodista de tiempo completo, escritor sin tiempo a causa de la necesidad. Egresado de Ciencias de la Comunicación por la UNAM y colaborador de la Casa Editorial Rosario Castellanos.

- *“Protestan ustedes bajo palabra de honor que tendrán como normas supremas de conducta, el respeto, la justicia la dignidad y la ética profesional, si así lo hicieren que la sociedad se los reconozca y si no que se los demande”.*

- *“Sí, protesto”.*

Todo el tiempo ocurren ceremonias, algunas son religiosas, otras son laicas, en las escuelas de todos los niveles, desde los jardines de niños con menos población hasta en las universidades y centros de investigación; juntos, estudiantes, familiares y administrativos celebran la ceremonia de conclusión. A veces son largas y pesadas jornadas, con extensos discursos, otras son breves y heréticas, pero todas son emotivas.

No importa si suceden cada año: para los egresados es siempre un día memorable, especial. Afortunados los que van en compañía de seres queridos, que les aplauden, se emocionan, se llenan de lágrimas al ver la ceremonia que hace patente que



“por fin” se acabó ese proceso, y lo que sobreviene es la promesa de mejorar la vida, en cualquier sentido.

El pasado viernes 15 de agosto, en el plantel Casco de Santo Tomás, se entregaron los diplomas de “exención de examen por alto rendimiento”, es decir, se les entregaron a los compañeros el documento que los libera porque su

alto rendimiento académico les permitió evitar el examen y así poder titularse.

En el caso de las licenciaturas la cita fue a las 10:00, desde temprano estaban compañeras y compañeros con sus familiares y amigos, esperando afuera del plantel o en las bancas de la planta baja. Los compañeros de posgrado tuvieron su cita a las 13:00; también llegaron con familiares, todos de gala, felices, unos más serios y otros con risas nerviosas: el proceso había concluido y con excelencia.

En el caso de las licenciaturas hubo 82 personas, dos de Administración y Comercio, cuatro de Ciencias Ambientales para Zonas Urbanas, seis de Ciencias de la Comunicación, cuatro de Contaduría y Finanzas, 35 de Derecho y Criminología, 10 de Psicología, 13 de Relaciones Internacionales, cuatro de Turismo.

Además, hubo cuatro personas que forman parte del programa 3-2-3, que consiste en que se hace la licenciatura en tres años, dos de maestría y 3 de doctorado, haciendo en apenas ocho años un proceso que podría durar 10 o más, por los tiempos entre un grado y otro; en ese caso tuvimos una persona de Relaciones Internacionales, dos por Derecho y Criminología y una más de Psicología. En total fueron 82.

Cuando estuvieron los licenciados y sus acompañantes hizo falta la parte superior del auditorio para que cupiesen todos, en



el caso de los posgrados alcanzó la parte principal, totalmente llena, pero alcanzó.

En ambas ceremonias estuvo presente la doctora Alma Herrera, rectora de la UNRC, acompañada por el secretario general, Antonio Méndez Hernández, además de algunos otros administrativos o responsables de carrera.

Antes de concluir la primera ceremonia, la rectora le pidió al director de Formación Integral, el maestro Daniel Ortiz, que contara la anécdota sobre cómo se propuso el lema de la UNRC, “Otro modo de ser humano y libre, otro modo de ser”, así como el grito de paz, lo que en otras instituciones llaman porra.

Daniel narró que, en aquel momento de transición entre los CES: Centros de Educación Superior, de los que sólo existían dos, Coyoacán y GAM, cuando iban a pasar a ser Instituto de Educación Superior (IRC), estaba el equipo de trabajo de la naciente institución —una docena de personas —, sentadas en la jardinera de GAM. Ahí, antes de comenzar las clases, inventando y desarrollando todo, casi de la nada, se le ocurrió recuperar, para ambos casos, lema y grito de paz, alguna frase o parafraseo de la escritora y filósofa mexicana, Rosario Castellanos, algo que diera identidad y que recuperara la dignidad, algo así como:

Libres, dignas y humanas

Libres, dignos y humanos

Somos Rosario Castellanos ✚

Oscuridad y enigmas

Irvin Sánchez

“El laberinto de Tim Burton” es una experiencia que no te puedes perder si eres fan del trabajo de este autor de grandes producciones y del arte sombrío. En esta exposición podrás disfrutar de los trabajos más célebres del director y creador de personajes fantásticos como Jack Skellington, El joven manos de tijera, Beetlejuice, Frankenweenie, entre muchos otros.

Timothy Walter Burton, conocido como Tim, nació el 25 de agosto de 1958, en California, Estados Unidos. Aficionado a los monstruos y las artes, era el chico que algunos de sus vecinos describieron como un “inadaptado social”. Comenzó su carrera como director cinematográfico en 1985 y ha participado en series de televisión, videos, cortometrajes; por su trabajo ha ganado los premios Emmy, Oscar, Globos de oro y BAFTA.

Con más de diez salas segmentadas por cada obra y creación de Burton, la atmósfera cautiva los sentidos y permite que la experiencia sea única: cada puerta que abres te transporta a mundos



sacados de las películas, contribuye a que la expectativa crezca al imaginar qué encontrarás al otro lado.

Durante el recorrido podrás admirar diversos bocetos y estilos de dibujo, ya sea a lápiz, pluma, acuarela y rotuladores, con las descripciones del mismo artista explicando dónde surgió su inspiración. Fotografías que retratan los filmes en *stop motion* como *The Nightmare Before Christmas*, pantallas que proyectan cada una de sus primeras animaciones y estatuas con gran detalle de los personajes más célebres a lo largo de su trayectoria, entre ellos, Emily y Victor, de *The Corpse Bride*, o la Reina Roja, de Alicia en el País de las Maravillas.



El mismo Tim Burton sostiene que “La forma más aterradora de libertad es la locura, porque representa una libertad completa frente a las convenciones de la sociedad”.

Gracias a esta locura comprendes la mente y los momentos de la vida del director que lo llevaron a imaginar y crear a todos sus personajes, entornos y paisajes sombríos y extraños que han cautivado a sus fans a lo largo de los años. Es por esto que “El Laberinto de Tim Burton” te atrapa en cada momento del recorrido; la oscuridad te envuelve, el enigma y lo sombrío están latentes.

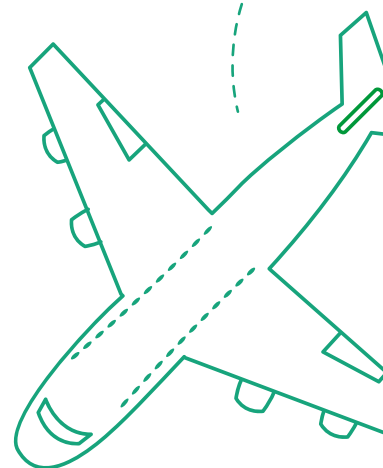
Esta exposición la podrás conocer en el Panteón Civil de Dolores, ubicado en Constituyentes número 500 y está disponible desde 26 de junio hasta el 5 de octubre. El costo de la entrada es de \$450.00 por persona y el horario es de 9:00 a 22:00 horas. Cabe señalar que los días pueden variar, dependiendo de la disponibilidad de boletos. Puedes consultar en la App o en el sitio oficial *Fever*. 🌀

Viaja más:

la vida también necesita pausas

Alma Alonso

Pasante de Ciencias de la Comunicación por la UNRC, donde también colabora.



Eran las cinco de la mañana del jueves 15 de mayo, el corazón latía a mil por hora con la emoción característica de un nuevo viaje. Tomé una ducha, me alisté y pedí el Uber que nos llevaría a la central de Autobuses del Norte. A las seis en punto el coche pasó por nosotros. El autobús salía a las ocho de la mañana, así que no había tiempo que perder.

Al diez para las ocho entramos por la puerta cuatro, tomamos nuestros lugares: asientos 2 y 3, a espaldas de la puerta. Mi compañero de viaje, un hombre serio y de carácter fuerte, iba emocionado y nervioso, como un niño pequeño camino a la playa. Esa personita que me acompaña ha dado todo por mí y ahora me toca retribuirle y hacerle pasar momentos inolvidables. Ese es mi papá y no puedo estar más agradecida con Dios y con la vida por permitirme un viaje más con él; aunque claro, no vamos solos: mi hermana y mi mamá llegarían más tarde.

No había demasiado tráfico, el trayecto estuvo tranquilo y sin contratiempos, llegamos a la terminal de Tecolutla, Veracruz, pasado el mediodía. Por supuesto que lo primero que hicimos fue comer algo; esta es la segunda vez que vamos y ya sentimos que lo conocemos como la palma de la mano. A mi papá le encanta venir, ya que le recuerda los viajes que hacía con mi abuelo cuando era niño.

Después de comer nos dirigimos al hotel. En esta ocasión nos hospedamos en “La Mansión del Faro” y la experiencia fue muy grata. No entregarían la habitación hasta las tres, así que aprovechamos para descansar un rato en el *lobby* y refrescarnos, pues el calor era extenuante.

Algo que me encanta de este lugar es que es un pueblo pequeño que puedes recorrer caminando, así que cuando recibimos la habitación nos cambiamos y salimos a la playa. Mi papá, aunque no lo demostraba, estaba ansioso por llegar al puerto; no puedo describir la emoción que sentí en ese momento al verlo tan feliz.

Subimos a la escollera para poder apreciar mejor la conexión que hace el mar con el río de Tecolutla; estuvimos bastante tiempo en la playa y luego fuimos por un frappé y nos metimos a la alberca para cerrar el día. Terminamos tan cansados que ya no cenamos. Aprovechamos para dormir un rato, aunque estábamos pendientes del teléfono, ya que

por cuestiones laborales mi mamá y mi hermana tuvieron que salir más tarde en la corrida de la media noche.

Al día siguiente nos levantamos a las cuatro de la mañana para ir por ellas a la terminal, que por fortuna nos queda cerca, así que nos fuimos y nos regresamos al hotel caminando. Ya reunidos todos, no volvimos a pegar el ojo, nos arreglamos y esperamos a que dieran las seis para bajar a ver el amanecer, estar un rato en la playa, desayunar y regresar al mar.

Así pasamos los dos días siguientes: entre comidas, recorridos por el centro, idas infinitas a la playa, varias siestas en la hamaca y las tardes en la alberca. Un descanso que ya nos hacía falta a todos para desconectarnos de la rutina y olvidarnos del caos citadino.

Tecolutla no es sólo un destino de descanso: es un lugar que invita a detenerse, a contemplar y a conectar con el presente. Un lugar para todas las personas que buscan apagar el ruido por un momento y dejar que pase el día.

Tecolutla no es sólo un destino de descanso: es un lugar que invita a detenerse, a contemplar y a conectar con el presente. Un lugar para todas las personas que buscan apagar el ruido por un momento y dejar que pase el día. Los niños juegan con la arena mientras buscan conchas de mar, los amigos se reencuentran, las familias se reúnen y uno que otro va solo, como la señora que, tranquila, sentada en la playa, contemplaba el amanecer.

Esta no es solamente una historia sobre mi viaje, sino un recordatorio para que viajes más, cada vez que tengas oportunidad. Anímate a tomar un nuevo destino; la vida está hecha de pequeños pero valiosos momentos. No importa dónde vayas o dónde te hospedes, no importa el destino: camina, disfruta, come lo que probablemente no comerás donde vives. Baila, canta, relájate y regálale nuevos momentos; solamente viaja más.

No se trata de recorrer miles de kilómetros, sino de reencontrarse con uno mismo y con los que más amamos, de hacer una pausa y abrazar la tranquilidad, de disfrutar el tiempo compartido, de crear recuerdos. ✿

La ciudad diversa:

población *p'urhepecha* originaria y habitante de la Ciudad de México

Mónica Islas Flores

Etnóloga, doctora en antropología, música aficionada, docente de la maestría en Políticas Públicas e Interculturalidad en la Universidad Nacional Rosario Castellanos y de la licenciatura en Etnología en la Escuela Nacional de Antropología e Historia

En este texto muestro parte de la diversidad étnica que habita en la Ciudad de México, específicamente a la población *p'urhepecha* originaria y residente. Generalmente la población étnica pasa desapercibida, opacada o invisibilizada en la vida cotidiana de la ciudad, por ello es importante abrir ojos y ventanas a la diversidad, así como los sentidos hacia sus manifestaciones y relaciones interculturales. Hago énfasis en la dimensión identitaria, económica y de habitar la ciudad, pues gran parte de esta población se asentó inicialmente a partir de prácticas de migración. Mantienen la vitalidad lingüística y otras formas culturales de vida que pueden ser entendidas como formas de resistencia cultural y adscripción identitaria. Me-



Pueblo *p'urhepecha* de Michoacán. Foto: www.gob.mx/inpi.

diante un acercamiento directo con familias, presento específicamente a una parte de la población asentada en Iztapalapa y alrededores, por ser una de las alcaldías que concentran la mayor cantidad de la población indígena que habita en la Ciudad de México.

Diversidad diversa. Pueblos originarios en la Ciudad de México

La diversidad poblacional indígena en México la conforman 7 364 645 personas, lo que representa el 6.1 % de la población total del país (INEGI, 2022). Particularmente, la Ciudad de México registra 825 348, de los cuales 52.41 % son mujeres y 47.59 % son hombres, hablantes de alguna de las lenguas originarias, consideradas ya como lenguas nacionales a partir de la promulgación de la Ley General de los Derechos de los Pueblos Indígenas (LGDLPI) emitida en el año 2023 (Ramos e Islas, 2019). Las alcaldías Tlalpan, Xochimilco e Iztapalapa son las que cuentan con mayor presencia poblacional. En Iztapalapa hay 28 716 habitantes hablan-

¿Cómo notamos la presencia de la diversidad étnica a nuestro alrededor? A través de las conversaciones de sus hablantes en las calles, en el transporte público y en ciertos espacios comerciales.

tes de dichas lenguas, quienes representan el 3.4 % de la población total. Las lenguas con mayor presencia entre dichos habitantes son náhuatl, mixteco, mazateco, mazahua, otomí, zapoteco, totonaco, chinanteco, mixe, p'urhepecha, tlapaneco, tzeltal y maya¹ (SEPI, s. f.).

¿Cómo notamos la presencia de la diversidad étnica a nuestro alrededor? A través de las conversaciones de sus hablantes en las calles, en el transporte público y en ciertos espacios comerciales; a través de movilizaciones en demanda del cumplimiento de los derechos indígenas o reconocimiento de su existencia en la Ciudad de México. Otra forma, aunque superficial, es la vestimenta.



Danza tradicional p'urhepecha. Foto: www.gob.mx/inpi.

Dicha diversidad muchas veces pasa desapercibida. Uno de los motivos es que la sociedad de la Ciudad de México contemporánea es hispanohablante, no interlingüe, es decir, carente de contactos y comunicaciones interlingüísticas donde las lenguas y sus culturas dialoguen y tengan presencia notoria y reconocida. Se trata de un espacio urbano con una dinámica más multicultural que intercultural.

La diferencia entre estos fenómenos, de acuerdo con el antropólogo Gunther Dietz

¹ Otras lenguas son triqui, tsotsil, huasteco, cuicateco, amuzgo, matlatzinca, ch'ol, huave, tojolabal, popoloca, zoque, chatino, tarahumara, tepehua, huichol, yaqui, mam, chocholteco, tlahuica, chontal de Oaxaca, chuj, q'anjob'al, chichimeco jonaz, ixcateco, k'iche', pame, mayo, cora y q'echi'.

(2012), es la siguiente: la multiculturalidad sólo toma en cuenta la presencia de diversas culturas y las reconoce superficialmente, en tanto que la interculturalidad aborda las relaciones interactivas entre las culturas, la visibilidad mutua y el respecto a las diversidades étnicas, que no pocas veces están atravesadas por conflictos, relaciones de poder y discriminación. Muchos hablantes de las lenguas originarias señalan que no se comunican con sus hijos o con las nuevas generaciones nacidas en la Ciudad de México en sus idiomas maternos, porque sus lenguas “no sirven aquí” (Hombre chinanteco, comunicación personal, junio 2023). Ello se debe a prácticas discriminatorias por las que han atravesado, por lo que asocian su origen étnico a estigmas de atraso cultural y civilizatorio.

¿Por qué la población originaria pasa desapercibida entre la mayoría de la población? Cuando es visibilizada se muestra,

La multiculturalidad sólo toma en cuenta la presencia de diversas culturas y las reconoce superficialmente, en tanto que la interculturalidad aborda las relaciones interactivas entre las culturas, la visibilidad mutua y el respecto a las diversidades étnicas.

en el mejor de los casos, en un panorama folclórico, es decir, resaltando rasgos gastronómicos, fiestas, artesanías, vestimenta, sus lenguas como poesía, pero nunca sus sistemas de conocimiento, sistemas culturales, organizativos, políticos, económicos o rituales. Lejos se está también de conocer la diversidad lingüística, cómo son esas lenguas, cómo se llaman y qué visiones del mundo expresan, como lo hace cualquier otra lengua del mundo.

La población *p'urhepecha*, originarios y habitantes citadinos

La población *p'urhepecha* que habita en la Ciudad de México se concentra principalmente en las alcaldías Tlalpan, Xochimilco, Tláhuac e Iztapalapa, así como en los



municipios Nezahualcóyotl, Chimalhuacán, Ecatepec y Chalco, en el Estado de México. Quienes habitan en el sureste de la Ciudad de México, en la alcaldía Iztapalapa, son familias asentadas en distintas áreas. Sus viviendas se caracterizan por ser al mismo tiempo talleres de trabajo para la fabricación de muebles y se encuentran asentadas sobre amplias banquetas o camellones. A los ojos de cualquier transeúnte, estas casas-taller son relativizadas o vistas simplemente como negocios ambulantes con población migrante. Sin embargo, desde hace aproximadamente cuatro décadas varios de sus miembros son originarios y originarias de la Ciudad de México. Las viviendas-taller están construidas con estructuras de metal o madera, separadas unas de otras por grandes lonas. Están techadas con láminas de metal, al fondo se encuentran las habitaciones y el baño. La parte frontal se cubre todos los días con una lona de gran tamaño, o bien, algunas familias

La población p'urhepecha que habita en la Ciudad de México se concentra principalmente en las alcaldías Tlalpan, Xochimilco, Tláhuac e Iztapalapa, así como en los municipios Nezahualcóyotl, Chimalhuacán, Ecatepec y Chalco, en el Estado de México.

cuentan con cortina de hierro. En cada hogar hay un altar destinado al Niño Dios, principalmente.

Esta población proviene de la comunidad de Capácuaro, en la región Sierra del estado de Michoacán. Mantienen un contacto sólido y constante con esta comunidad a través de las actividades festivas, puesto que suelen ocupar cargos religiosos y apoyar económicamente para la realización de las fiestas. Cuando ello sucede, las viviendas quedan desahitadas por varios días y el espacio cotidiano, habitualmente lleno de vitalidad por el trabajo de carpintería, queda desértico. Al mismo tiempo, la lengua *p'urhepecha* se mantiene con solidez, al igual que la vestimenta en el caso de las mujeres, aunque las más jóvenes combinan sus

estilos usando pantalones. Dicha lengua es de comunicación familiar y cotidiana, por lo que los y las niñas, al ingresar a la escuela, aprenden el idioma español dominante.

En esta alcaldía existen al menos diez conjuntos de viviendas-taller en las colonias Renovación, Ejército de Oriente y Lomas de San Lorenzo, esta última



Foto: Mónica Islas Flores.

sobre la avenida Tláhuac. Estos asentamientos se encuentran dispersos, conformando pequeños grupos de entre seis y veinte familias, de acuerdo con la dimensión del espacio que ocupan, organizadas las viviendas-taller una seguida de la otra, como una cadena de familias. La tradición maderera que practican tiene su origen en la comunidad de Capácuaro, cuyos habitantes explotan la madera de los bosques circundantes. Cabe mencionar que constantemente han sido despojados de estos bienes por empresas transnacionales y recientemente por el crimen organizado.

Mediante negociaciones para ocupar parte de los espacios públicos instalaron talleres de carpintería, así como exhibidores y catálogos de muebles. Al mismo tiempo, asentaron sus viviendas. Tanto hombres como mujeres trabajan en la fabricación de muebles. Regularmente son ellas quienes realizan los trabajos de acabado, como lijar y pintar. Las conversaciones familiares se realizan siempre en lengua *p'urhepecha*, dejando el uso del idioma español para comunicarse con clientes, proveedores y otros comerciantes.

Las relaciones de interacción que estas familias mantienen con quienes no forman parte de estas micro comunidades están fincadas en el comercio, la adquisición de servicios, consumo de mercancías y la educación escolarizada, sin generar otro tipo de interacciones, ya que los aspectos íntimos de la cultura *p'urhepecha*



Foto: Mónica Islas Flores.

Estos asentamientos se encuentran dispersos, conformando pequeños grupos de entre seis y veinte familias, de acuerdo con la dimensión del espacio que ocupan, organizadas las viviendas-taller una seguida de la otra, como una cadena de familias.

se desarrollan al interior del espacio habitado, en el cual han trazado una micro comunidad que recrea las formas culturales de vida de Capácuaro, como la celebración al Niño Dios en el mes de diciembre, pero asentada en un territorio urbano en la Ciudad de México.

Al interior de sus hogares-taller están las habitaciones familiares y el comedor. El espacio que habitan al mismo tiempo es, formalmente, espacio público. Algunas actividades domésticas, como la preparación de alimentos, se entrecruzan con el espacio que usan los transeúntes al frente de las casas taller. Para esta actividad emplean anafres y madera como combustible y generalmente el consumo de alimentos es familiar. Otra actividad que se entrecruza con el espacio público es el tendido de la ropa

recién lavada y, desde luego, la fabricación de muebles: se les puede observar martillando, cortando, lijando, pintando, tapizando y cargando muebles. Con el fin de lograr otros ingresos, algunas familias montan pequeños puestos de dulces industrializados.

Tanto al interior como al exterior de las viviendas-taller, los niños y las niñas juegan entre sí manteniendo la comunicación interpersonal en lengua *p'urhepecha*. A veces, sus cabellos se iluminan con lluvia de aserrín. Padres y madres de familia mantienen la comunicación en esta lengua, por ello es que los y las infantes la adquieren con fluidez. Consideran que el idioma español debe ser aprendido en la escuela y también mediante la interacción comercial. De acuerdo con lo reportado por Morán y Ruelas (2019), hay casos de niños y niñas que no acuden a la escuela y se integran al trabajo de carpintería, o bien, permanecen en

En algunos casos sus habitantes nacen en Capácuaro, pero viven su niñez en la ciudad, regresan a esta comunidad al término de los estudios primarios, contraen matrimonio y se establecen nuevamente en la Ciudad de México.



Ceremonia religiosa de la comunidad *p'urhepecha*. Foto: www.bloodypie.com.

Capácuaro, bajo el cuidado de los abuelos, hasta concluir la educación básica, debido a las dificultades que las familias encuentran para reunir la documentación que exige el trámite de inscripción en la escuela citadina.

En algunos casos sus habitantes nacen en Capácuaro, pero viven su niñez en la ciudad, regresan a esta comunidad al término de los estudios primarios, contraen matrimonio y se establecen nuevamente en la Ciudad de México. A diferencia de otros pueblos originarios asentados aquí, los *p'urhepecha* mantienen, como he señalado anteriormente, la vitalidad de la lengua materna y otras prácticas culturales íntimas.

Gradualmente, algunos han adquirido servicios básicos como agua y luz, o de ocio, como el sistema de televisión por cable; aspectos que van configurando su habitar en la ciudad. Señalan que viven en este lugar por “necesidad” “porque allá [en Capácuaro] no hay trabajo” (Mujer *p'urhepecha*, comunicación personal, marzo 2020). Por consiguiente, no regresarían a vivir ahí, pues identifican estos asentamientos como su hogar permanente, donde están su familia y sus obligaciones laborales y

religiosas. La conformación de este nuevo territorio para vivir hace que las familias generen estrategias y refuercen sus lazos parentales para enfrentar algunas adversidades que presenta la vida urbana (Morán y Ruelas, 2019).

Mediante este caso del pueblo *p'urhepecha* originario y residente en la Ciudad de México vemos cómo se establecen otras formas culturales de vida, otras lenguas y nuevos territorios habitados por la diversidad étnica del país, pero que al mismo tiempo esto les representa retos, dificultades sociales y económicas, así como prácticas de discriminación o indiferencia.

Palabras finales

Muy probablemente nos hemos encontrado con estos asentamientos *p'urhepecha* o micro comunidades, como las he denominado, sin embargo, difícilmente reparamos en ellos y en sus habitantes. Micro comunidades relacionadas unas con otras y que generan relaciones económicas e identitarias en un territorio urbano. Quiénes son, cómo llegaron

La conformación de este nuevo territorio para vivir hace que las familias generen estrategias y refuercen sus lazos parentales para enfrentar algunas adversidades que presenta la vida urbana.

Se trata también de nuevas formas de habitar y construir territorios indígenas en la Ciudad de México en espacios públicos que se convierten en territorios apropiados, donde confluyen lenguas y culturas diferentes, como un recordatorio de que esta ciudad no puede ni debe limitarse a ser monolingüe y monocultural.



Pueblo *p'urhepecha* de Michoacán. Foto: www.gob.mx/inpi.

aquí y cuáles son sus dinámicas culturales y de vida en un contexto urbano monolingüe. Se trata pues de presencias poco visibilizadas, pero que tienen una gran participación en las dinámicas comerciales de estas zonas, en manifestar otras formas de vida y de ver el mundo, empero, poco o nada conocidas para la población en general, ante una sociedad que los concibe sólo como comerciantes en situación de ambulante, pero no como habitantes originarios o “colonos”.

Se trata también de nuevas formas de habitar y construir territorios indígenas en la Ciudad de México en



Niñas purépechas. Foto: Wikimedia Commons.

espacios públicos que se convierten en territorios apropiados, donde confluyen lenguas y culturas diferentes, como un recordatorio de que esta ciudad no puede ni debe limitarse a ser monolingüe y monocultural, que ellos radican y son también originarios de ella. Con ello, cabe hacer un llamado al ejercicio de sus derechos a la educación en sus propias lenguas y a la inserción laboral en otros ámbitos sociales.

Este pueblo nos interpela a superar la visión multicultural estática de la diversidad étnica para emprender verdaderas relaciones interculturales en esta urbe. La diversidad diversa es parte de la Ciudad de México y el pueblo p'urhepecha ciudadano capacuareense nos lo recuerda a cada instante.

Las dinámicas culturales que mantiene el pueblo *p'urhepecha* en el contexto citadino muestran, por tanto, resistencia cultural en una sociedad absorbente y, al mismo tiempo, construyen formas de identidad urbana en su habitar cotidiano que convive con la identidad regional y comunitaria del contexto serrano michoacano. Este pueblo nos interpela a superar la visión multicultural estática de la diversidad étnica para emprender verdaderas relaciones interculturales en esta urbe. La diversidad diversa es parte

de la Ciudad de México y el pueblo *p'urhepecha* ciudadano capacuareense nos lo recuerda a cada instante. ✚

Referencias

- » Dietz, G. (2012). *Multiculturalismo, interculturalidad y diversidad en educación. Una aproximación antropológica*, CFE.
- » INEGI (2022). *Estadísticas a propósito del día internacional de los pueblos indígenas*, INEGI.
- » Morán, A. y Ruelas, A. (2019). "Diversidad y heterogeneidad de los indígenas en la delegación Tlalpan", en Pérez, I. (Coord.). *Indígenas urbanos. Proyecto de investigación etnográfica de la Ciudad de México*, Gobierno de la Ciudad de México.
- » Ramos, J. L. e Islas, M. (2019). Lenguas indígenas de México. Legislación, demografía y estudios lingüísticos, *Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano*, 28 (2), 1-18 <https://revistas.inapl.gob.mx/index.php/cuadernos/article/view/1057/pdf>
- » SEPI Secretaría de Pueblos y Barrios Originarios y Comunidades Indígenas Residentes de la Ciudad de México (s. f.). *Perfil estadístico. Población Indígena en la Ciudad de México*, Gobierno de la Ciudad de México <https://sepi.cdmx.gob.mx/storage/app/uploads/public/66f/49d/f72/66f49dfw729e59813641683.pdf>

El equipo de trabajo de la Casa Editorial de la
Universidad Nacional Rosario Castellanos se une a
la pena que embarga a familiares y amigos por la
sensible pérdida del profesor



Francisco Javier Márquez Juárez



salvaguarda de la historia de San Gregorio Atlapulco
en la Alcaldía Xochimilco de la Ciudad de México y
colaborador de la revista Dignos y humanos.

Ciudad de México, agosto de 2025



Flag Football

en la UNRC



Fotos: Redes de la UNRC.

Irvin Sánchez

Egresado de la licenciatura en Ciencias de la Comunicación por la UNRC. Colaborador en la Dirección de Formación Integral y apoyo al Servicio Social en sus ratos libres.

En los últimos años el *flag football*, futbol bandera o tocho banderola, ha cobrado auge a escala internacional y ha sido gracias a las instituciones de educación y asociaciones que están fomentando el crecimiento del deporte.

El juego tiene sus inicios durante la Segunda Guerra Mundial, gracias a los soldados estadounidenses, quienes en sus tiempos libres lo jugaban como forma de distracción. Dicho juego se adaptó de las antiguas reglas

del fútbol, antes de dividirse en “soccer” y “rugby”, conocidas principalmente por el contacto físico y el equipo de protección, como el casco, las hombreras y los zapatos con tacos. Esta adaptación se hizo con la única intención de evitar lesiones que limitaran sus actividades bélicas.

Aunque en su origen llevaba el nombre de *football touch and tail*, después de la

guerra se convirtió en lo que conocemos actualmente: futbol bandera. En 1960 se fundó la Liga Nacional de *touch football* en San Luis Missouri. Al paso del tiempo, el futbol bandera se ha asentado en EE. UU. como el pilar principal deporte a nivel colegial, con el apoyo de sus ligas profesionales de futbol americano y *flag football*.

La llegada del *flag football* a nuestro país ocurrió a finales del siglo XX, principalmente por la influencia del futbol americano universitario y colegial, que ya tenía presencia en México. Gracias a esto, muchas instituciones se han adaptado e incursionado en la práctica de este juego; han creado equipos infantiles, juveniles, femeniles y varoniles, así como ligas y asociaciones que permiten un mayor desarrollo a nivel estatal, municipal y nacional. Una de las ventajas que ofrece este deporte es la accesibilidad y adaptación de los espacios en los que se juega y del equipamiento que se usa, el cual consta de un ovoide y las banderas que utilizan las y los jugadores (Federación Mexicana de Futbol Americano, 2021).



Al paso del tiempo, el futbol bandera se ha asentado en EE. UU. como el pilar principal de desarrollo del deporte a nivel colegial, con el apoyo de sus ligas profesionales de futbol americano y flag football.

De acuerdo con el portal *Football Operations* de la NFL (*National Football League*), su organización cuenta con más de medio millón de atletas jóvenes que compiten en los 50 estados a lo largo de Estados Unidos y actualmente han contribuido con la expansión del deporte mediante el programa NFL FLAG-In-School, otorgando a estudiantes kits de juego en países como Canadá, China, Alemania, México y el Reino Unido (Liga Nacional de Futbol Americano, 2025).

La UNRC y el *flag football*

La Universidad Nacional Rosario Castellanos, ante la necesidad de fomentar un acercamiento de la comunidad estudiantil al deporte y con la intención de generar identidad universitaria, crea, a través de la Dirección de Formación Integral y del equipo de "Kultura UNRC", el taller de *flag football* en 2024. El equipo, conformado principalmente por la comunidad estudiantil y personal administrativo, ha encontrado en el tocho bandera la oportunidad de desarrollar habilidades y destrezas dignas de representar a una institución de gran cre-

cimiento en los últimos años, como lo es la UNRC, con miras en la evolución, el crecimiento y las posibilidades que ofrece el *flag football* a nivel colegial, regional, nacional y, principalmente, internacional.

Luis Ruiz, *coach* del equipo de *flag* de la UNRC, menciona que su gusto por este deporte comenzó cuando él era muy pequeño y eso lo llevó a jugar en ligas mayores. También considera que la pasión y la disciplina son fundamentales para el desarrollo y la participación en el juego.

Algo que me gusta de ser coach desde hace aproximadamente diez años es transmitir mis conocimientos y ver crecer a las y los jugadores. Una de las mayores satisfacciones es poder ver el esfuerzo, la dedicación, las ganas y el entusiasmo que le ponen a cada entrenamiento y a los juegos que se llevan a cabo.

La idea de incursionar con el equipo de *flag* de la UNRC tiene varios propósitos. Principalmente el acceso de la comunidad estudiantil a la disciplina del juego, impulsarlos a seguir creciendo individual y colectivamente. Una de las grandes aspiraciones del coach Ruiz es que

el representativo de la universidad escale y compita en los máximos circuitos del flag football en México, como lo son los campeonatos nacionales, y siempre impulsar a todas y todos a jugar constantemente.

El mismo Luis Ruiz sostiene que el crecimiento del *flag* en los últimos años se ha dado por el apoyo que han recibido los clubes y asociaciones en la República Mexicana, gracias a las familias y las instituciones



El poder mexa se está convirtiendo en el máximo perseguidor de la escuadra de las barras y las estrellas.

de educación que ven en el deporte una oportunidad de crecimiento, en especial para seguir potenciando a nuestro país a nivel internacional. Hay que tener en cuenta que las selecciones femeniles y varoniles siguen en constante crecimiento y que representan dignamente a México en las competencias mundiales con miras en los próximos años y en el debut del *flag football* en los Juegos Olímpicos de Los Ángeles 2028.

Asimismo, los *coaches* de ofensiva y defensiva del equipo de *flag* de la UNRC, Aide Bureos y Luis Quintero, mejor conocido como “Coach Felino”, coinciden en que las selecciones femenil y varonil de México darán su mejor esfuerzo con base en el conocimiento y la disciplina

para lograr colgarse una medalla en los próximos olímpicos. Actualmente han demostrado ser una gran potencia en el deporte, así como en el fútbol americano tradicional, dejando muy en claro el crecimiento que han tenido con sus participaciones en torneos y competencias a nivel mundial, por lo que nuestro país está dando de qué hablar en este deporte.

Reglas del juego

Considerando las dimensiones y diferencias entre el *flag* y el fútbol americano, las reglas no están tan alejadas de la temática del juego de las tacleadas tal y como lo conocemos. El equipo comienza en su propia línea de cinco yardas y tiene cuatro jugadas para cruzar el medio campo y lograr un primer intento. Si la ofensiva no logra avanzar después de tres intentos, tiene dos opciones: despejar o intentar el avance. En caso de que no se logre cruzar el mediocampo, el equipo contrario toma la posesión desde la última posición del balón. Si la ofensiva cruza el medio campo, tiene tres jugadas para anotar un *touchdown*.

México tras la potencia en el deporte, Estados Unidos

Durante los Juegos Mundiales de 2022 celebrados en Birmingham, Alabama, el combinado mexicano femenino comandado por Diana Flores, quien participó en el anuncio publicitario del *Super Bowl* de 2023, derrotó al conjunto estadounidense. De este modo, el poder mexa se está convirtiendo en el máximo perseguidor de la escuadra de las barras y las estrellas. Aunque el combinado americano en los últimos ocho años ha sido el campeón de la Federación Internacional de Fútbol Americano (IFAF),



Hay que tener en cuenta que las selecciones femeniles y varoniles siguen en constante crecimiento y que representan dignamente a México en las competencias mundiales con miras en los próximos años y en el debut del flag football en los Juegos Olímpicos de Los Ángeles 2028.

sin considerar que entre 2018 y 2021 no se celebró el campeonato por causa de la pandemia de COVID-19, México se encuentra en el top cinco de las selecciones que han participado en el certamen, detrás de Japón y delante de selecciones como Canadá y Alemania. Asimismo, el cuadro varonil ganó la medalla de bronce en el mundial de Lahti, Finlandia, el año pasado.

También el pasado 19 de julio el equipo varonil mexicano se coronó campeón del *Torneo Internacional de NFL Flag Football* celebrado en Canton, Ohio, venciendo al combinado australiano.



Algo que me gusta de ser coach desde hace aproximadamente diez años es transmitir mis conocimientos y ver crecer a las y los jugadores. Una de las mayores satisfacciones es poder ver el esfuerzo, la dedicación, las ganas y el entusiasmo que le ponen a cada entrenamiento y a los juegos que se llevan a cabo.

El debut del *flag* en Los Ángeles 2028

Para el desarrollo de los Juegos Olímpicos de 2028, a celebrarse en la ciudad de Los Ángeles, California, en los Estados Unidos, el *flag football* debutará como disciplina olímpica. De acuerdo con Roger Goodell, comisionado de la NFL, se ha dado luz verde a los jugadores pertenecientes a los equipos élite de la liga profesional de fútbol que deseen integrarse al equipo que representará a su país. De este modo, podremos ver un equipo plagado de estrellas participando en la justa deportiva más antigua del mundo. 🏈

México se encuentra en el top cinco de las selecciones que han participado en el certamen, detrás de Japón y delante de selecciones como Canadá y Alemania.



Referencias

- » Federación Mexicana de fútbol Americano (FMFA). (2021). *Historia del flag en México*. <https://fmfa.mx/historia-del-flag-en-mexico/>
- » Football Operations. (2025). *Flag Football Internacional*. <https://operations.nfl.com/es/paso-a-la-nfl/el-impacto-internacional-de-la-nfl/flag-football-internacional/>
- » Olympic Games. (s.f.). *Flag Football*. <https://www.olympics.com/en/sports/flag-football/>
- » The World Games. (2022). *Birmingham, USA 2022*. <https://www.theworldgames.org/editions/Birmingham-USA-2022-13>
- » SoyCom. (s.f.). *Noticia sobre flag football*. https://soycom.org/noticia.php?-not_id=1592



Calabozos y dragones, un juego con historia

Daniel Wilson

Licenciado en Diseño Industrial por la UAM y maestro en Educación por la Universidad Iexpro. Se desempeña como docente en la FES Aragón y en la Universidad Nacional Rosario Castellanos. Lector de fantasía y ciencia ficción, inventor a tiempo parcial.

El ajedrez y los juegos de guerra

Una batalla de dos ejércitos; para ganar hace falta acorralar al rey enemigo y hacer que se rinda. ¿Te resulta conocido? Así empieza la historia del juego de mesa más importante de la historia: el ajedrez. Hay un hecho que algunas personas no conocen y que a su vez es relevante en la historia de los juegos de mesa: el ajedrez es un antecesor del juego de rol llamado *Dungeons and Dragons* y, por lo tanto, de todos los juegos de rol de la actualidad.

En el siglo VI, en la India se originó un juego llamado *chaturanga*; de ahí llegó a Persia, donde se modificó y nació el

Shatranj. Después de volverse famoso en Asia los árabes lo llevaron a Europa, principalmente a España e Italia, donde fue jugado por reyes y analizado por genios. Se transformó poco a poco hasta convertirse, en el siglo XVI, en el juego que hoy conocemos como ajedrez. Se hizo tan popular que se convirtió en un juego organizado, con competencias muy importantes: en 1886 se celebró el primer campeonato mundial de ajedrez y desde el año 2000 es considerado un deporte. En los Juegos Olímpicos se presentó como deporte de exhibición, un estatus que nunca ha tenido ningún otro juego de mesa.

A principios del siglo pasado los wargames en miniatura fueron copiados de los cuarteles y lanzados como juegos para el entretenimiento popular.

Pues bien, del *chaturanga* indio nacieron muchos otros juegos bajo la misma premisa del ajedrez, y de este nació otro más complejo, que ya no jugaron reyes, sino mariscales: el juego de guerra de miniaturas o simplemente los juegos de guerra (*wargames*). Recordemos que el juego se modificaba constantemente, de modo que en 1790 Johann Ludwig Hellwig diseñó un juego donde expandió el tablero hasta más de 1600 casillas, con áreas diferenciadas y con más de cien por cada jugador, además de reglas que permiten romper la simetría de los ejércitos. Por sus características, es considerado el primer juego de guerra.



Foto: Freepik

Con el paso del tiempo los mapas sustituyeron a las casillas para crear el pri-

mer juego de guerra moderno, inventado por el noble prusiano Georg Leopold von Reisswitz a principios del siglo XIX. Desde su concepción fue pensado para su uso en la preparación de las escuelas militares. Además de los mapas topográficos, se agregaron los dados para la resolución de las escaramuzas y la figura de un árbitro para mayor realismo en la simulación, porque los contrincantes se encontraban en cuartos separados, sin conocer los planes ni posiciones de los oficiales del otro bando. Una frase famosa entre los aficionados, dicha por el general Karl von Muffling, jefe del Estado Mayor de Prusia, es “Esto no es un juego. Esto es entrenamiento para la guerra”. El hijo de Reisswitz, Georg von Reisswitz Jr., fue quien presentó al general este juego con sus propias modificaciones. Estos juegos de guerra se incorporaron de manera obligatoria a los entrenamientos militares para oficiales y su uso fue tan bien recibido por la milicia que batallas reales fueron diseñadas (y ganadas) a partir de estos juegos de guerra, no sólo en el siglo XIX, sino también en las grandes guerras del siglo XX.

Las confrontaciones militares disminuyeron paulatinamente en cantidad, aunque se hicieron más grandes, tal vez por los espacios de paz entre guerras o por el mejoramiento de las condiciones sociales. Lo cierto es que los juegos se diversificaron: había soldaditos de plomo para los niños y juegos de guerra para los soldados.

Desde Chainmail hasta Dungeons and Dragons pasaron sólo cuatro años. En 1974 Gary Gygax y Dave Arneson lograron lanzar la primera versión de su juego. Gary y su amigo Don Kaye crearon la editorial Tactical Studies Rules (TSR) y en el siguiente año la empresa se convirtió en TSR Hobbies, Inc.

A principios del siglo pasado los *wargames* en miniatura fueron copiados de los cuarteles y lanzados como juegos para el entretenimiento popular. En los países que los adoptaron, estos juegos se convirtieron en el pasatiempo de muchos. Así llegamos a la década de los setenta, cuando unos aficionados a los *wargames* poco a poco desarrollaron reglas nuevas e incorporaron en este sinuoso camino dos elementos que hacían falta: las historias y la magia.

La magia de los juegos de rol

En la década de los sesenta, Dave Arneson incluyó en sus partidas de *wargames* personajes que tomaban decisiones, algo como un protójuego de rol. Como aficionado, conoció el trabajo de Gary Gigax de 1971: *Chainmail*, un *wargame* de características medievales que adaptó a su propia versión. Dave y Gary se pusieron de acuerdo para jugar una de sus partidas, llamadas *Blackmoor*. Esa fue la semilla de la que nació un nuevo pasatiempo: el juego de rol. Desde *Chainmail* hasta *Dungeons and Dragons* pasaron sólo cuatro años. En 1974 Gary Gigax y Dave Arneson lograron lanzar la primera versión de su juego. Gary y su amigo Don Kaye crearon la editorial Tactical Studies Rules (TSR)

y en el siguiente año la empresa se convirtió en TSR Hobbies, Inc. En 1997, *Wizard of the Coast (WotC)*, una empresa cuyo principal producto eran juegos de cartas, compró a una TSR casi en quiebra. Finalmente, en 1999 *Hasbro, Inc.* adquirió a *WotC*, aunque esta última se mantuvo como una subsidiaria.

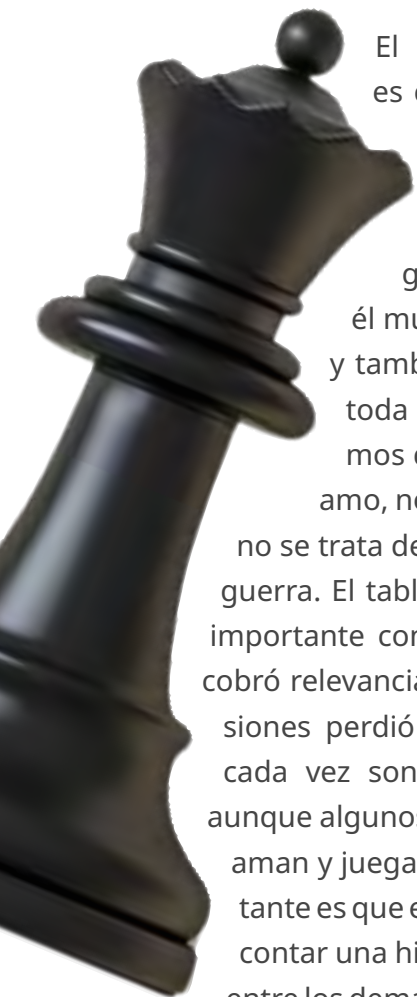
Así, un juego de guerra se convirtió en uno de fantasía. Algo de lo más interesante sería el proceso por el cual pasaron sus figuras, de representar a muchas unidades a figuras representativas de una sola unidad,

en una clara inversión del paso del ajedrez al juego de guerra. En el juego de rol nuevamente las unidades eran lo importante. Si bien el tablero seguía siendo un mapa, las figuras ahora se habían convertido en personajes. Podríamos hacer arbitrariamente una analogía: el caballo en pícaro, el alfil en clérigo, la torre en guerrero, la reina en hechicera, los peones en

personajes no jugadores y el rey, bueno, este sólo sería el objetivo.

Algo que destaca de todos estos juegos y los convierte en algo tan diferente e inconfundible es el director del juego. El antiguo árbitro de los *wargames* se convirtió en un dirigente, alguien que maneja el tablero y a todos los peones. En este juego no hay contrincante, sino una historia que contar. Tal vez Gary y Dave no lo imaginaron exactamente así en un principio, así como tampoco los creadores del *chaturanga* sabían que este se convertiría en el ajedrez.

El dirigente del juego es conocido como Dungeon Master, en español, Amo del Calabozo. Es el organizador del mundo: él mueve todas las piezas y también el tablero; tiene toda la información. Digamos que en realidad es el amo, no un contrincante.



El dirigente del juego es conocido como *Dungeon Master*, en español, Amo del Calabozo. Es el organizador del mundo: él mueve todas las piezas y también el tablero; tiene toda la información. Digamos que en realidad es el amo, no un contrincante. Ya no se trata de ajedrez o juegos de guerra. El tablero se volvió menos importante con el tiempo; a veces cobró relevancia, pero en otras ocasiones perdió interés. Los mapas cada vez son más prescindibles, aunque algunos aficionados aún los aman y juegan con ello. Lo importante es que en este juego hay que contar una historia, ese es el reto: entre los demás jugadores y el amo del calabozo hay que contar la historia de sus personajes. A través de las décadas aparecieron más y más juegos que tienen la misma finalidad: contar historias. Vampiro: la mascarada, La llamada de Chtulhu, El señor de los anillos RPG, *Star Wars RPG*, FATE, *Savage Worlds*, *Cyberpunk*, *RuneQuest*, *Pathfinder*, *Ars Magica* y cientos de juegos más.

Las convenciones

En 1967, en Lake Geneva, Wisconsin, EE. UU., Gary Gigax organizó una convención para reunir y celebrar su pasatiempo favorito: los juegos de

guerra. La llamó *GenCon* y asistió una docena de personas. En ediciones posteriores se incluyeron los juegos de rol. En 1976 la convención pasó a manos de TSR y en ella participaron 1,300 personas. Al adquirir TSR, *WotC* también se apropia de la marca *GenCon* y ese año la convención reúne 27,000 asistentes. Cuando *WotC* fue absorbida por *Hasbro*, la convención comenzó a decaer.

En 2002, Peter Adkinson adquiere la marca *GenCon* y poco a poco fue reposicionándola. Cambió su sede a Indianapolis y con ello el número de asistentes fue en aumento año con año: en 2024 acudieron más de 70 mil personas. El contenido de la convención son pasatiempos, juegos de mesa, juegos de video, cómics, juegos de cartas, noticias, productos en general de fantasía y ciencia ficción, por supuesto también juegos de rol, muy en especial *Dungeons and Dragons*.

La influencia de Dungeons and Dragons es vasta. Productos relacionados con este juego han llegado a todos los medios de comunicación, con mayor o menor éxito. La industria del entretenimiento en general lo reconoce y participa de ello.

Las ediciones

Desde su primera versión en 1974 este nuevo tipo de juego fascinó a todos los que lo descubrían y poco a poco fue ganando seguidores; se publicaron libros de reglas que modificaban o expandían las originales. En 1977 tomaron una decisión trascendental para la compañía TSR y para el juego en sí: cambiaron las reglas desde su base con la llamada *Advanced Dungeons and Dragons* (AD&D), que era en realidad la segunda edición

del juego. En 1989 hicieron más cambios y la llamaron por primera vez la segunda edición de AD&D (AD&D 2.5). Para 1996 el juego se volvía obsoleto y lanzaron una versión revisada de las reglas. Este fue el preámbulo para la siguiente edición. Aunque puede ser un poco confuso, así pasó. No tenían un plan, sólo iban avanzando conforme a las circunstancias y los nombres del juego reflejaban eso.

En el año 2000 las reglas cambiaron con la tercera edición del juego. En 2003 se lanzó una versión revisada (D&D 3.5) y el éxito fue absoluto. En 2008 intentaron hacerlo de nuevo con la cuarta edición, pero los jugadores más apasionados la denostan: les pareció un retroceso. En opinión de muchos, expresaba el deseo de la compañía de ganar dinero. La verdad es que era una versión poco atractiva para los tiempos en los que se lanzó: con la gran cantidad de opciones en el mercado realmente no tuvo oportunidad. *WotC* se dio cuenta de su error y lanzó la Quinta Edición para el 2014. Se tomaron su tiempo, pero el resultado fue espectacular: los viejos jugadores regresaron, los nuevos encontraron un juego atractivo y no tan difícil de aprender. En 2024 la nueva versión estuvo lista: una revisión de la quinta edición (DnD 5.5), algo parecido a lo que habían hecho con *Advanced Dungeons and Dragons* y con la tercera edición: una versión revisada de la quinta edición a la que llamaron simplemente *Dungeons and Dragons*, como el juego de 1974.



Foto: Freepik

La influencia

Un juego de rol es una actividad de carácter lúdico cuyo objetivo es contar una historia; esta historia es original a partir de un escenario dado, tiene un sistema para la resolución de conflictos; además, el sistema está intrínsecamente relacionado con la creación y alteración de personajes que participarán en el desarrollo de la historia. El primer juego que cumplió con estas características fue precisamente *Dungeons and*

Dragons y, a partir del primer momento, empezó a influir en la cultura, revistas, cine, juegos de mesa, juegos de video, teatro, danza, artes plásticas, radio, televisión, literatura, moda y en general en la cultura popular.

La influencia de *Dungeons and Dragons* es vasta. Productos relacionados con este juego han llegado a todos los medios de comunicación, con mayor o menor éxito. La industria del entretenimiento en general lo reconoce y participa de ello. En la educación también empieza a tomarse en cuenta, así como en investigación social. Tal vez sea el juego de mayor influencia en la cultura desde la aparición del ajedrez, siglos atrás.

Con *Dungeons and dragons* se inició un camino hacia la aceptación de las masas, primero con las convenciones, donde se reunían los aficionados como la ComiCon, KoboldCon, HandyCon, MEGA XP, Mercado de juegos, Knute-punkt, Arcanacon, ChinaJoy y decenas de otras convenciones alrededor del mundo que hoy son algo normal.

Después las revistas especializadas *Dragon*, *Dungeon*, *Troll*, *Dos de Diez*, *Different Worlds*, *Arcane*, *Role Player Independant*, *Valkyrie*, *GamesMaster International*, *White Dwarf*, *Pyramid*, *Imagine Magazine*,

White Wolf Magazine, *Journal of Roleplaying Studies* and *STEAM*, *International Journal of Role-Playing*, entre muchas otras, antiguas y actuales, y editoriales como *TSR*, *Paizo*, *Devir iberia*, *Zinco* y *Roca* se vieron influidas en igual número de revistas alrededor del mundo que giran en torno a los juegos de rol y posteriormente a los juegos en general, sobre todo a los juegos de video.

Precisamente los juegos de video fueron una de las áreas donde más influyeron los juegos de rol, desde el inicio creadores independientes intentaron con sus recursos adaptar los juegos de rol al entorno digital y por supuesto lo lograron, con mayor o menor éxito, juegos como

Dungeon, *pedit5*, *Ultima*, *Wizardry*, *Orthanac*, *Avathar*, *Dungeons of Degorath*, *Baradur*, *Emprise*, *Sorcery*, *Temple of Apshai*, *Rogue*, *Linley's Dungeon Crawl*, *Excalibur*, *Dragon Quest*. No olvidemos a los MMORPGs, incluyendo *Lineage*, *Tabula Rasa*, *World of Warcraft*, *Ragna-*

rok Online, *Guild Wars*, *Tibia*, *Runequest*, *Granado Espada*. Asimismo, juegos de rol y estrategia como *Might and Magic*; grandes juegos como *The Elder Scrolls*, *The Legend of Zelda*, *Diablo*, *Fallout*, *Mass Effect*, *Final Fantasy*, *Dragon Age*; la mayoría de los juegos de plataforma y, por supuesto, los títulos más representativos de *Dungeons and Dragons*, *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights*, *Planescape: Torment*, *Icewind Dale*, *The Temple of Elemental Evil*, *Pool of Radiance* y *Eye of the beholder*. La influencia de algunos de estos juegos RPG en el resto de los juegos de video es muy fácil de notar cuando una o más de las características de un juego de rol aparecen en un videojuego.

Es innegable la influencia de los juegos de rol en el cine contemporáneo. Por supuesto que la primer y más grande influencia del cine es la literatura, pero detrás de ella están compitiendo con los cómics los juegos de rol



Matt Duffer, Natalie Dyer, Ross Duffer, Joe Keery, Shawn Levy, David Harbour, Gaten Matarazzo, Caleb McLaughlin, Matthew Modine, Noah Schnapp, Dacre Montgomery, Finn Wolfhard, Paul Reiser, Millie Bobby Brown y Sadie Sink hablando en la Comic Con Internacional de San Diego de 2017, para "Stranger Things", en el Centro de Convenciones de San Diego, California. Foto: Wikimedia Commons.

Actualmente, la industria de los juegos de rol es grande, con exorbitantes cantidades de dinero invertidas por las compañías más importantes del entretenimiento a nivel mundial, tanto en Occidente como en Oriente.

Es innegable la influencia de los juegos de rol en el cine contemporáneo. Por supuesto que la primer y más grande influencia del cine es la literatura, pero detrás de ella están compitiendo con los cómics los juegos de rol. Muestra de ello son películas que tienen títulos de juegos de rol o que tienen personajes claramente influidos por estos, como *Dungeons and dragons*, *Dungeons & Dragons*, *Honor entre Ladrones*, *Crónicas mutantes*, *Mazes and Monsters*, *The Last Witch Hunter*, *Gamers: The Movie* (película de internet), *Knights of Baddassdom*, *Role Models*, *Astropía*, *Nadie*

conoce a nadie, *El corazón del guerrero*; o películas de video basadas en juegos de rol: En el nombre del rey, *Final Fantasy*, *World of Warcraft*. Existen los personajes, los poderes, la magia y muchas muestras más de cómo el cine ha adaptado los elementos de los juegos de rol en sus películas. Hay unas entrañables, como *Vuelo de dragones*, donde se pueden ver las múltiples influencias de la cultura *geek* de los juegos de rol y la literatura.

En la televisión tenemos la serie *Dungeons and Dragons*, una coproducción de TSR y Marvel Productions con el estudio japonés Toei Animation. Se emitió por CBS en Latinoamérica y Europa desde 1983 hasta 1985. Tal vez fue esta serie la que más popularizó el nombre *Dungeons and Dragons* en su historia. Las series de televisión basadas en esta marca tal vez no han sido tantas, pero las series inspiradas en juegos de rol sin duda son muchísimas, sobre todo las series de animación orientales. Por supuesto que el anime cubre otro gran ramo influido por los juegos de rol: podemos ver cientos de historias del estilo en *streaming*, como *Targones y mazmorras*, *Vox Machina*, *Goblin slayer*, *Konosuba*, *Overlord*, *Sword Art Online*, así como casi todos los *isekai* creados hasta el día de hoy.



Foto: Freepik

En las series más populares podemos observar el rastro de los juegos de rol. Por supuesto que esta cultura está cada día más integrada a la cultura general. Se registran apariciones en Los Simpson, Stranger things, El laboratorio de Dexter, La teoría del Big Bang, El asombroso mundo de Gumball, Jóvenes Titanes y otros más, donde la referencia a *Dungeons and Dragons* como principal representante de los juegos de rol es el primero y el más significativo de la historia.

Las novelas relacionadas directamente con los juegos de rol son incontables, mientras que en internet hoy tenemos podcasts y canales dedicados exclusivamente a los juegos de rol, así como programas con transmisiones de juegos de rol en vivo.

Actualmente, la industria de los juegos de rol es grande, con exorbitantes cantidades de dinero invertidas por las compañías más importantes del entretenimiento a nivel mundial, tanto en

Occidente como en Oriente. Aunque es difícil encontrar información sobre África o Medio Oriente, seguramente sólo se necesitan algunos periodos de paz entre guerras para que la sociedad encuentre una forma de sublimar con los juegos de rol.

El juego de rol es importante en la cultura, la economía, la historia, su influencia es tan grande que no cabe en un solo artículo, aunque espero que haya comunicado de manera efectiva este argumento. ✚

Referencias

- » Abel, G. M. (26 de septiembre de 2024). *La historia del ajedrez, un desafío intelectual*. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/historia-ajedrez-desafio-intelectual_15981
- » Arias, F. (2019). Lo medieval, lo carnavalesco y la religión en el juego de rol: Baldur's Gate e Inquisitor. *Magia, brujería, Inquisición* (pp. 101-116). Universidad de Valencia= Universitat de València.
- » Botto, J. y Oruna A. (19 de abril del 2024). *Los orígenes de Dungeons & Dragons y su impacto duradero*. <https://abrecht-group.com/2024/04/19/los-origenes-de-dungeons-dragons-y-su-impacto-duradero/>
- » Dungeons and Dragons. (s.f.). *D&D Beyond*. <https://www.dnd-beyond.com/>
- » Dyson, J. (6 de mayo de 2011). La influencia de Dungeons and Dragons en los videojuegos. *Museo Nacional del Juego The Strong*. <https://www.museumofplay.org/blog/the-influence-of-dungeons-and-dragons-on-video-games/>
- » Espinosa, E. M. (2022). Historia de los wargames (I): De los primeros tiempos a la primera guerra mundial. *Ejército: de tierra español*, (971), 46-51.
- » Heinemann, J. (2024). Los dados Kriegsspiel: por qué la suerte no existe en los juegos de guerra y por qué todos los juegos de guerra son simulaciones. *Revista de la Escuela Superior de Guerra Naval*, 21(1), 08-23.
- » La historia de los juegos de guerra. (s/f). <https://hmgs.site-ym.com/general/custom.asp?page=WargamingHistory>
- » Mallory, Z. (junio de 2018). *Una breve historia de Dungeons and Dragons*. <https://wi101.wisc.edu/dungeons-and-dragons/>
- » Wikipedia la enciclopedia libre. (s.f.). *Dungeons & Dragons*. https://es.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons



Centro Cultural Mexiquense Bicentenario. Foto: <https://notiexpressdemexico.com>.

Programa de Capacitación Cultural

para la Zona Oriente del Estado de México de 2012 a 2017.
Reporte de una experiencia desde la gestión pública

Leonardo Reyes Terrazas

Lector de novelas, narrador, carpintero de ocasión y electricista doméstico. Accidentalmente egresó del programa de maestría en Políticas Públicas e Interculturalidad de la Universidad Nacional Rosario Castellanos, donde también se desempeña como asalariado. Aún no consigue que su perro aúlle a la luna.

Introducción

En 2012, bajo la coordinación del Departamento de Capacitación Cultural, dio inicio en el Centro Cultural Mexiquense Bicentenario el Programa de Capacita-

ción Cultural para la Zona Oriente del Estado de México. En el proceso de formulación e implementación de esa propuesta jugaron un papel determinante dos principios fundamentales de la gobernanza: la participación ciudadana y la coordinación entre los tres órdenes de gobierno.

El Programa enfrentó desafíos importantes hasta su desaparición en 2017 por causa de un cambio de administración; sin embargo, registró resultados significativos que contribuyeron a la profesionalización de una cantidad importante de agentes culturales insertos en instituciones educativas, en organizaciones culturales y artísticas independientes y en el sector las industrias creativas.

Este breve reporte tiene como propósito reconocer el papel que juegan la actuación corresponsable de los distintos órdenes de gobierno y la participación de la ciudadanía para atender necesidades específicas del desarrollo cultural y, por ende, en materia de gobernanza, si por ello entendemos “la realización de relaciones políticas entre diversos actores involucrados en el proceso de decidir, ejecutar y evaluar decisiones sobre asuntos de interés público (...), en el cual competencia y cooperación coexisten como reglas posibles; y que incluye instituciones tanto formales como informales” (Whittingham, 2000, p. 222).

Este breve reporte tiene como propósito reconocer el papel que juegan la actuación corresponsable de los distintos órdenes de gobierno y la participación de la ciudadanía para atender necesidades específicas del desarrollo cultural y, por ende, en materia de gobernanza.

Antecedentes

Bajo la tutela del Instituto Mexiquense de Cultura, el 31 de agosto de 2011 se inauguró formalmente el Centro Cultural Mexiquense de Oriente, en Texcoco, Estado de México.

Erigido sobre una superficie de 17 hectáreas a la entrada de la comunidad de Coatlinchán, de la que fue sustraído en la década de los años sesenta el monolito conocido como Tláloc, que actualmente resguarda la entrada del Museo Nacional de Antropología e Historia en la Ciudad de México, el complejo cultural tipificado como una obra de infraestructura social (Bañobras, 2024) es una edificación de 40,000 m² constituida por una biblioteca con capacidad para albergar 50,000 volúmenes; un gigantesco museo equipado con salas permanentes y salas temporales; un teatro y sala de conciertos con 1,200 butacas; un teatro al aire libre con un aforo de 800 espectadores; un auditorio con capacidad para 260 personas y un edificio de cuatro módulos con aulas para talleres de iniciación en distintas disciplinas artísticas.



Teatro al aire libre del CCMB. Foto: Secretaría de Cultura y Turismo del Estado de México.

De acuerdo con datos recientes de Banobras, el complejo es resultado de un contrato PPS (pago por servicios) que se licitó a escala internacional para la construcción, equipamiento y operación, adjudicado a CONCECUTEX/Abengoa/INABENSA por un plazo de 21 años.

La decisión de construir esa obra de infraestructura que se denomina actualmente Centro Cultural Mexiquense Bicentenario se hizo mediante la instrumentalización de la comunidad artístico-cultural de la Zona Oriente del Estado de México, a la que el consorcio que obtuvo el contrato recurrió, en el marco de una serie de foros de consulta, para legitimar un proyecto de inversión pública cuya principal beneficiaria hasta ahora es una entidad privada.

La administración de Peña Nieto en el gobierno del Estado de México argumentó que el complejo cultural constituía una deuda histórica con el Valle de México, a

Con el propósito no explícito de crear una válvula de escape para aliviar las tensiones geopolíticas entre el Valle de Toluca y el Valle de México, en la perspectiva de contener el crecimiento de la izquierda y recuperar un importante bastión político electoral del PRI.



Sala de Conciertos "Elisa Carrillo". Foto: Wikimedia Commons.

la vez que una medida para descentralizar los servicios culturales en la entidad:

Aquí está el Centro Cultural de nuestra ciudad capital, pero para esta región, justamente la de mayor densidad demográfica, necesitamos darle impulso a un nuevo espacio, y decidimos hacerlo justamente aquí en Texcoco, en la tierra del rey-poeta Nezahualcóyotl, en esta ciudad que en algún momento de nuestra historia fue la capital del estado de México (Jiménez, 2011).

Esta monumental obra que constituyó en su momento una estrategia del gobierno del Estado de México con el propósito no explícito de crear una válvula de escape para aliviar las tensiones geopolíticas entre el Valle de Toluca y el Valle de México, en la perspectiva de contener el crecimiento de la izquierda y recuperar un importante bastión político electoral del PRI para enfrentar el riesgo latente de perder la gubernatura de la entidad.

Orígenes del programa

Tras el inicio de operaciones del Centro Cultural Mexiquense Bicentenario, entró en funciones la Dirección de

Servicios Culturales, operativamente organizada en cuatro departamentos.

A diferencia de Actividades Artísticas, Talleres Artístico-Culturales y Vinculación con Centros Regionales, que contaron desde el arranque con un plan de trabajo diseñado desde la Dirección General del Instituto Mexiquense de Cultura, el Departamento de Capacitación Cultural no contaba con ninguna directriz, pues las funciones que se llevaban a cabo antes de la creación del CCMB consistían en facilitar la realización de las actividades en esa materia que solían desarrollarse en todas las entidades federativas la Dirección de Capacitación Cultural del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes del gobierno federal.

De modo que la formulación de una propuesta de capacitación acorde a las necesidades específicas de la población del área de influencia del Centro Cultural Mexiquense Bicentenario implicó, entre

otras tareas relevantes, establecer un vínculo institucional con el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (Conaculta) y emprender un trabajo de diagnóstico para contar con un conocimiento tan exhaustivo como fuese posible acerca del universo de actores culturales potencialmente beneficiarios de las acciones a realizar.

En este contexto, se realizaron ejercicios de diagnóstico de necesidades de capacitación en materia de gestión cultural en los nueve Centros Regionales de Cultura del Instituto Mexiquense de Cultura, así como en las instituciones de cultura de los 44 municipios del área de influencia del CCMB.

Consiste en una propuesta de profesionalización dirigida a la comunidad de agentes culturales, tanto del sector público como privado e independiente del área de influencia del Centro Cultural Mexiquense Bicentenario, que abarca 44 municipios en los que se concentra más del 60 % de la población total del Estado de México.



Orquesta Sinfónica del Estado de México en el CCMB.
Foto: Wikimedia Commons.

Otro proyecto también concebido para dar sustento a las acciones de capacitación cultural, que no se logró concretizar por falta de voluntad política entre autoridades del gobierno estatal y de los gobiernos municipales, fue el Censo Regional de Trabajadores de la Cultura, a través del cual se pretendía obtener una caracterización de los actores culturales, en la perspectiva de crear una base de datos dinámica y elementos para diseñar un modelo curricular de formación dirigido

a promotores, animadores y gestores culturales, así como maestros de educación artística, creadores de las distintas disciplinas del arte y trabajadores operativos del sector cultural.

Pese a ese obstáculo, el intenso trabajo de gestión y las reuniones en las que el equipo del Departamento de Capacitación Cultural se entrevistó con trabajadores de las distintas instancias públicas de cultura, maestros adscritos a escuelas de Bellas Artes de la región, colectivos independientes de creadores y promotores culturales, además de compañías de teatro y danza y de agrupaciones musicales, se consiguió y sistematizó valiosa información, que a su vez se contrastó con la oferta de talleres, seminarios y diplomados para la formación de promotores y gestores culturales de la Dirección General de Capacitación Cultural del Conaculta.

Sobre esa base se construyó la propuesta general del Programa de Capacitación

Cultural para la Zona Oriente del Estado de México, que se puso en marcha en el año 2012.

Programa de Capacitación Cultural para la Zona Oriente del Estado de México

¿Qué es?

El Programa de Capacitación Cultural para la Zona Oriente del Estado de México consiste en una propuesta de profesionalización dirigida a la comunidad de agentes culturales, tanto del sector público como privado e independiente del área de influencia del Centro Cultural Mexiquense Bicentenario, que abarca 44 municipios en los que se concentra más del 60 % de la población total del Estado de México.

¿Para qué?

El propósito del programa consiste en dotar a los agentes culturales, desde un enfoque de derechos humanos e interculturalidad, de conocimientos y herramientas para el diagnóstico, elaboración y gestión de proyectos de desarrollo artístico y cultural con base comunitaria.

El propósito del programa consiste en dotar a los agentes culturales, desde un enfoque de derechos humanos e interculturalidad, de conocimientos y herramientas para el diagnóstico, elaboración y gestión de proyectos de desarrollo artístico y cultural con base comunitaria.



¿Cuáles niveles de gobierno involucra?

El Programa involucra a los tres órdenes de gobierno. La institución estatal de cultura formula y coordina la propuesta, en tanto que dos entes de la administración federal (Conaculta y SEP) validan a los instructores y certifican a los beneficiarios, respectivamente. Asimismo, las instituciones de cultura de los gobiernos municipales coadyuvan con la difusión de las convocatorias mediante las cuales se hace pública la oferta de capacitación.

¿A quiénes está dirigido?

El programa está dirigido a todos los agentes culturales de los municipios de la Zona Oriente del Estado de México, especialmente a aquellos que trabajan a nivel comunitario y con poblaciones vulnerables.

¿Quién coordina el programa?

El programa es responsabilidad del Centro Cultural Mexiquense Bicentenario y la Unidad Administrativa encargada de la operación es la Dirección de Servicios Culturales a través del Departamento de Capacitación Cultural.

¿Cómo se estructura?

El programa se organiza curricularmente a partir de tres ejes de formación de acuerdo con una tipología general de los agentes culturales: 1. Formación para animadores, promotores y gestores cultura-



les; 2. Formación para maestros de educación artística y promotores de la apreciación estética, y 3. Formación en gestión artística para creadores.

¿Cómo se lleva a cabo?

Anualmente, el Centro Cultural Mexiquense Bicentenario, a través de su Departamento de Capacitación Cultural, emite tres convocatorias correspondientes a tres ciclos de tres seminarios de formación (uno por cada eje). Cada uno de los seminarios tiene una duración de 45 horas en modalidad presencial que se dosifican a lo largo de seis sesiones sabatinas. Se estima que el trabajo extramuros implica alrededor de 40 horas adicionales.

¿Quiénes imparten los seminarios?

Los seminarios son impartidos por especialistas en distintos ámbitos de la gestión cultural que forman parte del padrón nacional de instructores de la Dirección de Capacitación Cultural del Conaculta.

¿Cómo se hace la inscripción?

A partir de la oferta de las distintas convocatorias, que se difunden por medios electrónicos y por correspondencia

a las instituciones municipales de cultura, se requisita una solicitud de inscripción que proporciona Conaculta, acompañada por una copia de la CURP y una carta de exposición de motivos.

¿Quién certifica el programa?

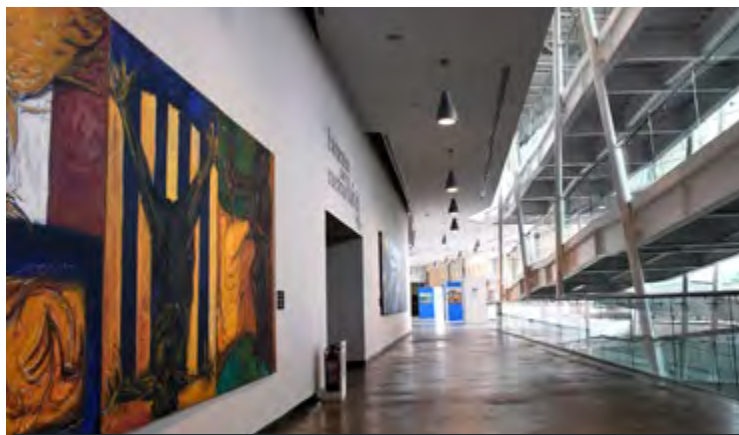
Al cumplir satisfactoriamente con los requisitos para la acreditación de los seminarios, los agentes culturales inscritos reciben un certificado expedido por la Secretaría de Educación Pública, a través del Sistema Nacional para la Profesionalización de Promotores y Gestores Culturales, coordinado por Conaculta.

¿Cuál es el presupuesto?

El Instituto Mexiquense de Cultura se hace cargo del pago de honorarios a los instructores con presupuesto de una partida para capacitación, siempre que se autoricen las solicitudes de suficiencia presupuestal correspondientes por la Secretaría de Finanzas del Gobierno del Estado de México.

Los agentes culturales inscritos reciben un certificado expedido por la Secretaría de Educación Pública, a través del Sistema Nacional para la Profesionalización de Promotores y Gestores Culturales, coordinado por Conaculta.

La asignación de recursos del programa está sujeta a la suficiencia presupuestal y a las políticas cíclicas de contención del gasto.



Museo del CCMB. Foto: Facebook Centro Cultural Mexiquense Bicentenario.

¿Cómo se rinden cuentas?

La rendición de cuentas del programa se lleva a cabo mediante informes de cumplimiento vinculados con el ejercicio presupuestal y con el alcance de metas establecidas en el Programa Operativo Anual (POA). Asimismo, la unidad administrativa que coordina directamente las actividades aplica encuestas acerca de los contenidos de los seminarios de capacitación y del desempeño de los instructores. Esos resultados se comparten con la Dirección General de Capacitación Cultural del Conaculta (actualmente Secretaría de Cultura) en el orden federal.

Resultados

El programa operó con éxito entre 2012 y 2014. Lamentablemente, el proceso de reinstitucionalización por el que el Instituto Mexiquense de Cultura se convirtió en la Secretaría de Cultura, Deporte y Turismo en 2014, bajo la administración de Eruviel Ávila Villegas, entorpeció gravemente muchos procesos y supuso la desaparición de



Foto: Freepik.

programas vitales. Pese a ello, se consiguió mantener la oferta de seminarios de formación en cada uno de los ejes previstos en el diseño original del Programa. Si bien, desde la administración central del nuevo ente administrativo se canceló definitivamente el proceso de certificación a través de la Secretaría de Educación Pública, el Programa terminó por asfixiarse en 2017, tras el arribo a instancias estratégicas de la Secretaría de Cultura del Estado de México de un grupo de funcionarios con nula experiencia en el ámbito de lo cultural.

Durante la administración de Alfredo del Mazo, la prioridad estratégica en todos los sectores de la administración pública consistió en tratar de contener el crecimiento de la presencia electoral de Morena, en aras de conservar el poder en la siguiente elección, lo cual, como es sabido, no ocurrió finalmente.

Las cifras del programa

A pesar de todos los tropiezos señalados, el Programa registró resultados que rebasaron con creces las expectativas.

Entre 2012 y 2017 se impartieron 37 seminarios de especialización en distintos tópicos de la gestión cultural, articulados en los tres ejes previstos desde el arranque del proyecto.

Aunque el Programa estaba dirigido a agentes culturales de la Zona Oriente del Estado de México, la ausencia de otras opciones de formación de la mis-

ma naturaleza se tradujo en una copiosa demanda de gestores culturales del Valle de Toluca e incluso de otras entidades federativas.

El programa de capacitación cultural del CCMB se convirtió en un referente a nivel nacional, pues rompió con los paradigmas del propio Conaculta. Al aceptar alumnos de otras entidades federativas, los seminarios tuvieron un impacto en la Zona Centro del país (Testimonio de Lucio Lara Plata, especialista en museología y en gestión del patrimonio y miembro del claustro de instructores del Programa).

Durante los seis años en que el programa se mantuvo vigente, se capacitó a alrededor de 900 agentes culturales en distintos tópicos de la gestión cultural, provenientes del Estado de México, Hidalgo, Tlaxcala, Puebla, Morelos, Guerrero, Querétaro, Guanajuato y Ciudad de México.

A instancias del programa también se llevó a cabo en 2014 el Primer Encuentro Regional de Gestión Cultural en el CCMB, en el que participaron gestores y promotores culturales de once entidades federativas del país.

Los seminarios que organizó el CCMB contribuyeron mucho en mi formación. Aprendí lo necesario para consolidar una compañía de teatro y para hacer sinergias con otras agrupaciones. Gracias a ello actualmente laboro en

el mismo CCMB y dirigió una compañía local de artes escénicas (Testimonio de Iván Rodríguez Bautista, director del Colectivo Escénico Andante Texcoco).

El programa en efecto ayudó en la consolidación de algunas compañías de teatro y en el surgimiento de empresas culturales, como *Ilumiteatro Monumental*, que fabrica alebrijes monumentales iluminados y efectúa montajes escénicos a partir de estos elementos. La calidad de su trabajo los ha llevado a presentarse en festivales y escenarios de muchas entidades de México.

En sólo seis años el programa llevó a cabo muchas más acciones de formación para los gestores y promotores culturales que las que el Instituto Mexiquense de Cultura había hecho desde su creación en 1987 (Testimonio de Cecilia Cruz Patiño, gestora cultural jubilada).

La manera entusiasta como se recibió la oferta desde la primera convocatoria se explica por el hecho de que los destinatarios conocían con antelación los alcances del programa, toda vez que sus opiniones y expectativas habían contribuido a dar forma al Programa de capacitación cultural.

En gran medida, la respuesta que el programa obtuvo se explica, entre otras razones, por el diseño de una oferta novedosa de seminarios que no existían en el catálogo de capacitación del Conaculta y por la incorporación de instructores con vasta experiencia que no formaban parte del padrón de instructores del organismo federal. Cabe señalar que el Conaculta también desapareció en 2015 para dar lugar a la Secretaría de Cultura federal.

Entre muchos otros seminarios que enriquecieron la oferta existente en el Conaculta, destacan dos que todavía siguen generando demanda en otros espacios de formación, al margen del programa que les dio origen: el seminario de especialización en *Diseño de programación cultural* y el seminario de *Construcción y gestión de ecosistemas de información cultural*.

Nadie reparó antes en la importancia de formar cuadros especialistas en la creación y gestión de sistemas de información cultural. Qué bueno que el CCMB lo hizo. Es vital para el diseño de políticas públicas culturales y para la toma de decisiones en el sector (Testimonio de Cecilia



Alebrijes monumentales iluminados de la compañía Ilumiteatro Monumental en la explanada del CCMB. Foto: Facebook del CCMB.

Montilla Rugeles, creadora del Sistema Nacional de Información Cultural de la Secretaría de Cultura del gobierno federal e integrante del claustro de instructores del Programa).

A modo de conclusión

Es imprescindible hacer notar que el Programa de Capacitación Cultural para la Zona Oriente del Estado de México no se construyó de acuerdo con la metodología imperante en materia de diseño de política pública ni con la de presupuesto basado en resultados que recomienda la Secretaría de Hacienda, pues en el Gobierno del Estado de México la planeación solía realizarse a través de un instrumento conocido como Programa Operativo Anual (POA), prácticamente a ciegas, pues la información específica acerca del presupuesto de egresos no era accesible para servidores públicos de mandos medios.

Por esa razón, el Programa no constituyó propiamente una política pública ni se adscribió a una en el sentido convencional.

Ante la escasa información institucional, el programa ancló en un trabajo de diagnóstico caracterizado por una amplia participación de la comunidad de agentes culturales y ello se tradujo de manera virtuosa en una propuesta curricular de profesionalización construida sobre la base de necesidades reales identificadas por la población potencialmente beneficiaria.



Biblioteca del CCMB. Foto: <https://eje19.com.mx>.

La manera entusiasta como se recibió la oferta desde la primera convocatoria se explica por el hecho de que los destinatarios conocían con antelación los alcances del programa, toda vez que sus opiniones y expectativas habían contribuido a dar forma al Programa de capacitación cultural.

Todas las convocatorias permearon en la comunidad de agentes culturales extraterritorialmente, pues en la fase de diagnóstico se habían construido canales eficientes de comunicación. A menudo, la copiosa demanda implicó rechazar aspirantes por falta de cupo y por falta de espacios óptimos donde albergar grupos numerosos.

En este sentido, la intervención de colectivos culturales, compañías artísticas, docentes de diversas instituciones educativas, trabajadores de la cultura, creadores y promotores culturales independientes, configuró un componente fundamental para asegurar la pertinencia de toda acción gubernamental y de toda política pública: la participación ciudadana.

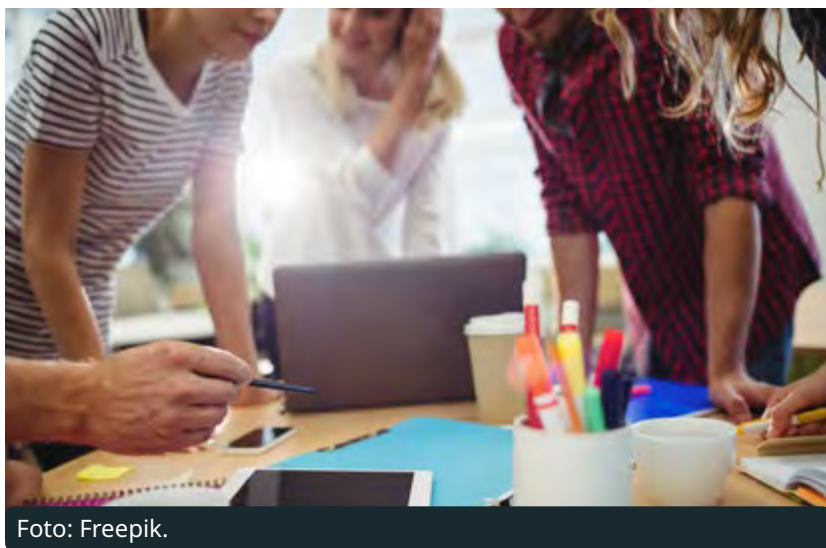


Foto: Freepik.

trucción de ciudadanía cultural, e integrante del claustro de instructores del programa).

En suma, el Programa de Capacitación Cultural para la Zona Oriente del Estado de México constituye una buena práctica en el ámbito de la gestión pública y de la gobernanza, pese a no encuadrar plenamente en el modelo de diseño de política pública.

El Programa resultó sui generis en muchos sentidos, si se considera que la participación de agentes del sector público con capacidad de decisión fue prácticamente nula o abiertamente obstaculizadora. El que el programa se haya llevado a cabo en esas circunstancias desafía no sólo el ciclo de la política pública, sino la definición ortodoxa de esta, pues las necesidades que atendió, si bien en ningún momento habían formado parte de la agenda del sector público de lo cultural, sí existían como carencias notorias entre la comunidad de agentes culturales de la región.

En sentido amplio, el programa constituye una política pública, pues implicó una intervención desde la gestión pública para atender necesidades concretas de una comunidad, con cargo al erario, incluso si las acciones llevadas a cabo no casan con el interés político del gobierno estatal (Testimonio de Liliana López Borbón, experta en innovación social y cons-

Esta experiencia es relevante sobre todo porque aprovechó los alcances y las limitaciones de la administración pública para construir espacios y oportunidades significativos donde canalizar la participación efectiva de una comunidad en la resolución de carencias relacionadas con el desarrollo cultural y humano.

A la luz de los cambios profundos que la esfera pública está experimentando desde 2018, cuando un ejercicio meramente procedimental de la democracia representativa se transformó de manera radical en un cuestionamiento profundo a la ideología neoliberal, es imperativo repensar la categoría de política pública y sus derivas metodológicas.

La ciudadanía da visos de una mayor incidencia en lo público y parece pugnar por la transición hacia un modelo de democracia participativa que ya está implicando la necesidad de apostar por la construcción de estrategias, mecanismos y espacios para garantizar su participación en las decisiones que atañen a su propio bienestar.



Foto: Facebook Centro Cultural Mexiquense Bicentenario.

La ciudadanía da visos de una mayor incidencia en lo público y parece pugnar por la transición hacia un modelo de democracia participativa que ya está implicando la necesidad de apostar por la construcción de estrategias, mecanismos y espacios para garantizar su participación en las decisiones que atañen a su propio bienestar. 🧩

Referencias

- » Banobras. (2024). Construcción, equipamiento y operación de un espacio cultural ubicado en Texcoco, Estado de México. Blog *Proyectos México*. Oportunidades de Inversión. https://www.proyectosmexico.gob.mx/proyecto_inversion/789-centro-cultural-mexiquense-de-oriente/
- » Departamento de Capacitación Cultural. (2012). *Programa de Capacitación Cultural para la Zona Oriente del Estado de México*. Instituto Mexiquense de Cultura.
- » Departamento de Capacitación Cultural. (2017). *Evaluación cualitativa del Programa de Capacitación Cultural para la Zona Oriente del Estado de México: testimonios de los actores*. Documento de trabajo de la Dirección de Servicios Culturales del CCMB. Archivo administrativo.
- » Jiménez, A. (2011, agosto 31). Abre sus puertas el Centro Cultural Mexiquense Bicentenario en Texcoco. *La Jornada*. <https://www.jornada.com.mx/2011/08/31/cultura/a05n1cul>
- » Whittingham, M. (2010). *¿Qué es la gobernanza y para qué sirve?* RAI, *Revista Análisis Internacional*, 2. <https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/891/document.pdf?sequence=2>



El polvo que somos

Escucha el podcast en  Spotify 

** Sociólogo por la UNAM, dedicado al área de lo cultural. Profesional de la producción audiovisual en la UNRC, co-creador del podcast “Kamanalli” y productor de “Inspiración Rosario Castellanos”.*

Kamanalli nació desde la nada. En marzo de 2022 iniciamos un pequeño viaje que comenzó con una breve conversación acerca de temas que podrían encontrarse en una línea secante o paralela. Esto en un espacio que, con cariño, subtitulamos como el *bunker*, que no era más que un pequeño rincón de dos metros cuadrados en donde reunirnos a *crear*. En ese rincón, rodeados de equipo de cómputo, un par de estantes con cables y un poco de polvo, nace este proyecto de podcast que busca resonar en el ruido incansable de la ciudad.

Este polvo nos ha acompañado en el viaje bajo muchas formas y estructuras atómicas, ya sea en los caminos de tierra por los que andamos, la sal que usamos al cocinar, el café de las mañanas, las estrellas que vemos en el

cielo nocturno o el mismo polvillo que dejamos como prueba de que estamos aquí, que hacemos y que existimos. Son polvos que nos inspiran y que nos alimentan, que nos hacen... es el polvo que somos.

Este episodio de final de temporada del podcast Kamanalli explora la relación entre tantos polvos y nuestra existencia como humanidad, en ópticas de *micro a macro*: la trivialidad aparente de las partículas de polvo en el sol o la gran impotencia universal del polvo estelar. Este podcast hoy vuelve a pulverizarse sólo para iniciar una nueva era en la que las partículas que nos componen adquieran una nueva configuración. Citando al podcast, porque no podría haberlo puesto en mejores palabras, “[será] polvo en el viento, que volverá a ti después de haber recorrido el cosmos y la eternidad”. 🌀

**UNIVERSIDAD
NACIONAL
ROSARIO
CASTELLANOS**

NUEVO PODCAST



EPISODIO 9:

"DEL POLVO VIENES..."

Escúchalo en



Spotify®



Gobierno de
México

Ciencia y Tecnología

Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación

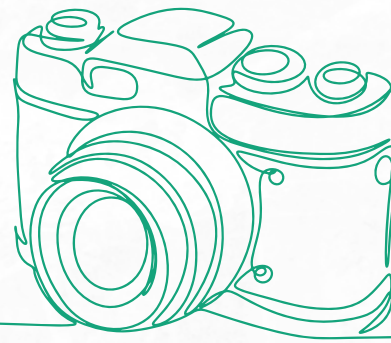


UNRC

Universidad Nacional Rosario Castellanos

OTRO MODO DE SER HUMANO
Y LIBRE. OTRO MODO DE SER.

Corazón **y Alma**



Lazos de amor y parentesco

* *Maestra en Curaduría del Arte por la Universidad de Melbourne, Australia. Licenciada en Estética por la Pontificia Universidad Católica de Chile. Actualmente es Responsable de Proyectos y Patrocinios de los Museos Frida Kahlo y Diego Rivera Anahuacalli. Es integrante del Directorio del Comité Internacional de Casas Museo, DEMHIST del Consejo Internacional de Museos, ICOM, de la Asociación de Amigos del Museo Nacional de las Intervenciones y del Consejo Mexicano de Asuntos Internacionales, COMEXI. Realiza curadurías de exposiciones de arte visual en México y en Chile, así como conferencias y publicaciones en medios de comunicación cultural.*

Uno de mis grandes deleites en esta vida es leer; en palabras más simples: me encanta hacerlo. Quizás es por eso que, paradójicamente, admito que en varias ocasiones siento que no logro leer tanto como quisiera. Pienso que a bastantes lectores les puede pasar algo similar; cuando la lectura es una necesidad, se siente esa “golosa insatisfacción constante”. Por eso, en esta oportunidad, les comentaré respecto a un libro que salió a la luz este año, el cual tuve el honor de presentar recientemente en una librería de la Ciudad de México. En dicha introducción, que en este caso fue en formato presencial, se detonó un diálogo muy bonito y emotivo con los presentes. El tema central del libro, mismo que corresponde al subtítulo de este artículo, tocó la sensibilidad de la audiencia de forma asombrosa.

El volumen, de cuyos contenidos comentaremos en este artículo, es un libro

Matt quedó literalmente enamorado de México al poco tiempo de llegar para hacer un trabajo en el país. Por eso se legalizó, de acuerdo con los requerimientos mexicanos, y se quedó residir en México. Se instaló en la Colonia Santa María La Ribera, en la Alcaldía Cuauhtémoc. Como todo fotógrafo, Matt viaja bastante; de manera que México es, desde 2020, su lugar de base.

fotográfico; por eso tiene un componente visual que le es mayoritario. Asimismo, una narrativa literaria complementa la visualidad de su arte principal. Esta obra, además, es de la autoría de un inmigrante. Así como yo soy originaria de Viña del Mar, Chile, el autor-fotógrafo de *Corazón y Alma*, Matthew Phipps, es oriundo de Oklahoma, Estados Unidos. Matt quedó literalmente enamorado de México al poco tiempo de llegar para hacer un trabajo en el país. Por eso se legalizó, de acuerdo con los requerimientos mexicanos y se quedó residir en México. Se instaló en la Colonia Santa María

La Ribera, en la Alcaldía Cuauhtémoc. Como todo fotógrafo, Matt viaja bastante; de manera que México es, desde 2020, su lugar de base.

Como supondrán, les doy este contexto previo respecto de Matt porque, lamentablemente, estamos viviendo tiempos en los cuales a los inmigrantes no siempre se nos mira bien; hay quienes han dejado de apreciarnos como un aporte. Dicha mirada me parece tan negativa como injusta, porque lo cierto es que la mayoría de los extranjeros residentes en México nos esforzamos por ser una contribución al país que nos acoge, desde el oficio que honestamente sepamos realizar. Adoptar una visión negativa respecto al fenómeno de la inmigración me parece tan poco realista, como cruel hacia cualquier inmigrante, desde aquel que se dedica a limpiar las dependencias del metro hasta el expatriado que viene de gerente general enviado por una empresa multinacional. Por supuesto que este necesario y polémico tema es materia de otro artículo que con gusto les escribo en mi siguiente entrega. Ahora, nos re-centraremos en *Corazón y Alma*, el libro fotográfico de Matt Phipps.

Matt acompaña a sus abuelos en sus últimos días y momentos. Su trabajo narrativo fotográfico abarca este último periodo de vida de cada uno de ellos, logrando documentarlo con muchísimo respeto, sensibilidad y amor.

Recuerdo que, estando en la secundaria, la profesora de historia me enseñó que las primeras sociedades en territorio chileno, es decir, en mi país de origen, conformaban comunidades humanas unidas por lazos de parentesco. Una y otra vez, yo tenía que estudiar eso, y no entendía qué eran los lazos de parentesco. Esto me conflictuaba, lo admito, porque no comprendía un concepto que al parecer era bastante simple, ya que ni siquiera requería de ser explicado. Entonces me limité a memorizarlo para pasar el examen, aunque no lo entendiese del todo. Cuando observé y leí con dedicada atención *Corazón y Alma*, vino fluidamente a mi mente aquella anécdota estudiantil que les acabo de narrar, como si la hubiese vivido ayer.

Hoy, de adulta, entiendo al cien por ciento qué es lo que son, ciertamente, los vínculos de parentesco. Son los lazos que nos dan seguridad real en la vida, tanto en nuestra vida interior como hacia afuera. Son las conexiones humanas que nos brindan esa tranquilidad que todos necesitamos, no sólo cuando somos chiquitos e indefensos, sino constantemente. Los vínculos de parentesco no son un lujo e, idealmente, no debieran nunca de serlo. Por el contrario, son un bien de primera necesidad. Por eso fueron indispensables en la formación de las sociedades y han sido cruciales para nuestro desarrollo y bienestar, tanto desde el plano físico como psíquico y emocional.

En este país, compartirles esta impresión hoy puede parecer una obviedad. Al igual que en varias otras culturas, tales como la italiana y la cubana, en México las relaciones familiares, sean por alianza, sanguíneas o gestadas bajo otra modalidad, son consideradas por casi toda persona mexicana, como de incalculable valor. Y respecto a este punto es que el libro de Matthew

Phipps constituye un compendio que cobra especial relevancia, porque pone en evidencia que hay sentimientos tales como el amor a los abuelitos, que verdaderamente nos hermanan como especie humana, trascendiendo todo tipo de aparentes distancias, ya sean barreras idiomáticas o geopolíticas.

Corazón y Alma nos muestra la belleza de la relación afectiva de Matt, un nieto adulto joven, con su abuela y su abuelo paternos. Probablemente se sientan familiarizados con este tema, en cuanto a que el amor a los abuelitos es un tipo de cariño que, como latinoamericanos, se nos hace bastante familiar. Sin embargo, esta historia visual nos lleva por un terreno que, desde el arte, se nos hace francamente desconocido. Esta es una de las cualidades que más me sorprendió de este compendio fotográfico. Matt

acompaña a sus abuelos en sus últimos días y momentos. Su trabajo narrativo fotográfico abarca este último periodo de vida de cada uno de ellos, logrando documentarlo con muchísimo respeto, sensibilidad y amor.

Tanto con su contenido visual como a nivel literario, *Corazón y Alma* nos extrae súbitamente de nuestra zona de confort respecto a lo que estamos acostumbrados a rememorar y a compartir

en referencia a los abuelos que están, o que han estado, emocionalmente presentes en nuestras vidas. Este registro visual-verbal no es uno que hayas conocido anteriormente, porque comprende en específico situaciones que enfrentamos particularmente en estos tiempos, al acompañar a nuestros seres queridos en su tercera edad.

Y es que la tercera edad “no es lo que era antes”. Aunque decirlo así suene un tanto cliché, es irrefutable que el cambio radical respecto a las características de este ciclo vital, que supuestamente es el último que experimentamos los seres humanos, ha sido crucial. En el siglo pasado, es decir, hasta hace 25 años atrás, la última fase de la vida era bastante diferente a cómo la vivimos ahora, por varias razones. Entre ellas,

Corazón y Alma es un libro importante, diferente y hermosamente realista, porque nos enfrenta, a la vez que sienta precedente, respecto de un tema al cual, me atrevo a decir, nos es imposible ser indiferentes.

porque no estábamos ¿amparados? por la cantidad de opciones tecnológicas y médicas que existen hoy para, supuestamente, mejorar, así como para prolongar esta etapa última de la existencia física. Matt Phipps convierte esta cir-

cunstancia vital en un poema fotográfico finamente ejecutado. *Corazón y Alma* es un libro importante, diferente y hermosamente realista, porque nos enfrenta, a la vez que sienta precedente, respecto de un tema al cual, me atrevo a decir, nos es imposible ser indiferentes. Esto porque, afortunadamente, todos tenemos, o hemos tenido, vínculos con personas viejitas que han sido significativas a lo largo de nuestras vidas, ya sea con abuelitos, tíos abuelos, profesores, abuelitos de amigos... Lo indiscutible es que la ancianidad, como amor y responsabilidad hacia otros que nos son cercanos, se nos manifiesta patentemente

Este libro invita a viajar por él de una sola vez: desde el mero comienzo, hasta el mero final. Y por supuesto, incita a hacer esto en más de una ocasión. En otras palabras, como mejor se lee y, por ende, como más adecuadamente se percibe, es “de una sola sentada”.

como parte de nuestra vida adulta, aún más que la etapa de vida que le es opuesta. Es decir, habemos muchos de nosotros que, especialmente hoy en día y por una diversidad de circunstancias, experimentamos más cercanamente el compromiso con la ancianidad que el deber hacia la temprana infancia.

No les voy a platicar, ni mucho menos a hacer creer, la leyenda rosa respecto a esta narración fotográfica en torno a la ancianidad. No les voy a suavizar el trabajo al cual Matt Phipps nos enfrenta con este libro. *Corazón y Alma* sí es una obra difícil de leer visualmente, por lo menos a ratos, y para cualquier tipo de observador-lector. Sí emociona, y sí, dan ganas de llorar. Y se vale hacerlo, porque para llorar igualmente sirve el arte.

Usualmente los libros se leen en más de una sesión. Agarramos un libro, leemos, llegamos a un punto en el cual necesitamos un receso y lo dejamos a un lado para continuar el disfrute del mismo en un momento posterior. Sin perjuicio de que esta es la regla general, hay tomos

que se presentan como una excepción. Este es el caso de *Corazón y Alma*. Este libro invita a viajar por él de una sola vez: desde el mero comienzo, hasta el mero final. Y por supuesto, incita a hacer esto en más de una ocasión. En otras palabras, como mejor se lee y, por ende, como más adecuadamente se percibe, es “de una sola sentada”, porque es así como se absorbe íntegramente su contenido. Después de esta sesión única de lectura que se asemeja a una ida al cine, dan ganas de regalarlo, prestarlo y hacerlo correr, porque leerlo es una bendición para todo aquel que alguna vez se ha encariñado enormemente con una persona que vive la última etapa biológica de su vida.

Gracias a su composición narrativa, así como debido a su recalcitrante realismo, *Corazón y Alma* es una obra fotográfica que se asemeja a una película, y en particular, a un filme no ficcional. Por eso suscita una experiencia estética que ocurre íntegramente cuando la contemplamos con la atención necesaria para conocer esta oda a la ancianidad, que es a su vez un homenaje a la vida misma, con lo placentero y con lo arduo, con lo liviano y lo complejo, con lo cotidiano y lo trascendente.

En este libro, Matt Phipps nos comparte un trabajo altamente profesional, artístico e indudablemente valiente. Nos hace parte, como lectores observadores, de su historia, misma que logra transportarnos visual y emocionalmente a nuestras propias preguntas y vivencias en torno a la etapa de la vida de la ancianidad; aquella determinada por el declive del cuerpo, y a veces de la mente, que parece ser necesario para el engrandecimiento del espíritu.

Y tú ¿podrías describir artísticamente tu historia con tus abuelos?

Ciudad de México, julio de 2025 🍷

Algunos aspectos de la preceptiva dramática de **Lope de Vega en el Arte nuevo de hacer comedias**



* Doctora en literatura por la Universidad de Houston y licenciada en periodismo por la Escuela de Periodismo “Carlos Septién García”. Es profesora emérita de la Universidad de Texas-Rio Grande Valley. Dirige teatro e imparte talleres.



Lope de Vega. Foto: Wikimedia Commons

Lope de Vega, en su escrito el *Arte nuevo de hacer comedias*, publicado en 1609, parte de los principios aristotélicos, donde la imitación es la base para la creación dramática. Retoma el principio de la unidad de acción, característica propia del género dramático, así como los tres medios que toda imitación poética contiene: plática, verso dulce y armonía, esta última, corresponde a la música; elementos característicos también de la tragedia, donde la única diferencia se debe a que la comedia trata de las acciones humildes y plebeyas, mientras que la tragedia, de las altas y reales.

Es posible emplear los recursos cómicos y trágicos, porque en la variedad hay más belleza, subvirtiendo la concepción de la pureza de los géneros dramáticos, según los cánones antiguos.

En el *Arte nuevo de hacer comedias*, Lope de Vega expone que, de acuerdo con las costumbres de cada época, es necesario ajustar los preceptos antiguos, excluir otros y retomar los que son esenciales, porque, de continuar con el arte antiguo y sus normas fijas, el resultado serían creaciones poéticas mal logradas, que no se ajustan, se puede decir, a la “verdad de la nueva realidad histórica”. Son valores anquilosados: si el arte parte de la imitación de las acciones de los hombres, entendido esto también como de las costumbres, tenemos que en cada época necesariamente varían. Para argumentar la posición de sus ideas sobre el arte nuevo de componer comedias, en particular en España, el Fénix de los Ingenios va exponiendo cómo fue la evolución de la Dramática, específicamente de la comedia, y cómo durante este proceso hubo cambios e incluso diferencias de un lugar a otro en el modo de escribir las obras, así fuera de una misma época.

Lope de Vega sostiene que el fin propuesto de la comedia es imitar las acciones de los hombres y pintar las costumbres, según la época de que se trate, señalando además que las costumbres del vulgo serán las que se imiten, pero

que habrá que encontrar el justo medio entre las necesidades de este y las del arte, que implica una recreación de la realidad. Propone, asimismo, que es posible emplear los re-

curiosos cómicos y trágicos, porque en la variedad hay más belleza, subvirtiendo la concepción de la pureza de los géneros dramáticos, según los cánones antiguos.

Cada tipo de personaje dramático, al imitarse, debía expresar la condición u oficio al que pertenecía. Por consecuencia, si se trataba de un rey, reproduciría lo más que pudiera el lenguaje de la realeza; si fuera un viejo, el habla sería de manera modesta, a diferencia de los amantes que, por su índole sentimental, impactarían a los espectadores de otra forma; si fuera un lacayo, por su condición social, no manejaría “cosas altas o elevadas” en el lenguaje al representar al personaje. En suma, había que imitar de manera verosímil, restringiéndose de poner todo lo que sería del uso del habla, pues esta sólo tendría que servir al propósito de la obra.



En cuanto a los actos que componen la obra, en el primero se expresa el caso, en el segundo se enlazarán los sucesos, de tal modo que hasta la parte media del tercero no se sepa en qué va a parar el final, porque si bien se imita al vulgo, no se debe caer en lo que él espera, sino que se debe engañar su gusto, porque la obra ante todo es artificio y el autor debe manejar con su arte al auditorio, elevando, así, las expectativas de la gente.

El verso se acomodará de forma prudente o cuidadosa y de acuerdo con el personaje dramático, así como a la situación en que se encuentre. Las décimas, entonces, podrían usarse para las quejas; el soneto para las figuras que aguardan; las relaciones de amor se pueden dar con romances, pero Lope de Vega, anota que con las octavas aún sería mejor. Los tercetos serán para asuntos graves, las redondillas para el amor. Y en lo que se refiere al uso de las figuras retóricas, se deben de tomar en cuenta en la creación de los versos, para que, al ser dichas, el verso cobre otros sentidos y expresión. El lenguaje cómico en la composición dramática tendría que ser claro, fácil, sencillo y puro, tomado del uso del pueblo.

El manejo del tema de la honra en la composición dramática es mejor que otros, apunta Lope de Vega, debido a que conmueve a los espectadores y los persuade hacia la virtud, uno de los valores más altos al que la sociedad debía aspirar. Recordemos que en su época la

honra era uno de los valores morales más importantes.

Por otro lado, los principios de la unidad de lugar y la unidad de tiempo también habrían de modificarse para servir a los propósitos de la obra, al igual que los demás elementos teatrales, como el vestuario, la escenografía y la utilería, entre otros.

Se puede inferir que Lope de Vega sustenta su visión artística del conocimiento que tenía de la preceptiva antigua y las limitaciones de esta, partiendo de su experiencia creativa como dramaturgo, la comprensión de la sociedad de su tiempo, los gustos del pueblo y la recepción de su teatro en los diferentes estratos sociales.

Para terminar, Lope de Vega sustenta que muchos valores literarios clásicos se habían fosilizado con el devenir de otras civilizaciones, de otras mentalidades, chocando con las necesidades artísticas y sociales que evolucionaban y surgían tras la búsqueda de nuevas formas de expresión y, donde, por consiguiente, tanto los gustos del público como un nuevo arte dramático debían converger, para ser espejo de esa época y del fenómeno teatral en su conjunto. ✚

Referencias

- » Lope de Vega. (1967). *Arte nuevo de hacer comedias*. Espasa-Calpe.



Gobierno de
México

Ciencia y Tecnología
Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación



UNRC
Universidad Nacional Rosario Castellanos

OTRO MODO DE SER HUMANO
Y LIBRE. **OTRO MODO DE SER.**



***¡Sigue
a la UNRC!***



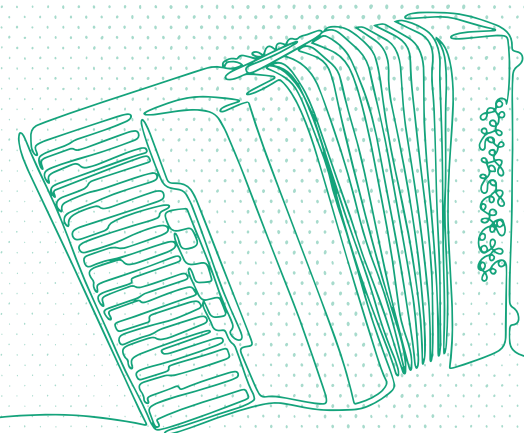
Gobierno de
México

Ciencia y Tecnología
Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación



UNRC
Universidad Nacional Rosario Castellanos

Música en la combi



* (Nogales, Veracruz. 1951), es periodista y promotor cultural. Actualmente trabaja en el Centro Cultural Mexiquense Bicentenario, en Texcoco, Estado de México.

“Hoy se está muriendo gente que antes no se moría”, solía decir Tintán. Y parece retruécano, pero es verdad: este año, al menos en estos días, que se traslapan entre julio y agosto, parece que se murió gente que antes no se moría: el 28 de julio, Rodolfo *Popo* Sánchez, saxofonista destacado en la escena del jazz en México; el 31 de julio, Leonardo *Flaco* Jiménez, figura emblemática del Tex-Mex; el 6 de agosto, Eduardo *Eddie* Palmieri, de raíz boricua y fundamental para el jazz latino y la Salsa de Nueva York. Los tres emprendieron el último viaje.

Precisamente quería abordar, para un *Radio Bemba*, un género que me gusta



y disfruto mucho, el Tex Mex, y tómalala, aparece la noticia de la partida del Flaco.

Mi idea de hurgar en el género fue motivada porque hace poco, asomado a la Red, el algoritmo me arrojaba a la cara un video muy breve, como la mayoría, de una plática entre músicos: uno de ellos era Jaco Pastorius, bajista y leyenda del jazz (remember *Weather Report*, entre otras formaciones); al otro no lo identifiqué, pero era quien preguntaba a Jaco qué consejo le podría dar a los músicos jóvenes. Pastorius contesta, palabras más palabras menos, que abrieran su mente y sus oídos a toda la música, que escucharan todos los géneros, que toda la música tenía algún aporte.

Las expresiones musicales y por supuesto el gusto de la gente van cambiando al paso del tiempo; el mercado nos va encausando, quieras que no, por donde los productores y mercadólogos creen que debe ir “lo que al público le gusta”.



Eso me hizo recordar que muchas veces uno refunfuña cuando el vecino adolescente nos endilga, en la sosegada y amodorrada mañana de domingo, un pegajoso corrido tumbado, o que, camino al trabajo cualquier día de la semana, tiene uno que soplarse al conductor del taxi, que sintoniza una emisora de radio con espeso olor a naftalina, o en la combi música de banda con la apología del narco o el reguetón simplón y machacón, ambas músicas a menudo monumentos brutales a la coprolalia. Pero pensaba, a la luz del consejo del Jaco, que sí, que aunque a uno no le guste tal o cual estilo o género de música, debe escuchar todo lo que se topa, tratando de hacer a un lado los prejuicios,

y que sirva para atestiguar lo que escucha la banda y para ir depurando las cosas que no nos aportarán nada o muy poco para nuestra experiencia estética o educación sentimental.

Y es que me parece que en el Tex-Mex encontramos raíces, de las más gordas, de mucha de la música que escuchamos irremediabilmente en la combi, sobre todo mucha de la música que permea al gusto del *Popolo*, que lo educa sentimentalmente, para bien o para mal. La cosa es que la gente no parece reparar en eso, tal vez por falta de información al consumir lo que proporcionan los medios, la radio y la tele principalmente, y no dejar que emerja una pizca de

El Flaco perfeccionó sus habilidades musicales de conjunto tocando en cantinas y salones de baile de San Antonio. Recibió en vida varios premios Grammy y tocó, entre otros, con Bob Dylan, Dr. John, Ry Cooder y Los Rolling Stones.

curiosidad. La cuestión es que estaba repasando algunas lecturas sobre la música que se fraguó en la frontera norte y, ¡oh, sorpresa y bendito Youtube!, en el que sólo tecleé un Flaco Jiménez y apareció una lista de nombres y vídeos que es imposible ver en pocos días, por tan numerosos: de Flaco pasamos a los *Texas Tornados* y luego descubrimos a Valerio Longoria, luego grabaciones memorables de Flaco con Ry Cooder, y bueno, también aparecieron personajes que hace tiempo no escuchaba, como Esteban Steve Jordán, apodado El Parche, Los Chukos del Zaz y Zaz y un montón de intérpretes más.

Desde luego que la música, las expresiones musicales y por supuesto el gusto de la gente van cambiando al paso del tiempo; el mercado nos va encausando, quieras que no, por donde los productores y mercadólogos creen que debe ir “lo que al público le gusta”, y las radiodifusoras, con alguna excepción, no se salen del guion de un repertorio que ya sabe

un poco rancio, “redescubriendo” música que si bien ha tenido gran impacto en el público —o tal vez por eso— se sigue repitiendo hasta la náusea, aunque haya sido superada por nuevos arreglos y orquestaciones que refrescan y revitalizan viejas canciones.

Bueno, total que el Flaco se fue; tenía 86 años y la salud quebrantada. Nació como Leonardo, en 1939, y fue hijo de Santiago Jiménez, pionero del *Conjunto*, denominación de la formación y la dotación instrumental de los tejanos latinos, que se originó, según los estudiosos, en el sur de Texas, y que combina diferentes géneros e influencias culturales y por supuesto musicales. El Flaco perfeccionó sus habilidades musicales de conjunto tocando en cantinas y salones de baile de San Antonio. Recibió en vida varios premios Grammy y tocó, entre otros, con Bob Dylan, Dr. John, Ry Cooder y Los Rolling Stones. Su historia, obviamente, no se puede resumir en un par de cuartillas. El propósito de escribir estas líneas es que quien se atreva a leerlas también se asome a las grabaciones, o a los cientos de videos que hay en las plataformas digitales. Estoy seguro de que descubrirá una avalancha de música que le moverá las emociones.

En tanto, dejo aquí mi promesa de que en otra ocasión escribiré algunas notas de cómo descubrí el Tex Mex y de mi gusto por ese género. 🍷



✦ **¿Has tenido pensamientos recurrentes
sobre la muerte y el suicidio?**



**Puede que
vivas con
depresión.**

¡En la Línea de la Vida queremos ayudarte!

800-911-2000



    gob.mx/salud





Universidad Nacional Rosario Castellanos

¿Sabías de las próximas unidades de la UNRC fuera de la CDMX?



Libres, dignos y humanos

