

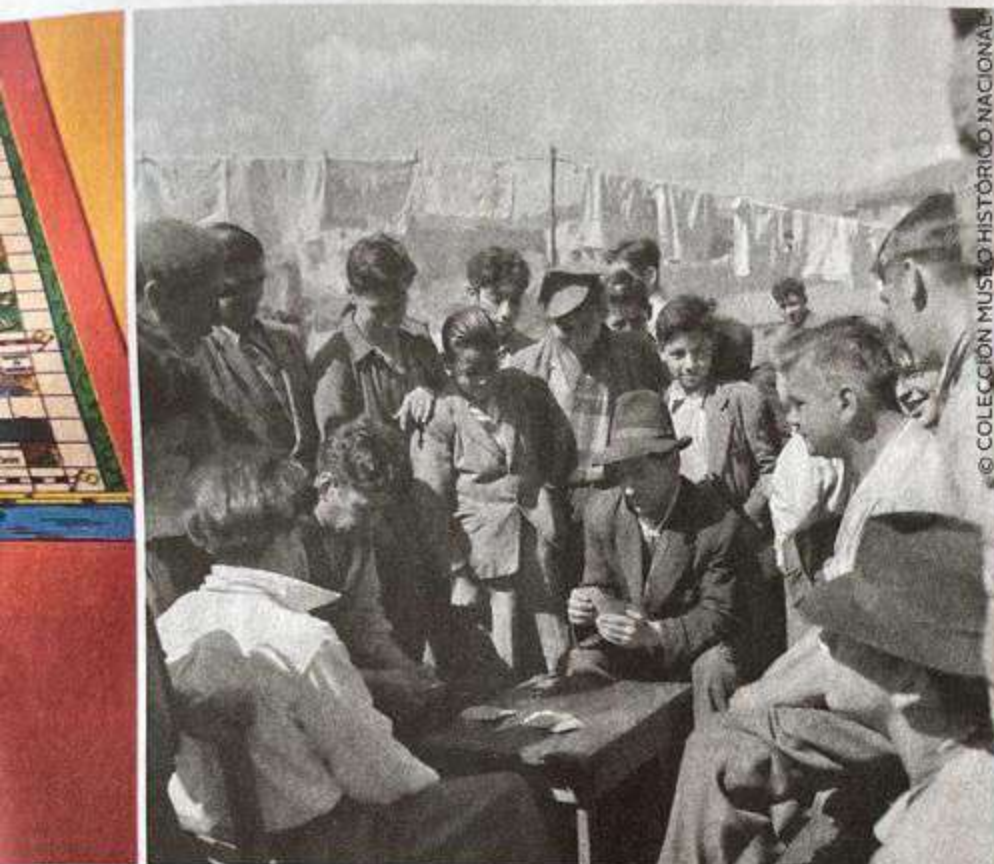
VI

EL MERCURIO

Casa FOA Chile: Inspiración para el buen vivir

El juego de mesa: muestra del CCLM que
explora el valor cultural de esa actividad lúdica.

La Araucanía, patrimonio arquitectónico urbano:
un libro registra la identidad de sus construcciones.



© COLECCIÓN MUSEO HISTÓRICO NACIONAL



El juego "Damas" es de origen francés; esta pieza está decorada con dibujos infantiles, circa 1960.



Un juego que invita a salvar al ave Tori-Tori y proteger su ecosistema, creado por Laura Mena y fabricado por Fractal/Ludoismo, de 2021.



© ARCHIVO PATRIMONIAL BRÜGGMANN

Una partida de naipes de 1951, escena retratada por Marcos Chamudes Reitich.

Padre e hijo jugando dominó, circa 1928, autor desconocido.

De 1930 es "El Hinchita Chileno", compuesto por un tablero y figuras de plomo; para dos jugadores.



casas, sino también como herramienta educativa en colegios y otros espacios de aprendizaje —dice el gestor cultural Juan Pablo Vergara. Se refiere a títulos que surgen desde los 2000, de autoría y diseño chileno, con propuestas originales que tratan temas actuales y variados, desde el cuidado del patrimonio y la naturaleza, cambios sociales o la mitología. En este grupo están "Mitos y Leyendas" (Sa-

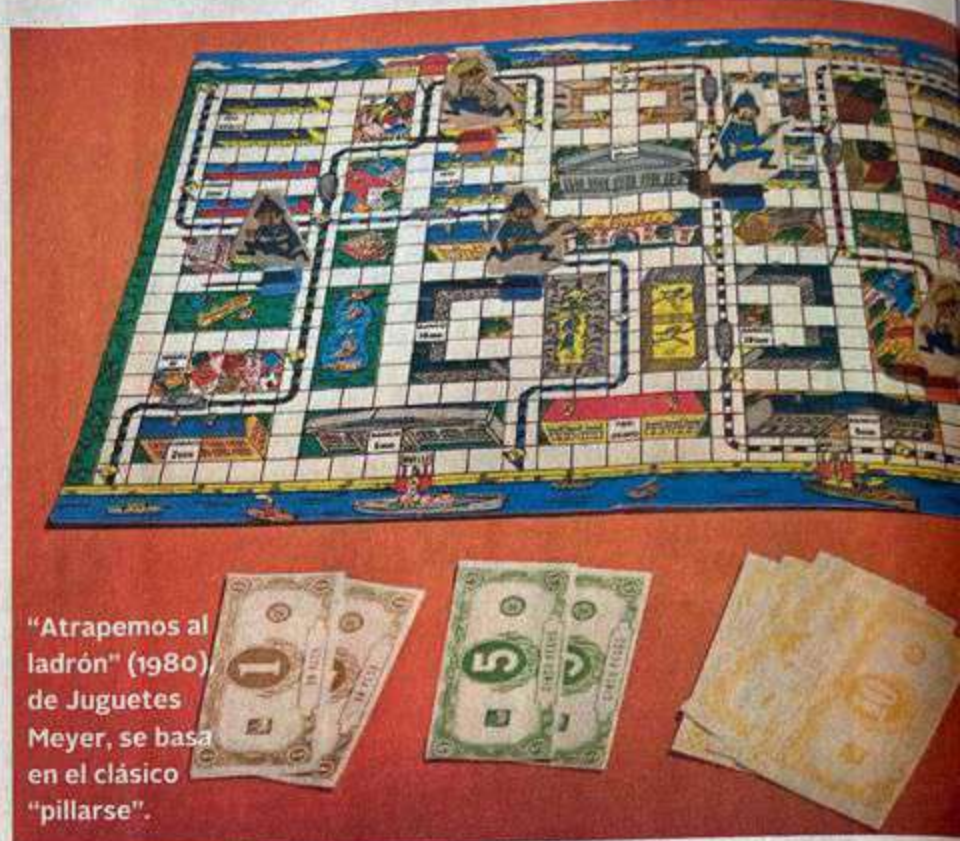
lo), "Trivia Chilena: el juego del bicentenario" (Santillana), "Libertas" (Ludoismo), "Súbete al troncal" y "Vote por mí" (ambos de Aldebaran Games) o "Zombies en La Moneda" (Tabula Rasa), entre otros. Luego vendrá "Mi Tierra", una creación de Alberto Abudinen y Diego Benavente, de 2010, que recrea la vida del campo chileno; "Corruptia" (2018), de Camila Muñoz y Fernando Casals, con ilustraciones de Malaimagen, o "Nébula", que en 2023 lanzó Fractal Juegos, de Cristián Bustos y Bernardo Vázquez.

Como escribió Johan Huizinga en su *Homo Ludens* (1938), la función del juego en la creación de lenguajes, normas sociales, artes o rituales, es fundamental. Algo que ha querido retratar esta muestra que coincide con el Mes del Diseño y fue posible gracias al aporte de colecciones privadas, entre ellas, el Museo del Juguete Chileno. La directora del CCLM quiso complementar esta exhibición —que dura hasta marzo de 2026— con actividades que se realizarán durante enero, como una "jugatón" y la apertura de una Ludoteca. "Jugar implica tomar decisiones, mostrar nuestra identidad y expresarnos", afirma. VD

La historia en el juego

En la Galería de Diseño del CCLM se está presentando "La mesa compartida: el juego de mesa en Chile", una exposición que propone una línea de tiempo a partir de piezas creadas, fabricadas o adaptadas en el país en los últimos 80 años, y que forman parte del patrimonio cultural. Un recorrido que conecta los distintos juegos con momentos de la historia, mostrando un paralelismo entre estos y lo que sucedía a nivel mundial y local.

Texto, María Cecilia de Frutos D. Fotografías, Carla Pinilla G.



"Atrapemos al ladrón" (1980) de Juguetes Meyer, se basa en el clásico "pillarse".



"El Robot Instructivo", de Juguetes Meyer, se inspiró en "The Amazing Magic Robot"; enseñaba sobre historia, geografía y ciencias.



La familia Vidal Tagle junto a una caja multijuegos; autor desconocido, circa 1900. "Mesa compartida: el juego de mesa en Chile" se extiende hasta marzo.

Como reflejos de momentos históricos, de cambios sociales o de visiones culturales, los juegos de mesa han plasmado a lo largo de los años los intereses, preocupaciones y valores de una época; y en un contexto como el actual, en el que prima lo digital y la vida frente a las pantallas, volver a reunirse en torno a uno de ellos se ha convertido en una necesidad cada vez mayor. La muestra "Mesa compartida: el juego de mesa en Chile", organizada por el Centro Cultural La Moneda y el Área de Diseño del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, no solo hace notar esta tendencia, también busca dar a conocer cómo han evolucionado sus temáticas y diseños en los últimos 80 años.

A partir de la selección del curador Juan Pablo Vergara, se exhiben unos 30 juegos creados, adaptados o fabricados en Chile, siguiendo un orden cronológico, desde los más antiguos, esos que hacían las fábricas de juguetes, con fines educativos y de entretenimiento, muchos de ellos basados en ideas extranjeras que adecuaban a la realidad local; hasta los más contemporáneos, a cargo de empresas editoriales, que con un mensaje más universal, como el cuidado del medio ambiente, han llegado a distintos países y los han traducido a otros idiomas.

"Don Juan Seguro" (1930) enseñaba cómo funcionaban las pólizas de seguro; "El Hinchita Chileno" nació aprovechando el furor por el fútbol en los años 30, mientras que "La Gran

Capital", inspirado en el "Monopoly" y desarrollado por Juguetes Meyer, fue popular entre las décadas de 1950 y 1990; clásicos que formaron parte de los entornos familiares, tanto como los cachos, naipes, lotería y damas. Hacia los 90, la industria local adaptó títulos y gráficas para el público chileno: aparecen "Ataque" (versión del "Risk"), "Sospecha" (que nació en Estados Unidos como "Clue"), pero también "Atrapemos al ladrón", creación local basada en el tradicional juego del "pillarse" o "policías y ladrones".

—Podemos observar que, en la última década, ha habido un desarrollo explosivo de juegos diseñados en nuestro país, probablemente como una necesidad de volver a lo análogo: a reunirse, conversar y debatir, no solo en las

Perros y gatos más longevos

Animales domésticos
cada vez viven más:
hoy incluso superan
los 20 años. | **A 16**

puede quedarse
sin copas | **DEPORTES 1**

.....

Exija hoy revista

VD

**El juego de mesa:
muestra explora
el valor cultural de
esa actividad lúdica.**

EN ESTA EDICIÓN

EL MERCURIO

AUTOMÓVILES

CLASIFICADOS - ACCESORIOS - SERVICIOS

Reportajes, estrenos,
ofertas y más.

