

NUEVAS HERRAMIENTAS PARA LA DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO INDUSTRIAL: VIDEOJUEGOS

Moreno Muñoz, Marta,

Doctoranda de la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla

martamomu@gmail.com

RESUMEN

El Patrimonio Industrial constituye una tipología de patrimonio incomprendido, no solo a nivel social, sino también a nivel legislativo. A pesar de su significativo papel en el desarrollo socio-cultural de nuestra historia reciente, no se encuentra reconocido por la sociedad, debido a su conocimiento sesgado, alejado del resto de patrimonio que lo contextualiza. Por toda la geografía andaluza encontramos un gran número de elementos a la espera de ser conservados, ausente de rentabilidad económica, a merced del interés especulativo y convertidos en ruinas industriales.

Creemos firmemente que la difusión es uno de los medios más cualificados para proteger y conservar nuestro Patrimonio, ya que crea la unión entre los individuos con su legado cultural, proporcionándoles los mecanismos necesarios para la interpretar y comprender los hechos y sociedades que han determinado su historia. Para ello no podemos conformarnos con la simple transmisión de información, sino que, a través de una correcta educación de los ciudadanos, y posterior difusión a los visitantes, consigamos que el individuo y su sociedad adquieran una serie de actitudes que transformen su comportamiento con respecto al patrimonio cultural.

En nuestro trabajo queremos aprovechar el gran desarrollo experimentado por las nuevas tecnologías en los últimos 20 años, tanto en lo que se refiere a la mejora de su calidad como a sus costes. Para ello, hemos elegido uno de los mecanismos más popularizados, los videojuegos. Comenzaremos identificando qué es un videojuego, o qué entendemos actualmente como tal, debido a que vamos a encontrarnos con que la mayoría de definiciones no coinciden con lo que realmente nosotros entendemos como tal.

Para poder desarrollar nuestro proyecto hemos elegido como objeto patrimonial, la Colonia Agrícola Santa Isabel de Córdoba. Esta elección se debe a que, gracias a estudios anteriores, entendemos y conocemos perfectamente su significado social, cultural y paisajístico.

Las huellas que quedan de la historia de esta colonia son un patrimonio totalmente desconocido para la población cordobesa, y por lo tanto abandonado a su suerte, lejos de ser conservado y difundido, y sólo identificado por la poca población residente en sus alrededores. Además, el hecho de que sus restos sean muy escasos hace que su comprensión por parte del público no especializado sea complicada y poco atractiva.

Con el diseño y la creación de nuestro videojuego queremos ayudar a eliminar aquellos hándicaps que hemos encontrado a lo largo del estudio de nuestra tesis, como pueden ser, la reconstrucción del paisaje de la colonia, qué labores realizaban los colonos, qué tipo de industria existió allí, etc.

Sin duda alguna, con este proyecto nos gustaría innovar en el campo de la difusión del Patrimonio Industrial, sin olvidar que la utilidad de estas nuevas tecnologías no son una finalidad, sino una herramienta, un vehículo para la transmisión del mensaje del patrimonio.

Palabras clave: patrimonio, videojuego, industrial, difusión, educación, legislación.

ABSTRACT

The Industrial Heritage is a misunderstood heritage typology, not only at the social level, but also at the legislative level. Despite its significant role in the socio-cultural development of our recent history, it is not related or recognized by the society that surrounds it, so that throughout the Andalusian geography we find a large number of elements waiting to be conserved, absent of economic profitability, at the mercy of the speculative interest and turned into industrial ruins.

We firmly believe that dissemination is one of the most qualified means to protect and conserve our Heritage, since it creates the union between individuals with their cultural legacy, providing them with the necessary mechanisms to interpret and understand the events and societies that have determined their history. For this we can't be satisfied with the simple transmission of information, but, through dissemination, we get the individual and society acquire a series of attitudes that transform their behavior with respect to cultural heritage.

In our work we want to take advantage of the great development experienced by new technologies in the last 20 years, both in terms of improving their quality and their costs. For this we have chosen one of the most popular mechanisms, video games. We will start by identifying what a videogame is, or what we currently understand as such, because we are going to find that most definitions do not coincide with what we really understand as such.

To develop our project, we have chosen as patrimonial object, the agricultural colony Santa Isabel de Córdoba. This choice is due to the fact that, thanks to previous studies, we understand and know perfectly its social, cultural and landscape significance.

The traces that remain of the history of this colony are a totally unknown heritage for the Cordovan population, and therefore abandoned to their fate, far from being conserved and disseminated, and only identified by the small population living in its surroundings. In addition, the fact that his remains are very scarce makes his understanding by the non-specialized public complicated and unattractive.

With the design and creation of our videogame we want to help eliminate those handicaps that we have found throughout the study of our thesis, such as the reconstruction of the colony's landscape, what tasks the colonists performed, what type of industry existed there, etc.

Without any doubt, with this project we would like to innovate in the field of the diffusion of the Industrial Heritage, without forgetting that the utility of these new technologies aren't an end, but a tool, a vehicle for the transmission of the heritage message.

Keywords: heritage, videogame, industrial, broadcasting, education, legislation.

El patrimonio industrial constituye una tipología de patrimonio que, a pesar de tener un papel muy importante en el desarrollo socio-cultural de nuestra historia reciente⁴², se halla muy poco estudiado de un modo holístico, y por tanto, poco identificado a nivel social con su entorno próximo. De ahí que encontremos un gran número de elementos a conservar, ausentes de rentabilidad económica debido al desuso, siendo piezas de interés especulativo por el lugar donde se encuentra, o convertidos en ruinas industriales, quedando absolutamente desprotegidas a nivel legal⁴³, y que lo relegan a convertirse en un patrimonio incomprendido, no solo a nivel social sino también a nivel institucional y legislativo.

El entorno que nos rodea, este caso España, ha valorado este patrimonio de forma muy desigual dependiendo de la zona del país donde nos encontremos. En relación a los documentos normativos de protección sobre patrimonio industrial, encontramos:

- *La Ley de Patrimonio Histórico Español de 1985*, encargada en la consideración normativa del patrimonio histórico, así como las diferentes leyes y reglamentos según las Comunidades Autónomas sobre política cultural, patrimonio y protección de bienes, y solo en algunos casos se refieren expresamente al patrimonio industrial en su articulado, con diferentes matices, aunque en general su asimilación al patrimonio etnográfico, tecnológico y científico está subyacente⁴⁴.

- Plan Nacional de Patrimonio Industrial, enmarcó la necesidad de preservación y conservación de este patrimonio⁴⁵. Este plan supuso una estrategia de actuación dotada de un marco metodológico común bajo el cual se plantea la actuación coordinada de cualquier administración pública, entidades privadas y sociedad en general.

- *La Carta de Bierzo del Patrimonio Industrial Minero* de 2007, documento presentado durante la celebración de las Jornadas Técnicas sobre patrimonio Industrial Minero en Ponferrada aprobado en 2008 por el Consejo de Patrimonio Histórico que pretende impulsar las iniciativas de conservación y puesta en valor del

⁴² BOCANEGRA CAYERO, A. "Proyecto Silos: difusión y revitalización del patrimonio industrial abandonado". *PH: Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, nº 89, 2016, págs. 18-19.

⁴³ ÁLVAREZ ARECES. M.A. "El Patrimonio industrial en España. Situación actual y perspectivas de actuación.

⁴⁴ Idem

⁴⁵ Idem

patrimonio industrial minero y, establecer unos mínimos criterios de intervención en el mismo⁴⁶.

En cuanto a la normativa autonómica, en la mayoría de leyes autonómicas que regula el patrimonio histórico/cultural no hay mención específica al patrimonio industrial, cuando se menciona suele ir en un epígrafe junto con el patrimonio etnológico, e incluso en la ley extremeña se considera una parte de éste. Pero en el caso de la ley andaluza, que es la que nos atañe, destaca la creación de una figura de protección específica del paisaje industrial, como es el Lugar de Interés Industrial. En la *Ley 14/2007, de 26 de noviembre, del Patrimonio Histórico de Andalucía*, se le dedica el título VII, Patrimonio Industrial⁴⁷.

- **Artículo 65. Definición.**

1. El Patrimonio Industrial está integrado por el conjunto de bienes vinculados a la actividad productiva, tecnológica, fabril y de la ingeniería de la Comunidad Autónoma de Andalucía en cuanto son exponentes de la historia social, técnica y económica de esta comunidad.

2. El paisaje asociado a las actividades productivas, tecnológicas, fabriles o de la ingeniería es parte integrante del patrimonio industrial, incluyéndose su protección en el Lugar de Interés Industrial.

- **Artículo 66. Clasificación.**

1. Son bienes inmuebles de carácter industrial las instalaciones, fábricas y obras de ingeniería que constituyen expresión y testimonio de sistemas vinculados a la producción técnica e industrial. Son bienes muebles de carácter industrial los instrumentos, la maquinaria y cualesquiera otras piezas vinculadas a actividades tecnológicas, fabriles y de ingeniería.

2. Su inscripción en el Catálogo General del Patrimonio Histórico Andaluz se efectuará, cuando sus valores así lo justifiquen, en algunas de las categorías que, a tal efecto, se establecen en la presente Ley.

- **Artículo 67. Especial protección.**

Serán especialmente protegidos aquellos conocimientos o actividades de carácter técnico, fabril o de ingeniería que estén en peligro de desaparición, auspiciando su estudio y difusión, como parte integrante de la cultura tecnológica andaluza. A tal fin se promoverá su investigación y la recogida de los mismos en soportes materiales que garanticen su transmisión a las futuras generaciones.

- **Artículo 68. Adecuación del Planeamiento.**

La inscripción en el Catálogo General del Patrimonio Histórico de un Lugar de Interés Industrial llevará aparejada la necesidad de tener en consideración los

⁴⁶ Coord. Carrión Gútierez. A. Plan Nacional de Patrimonio Industrial. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Edición 2015.

⁴⁷ Idem

valores que se pretendan preservar en el planeamiento urbanístico, adoptando las medidas necesarias para su protección y potenciación.

Si nos centramos en la normativa autonómica que nos afecta, el conjunto al que hemos dedicado nuestro estudio es factible de ser inscrito en el dicho Catálogo General del Patrimonio Histórico.

La Colonia Agrícola Santa Isabel reúne los rasgos característicos de las experiencias de colonización interior de finales del siglo XIX⁴⁸. Fue fruto de su época, es decir, de un país, España, en un proceso de transformación, ya que estos últimos años del siglo XIX fueron el colofón de *“un proceso político y económico, que arrancó en los años cuarenta y que tienen importantes consecuencias en la organización territorial del país, en el desarrollo y en la expansión urbana, y en la transformación interna de la ciudad”*⁴⁹. El aumento de la población y una creciente industrialización en detrimento de la agricultura llevan a la masificación de las ciudades y el consecuente abandono del campo. Desde finales del siglo XVIII, con las Nuevas Poblaciones de la Ilustración⁵⁰ la preocupación por el estado del entorno rural es una constante en los círculos académicos y gubernamentales. Durante el siglo XIX se suceden políticas y leyes colonizadoras, que buscan, entre otras, devolver al campo la mano de obra desaparecida, fomentando la recuperación y repoblación de las zonas más empobrecidas y así corregir los equilibrios territoriales, demográficos y económicos⁵¹.

Esta colonia fue creada por Ricardo Martel Fernández de Córdoba, IX Conde de Torres-Cabrera y del Menado Alto, para la recolección y procesamiento de la remolacha azucarera, y causó un nuevo tipo de paisaje agrario caracterizado por la horizontalidad del cultivo, además de conseguir la revalorización del suelo a través de planes muy costosos de irrigación.

Con respecto a los bienes inmuebles que se conservan de este conjunto, tenemos el Castillo de la Isabela, la noria de Alcolea, los canales de riego, el salto de agua en la desembocadura del arroyo del Diablo, Ermita de Ntra. Sra. de los Ángeles, Parroquia del Santo Ángel, fuentes, sistema viario, vías ferroviarias, etc.

En cuanto a bienes muebles, conservamos fotografías de la época, dibujos, planos, documentación escrita, monedas, etc., elementos que sería muy interesante poner en valor. Otros valores patrimoniales vinculados a la Colonia los encontramos enmarcados en el seno del patrimonio etnográfico, es decir, los testimonios orales transmitidos de generación en generación que nos pueden proporcionar una información utilísima sobre un pasado prácticamente reciente. Al hablar con los

⁴⁸ Beneyto Falagán, N. La colonia Santa Eulalia como utopía del territorio. Procesos de colonización interior en España a finales de los siglos XIX.

⁴⁹ Bendito Falagán, N. Utopía y memoria del territorio. Proc3so de colonización interior en España a finales del siglo XIX.

⁵⁰ Oliveras, 1988.

⁵¹ Beneyto Falagán, N. La colonia Santa Eulalia como utopía del territorio. Procesos de colonización interior en España a finales de los siglos XIX.

vecinos del barrio de Alcolea y la Barriada de los Ángeles, habitantes de las que fueron las principales tierras de esta colonia, ya que el 80% de ellos son descendientes de los antiguos colonos, podrían proporcionarnos, además de material gráfico como fotografías, herramientas que usaron sus familiares en las labores agrícolas y en los trabajos de procesamiento en la fábrica, una documentación oral que nos facilitaría reconstruir el ambiente que se vivió a finales del siglo XIX en estas tierras.

Este conjunto debería de disfrutar de una especial protección, ya que encontramos en peligro de desaparición todos los elementos que se conservan de lo que fue la primera colonia dedicada al cultivo y procesamiento de la remolacha azucarera que existió en España, y que de esta forma, se convierte en una parte integrante de la cultura tecnológica andaluza. En sus tierras se usó se comenzó a usar la maquinaria a vapor por primera vez en la provincia de Córdoba, así como la experimentación con cultivos, herramientas y maquinarias importados desde Francia, y supervisados el ingeniero valenciano José María Martí y Sanchís. Además, este tipo de patrimonio se encuentra estrechamente vinculado con la cultural y sociedad local, ya que Ricardo Martel fue una persona muy involucrada con la causa social en el mundo rural, y emprendió grandes proyectos para lograr la eliminación del desempleo agrícola. Por ejemplo, contempló la unión agricultura-industrial como una solución eficaz para evitar la estacionalidad del trabajo agrícola.

Creemos que nuestra forma de dar a conocer este tipo de patrimonio tan poco atractivo y desconocido para la sociedad, es óptima. A través de la difusión ponemos en contacto a los individuos con su legado cultural, educándoles en su conocimiento, y proporcionándole los mecanismos necesarios para su interpretación, lo que les ayudará a comprender los hechos, circunstancias y sociedades que han determinado su génesis. El objetivo no es la simple transmisión de información, sino que a través de una difusión especializada, el individuo y la sociedad adopten una serie de actitudes que transformen su comportamiento con respecto al patrimonio cultural, y de esta forma conseguir que adquieran el sentimiento identitario que les haga sentirse adheridos a su herencia cultural, y ello les haga partícipes de su protección (física o emocional). Ello será la base para reclamar la integración de estos espacios industriales en el Catálogo General del Patrimonio Histórico.

El objetivo del presente proyecto es mostrar la posibilidad de utilizar una nueva herramienta en la difusión del patrimonio industrial que ayude a eliminar las debilidades y amenazas que posee. De esta forma conseguiremos acercarlo a la sociedad, captar su interés, despertar su curiosidad y motivar el deseo de conocer nuestro patrimonio más reciente.

La aplicación de las nuevas tecnologías, en este caso de los videojuegos como herramienta de difusión y didáctica del patrimonio industrial, tiene el objetivo de aumentar las posibilidades didácticas del elemento patrimonial, además uno de los puntos a tener en cuenta es su bajo coste, ya que las reconstrucciones virtuales no suponen el mismo desembolso que las reconstrucciones reales y, además, ayudan al visitante a comprender el lugar que visitan. Sólo tenemos que ser conscientes de que un buen videojuego sobre patrimonio no tiene porqué contar con las características de un superventas comercial, es decir, con unos gráficos inmejorables, pero sí contar con un discurso apropiado a la función a la que se va a dedicar, fundamentalmente educativa, y disponer de una interfaz atractiva para el público al que va dirigido.

Relacionado con el Patrimonio Industrial, nos ha resultado muy complicado encontrar experiencias previas que ejemplifiquen el objetivo de nuestro estudio, lo que evidencia

el gran camino que les queda por recorrer a los estudios sobre Patrimonio, para generalizar el uso los videojuegos como un instrumento de difusión esencial.

En esta ocasión queremos presentaros nuestra experiencia en relación con esta temática, y en el nivel en el que nos encontramos.

Comenzaremos con algo que debería ser sencillo, la descripción de qué es un “videojuego”. Según la RAE, videojuego es: *“el dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador”*.

Como vemos es una definición que se ha quedado obsoleta, y tendríamos que acudir a la web de Nintendo para encontrar la definición de videojuego, que en nuestra opinión, es la más acertada.

Un videojuego o juego de video es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas, mediante un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego, este dispositivo electrónico puede ser una computadora, máquina arcade, una videoconsola, un dispositivo handheld (teléfono móvil por ejemplo) los cuales son conocidos como “plataformas”. Entendemos por videojuego todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte.⁵²

El objetivo que nos hemos propuesto a la hora de crear nuestro propio videojuego sobre patrimonio industrial es resolver una serie de problemas que nos encontramos desde el primer momento que nos centramos en el estudio de nuestra tesis:

- El primero sería que, gracias al diseño de los escenarios del juego, podemos reconstruir de forma muy simple y esquemática el entorno de la colonia agrícola, para que, de esta forma, el jugador-visitante, pueda sumergirse en el momento que vivió esta colonia, ya que, al conservarse pocos restos de la misma, no somos conscientes con la visita al territorio de qué hubo en el siglo XIX allí.
- Esta herramienta nos serviría para acercar el patrimonio industrial al público no especializado, a través de una interfaz atractiva y de fácil jugabilidad.
- Ayudaría a entender los procesos de producción de azúcar de remolacha para el público infantil en entornos educativos formales.
- El jugador conocería qué elementos fueron los principales para el funcionamiento industrial de esta colonia, ya que estaría desarrollado a lo largo de los diferentes niveles del juego.
- Todo ello supondría un coste muy bajo, con respecto a un nivel de difusión muy alto.

⁵²[http://es.nintendo.wikia.com/wiki/Videojuego_\(concepto\)](http://es.nintendo.wikia.com/wiki/Videojuego_(concepto)) (Fecha de consulta: 24/10/2017)

- Además, se puede complementar con una serie de actividades para que el descubrimiento de esta colonia sea totalmente completa y pluridisciplinar, como pueden ser cuadernillos didácticos o cuestionarios, que ayuden a los más pequeños a comprender qué elementos aparecen en el juego y qué función cumplían en la colonia agrícola.

A nivel de diseño y programación nuestro juego va a estar enfocado a un público joven, de entre 8 y 10 años ya que éste es uno de los públicos que más les cuesta entender las características de este tipo de patrimonio, y donde el videojuego se convierte en un reclamo gran atractivo para captar su atención. Es por ello que debe reunir una serie de características muy importantes para que, además de resultar sugestivo para este público, cumpla con los requisitos de ser un prototipo como el que proponemos en nuestra tesis.

En cuanto a su apariencia vamos a encontrar una interfaz atractiva con colores alegres y planos pero con cierto juego de luces y sombras que le aporte perspectiva. Utilizaremos el 2D, y tanto los personajes como los fondos tendrán aspecto de “cartoons” pixelados, para que, de esta forma, la ejecución del juego sea más rápida y a la vez divertida, ya que estamos hablando de un prototipo que servirá de ejemplo a nuestra tesis doctoral.

Atendiendo a su tipología, diremos que será un juego de plataformas, con un motor de juego muy similar al famoso videojuego “*Super Mario Bros*”, ya que aprovecharemos sus mecánicas simples, el hecho de que su manejo sea conocido por la mayor parte de la población a la que va dirigida. Estas mecánicas serían dos, saltar y correr, y llevarían a las acciones principales del juego, que serían esquivar o aplastar a un enemigo y sortear obstáculos.

La sinopsis de juego consistirá en ayudar al Conde de Torres-Cabrera, a convertir las malvadas remolachas azucareras en dulces terroncitos de azúcar, y de esta forma conseguir dinero para ayudar a traer nuevos habitantes a su colonia. Por lo que encontramos que los logros y las recompensas de este juego serían, por cada malvada remolacha azucarera convertida en terroncito de azúcar, el Conde conseguiría monedas. Estas monedas son una representación esquemática de las monedas usadas en la colonia durante su funcionamiento, se trataban de resellos con las iniciales “*CTC, Conde de Torres Cabrera*”. Una vez que se termine la partida, se llevará a cabo un recuento del número de monedas y en relación a este número la recompensa será nuevos habitantes en la colonia. Como recompensa final tendremos una colonia totalmente formada.



Possible portada del juego (elaboración propia de la autora)

Para que el jugador entienda todas estas mecánicas, se usarán diferentes elementos de guion. Al comenzar el juego se contará de forma breve pero precisa, la historia y el problema que se le plantea al personaje, en este caso al Conde de Torres-Cabrera, y el motivo por el que necesita la ayuda del jugador.

Al finalizar cada partida, el protagonista llegará al castillo de *La Isabela*, en el que lo espera la condesa de Torres-Cabrera, M^a Isabel de Arteaga, acompañada del número de nuevos habitantes conseguidos gracias a las monedas obtenidas en ese nivel.



Possible diseño de la escena final. (Elaboración propia de la autora)

Entre otros elementos de guion también tendremos los diferentes fondos donde se juega cada nivel, ya que nos aportarán información sobre los entornos de la colonia agrícola, así como los elementos de obstáculos que vayan apareciendo en la misma. A continuación, pasaremos a describir diferentes aspectos del diseño del juego, como son los fondos, obstáculos personajes, etc.

En primer lugar describiremos los fondos. Como ya hemos citado en anteriores ocasiones, los fondos del juego representarán de forma esquemática el paisaje de la colonia agrícola Santa Isabel en el siglo XIX. Formarán un total de cuatro entornos repartidos en los cuatro niveles con los que cuenta el juego. El primero de ellos será el campo de cultivo de las remolachas azucareras. En este fondo se verán elementos como olivos que den profundidad a la escena, así como los surcos de la tierra labrada, las vagonetas “*decauville*” usadas para transportar rápidamente la remolacha recolectada hacia la fábrica, y bultos de sacos.



Cultivo de remolachas. (Elaboración propia de la autora)

El segundo será el interior de los conductos de agua que construyó el Conde para repartir del agua por todos los campos de cultivo de la colonia. Estas canalizaciones subterráneas tenían aproximadamente dos metros de alto por un metro y medio de ancho y en la guerra civil se utilizaron de pasadizos ocultos⁵³. Actualmente aún se conservan y muchas siguen cumpliendo su función.

⁵³ A.H.P.V



Interior de las canalizaciones (Elaboración propia de la autora)

El tercer fondo serán las vías del tren, elemento primordial en el funcionamiento de esta colonia. Por la colonia pasaba el ferrocarril en dirección a Madrid, y gracias a este medio de transporte llegaron a este lugar los materiales necesarios para construir las casas de los colonos, las maquinarias y materiales necesarios para la construcción de la fábrica de azúcar, maquinaria para el cultivo, etc.



Vías del ferrocarril (Elaboración propia de la autora)

El último fondo será el interior de la fábrica de Azúcar santa Isabel, por lo que podremos ver de manera muy simple la maquinaria necesaria para procesar la remolacha azucarera. Este fondo aún no lo hemos creado, ya que necesita una investigación mayor para crear los fondos y las maquinarias que podrían encontrarse en el interior.

Los obstáculos dependerán del nivel en el que nos encontremos. Y podrán ser vagonetas *Decauville*, bultos de sacos, grandes charcos, cajas de madera, locomotoras, montones de barro, de tuberías o montones de azúcar, etc.

Para todos estos elementos se ha hecho un estudio exhaustivo de la apariencia que tendrían en el siglo XIX, pero lo que más tiempo nos está llevando es, sin duda, la creación de los personajes. Hemos tenido que buscar bibliografía sobre moda para dibujar las vestimentas, peinados y accesorios de la época, tejidos, etc. Actualmente contamos con 5 personajes clave.

Nuestros personajes serán:

- **El conde de Torres-Cabrera**
- **La condesa de Torres-Cabrera**
- **La malvada remolacha**
- **El terroncito de azúcar**
- **Campesino/obrero con sus variantes.**

Hemos hecho hincapié, además, en la representación del castillo “La Isabela”, ya que aunque no podemos calificarlo como un personaje principal, si que es uno de los elementos de fondo principales. Su importancia radica en que es uno de los pocos elementos atractivos que hoy día se conserva de esta colonia, y en que el momento en el que ésta estuvo activa fue su imagen corporativa. Es por ello que es el elemento de unión entre la colonia a día de hoy y su reconstrucción en este videojuego.



Fotografía del Castillo de “La Isabela” (A.H.P.V. S/F)

Para culminar este trabajo aún nos queda por configurar uno de los elementos primordiales para el funcionamiento del videojuego, el motor de juego. Esta parte sin duda es la que más trabajo nos está costando, estamos realizando cursos de formación sobre el tema y buscando por internet información. La ventaja es que estamos trabajado con un software gratuito por lo que goza con un gran número de usuarios y a su vez de numerosos videotutoriales. Pero el inconveniente es que nuestra formación está especializada en Historia del Arte y Gestión del Patrimonio y nuestros conocimientos sobre programación de juego son muy limitados. Ello no quiere decir que no vayamos a lograr nuestros objetivos, sólo que nos llevará más tiempo.

Como conclusión decir que con este trabajo queremos poner en valor un conjunto industrial como fue la Colonia Agrícola Santa Isabel a través de instrumento de difusión lúdico y educativo, a la par que, sencillo como puede ser un videojuego. No es necesario usar grandes gráficos o motores de juego complicados, sólo usando una apariencia atractiva que, aunque pensada para un público infantil, puede llamar la atención de una persona adulta, con o sin conocimientos sobre patrimonio industrial. Conseguiremos en este caso un “efecto cadena”. El jugador sentiría cierta curiosidad en un entorno lúdico sobre el entorno al que se refiere el juego y de esta forma se preguntaría qué fue de él. Suscribimos que el patrimonio Industrial es una tipología que no suscita gran interés por parte de la sociedad, ya que se trata de un acervo de bienes que han dejado de tener uso demasiado recientemente, por lo que resultan muy cercanos a nuestra historia actual, por ello no son reconocidos como tal. Este desconocimiento determina que peligre su existencia. De ahí que con este tipo de herramientas podamos establecer una red para una difusión más atractiva, más cercana al ciudadano desde edades tempranas, para que de esta forma los niños sean conscientes de la existencia su legado cultural y de la importancia que tiene su conservación y puesta en valor.

BIBLIOGRAFÍA

BOCANEGRA CAYERO, A. “Proyecto Silos: difusión y revitalización del patrimonio industrial abandonado”. *PH: Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, nº 89, 2016, págs. 18-19.

ÁLVAREZ ARECES. M.A. “El Patrimonio industrial en España. Situación actual y perspectivas de actuación.

Coord. Carrión Gútiez. A. Plan Nacional de Patrimonio Industrial. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Edición 2015.

Beneyto Falagán, N. La colonia Santa Eulalia como utopía del territorio. Procesos de colonización interior en España a finales de los siglos XIX.

Bendito Falagán, N. Utopía y memoria del territorio. Proceso de colonización interior en España a finales del siglo XIX.

CALDERÓN ROCA, B. y MORENO MUÑOZ, M. (2016). Comunicación de los Paisajes Industriales: de la ruina a su integración en la oferta turística urbana. La colonia agrícola Santa Isabel de Córdoba como propuesta didáctica”. SÁNCHEZ JIMÉNEZ, J. (Coord.) *Nuevas estrategias en la gestión del Patrimonio Industrial. I Congreso Internacional de Patrimonio Industrial y de la Obra Pública*. Huelva, pp. 55-79.

OLIVERAS, J. Nuevas poblaciones en la España de la Ilustración, Fundación caja de Arquitectos. Colección Arquíthesis, N° 2. 1988.

SOBRINO SIMAL. J. (2010). Revisión crítica de las estrategias para el patrimonio industrial en este nuevo siglo”, I Jornada de Expertos en El patrimonio Industrial.

Presente y perspectivas de futuro y Obra Pública. Sabero: Fundación Hullera Vasco-Leonesa, 16 de octubre de 2010.

[http://es.nintendo.wikia.com/wiki/Videojuego_\(concepto\)](http://es.nintendo.wikia.com/wiki/Videojuego_(concepto)) (Fecha de consulta: 24/10/2017)

FUENTES

A.H.P.V (Archivo Histórico del Palacio de Viana)