

JUEGOS EN EL TIEMPO

PARÁBOLAS TEMPORALES DE UNA INFANCIA SIN JUGUETES

Trabajo de grado para optar al título
de Maestro en Artes Visuales

Directora: Diana Maritza Moncada

Presentado por: Álvaro Cortés Téllez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades - ECSAH

Artes Visuales

Bogotá, D.C. - Colombia - Abril 2025

Álvaro Cortés Téllez
Juegos en el Tiempo: Parábolas
temporales de una infancia sin
juguetes.

Trabajo de grado para optar
al título de Maestro en Artes
Visuales.

Directora: Diana Martiza
Moncada.

Universidad Nacional Abierta y
a Distancia - UNAD
Escuela de Ciencias Sociales,
Artes y Humanidades - ECSAH
Artes Visuales

Bogotá, D.C. - Colombia - Abril
2025

Contenido

Introducción.	2
Justificación.	5
1. Relación con el Programa de Artes Visuales de la UNAD	5
2. Investigación-Creación como Metodología	6
3. Game-Art y su Relevancia Patrimonial	6
Capítulo 1. Contextualización	8
Propósitos generales y específicos del trabajo como proceso de Investigación-creación.	9
1. Pregunta de investigación:	9
2. Propósito general.	9
3. Propósitos específicos.	9
A. Desde la investigación-creación:	9
B. Sobre la obra:	10
C. Proceso de circulación y exposición:	10
D. En cuanto a la monografía:	10

Marco teórico e histórico: El juego como objeto de

estudio de la ciencia.	11
1. Introducción.	11
2. Definición de "El juego".	12
A. Perspectiva Antropológica y Etimológica del Juego:	12
a. Elementos Clave del Juego:	12
B. Perspectiva biológica del juego:	13
a. Funciones del juego en el desarrollo humano:	13
Áreas de Desarrollo:	13
3. Tipología de juegos.	14
A. Juegos Populares:	14
B. Juegos Tradicionales:	14
a. Aporte Cultural y Patrimonial de los Juegos Tradicionales:	14
Principales Contribuciones:	15
b. Importancia de los juegos tradicionales como desarrollo de habilidades fundamentales:	15
Habilidades Sociales:	16
Habilidades Cognitivas:	16
Habilidades Físicas:	17
c. Relación con el Proyecto de Video Artístico:	18

Marco teórico: Los Videojuegos Artísticos, como

Manifestaciones New Media.	19	E. Matilde Marín – Juego de manos:	34
1. Introducción: Los videojuegos serios y artísticos como lenguaje cultural.	19	F. Marta Minujín – Rayuela:	35
2. El contexto de los videojuegos artísticos y su evolución conceptual.	19	G. María Luisa Bemberg – “Juguetes”:	36
3. La estética y narrativa en el videojuego artístico.	20	H. Colectivo Oligatega Numeric – Tren Fantasma:	37
4. Los videojuegos como medio de expresión crítica.	20	I. León Ferrari y Horacio Zabala - “Ideas para infiernos”:	38
5. La convergencia entre arte, tecnología e interacción.	20	J. El juguete rabioso:	39
6. La inmersión y la sensibilización en el videojuego artístico.	21	Capítulo 2: Conceptualización	40
7. Conexión con el proyecto de grado.	21	Marco conceptual.	41
8. Características plásticas de los Videojuegos Artísticos.	21	1. Introducción	41
A. Composición Visual y Estética:	21	2. Justificación de la obra desde el marco conceptual.	42
B. Interactividad y Espacios Escultóricos:	22	A. Contexto desde las posibilidades de reflexión y enfoque crítico:	43
C. Narrativa y Conceptualización:	22	a. <i>Elementos Visuales como Crítica Cultural:</i>	43
D. Experiencia Estética y Emocional:	22	b. <i>Interactividad como Estrategia Visual y Estética:</i>	43
Marco Técnico: El juego como arte – Game-art.	24	c. <i>Patrimonio Visual y Cultural de los Juegos Tradicionales:</i>	43
1. Introducción	24	B. Contexto de lo local: Realidad cultural en relación con los juegos tradicionales:	44
2. Artistas referentes.	25	a. <i>Reconstrucción de la Experiencia Lúdica:</i>	44
a. <i>Dimitris Gkikas - Obra Endling II:</i>	25	b. <i>Contraste entre Tecnología y Tradición:</i>	44
b. <i>Laura Palavecino - Obra Beyond the Garden:</i>	26	c. <i>Narrativa de Pérdida y Rescate:</i>	44
c. <i>Harun Farocki – Serious Games (2009-2010)</i>	27	d. <i>Participación Activa del Público:</i>	45
d. <i>Cory Arcángel – Super Mario Clouds (2002)</i>	28	3. Concepto rector desde la narrativa y la estética.	45
e. <i>Rafael Lozano-Hemmer – Voz Alta (2008)</i>	29	Propuesta Conceptual y Estética: Hacia una Reflexión Crítica.	48
Marco Referencial Artístico: El juego como manifestación cultural y objeto de mirada del arte.	30	1. Introducción:	48
1. Introducción	30	2. Frases - Conceptos base de la obra:	49
2. Artistas referentes.	30	A. “Rescate del juego como tradición y patrimonio”.	49
A. Museo de Bogotá - Exposición “Un, dos, tres por...”:	30	B. “El pasado abstracto del juego”.	49
B. Daniel Joglar - Instalación mural:	31	C. “El fantasma del juego que se abandona”.	49
C. Dino Bruzzone – Maqueta y muestra fotográfica:	32	D. “Sea aquel que juega con la marioneta, el que completa el sentido el mensaje de la obra”.	49
D. Juan Pablo Cambariere – Juguetes móviles:	33	E. “Tratando de frenar el juego en el tiempo”	49

F. "La obra juego, si, para jugar".	49	a. Mundo Futurista:	61
G. "Cómo involucrarse en el paisaje de la obra misma".	49	b. Mundo Surrealista:	62
H. "La mirada del juguete como juego discursivo".	50	E. Aprendizajes en el proceso creativo en el contexto de los referentes:	63
3. Descripción de la composición de la Obra.	50	3. Concepto artístico y plástico de la obra.	64
A. El entorno virtual de exhibición: La Mente Museo:	50	A. El videojuego artístico como espacio de memoria y crítica cultural:	64
B. El entorno físico de exhibición, dimensión performativa de la Obra: La Experiencia Tangible:	50	B. La instalación pública y los talleres: espacio de inmersión y participación comunitaria:	64
4. Descripción técnica y artística del concepto de la obra.	50	C. Aprendizajes en la formulación del Concepto Artístico:	65
A. Plataformas y Tecnología:	51	4. Desarrollo del concepto artístico.	65
B. Estilo Visual:	51	A. Bocetación a mano alzada: La génesis visual y conceptual.	65
C. Interactividad y Narrativa:	51	a. Aprendizajes en el proceso creativo en el contexto de la bocetación a mano alzada:	68
D. Sonido y Música:	51	B. Bocetos en perspectiva: Inmersión desde la mirada del personaje.	74
E. Estética y Simbolismo:	51	a. Aprendizajes en el proceso creativo en el contexto de la bocetación en perspectiva:	75
F. La Interactividad como Arte:	51	C. Modelado y creación de materiales: Una traducción tridimensional del concepto.	83
G. Innovación en el Juego Artístico:	52	a. Aprendizajes en el proceso creativo en el contexto del modelado y texturizado:	83
H. Componente performativo:	52	D. Renderización: Creando la atmosfera adecuada:	85
5. Concepto artístico del videojuego "Juegos en el Tiempo: Parábolas Temporales de una Infancia sin Juguetes"	52	a. Aprendizaje en el proceso creativo, en el contexto del proceso de renderización:	85
Capítulo 3: Experimentación, creación y circulación	55	E. Integración en el motor de videojuegos: El último puente entre arte y tecnología:	90
Desarrollo y registros de la pieza u obra artística.	56	a. Aprendizajes en el proceso creativo en el contexto de la integración en el motor de videojuegos:	91
1. Introducción.	56	F. Conclusión: Un proceso artístico en diálogo con la tecnología	91
2. Conceptos visuales antecedentes.	56	5. Resultados Conceptuales: Una Intersección entre Arte Contemporáneo, Patrimonio Cultural y Game-art	101
A. Habitaciones y Mobiliario de la Década de 1980 como Referente para Escenarios de Videojuego Artístico:	56	A. Arte Contemporáneo: La crítica social y el juego como discurso	101
B. Fotografías de juguetes y juegos tradicionales como inspiración para Narrativas Multimedia:	59	B. La riqueza cultural de los juegos tradicionales: Un puente entre generaciones	101
C. Aprendizajes en el proceso creativo en el contexto de lo antecedente:	59		
D. Referentes de narrativa futurista y surrealista:	61		

C. El videojuego como técnica y lenguaje artístico	102
D. El cruce de lo tangible y lo virtual: Una poética de la memoria	102
E. Impacto en el espectador: Reflexión, nostalgia y conexión	102
F. Conclusión: Hacia un diálogo entre tradición y contemporaneidad	103
G. Aprendizajes a partir de los resultados conceptuales:	103
6. Resultados Técnicos: Adaptación sinérgica entre el recurso técnico y el concepto artístico	103
A. Diseño visual y ambiental:	103
B. Integración en el motor de videojuegos:	103
C. Innovación en realidad virtual:	104
D. Optimización y accesibilidad:	104
E. Aprendizajes a partir de los resultados técnicos:	104

Plan de Circulación y Exposición de la Obra.

	105
1. Introducción:	105
2. Videojuego Artístico en Exposición en Vivo.	105
A. Talleres Lúdicos de Juegos Tradicionales	105
a. <i>Objetivo:</i>	105
b. <i>Descripción:</i>	106
c. <i>Importancia:</i>	106
B. Instalación Digital: Videojuego Artístico	107
a. <i>Objetivo:</i>	107
b. <i>Descripción:</i>	107
c. <i>Importancia:</i>	107
C. Circulación y Estrategia de Exposición	108
a. <i>Descripción:</i>	108
b. <i>Importancia:</i>	108
3. Videojuego Artístico en el Ciberespacio	108
A. Concepto General	108
B. Modalidades de Juego	109
C. Versión Web:	109
D. Descargas en Android y Windows:	109
E. Sección 'Mente Museo':	109
F. Propósito del Sitio Web como Museo Virtual:	110

G. Estrategia de Circulación en el Ciberespacio:	110
a. <i>Acceso Global y Multiplataforma:</i>	110
b. <i>Difusión a través de Redes Sociales y Plataformas de Arte Digital:</i>	110
c. <i>Eventos y Exhibiciones en Línea:</i>	110
H. Importancia del Plan de Circulación	111
a. <i>Foro de la Comunidad:</i>	111
b. <i>Blog del Juego:</i>	111
4. Registro del Impacto de la Obra y Experiencia del Público	119

Metodología de Investigación-Creación para "Juegos en el Tiempo: Parábolas temporales de una infancia sin juguetes".

1. Introducción:	125
2. Investigación	125
A. Exploración de Base Teórica, Artística y Técnica	125
a. <i>Antecedentes y marco teórico:</i>	125
b. <i>Referentes y marco artístico:</i>	125
c. <i>Referentes y marco técnico:</i>	126
B. Exploración Conceptual y Documentación Temática	126
a. <i>Referencias históricas:</i>	126
b. <i>Marco del game art:</i>	126
C. Análisis de Fuentes Visuales (Arquitectura, Tecnología, Diseño y Estética)	126
a. <i>Referentes de estilos visuales:</i>	126
b. <i>Referentes de narrativa cinematográfica:</i>	126
D. Desarrollo del Concepto Artístico	126
E. Contribución a los Resultados Conceptuales.	127
3. Bocetaje	127
A. Esquemas Visuales y Narrativos	127
a. <i>Bocetos gráficos:</i>	127
b. <i>Storyboards:</i>	127
B. Prototipos de Interfaces y Mecánicas	127
C. Contribución a los Resultados Conceptuales.	127
4. Experimentación	128
A. Pruebas con Materiales y Técnicas Visuales	128
B. Exploración de Programación Creativa e Interactividad	128

C. Contribución a los Resultados Conceptuales.	128
5. Producción y Refinamiento	128
A. Producción de Elementos Visuales y Sonoros	128
B. Implementación y Codificación Final	129
C. Ajustes y Optimización de la Experiencia.	129
D. Contribución a los Resultados Conceptuales.	129
6. Montaje	129
A. Preparación de la Instalación en Espacios Físicos y Digitales	129
a. <i>Diseño de exhibición:</i>	129
b. <i>Exposición física:</i>	129
c. <i>Instalación Digital:</i>	130
7. Creación del Documento de Grado	130
A. Redacción del Marco Teórico y Conceptual	130
a. <i>Revisión y Profundización Teórica:</i>	130
b. <i>Desarrollo Conceptual:</i>	130
B. Documentación del Proceso Creativo y de Producción	130
a. <i>Registro de la Creación y Evolución de Bocetos y Prototipos:</i>	130
b. <i>Proceso de Producción y Refinamiento Técnico:</i>	131
C. Detalles del Montaje y Exhibición de la Obra	131
a. <i>Descripción del Montaje Físico y Digital:</i>	131
b. <i>Documentación de la Interacción y Recepción del Público:</i>	131
D. Reflexión Final y Aportes al Campo del Game Art y el Patrimonio Cultural	131
a. <i>Evaluación del Impacto y Relevancia:</i>	131
b. <i>Proyecciones Futuras:</i>	131
E. Contribución a los Resultados Conceptuales.	132

Capítulo 4. Conclusiones y reflexiones finales	133
Conclusiones del proyecto artístico	134
Reflexiones como futuro artista visual	136
Referencias	139

Agradecimiento

A lo largo de este camino de investigación y creación, he contado con el apoyo invaluable de muchas personas, a quienes deseo expresar mi más profunda gratitud.

En primer lugar, agradezco a Dios, quien me ha dado la inspiración, la fortaleza y la perseverancia para llevar adelante este proyecto, iluminando mi camino incluso en los momentos de incertidumbre.

A mi familia, por ser mi refugio y mi mayor fuente de amor y apoyo. Gracias por su paciencia, por creer en mí y por brindarme siempre palabras de aliento. Sin ustedes, este logro no tendría el mismo significado.

A la universidad, por ser el espacio donde he podido desarrollar mi pensamiento crítico y creativo, y por brindarme las herramientas para materializar esta investigación. A todo el equipo docente, cuya guía ha sido crucial en este proceso, y especialmente a mi tutora, por su orientación, dedicación y valiosas enseñanzas, que han sido fundamentales para la construcción de este proyecto.

Este trabajo no es solo un resultado individual, sino un reflejo del aprendizaje compartido y del apoyo de cada una de las personas que han dejado su huella en mi formación. A todos ustedes, mi más sincero agradecimiento.

Nota aclaratoria:

A través del siguiente enlace, podrá acceder a la lista de reproducción del videotutorial, donde se explican los procedimientos para la descarga e instalación del videojuego artístico, en sus diferentes versiones (PC, Android y Android VR):

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLuGLCVOnxOZMrI40Q3M8H4hIfyJXFS6i4>

A través de los siguientes enlaces, puede accederse a las diferentes versiones de publicación de la obra (Videojuego): PC, Android y Android VR.

Google Drive: https://drive.google.com/drive/folders/1KC4GOr_gGsOr3S0HoTmfChu3AoLB7Llv?usp=sharing

(RECOMENDADA) Sitio Web del Videojuego: https://conceptartstudio.com.co/juegos_en_el_tiempo/descargas/

Además puede ingresarse directamente a la versión WebGL. alojada en el Sitio Web de la Obra:

https://conceptartstudio.com.co/juegos_en_el_tiempo/fullgame/

En el siguiente enlace (Que también encontrarán en la página 109), ingreso al Sitio Web diseñado para la obra:

<https://conceptartstudio.com.co/proyecto-artistico-juegos-en-el-tiempo/>

En los siguientes enlaces (Que también encontrarán en las páginas 91 y 105, respectivamente), las listas de reproducción de videos descriptivos del videojuego:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLuGLCVOnxOZPPn0GouFehqpyDNGXES8rx>

y del proceso de exhibición y exposición de la obra:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLuGLCVOnxOZML4VWzVbGqPYOZhFHSTlyy>



Introducción.

Introducción.

En el mundo de hoy, las nuevas tecnologías de la información ligadas al entretenimiento dominan la vida cotidiana, transformando la interacción humana y desplazando prácticas tradicionales. Entre ellas, los juegos y juguetes tradicionales que han perdido presencia en la infancia, lo que no solo implica la desaparición de un legado cultural, sino también la reducción de su impacto en el desarrollo social, creativo y cognitivo de las nuevas generaciones.

El proyecto “Juegos en el Tiempo: Parábolas temporales de una infancia sin juguetes” pretende responder a esta problemática a través de un videojuego artístico que combina narrativas distópicas con arte digital e interacción. Su propósito es revalorizar los juegos tradicionales, adaptándolos a los medios contemporáneos y fomentando su conocimiento entre los jóvenes inmersos en la cultura digital. Además de entretener, el videojuego funciona como una herramienta educativa que promueve el aprecio por el patrimonio lúdico colombiano.

La historia del videojuego presenta un futuro distópico donde los juegos tradicionales han desaparecido, afectando habilidades esenciales para la vida en comunidad. A través de acertijos inspirados en estos juegos, los jugadores experimentan una inmersión que los conecta con el pasado y la sabiduría de generaciones anteriores, invitando a reflexionar sobre los efectos del aislamiento digital.

El proyecto se exhibe en una plataforma web y en una instalación digital interactiva en espacios públicos, donde se realizan talleres lúdicos para revivir experiencias y compartir anéc-

dotas. La instalación también incluye una versión en Realidad Virtual, permitiendo a los participantes sumergirse en la historia y explorar el vínculo entre lo tradicional y lo contemporáneo.

Desde una perspectiva artística y pedagógica, esta iniciativa reflexiona sobre la identidad cultural, la globalización y la preservación de las tradiciones. Su propósito es recordar la importancia de proteger y difundir nuestras costumbres, minimizando la pérdida de identidad ante el avance tecnológico.

Juegos en el Tiempo actúa como un puente entre el pasado y el presente, asegurando que los juegos tradicionales sigan siendo parte del tejido social en un mundo digitalizado. A través del game-art, busca salvaguardar y revitalizar estos elementos esenciales de la cultura colombiana, promoviendo el aprendizaje, la identidad y la cohesión social.



Justificación.

Justificación.

El proyecto “Juegos en el Tiempo: Parábolas temporales de una infancia sin juguetes” surge como una propuesta de arte que busca combinar la investigación creación como metodología y la tecnología digital como recurso técnico, buscando rescatar y revitalizar los juegos tradicionales. En un mundo dominado por las nuevas tecnologías de la información ligadas al entretenimiento, esta obra pretende generar un diálogo entre pasado y presente, resaltando el valor de estos juegos en la construcción de habilidades sociales, físicas y cognitivas.

Desde un enfoque interdisciplinario, el proyecto explora las posibilidades del game-art, promoviendo una reflexión crítica sobre el patrimonio lúdico colombiano. Su pertinencia se justifica en los ámbitos académico, cultural y artístico, alineándose con los objetivos del programa de Artes Visuales de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), en tanto que fomenta la innovación, la interdisciplinaridad y el compromiso social.

1. A propósito del Concepto del Nombre de la Obra “Juegos en el Tiempo: Parábolas temporales de una infancia sin juguetes”

“Infancia sin Juguetes”, es una frase coloquial común del imaginario colectivo en mi comunidad en los años 80 y 90 y hace referencia a que las personas que se forman como en extremo serias o amargadas, o con alguna limitación social, es porque no tuvieron juguetes o espacios sociales de juego.

Caillois (1986) destaca que el juego es esencial en la formación del carácter, ya que fortalece la identidad, la resiliencia y la capacidad de afrontar desafíos. Además, el juego fomenta la

socialización al enseñar reglas, cooperación y comunicación, habilidades clave para la vida en sociedad. Más allá de la diversión, el juego prepara a los niños para la vida adulta al desarrollar estrategias de resolución de problemas y adaptabilidad, lo que sugiere que su ausencia en la infancia puede resultar en dificultades emocionales y sociales en la adultez.

2. Relación con el Programa de Artes Visuales de la UNAD

Este proyecto contribuye a los objetivos académicos de la UNAD al combinar tecnologías digitales propias de los Nuevos Medios con una mirada crítica sobre los juegos tradicionales. Explora el videojuego artístico como medio expresivo, integrando Realidad Virtual y Narrativa Interactiva para ofrecer una experiencia estética innovadora. Al incorporar el *game-art*, enriquece el discurso académico y amplía los alcances del programa.

Por otro lado, fomenta la reflexión sobre el arte como herramienta para preservar el patrimonio cultural, resaltando la importancia de los juegos tradicionales como parte de la memoria histórica y la identidad cultural.

3. Investigación-Creación como Metodología

La obra se desarrolla a partir de un enfoque de investigación creación, que se plantea como una metodología clave en la formación artística contemporánea. de esta manera examina la relevancia de los juegos tradicionales desde la antropología y la psicología, analizando su impacto en el desarrollo humano. Aborda igualmente teoría del patrimonio cultural y del *game-art*, lo que asegura coherencia conceptual y profundidad en la propuesta.

Desde la perspectiva académica de la UNAD, el proyecto busca generar conocimiento y abrir el debate sobre el papel del arte y la cultura en la era digital. *Juegos en el Tiempo* ejemplifica cómo la investigación y la creación pueden combinarse para ofrecer una visión crítica y artística de la sociedad contemporánea.

4. **Game-Art y su Relevancia Patrimonial**

El proyecto contribuye al game-art en Colombia como expresión estética, así como herramienta para preservar el patrimonio cultural. Integra juegos tradicionales como el balero, el trompo, las canicas y la golosa en un entorno digital interactivo, acercando estas tradiciones a nuevas generaciones influenciadas por las nuevas tecnologías de la información ligadas al entretenimiento.

Siguiendo la idea de Huizinga (2023), que considera el juego como un reflejo de los valores de una sociedad, este videojuego permite a los jugadores interactuar con acertijos basados en juegos tradicionales, estableciendo un puente entre el conocimiento ancestral y la experiencia digital contemporánea.

El proyecto también llena un vacío en el game-art colombiano, donde pocos videojuegos han explorado su potencial educativo y crítico en relación con el patrimonio cultural. Como señala Paul (2016), el arte digital puede generar experiencias inmersivas que inviten a la reflexión sobre temas culturales complejos.

Al combinar arte interactivo y narrativas inmersivas, *Juegos en el Tiempo* sensibiliza sobre la pérdida de tradiciones y propone una solución innovadora para preservarlas. Revalorizando los juegos tradicionales como símbolo de identidad y memoria colectiva, la obra demuestra que la tecnología puede ser un puente para redescubrir nuestras raíces, en lugar de sustituirlas.

Como plantea Gainza (2015), el juego transforma la cultura y contribuye al desarrollo social, cognitivo y emocional. Desde su narrativa y mecánicas, este videojuego enfatiza la importancia del patrimonio cultural, trascendiendo el ámbito artístico para impactar en la educación y la identidad cultural de Colombia.



Capítulo 1. Contextualización

Propósitos generales y específicos del trabajo como proceso de Investigación-creación.

El proceso creativo en las artes visuales requiere objetivos bien definidos que actúen como brújula para convertir ideas en realidades tangibles. Este capítulo establece los propósitos generales y específicos que guían el proyecto “Juegos en el Tiempo: Parábolas temporales de una infancia sin juguetes”, destacando cómo el *game-art* y la investigación-creación permiten resignificar los juegos tradicionales como herramientas críticas y artísticas en el contexto actual.

1. Pregunta de investigación:

¿De qué manera puede el *game-art* revalorizar los juegos tradicionales como un medio crítico para explorar y resignificar la identidad cultural en un contexto dominado por la era digital?

2. Propósito general.

Revalorizar los juegos tradicionales colombianos como herramientas críticas de aprendizaje social y cultural a través del *game-art*.

3. Propósitos específicos.

A. Desde la investigación-creación:

Investigar las prácticas lúdicas tradicionales desde una perspectiva antropológica y cultural, utilizando la metodología de investigación-creación para desarrollar una narrativa interactiva que conecte pasado y futuro.

B. Sobre la obra:

Crear una obra de *game-art* que, mediante la narrativa inmersiva, sensibilice sobre el valor cultural de los juegos tradicionales y su relevancia como herramientas de aprendizaje y conexión social.

C. Proceso de circulación y exposición:

Implementar estrategias de difusión del videojuego en plataformas digitales y espacios públicos, promoviendo la reflexión comunitaria sobre los juegos tradicionales en entornos culturales contemporáneos.

D. En cuanto a la monografía:

Redactar un documento académico que analice el proceso creativo, el valor sociocultural de los juegos tradicionales, y la pertinencia del arte interactivo en su revitalización.

La definición de los propósitos orienta el proyecto hacia una reflexión integral sobre los juegos tradicionales, vinculando su valor cultural con los medios digitales contemporáneos. Este enfoque invita a explorar el trasfondo histórico y teórico del juego como fenómeno cultural y objeto de estudio científico, base que se desarrolla en el siguiente capítulo para contextualizar su relevancia en la obra.

Marco teórico e histórico: El juego como objeto de estudio de la ciencia.

1. Introducción.

El juego ha sido una práctica cultural y social clave en el desarrollo humano e identidad colectiva. Este capítulo explora sus enfoques teóricos e históricos, resaltando su valor educativo y simbólico en la sociedad contemporánea y su adaptación al ámbito digital a través del *game-art*.

En Colombia, los juegos tradicionales reflejan la diversidad cultural y han sido esenciales para los procesos de socialización. Sin embargo, la urbanización y las nuevas tecnologías de la información ligadas al entretenimiento han debilitado su presencia, afectando la transmisión del patrimonio cultural y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas.

Desde una perspectiva multidisciplinaria que abarca la antropología, la psicología y las ciencias sociales, este estudio se basa en la obra *Homo Ludens* de Johan Huizinga, quien define el juego como un elemento fundamental de la cultura. Se analiza cómo el *game-art* puede revitalizar estas prácticas, adaptándolas a la tecnología sin perder su esencia.

A nivel político y social, esta propuesta busca rescatar los juegos tradicionales y reflexionar sobre su desaparición. Mediante una narrativa distópica, donde su ausencia afecta las habilidades humanas, se invita a reconsiderar el impacto de la digitalización en las relaciones sociales y culturales en Colombia.

Desde el ámbito académico, esta investigación se alinea con estudios sobre la cultura lúdica y su impacto social, integrando elementos del *game-art* con las tradiciones colombianas para generar un puente entre el pasado y las nuevas interacciones digitales.

2. Definición de “El juego”.

A. Perspectiva Antropológica y Etimológica del Juego:

El juego es una actividad propia del ser humano que cumple funciones cruciales en el aprendizaje y la socialización dentro de contextos familiares, sociales y culturales (Gainza, 2015). Etimológicamente, se origina de los vocablos latinos *iocum* y *ludus-ludere*, que significan “broma” y “diversión”. Según la Real Academia Española, es una actividad recreativa con reglas y objetivos, pero su significado abarca también dimensiones simbólicas, culturales y sociales, lo que lo convierte en un fenómeno socio-cultural complejo y diverso.

Huizinga (2023), plantea que:

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de —ser de otro modo— que en la vida corriente.”

a. Elementos Clave del Juego:

De acuerdo con esta definición, el juego puede caracterizarse por los siguientes elementos cruciales:

Libertad de participación: Es voluntario y estructurado por reglas.

Incertidumbre creativa: Su desenlace es impredecible y fomenta la creatividad.

Finalidad intrínseca: Tiene valor por sí mismo y en la infancia facilita el aprendizaje.

Mundo ficticio y simbólico: Se desarrolla en una realidad alterna con reglas propias.

B. Perspectiva biológica del juego:

En los humanos, el juego simbólico surge desde los dos años, cuando los niños usan objetos como representaciones. Luego, evoluciona al juego social, donde se establecen reglas y normas de interacción.

El juego social, a diferencia del simbólico, se basa en reglas y ha influido en la creación de instituciones como la democracia, la religión y la ciencia. Así, las reglas son esenciales en la evolución cultural, permitiendo el desarrollo de habilidades sociales, manipulación de objetos y generación de conocimiento

a. Funciones del juego en el desarrollo humano:

El juego también es entendido como un sinónimo de recreo y de esparcimiento, y en el contexto del desarrollo humano sobre todo en la etapa infantil se entiende como una actividad donde el jugar permite al niño descubrir y conocer tanto su entorno exterior como así mismo (Pecci, 2023).

El juego es fundamental para el aprendizaje y la socialización, reconocido incluso como un derecho en la Declaración de los Derechos del Niño de la ONU.

- **Áreas de Desarrollo:**

Descubrimiento corporal y sensorial: Ayuda a coordinar movimientos y explorar el entorno.

Razonamiento y pensamiento: Estimula la memoria, la creatividad y el pensamiento abstracto.

Socialización: Facilita la interacción, el aprendizaje de normas y la cooperación

Expresión personal: Favorece la autoestima, la expresión emocional y el bienestar.

3. Tipología de juegos.

Desde una perspectiva histórica, los juegos pueden clasificarse en dos grandes categorías: juegos populares y juegos tradicionales. Ambos han evolucionado con el tiempo, adaptándose a diferentes contextos culturales y sociales, pero siempre conservando su esencia como formas de recreación y aprendizaje.

A. Juegos Populares:

Los juegos populares han pasado de generación en generación sin un origen definido. Se caracterizan por reglas flexibles y el uso de materiales accesibles del entorno. Suelen ser transmitidos oralmente y modificados según la comunidad que los practica (Delval, 1994).

B. Juegos Tradicionales:

Son una subcategoría de los juegos populares, pero gozan de un mayor reconocimiento cultural e incluso respaldo institucional. Se consideran parte del patrimonio de una comunidad, en tanto que reflejan su historia y costumbres. Suelen variar en nombre y reglas según la región, pero manteniendo su esencia a lo largo del tiempo.

α. Aporte Cultural y Patrimonial de los Juegos Tradicionales:

Es claro que los juegos tradicionales trascienden el ámbito del entretenimiento y son en sí mismos, portadores de historia, cultura y sabiduría ancestral. A través de los juegos, el ser humano puede preservar sus valores, costumbres y conocimientos que han sido transmitidos de generación a genera-

ción, de esta manera se crea un puente intergeneracional que conecta las tradiciones del pasado con los cambios del presente. Los juegos tradicionales son testimonio de la creatividad del ser humano frente y dan muestra de la capacidad de adaptación a los cambios sociales sin perder la esencia. En este punto el propósito es fortalecer el sentido de pertenencia y la identidad cultural.

- **Principales Contribuciones:**

Preservación de la memoria colectiva: Reflejan la historia y costumbres de una sociedad, reforzando su identidad.

Educación en valores: Promueven la cooperación, el respeto y la convivencia.

Resiliencia cultural: Se adaptan a los cambios sin perder su esencia.

Diversidad cultural: Cada región aporta características únicas a los juegos, enriqueciendo el patrimonio global.

Fortalecimiento de la identidad: Generan arraigo y sentido de pertenencia en las comunidades.

b. Importancia de los juegos tradicionales como desarrollo de habilidades fundamentales:

Los juegos tradicionales, transmitidos de generación en generación, son una fuente invaluable para el desarrollo de habilidades cruciales en la infancia y la adolescencia. A continuación, se analizan cada una de estas áreas, destacando cómo los juegos tradicionales las fomentan de manera natural y eficaz.

- **Habilidades Sociales:**

Empatía y cooperación: Juegos como el “escondite” enseñan a anticipar y comprender emociones ajenas. La psicóloga Judy Dunn (2004) considera que las actividades grupales que están ligadas a los juegos tradicionales logran que los niños desarrollen aptitudes de mayor sensibilidad hacia las emociones de los demás, lo que contribuye a construir relaciones más empáticas.

Resolución de conflictos y negociación: Juegos como el “escondite” enseñan a anticipar y comprender emociones ajenas. Según Jean Piaget (1932), las reglas en los juegos permiten el entendimiento de las normas sociales, en tanto que los jugadores deben llegar a determinados acuerdos y de esta manera superar las diferencias para continuar con el flujo normal del juego. Esta experiencia permite adquirir habilidades relacionadas con el desarrollo y la capacidad para mediar y buscar soluciones conjuntas a los conflictos.

Trabajo en equipo y sentido de comunidad: Juegos como “la cuerda” fomentan la cooperación y el sentido de comunidad. Vygotsky (1978) recalca el hecho de que el juego social permite estimular la interacción, al mismo tiempo que es un escenario clave para la internalización de roles y normas sociales, aspectos importantes en el desarrollo del individuo.

- **Habilidades Cognitivas:**

Memoria y atención: Juegos como “triqui” requieren recordar movimientos y anticipar jugadas. Bjorklund y Pellegrini (2000) recalcan el hecho de que la memoria de trabajo es fundamental en estas actividades, teniendo en cuenta que los niños deben manejar varias porciones de información de manera simultánea, de tal manera que este tipo de juegos mejoran la memoria y también ofrecen la capacidad para concentrarse y mantener la atención a lo largo del tiempo.

Planificación estratégica y toma de decisiones: Juegos como “ajedrez” desarrollan el pensamiento estratégico. Johan Huizinga (1938), en su obra *Homo Ludens*, determina que el juego, es un escenario importante para la formación de la mente, ya que hace necesario que los jugadores desarrollen destrezas cognitivas, caracterizadas por una relativa complejidad.

Resolución de problemas: Juegos como “rompecabezas” estimulan el pensamiento analítico. Howard Gardner (1983) plantea que este tipo de juegos estimula la inteligencia lógico-matemática, ya que enseñan a descomponer problemas complejos en componentes manejables, lo que facilita el pensamiento analítico.

Creatividad e imaginación: Juegos como “rayuela” permiten la experimentación y la innovación. Como señala Torrance (1962) este tipo de juegos son fundamentales durante la infancia, ya que permiten el desarrollo de la creatividad, en un espacio caracterizado por la experimentación y la invención.

- **Habilidades Físicas:**

Desarrollo motor grueso: Juegos como “el trompo” mejoran la coordinación y el equilibrio. Payne e Isaacs (2017) consideran que estas actividades que se relacionan con el correr, saltar y girar, permiten un desarrollo físico integral, porque fomentan la resistencia y la coordinación motriz general del cuerpo.

Coordinación mano-ojo y motricidad fina: Juegos como “las canicas” fortalecen la precisión y coordinación ojo-mano. Case-Smith y O’Brien (2014) consideran que el control motor fino es fundamental para muchas habilidades prácticas que los niños necesitarán a lo largo de su vida.

Resistencia física y bienestar emocional: Juegos activos como “ponchados” fomentan la actividad física y reducen el estrés. Panksepp (1998) considera que el juego físico ofrece beneficios psicológicos importantes, porque permite la reducción del estrés, facilita la autorregulación emocional y afianza los vínculos sociales entre los participantes.

c. Relación con el Proyecto de Video Artístico:

En el contexto de Juegos en el Tiempo, estos conceptos permiten rescatar los juegos tradicionales dentro de una narrativa interactiva. A través del videojuego, se explora cómo el juego tradicional puede cuestionar una sociedad dependiente de las nuevas tecnologías, rescatando su valor cultural y su impacto en el desarrollo integral de las personas.

Este análisis del juego como fenómeno cultural abre paso a la discusión sobre los videojuegos artísticos. En el siguiente capítulo, se explorará su evolución como una forma de expresión que combina elementos lúdicos con una visión crítica y estética del mundo moderno.

Marco teórico: Los Videojuegos Artísticos, como Manifestaciones New Media.

1. Introducción: Los videojuegos serios y artísticos como lenguaje cultural.

Como se ha indicado antes, los videojuegos han evolucionado más allá del entretenimiento para convertirse en una forma de arte que explora y cuestiona dinámicas sociales y culturales. Este capítulo analiza el desarrollo del videojuego artístico, resaltando cómo sus narrativas, estéticas e interacciones pueden generar conciencia sobre temas complejos. Se establece un vínculo entre los juegos tradicionales y el potencial creativo y crítico de los videojuegos artísticos.

Los videojuegos serios combinan estética y mecánicas lúdicas para crear experiencias reflexivas, que los convierte en medios de expresión cultural y crítica social. Según Tiffany Holmes (2014), el videojuego artístico es una obra interactiva que desafía estereotipos y ofrece narrativas con significados históricos o sociales. Este enfoque fundamenta *Juegos en el Tiempo*, donde el videojuego se presenta como una herramienta de reflexión estética y social.

2. El contexto de los videojuegos artísticos y su evolución conceptual.

El concepto de videojuego artístico surge en los años 1990 con desarrolladores independientes que exploraron el medio más allá de la entretención. Estudios como *Tale of Tales* y *Thatgamecompany* lideraron esta corriente, dando prioridad a las experiencias estéticas y narrativas. La exhibición *The Art of Video Games* en el *Smithsonian* (2012) consolidó su reconocimiento en el arte contemporáneo.

Los videojuegos artísticos se categorizan en subgéneros como:

Experimentales: Rompen convenciones de diseño para crear experiencias innovadoras.

Narrativos o contemplativos: Priorizan la exploración y la narrativa sobre la jugabilidad tradicional.

Abstractos o conceptuales: Enfatizan lo visual y lo simbólico, a menudo alejándose de las reglas de juego tradicionales.

Obras como *GameScenes: Art in the Age of Videogames* (2006) y *Beyond New Media Art* (2013) refuerzan su valor artístico al integrar tecnología de videojuegos, estética y discurso crítico.

3. La estética y narrativa en el videojuego artístico.

Matteo Bittanti y Domenico Quaranta, en *GameScenes*, destacan cómo los videojuegos han sido adoptados en el arte contemporáneo como plataformas de interacción crítica. En *Juegos en el Tiempo*, se combinan mecánicas lúdicas con gráficos estilizados y entornos oníricos para evocar emociones y reflexionar sobre la evolución cultural del juego.

4. Los videojuegos como medio de expresión crítica.

Mary Flanagan (2009) define el “juego crítico” como una práctica que usa mecánicas lúdicas para cuestionar normas sociales. Ian Bogost (2007) introduce la “retórica procedural”, explicando cómo las reglas del juego pueden transmitir mensajes y generar reflexión, una estrategia clave en *Juegos en el Tiempo*.

5. La convergencia entre arte, tecnología e interacción.

Lev Manovich y Henry Jenkins destacan cómo los videojuegos integran narrativas no lineales y participación activa, ampliando los límites del arte tradicional. En *Juegos en el Tiempo*, la realidad virtual y la instalación digital exploran la relación entre tecnología, memoria y creatividad.

6. La inmersión y la sensibilización en el videojuego artístico.

La inmersión permite a los videojuegos artísticos conectar al jugador con temas sociales y culturales. *Passage* (2007) de Jason Rohrer muestra cómo mecánicas simples pueden generar emociones profundas. En *Juegos en el Tiempo*, la inmersión facilita la conexión con la memoria cultural y las dinámicas contemporáneas.

7. Conexión con el proyecto de grado.

Este marco teórico posiciona a los videojuegos artísticos como herramientas para reinterpretar tradiciones culturales. En *Juegos en el Tiempo*, la narrativa distópica y las escenas poéticas cuestionan la desaparición del juego en la sociedad actual, convirtiéndolo en un acto de sensibilización y acción cultural.

8. Características plásticas de los Videojuegos Artísticos.

Los videojuegos pueden considerarse obras plásticas cuando exploran conceptos estéticos y visuales similares a las artes tradicionales. Sus principales características incluyen:

A. Composición Visual y Estética:

Los videojuegos artísticos a menudo emplean una composición visual cuidadosamente diseñada, que incluye el uso de la luz, el color, la textura y la forma. Esta atención al detalle en la estética visual permite que los entornos y personajes del juego se perciban como obras de arte en sí mismos. La estética puede ser abstracta, surrealista, figurativa o conceptual, similar a lo que se encuentra en las artes plásticas.

Por ejemplo, juegos como *Journey* o *Gris* utilizan paletas de colores específicas y composiciones que evocan emociones, similar a una pintura o escultura. Esta cualidad plástica se traduce en la creación de mundos visuales que invitan al jugador a explorar y contemplar, elevando la experiencia más allá del mero entretenimiento.

B. Interactividad y Espacios Escultóricos:

El aspecto interactivo de los videojuegos añade una dimensión única al carácter plástico, ya que permite al jugador convertirse en parte activa de la obra. La interacción puede transformar la percepción del espacio, convirtiéndolo en una experiencia tridimensional y dinámica. Al igual que en las esculturas que invitan al espectador a rodearlas y observarlas desde diferentes ángulos, los videojuegos permiten a los jugadores navegar a través de espacios virtuales, experimentar diferentes perspectivas y participar en la creación de la narrativa.

Esta interactividad puede considerarse un equivalente a la experiencia escultórica, donde la obra se revela y transforma a medida que el espectador se mueve a través de ella, interactuando con los elementos visuales que la componen.

C. Narrativa y Conceptualización:

Los videojuegos también pueden ofrecer narrativas profundas y conceptuales que reflejan preocupaciones artísticas contemporáneas. A través de su diseño, un videojuego puede abordar temas relevantes en el contexto social y cultural, al igual que lo hacen muchas obras plásticas. Esta capacidad para contar historias y evocar reflexiones filosóficas o emocionales a través de medios visuales refuerza su carácter plástico.

Los desarrolladores pueden utilizar el medio para explorar ideas sobre la identidad, la memoria, la percepción del tiempo y la experiencia humana, al igual que lo hacen los artistas plásticos en sus obras. Un buen ejemplo de esto es el juego *The Last Guardian*, donde la relación entre el jugador y la criatura resuena con conceptos sobre la conexión emocional y la vulnerabilidad, invitando a una reflexión más allá del mero juego.

D. Experiencia Estética y Emocional:

Finalmente, el impacto estético y emocional que un videojuego puede generar en el jugador es una característica crucial que se relaciona con el arte plástico. Así como las obras de

arte pueden provocar una respuesta emocional, los videojuegos artísticos buscan lo mismo, utilizando elementos visuales y sonoros para crear atmósferas inmersivas que invitan a la reflexión y la contemplación.

El videojuego artístico, como lenguaje cultural, se presenta como un espacio de convergencia entre tecnología, interacción y arte crítico. Este marco abre la puerta para considerar cómo los aspectos técnicos de su desarrollo contribuyen a la materialización de conceptos, tema que se desarrolla en el próximo capítulo, donde se explora el potencial del *game-art* como herramienta técnica y discursiva en el contexto contemporáneo.

Marco Técnico: El juego como arte – Game-art.

1. Introducción

En el desarrollo de un videojuego artístico, la dimensión técnica se fusiona con la intención discursiva, convirtiendo las herramientas digitales en medios expresivos. Este capítulo aborda los aspectos técnicos del *game-art*, desde el diseño visual hasta la interactividad, destacando cómo estos elementos resignifican el patrimonio lúdico y comunican mensajes críticos en un entorno digital

El *game-art*, que emplea tecnologías de videojuegos como medio creativo, permite explorar temas sociales, culturales y filosóficos a través de la interactividad. Más allá del entretenimiento, los videojuegos se convierten en plataformas de expresión artística y reflexión crítica, ofreciendo al público la oportunidad de participar activamente en narrativas y experiencias sensoriales.

Analizar referentes artísticos que integran dinámicas interactivas y tecnologías avanzadas es clave para proyectos enfocados en sensibilizar sobre la relevancia de los juegos tradicionales. Mediante recursos como la diacronía, distopía y herramientas del arte contemporáneo, estos artistas logran combinar narrativas y visuales con jugabilidad desafiante e inmersiva.

Dimitris Gkikas, La Obra Palavecino, José Roberto Ardila y Angie Ávila destacan en el *game-art* por conectar tecnología y arte. Sus obras ofrecen soluciones técnicas y narrativas que enriquecen la creación de videojuegos artísticos y aportan un marco valioso para mi propuesta,



Figura 1 Pantallazo - Pieza de game-art – Endling

Gkikas, D (2018). Endling [Captura de pantalla] Recuperado de: <https://folder-one.eu/images/2.jpg>

Nota: en la obra el visitante tiene la oportunidad de interactuar con un personaje que transita en un escenario desolado, compuesto por gigantes cas figuras humanas, sobre un suelo árido y desértico, el ruido o mejor el sonido que se escucha de fondo es inteligible pero claramente relacionado con la psiquis, despierta toda una sincronidad emocional entre la obra y el espectador.

centrada en resaltar el valor de los juegos tradicionales a través de un lenguaje tecnológico.

El videojuego ha evolucionado en una poderosa herramienta artística y crítica, permitiendo reflexionar sobre la realidad sociocultural, tecnológica y política. Artistas como Harun Farocki, Cory Arcangel y Rafael Lozano-Hemmer exploran el potencial de los videojuegos y las tecnologías interactivas para abordar temas como la guerra, el control, la obsolescencia tecnológica y la memoria colectiva

2. Artistas referentes.

a. Dimitris Gkikas - Obra Endling II:

Gkikas aborda la supervivencia humana en un mundo postapocalíptico, integrando ciencia y narrativa para generar una experiencia artística que confronta la vulnerabilidad humana.

Su enfoque en la interacción y la pérdida de control del jugador conecta con mi proyecto, que utiliza la interactividad para explorar la memoria y la preservación cultural desde los juegos tradicionales.



Figura 2 Captura de ilustración de la aplicación *Beyond the Garden*.

Palavecino, L. (2018). *Beyond the Garden* [Captura de pantalla] Recuperado de: <https://lat-fem.org/wp-content/uploads/2021/05/Screenshot2-1349x878.jpg>

Nota: Un aspecto importante de esta obra es la técnica de ilustración utilizada, donde claramente se observan técnicas análogas de grafito, y un estilo de personajes y de dibujo en general que evoca perfectamente a las fábulas y su riqueza narrativa.

b. Laura Palavecino - Obra *Beyond the Garden*:

Palavecino fusiona arte tradicional e interactivo para sensibilizar sobre la naturaleza. Su obra, que convierte al jugador en cocreador de un entorno natural, inspira mi propuesta al buscar una interacción significativa que resalte el valor cultural y lúdico de los juegos tradicionales, combinando recursos analógicos y digitales.

Dentro de las cualidades que resaltan en la obra de Palavecino, es la riqueza narrativa, en conjunción con el apartado técnico, que además de lo tecnológico e interactivo, comprende lo analógico y natural de la ilustración tradicional.



Figura 3 Fotografía de la instalación Serious Games.

Farocki, H. (2009 - 2010) *Serious Games* [Fotografía] Recuperado de: <https://www.moma.org/collection/works/143767>

Nota: A través de la imagen podemos ver la elocuencia de la obra básicamente se trata de proyecciones en video en donde el espectador conocer de primera mano todo un marco documental en el que se narra precisamente la realidad era guerra y la forma como es captada a través de la Cámara y de la intencionalidad estética del autor.

c. Harun Farocki – Serious Games (2009-2010)

Farocki utiliza videojuegos para cuestionar la guerra y el control, mostrando cómo las simulaciones militares transforman la percepción de la violencia. Su método crítico, que mezcla imágenes documentales con entornos virtuales, influye en mi proyecto al integrar referencias históricas y visuales de los juegos tradicionales colombianos para fomentar la conciencia cultural.

Un elemento notable, es la referencia sutil a lo histórico y cotidiano, donde lo documental es una muestra innegable de la realidad.



Figura 4 Fotografía de la instalación Super Mario Clouds.

Arcángel, C. (2002) *Super Mario Clouds* [Fotografía] Recuperado de: https://www.sartle.com/media/artwork/super-mario-clouds-cory-arcangel.jpg?style=colorbox_zoom&itok=aSQ34zz-

Nota: Esta obra muestra una manipulación técnica del videojuego de Mario Bros, en donde solamente aparece el cielo azul y las formas que representan a las nubes, procurando En este sentido mostrar las posibilidades artísticas de la manipulación técnica, y de esta forma poder reconstruir un concepto de un videojuego transformándolo en una muestra de arte conceptual.

d. Cory Arcángel – Super Mario Clouds (2002)

Arcangel recontextualiza videojuegos icónicos, eliminando su jugabilidad para reflexionar sobre la nostalgia y la obsolescencia tecnológica. Su enfoque minimalista y conceptual me inspira a resignificar los juegos tradicionales en un entorno digital, utilizando la tecnología para cuestionar la alienación contemporánea.

En esta obra, resalto de la manipulación técnica, su influencia en el cambio narrativo que se da a la versión original del juego, donde el entorno es el nuevo protagonista.



Figura 5 Fotografía de la instalación Vos Alta.

Lozano, R. (2008) *Vos Alta* [Screen Capture] Recuperado de: https://lozano-hemmer.com/art-works/voz_alta.php

Nota: Una de las grandes particularidades de esta obra es la posibilidad de hacer que el público se convierta en actor participe de la misma, y a través de sus narraciones, dar constancia de la realidad de un pasado que en el ámbito de la guerra y del conflicto se procura mantener escondida. Esta hora es un gran esfuerzo, tanto desde el punto de vista artístico como de las implicaciones que tiene desde el punto de vista de activismo social.

e. Rafael Lozano-Hemmer – Voz Alta (2008)

Lozano-Hemmer convierte el espacio público en un foro de memoria colectiva mediante tecnología interactiva. Su capacidad para activar la memoria histórica a través de la participación pública es un referente para mi proyecto, que busca conectar generaciones mediante la interacción con juguetes tradicionales.

Su trabajo performativo, que involucra y hace participe a las personas del común, se convierte en un recurso y referente, para mi trabajo, en tanto que muestra las posibilidades del espacio público, y la importancia del público como co-autor.

Los aspectos técnicos del game-art revelan cómo las herramientas digitales pueden dar vida a conceptos complejos, convirtiendo los videojuegos en obras de arte inmersivas y críticas. Con esta base técnica, el siguiente capítulo profundiza en el análisis del juego como manifestación cultural, explorando su relevancia y recontextualización dentro del arte contemporáneo.

Marco Referencial Artístico: El juego como manifestación cultural y objeto de mirada del arte.

1. Introducción

El juego, como expresión cultural, ha sido una fuente de inspiración para diversos artistas que exploran su significado simbólico y social. Este capítulo examina cómo el arte contemporáneo ha reinterpretado los juegos tradicionales, ya sea como memoria cultural o como herramienta crítica. Estos referentes artísticos enriquecen el diseño del videojuego *Juegos en el Tiempo*, permitiendo un análisis profundo sobre la relación entre el juego, la tecnología y el arte. El videojuego artístico se sitúa en la intersección de la cultura y la tecnología, utilizando el juego no solo como entretenimiento, sino también como medio de interacción y reflexión. Ejemplos de artistas y exposiciones han demostrado cómo el juego puede ser una herramienta narrativa y participativa, combinando estrategias del arte contemporáneo como la instalación multimedia y la performatividad lúdica. A continuación, se presentan diversos artistas y proyectos que han abordado el juego desde distintas perspectivas, proporcionando un marco conceptual para la creación del videojuego propuesto.

2. Artistas referentes.

A. Museo de Bogotá - Exposición "Un, dos, tres por...":

En 2010, el Museo de Bogotá realizó una exposición centrada en los juegos tradicionales de calle, donde los visitantes no solo observaban, sino que también participaban activamente. Este proyecto destacó la importancia del juego como patrimonio cultural, promoviendo su preservación y valoración.



Figura 6 Fotografía de la obra "Instalación Mural".

Joglar, D (s.f.) Instalación mural. [Fotografía] Recuperado de: http://proa.org/images-exhibiciones/exhibicion_bloque_foto_thumb_2374.jpeg
<https://proa.org/esp/exhibicion-proa-arte-en-juego-3-textos.php>

Nota: esta obra se caracteriza fundamentalmente por la utilización de los elementos propios de los juegos de mesa, que una vez son puestos sobre los muros, sobresale su cualidad visual de su textura, y cuando se acerca, se identifica el carácter lúdico de cada 1 de estos "juegos de tablero".

B. Daniel Joglar - Instalación mural:

Joglar combina tableros de juegos de mesa con juguetes adheridos a paredes, generando un collage que confronta la rigidez geométrica de los juegos estructurados con la espontaneidad del juego libre. Su obra reflexiona sobre la evolución del juego a través del tiempo y cómo su materialidad ha cambiado.

En esta obra, reflexiono sobre la peculiaridad de juego, en su estructuración de reglas, de similitud formal, y de la manera como hace divertirse, con estamentos y condiciones.

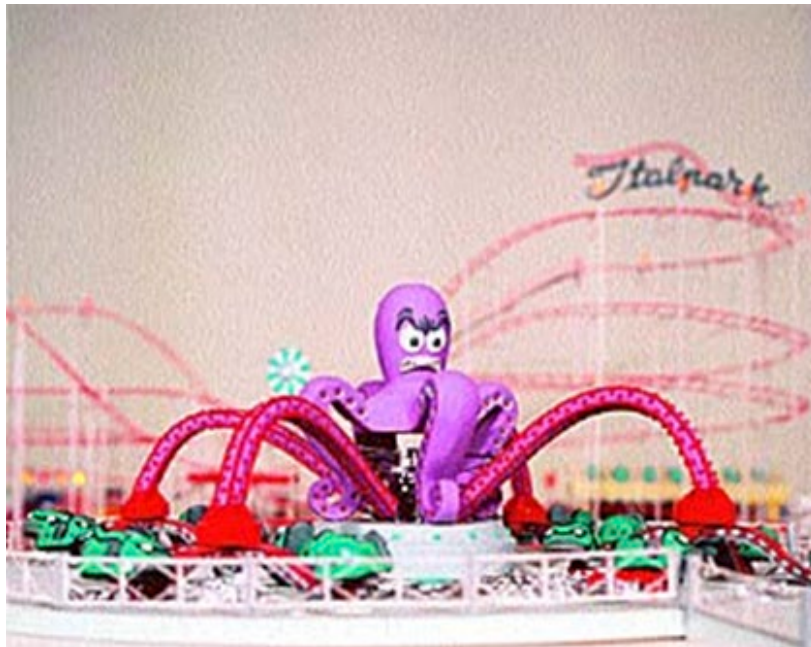


Figura 7 Fotografía de la obra "ItalPark".

Bruzzon, D (s.f.) ItalPark [Fotografía] Recuperado de: <https://www.pagina12.com.ar/2001/suple/Radar/01-09/01-09-30/ital2.jpg>

Nota: Una característica importante en esta obra es la pretensión de a través de las maquetas mostrar el espíritu desolador que dejan los parques de entretenimiento una vez son abandonados, y no gozan de la visita de las familias, que son en esencia su razón de ser.

C. Dino Bruzzone – Maqueta y muestra fotográfica:

Bruzzone recrea en maqueta antiguos parques de diversiones en estado de abandono, transmitiendo una sensación de nostalgia y decadencia. Su obra sugiere cómo la desaparición del juego puede simbolizar una pérdida cultural y un reflejo de sociedades en declive.

En esta obra, reflexiono, sobre el pasado del juego, del espacio de diversión, en la forma como termina convirtiéndose en un fantasma, que clama por su reencuentro con el público.



Figura 8 Fotografía de la obra “Juguetes Móviles”.

Cambariere, J (s.f.) *Juguetes móviles* [Fotografía] Recuperado de: https://www.clarin.com/2014/12/09/ByWB0zhnQe_1200x0.jpg

Nota: un aspecto importante de esta obra es la utilización de cartón Kraft a partir de los cuales se realizan marionetas móviles que pueden ser no solamente visibles para el espectador sino que también puede interactuar con estas piezas haciendo de esta obra un gran recurso artístico e interactivo.

D. Juan Pablo Cambariere – Juguetes móviles:

Cambariere diseña marionetas de cartón y madera sin completar, permitiendo que el espectador sea quien dé sentido a la obra al interactuar con ella. Su trabajo enfatiza la participación activa y cómo el juego se completa con la intervención del jugador.

Un reflexión importante en esta obra, es la invitación que hace el artista a través de su obra, para que la reinterprete y se haga participe en su “recreación”, más allá de la contemplación.

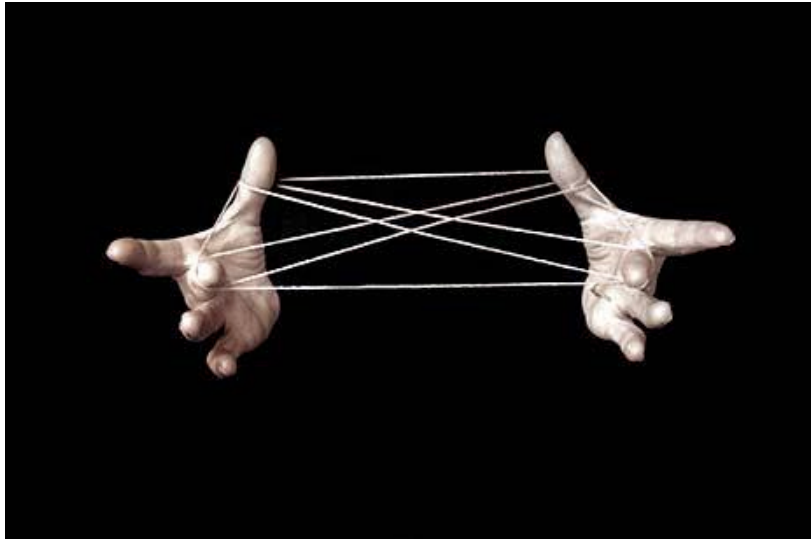


Figura 9 Fotografía de la obra “Juego de Manos”.

Marín, M (s.f.) Juego de manos [Fotografía] Recuperado de: https://www.matildemarin.com/sitio/wp-content/uploads/03_Movimiento-III_Version-I_Matilde-Marin-705x1058.jpg
<https://vimeo.com/606637072>

Nota: esta obra se caracteriza por la utilización de la fotografía para el registro instantáneo y rápido de las manos mientras realizan un movimiento relacionado con este juego tradicional. se trata de registrar de la manera más precisa momentos claves de este juego que se convierten en registros de imagen de una acción efímera como lo es la vida.

E. Matilde Marín – Juego de manos:

A través de la fotografía, Marín captura la gestualidad y el movimiento de los juegos tradicionales, destacando la importancia del cuerpo en la experiencia lúdica. Su obra busca congelar en el tiempo las acciones del juego, resaltando su dinamismo y expresividad.

Esta obra, resulta en una oportunidad importante, para reflexionar sobre el papel de la gestualidad corporal, como elemento lingüístico a la par del mismo juego.



Figura 10 Fotografía de la obra "Rayuela".

Minujín, M (s.f.) Rayuela [Fotografía] Recuperado de: <https://storage.googleapis.com/diariodemocracia/cache/02/bc/44786.jpg>

Nota: en esta imagen la artista utiliza los juegos de rayuela para construir una instalación de gran tamaño y que ocupa un gran espacio dentro de una calle transitada. En este caso la obra permite en esta interacción directa que el espectador juegue, en un sentido literal, con la obra.

F. Marta Minujín – Rayuela:

Minujín crea una obra interactiva basada en el clásico juego de la rayuela, donde el público puede participar directamente. Su enfoque convierte la obra en un espacio de juego real, en lugar de solo una representación del mismo.

Una reflexión, alrededor de esta obra, es la posibilidad de participación del público, en la obra, jugar con ella, y en un espacio, destinado para otro fin, el tráfico de vehículos, pero que en esta oportunidad, es para el dominio de la obra y su público.



Figura 11 Pantallazo de la obra “Juguetes”.

Bember, L (s.f.) Pantallazo de la obra Juguetes [Fotografía] Recuperado de: <https://malba.s3.sa-east-1.amazonaws.com/wp-content/uploads/2016/10/26162808/hqdefault.jpg>

Nota: una característica importante de la obra es procurar mostrar dentro de esta calidad social los juegos de terror que de manera tradicional se han dado a hombres y mujeres, determinante En este sentido un rol del juguete y del juegos que desde el punto de vista del autor expresa una clara noción al sexismo y la asignación de roles de género.

G. María Luisa Bemberg – “Juguetes”:

Este video documental registra las preferencias de juegos y juguetes de niños en zonas rurales de Argentina, explorando cómo estos influyen en la construcción de roles de género desde la infancia. Su obra cuestiona la relación entre el juego y las expectativas sociales.

Un aspecto importante, de reflexión de esta obra, es la implicación de las problemáticas relacionadas con los roles sociales, y como el juguete o el juego, se hacen medios condicionantes y conductuales.



Figura 12 Fotografía de la obra “Tren Fantasma”.

Colectivo Oligatega Numeric (s.f.) Tren fantasma [Fotografía] Recuperado de: https://verrev.org/wp-content/uploads/2015/10/egregor_oligatega_13.jpg?w=640&h=427

Nota: podemos ver en esta imagen una captura en la cual se observa la Cámara utilizada en el tren de juguete que permite observar al espectador, que a través de la imagen se convierte en testigo pero también en actor de la obra y partícipe de la misma.

H. Colectivo Oligatega Numeric – Tren Fantasma:

Esta instalación presenta un tren de juguete que recorre un paisaje ficticio mientras una cámara registra el recorrido, convirtiendo a los espectadores en parte de la obra. La interacción del público es clave para dar significado a la pieza.

Respecto a esta obra, destaco el dinámica de interacción, utilizando una cámara que convierte al espectador, en un actor dentro de la obra y lo transforma, además, en un elemento de la misma, y un viajero del “tren fantasma”.



Figura 13 Fotografía de la obra “Ideas para Infiernos”.

Ferrari, L (s.f.) Ideas para Infiernos [Fotografía] Recuperado de: <https://artishockrevista.com/wp-content/uploads/2020/09/ideas-para-infiernos.jpg>

Nota: en esta hora se puede ver un tablero de ajedrez convertido en una herramienta simbólica en donde se muestra el claro juegos de poder que protagonizan las religiones o mejor las organizaciones que institucionalizan la fe y las creencias similares.

I. León Ferrari y Horacio Zabala - “Ideas para infiernos”:

Los artistas utilizan el ajedrez para representar la guerra, la religión y la violencia, transformando un juego de estrategia en una crítica social. Su obra cuestiona cómo la competencia y el poder influyen en la estructura de la sociedad.

La reflexión fundamental, es la crítica social que subyace en la obra, donde se muestra una consecuencia negativa, desde la perspectiva del artista, de los “juegos de poder”.



Figura 14 Fotografía de la obra “El juguete rabioso”.

El juguete rabioso (s.f.) Fotografía de instalación [Fotografía] Recuperado de: https://static.arteinformado.com/resources/app/docs/evento/5/170605/49562455_10156344517579794_7774278997789114368_n.webp

Nota: Esta imagen muestra un ejemplo de diferentes juguetes que fueron contruidos a partir de la fusión de diferentes conceptos, en donde ciertos elementos de carácter simbólico en el imaginario colectivo universal pueden fusionarse con otras características y de allí determinar un juguete. por ejemplo, al centro de la imagen se nota una figura de acción nauta de color amarillo, cuyo rostro claramente, es una representación De Jesucristo. de esta manera se logran obras / juguetes con un gran carácter simbólico.

J. El juguete rabioso:

Esta exposición muestra más de 100 juguetes con diseños no convencionales que desafían las expectativas tradicionales. Al fusionar figuras icónicas con nuevos significados, la muestra propone una reflexión sobre la reinterpretación de los objetos lúdicos.

El análisis del juego como manifestación cultural destaca su capacidad para conectar a las comunidades y preservar valores ancestrales. Este enfoque nutre la propuesta conceptual del proyecto, desarrollada en el siguiente capítulo, donde se articula cómo estas ideas se integran en la narrativa y la estética del videojuego artístico.



Capítulo 2. Conceptualización



Marco conceptual.

1. Introducción

El desarrollo conceptual de una obra artística es el contexto donde las ideas adquieren forma y se conectan con el discurso que las soporta. En este capítulo, se definen las bases conceptuales que orientan la narrativa y la estética del proyecto *Juegos en el Tiempo*, mostrando cómo el rescate del juego tradicional dialoga con los lenguajes y técnicas contemporáneas.

En un mundo donde las nuevas tecnologías ligadas a las industrias de entretenimiento, han desplazado las formas tradicionales de juego, esta obra de videojuego artístico propone una reflexión crítica sobre el desuso de los juegos tradicionales mediante el mismo medio que los ha relegado: el videojuego. Al emplear un formato digital, se explora de manera irónica el potencial de esta tecnología como recurso de rescate y revitalización del patrimonio lúdico. Este proyecto se plantea desde una estética que combina las características interactivas y de inmersión de los videojuegos con una narrativa que exalta el valor cultural y social de los juegos tradicionales, abriendo un diálogo entre pasado y futuro.

El videojuego, al estar diseñado para una plataforma digital, asegura su difusión geográfica y temporal indefinida, aumentando su alcance y asegurando su permanencia. No obstante, la obra trasciende lo digital al integrarse en un espacio público físico, donde el público podrá interactuar de manera directa, recreando la experiencia comunitaria que los juegos tradicionales promovían. En este contexto, la instalación se emplazará en el barrio que sirvió como inspiración, evocando recuerdos familiares y la importancia de los objetos, espacios y dinámi-

cas de socialización que enriquecieron esas experiencias.

La elección del videojuego como medio no solo es una forma de revitalizar lo tradicional, sino también una crítica directa al papel que las nuevas tecnologías de la información ligadas al entretenimiento han jugado en el olvido de dichas tradiciones. A través de esta paradoja, la obra busca hacer visible la nostalgia y el deseo de rescatar lo perdido, mientras invita al espectador-jugador a redescubrir los juegos que han sido abandonados.

De esta manera, el videojuego se convierte en una plataforma para la reflexión, una herramienta artística que utiliza los lenguajes de la contemporaneidad para rescatar y preservar el valor del juego tradicional como patrimonio cultural.

2. Justificación de la obra desde el marco conceptual.

A través del videojuego, pretendo comunicar visualmente la coexistencia de dos mundos en tensión: el universo digital hipertecnológico y la simplicidad de los juegos tradicionales. Mediante una estética visual que mezcla lo retro con lo contemporáneo, busco crear un entorno que evoque la saturación tecnológica de nuestra era, pero que al mismo tiempo invite a redescubrir el valor simbólico y emocional de los juegos físicos de épocas pasadas.

En cuanto al valor social y cultural de los juegos tradicionales, estoy proponiendo una reflexión sobre cómo estos han sido desplazados por el avance de las nuevas tecnologías de la información ligadas al entretenimiento, pero también sobre cómo representan una forma de interacción social que trasciende lo lúdico. Los juegos tradicionales, como el yermis o las canicas, no solo eran herramientas de entretenimiento, sino también medios de aprendizaje social, de transmisión cultural y de desarrollo físico. En mi obra, estos juegos son elevados a un plano casi mítico, donde su relevancia es revalorizada en un contexto distópico donde el ocio y la interacción cara a cara han sido casi extintos.

A. Contexto desde las posibilidades de reflexión y enfoque crítico:

Desde este espacio conceptual, mi propósito es que la obra en su conjunto se erija como una crítica y reflexión cultural profunda a través de sus elementos visuales, interactividad y la integración del patrimonio visual y cultural de los juegos tradicionales

a. Elementos Visuales como Crítica Cultural:

Los elementos visuales de mi videojuego están diseñados para ser mucho más que simples decoraciones; son instrumentos de crítica y reflexión cultural. Cada aspecto visual, desde la arquitectura, tipografía, decoración de escenarios y la personificación de los juguetes, establece un diálogo con el jugador inspirado en los juegos tradicionales y el entorno cultural de mi comunidad.

b. Interactividad como Estrategia Visual y Estética:

La interactividad en mi videojuego va más allá de ser una herramienta lúdica; es una estrategia visual y estética fundamental para involucrar al espectador de manera crítica. A través de mecánicas interactivas diseñadas para desafiar al jugador, invito a los usuarios a explorar y cuestionar la relación entre la tecnología y las prácticas culturales tradicionales.

c. Patrimonio Visual y Cultural de los Juegos Tradicionales:

El patrimonio visual y cultural de los juegos tradicionales es central para mi discurso artístico. Estos juegos, que alguna vez fueron elementos vitales en la vida cultural y social de mi comunidad, poseen una rica simbología y estética que reflejan valores, historias y modos de interacción profundamente arraigados en nuestra identidad cultural.

En mi obra, incorporo íconos, patrones y elementos gráficos que hacen referencia a estos juegos, no solo para preservar su memoria, sino también para destacar su relevancia continua. Al hacerlo, busco reivindicar el valor cultural y educativo de estos juegos, mostrando cómo pueden ser una fuente de sabiduría y conexión en un mundo cada vez más sumergido en

las nuevas tecnologías de la información. La representación visual de estos juegos en el videojuego no es solo una celebración de su legado, sino una invitación a reconsiderar y valorar su impacto en nuestra vida cotidiana.

En resumen, mi propuesta conceptual utiliza elementos visuales, interactividad y el patrimonio cultural de los juegos tradicionales para ofrecer una reflexión crítica sobre la transformación cultural en la era tecnológica. A través de esta obra, espero no solo conservar y celebrar estos juegos, sino también fomentar un diálogo significativo sobre su relevancia en el mundo contemporáneo.

B. Contexto de lo local: Realidad cultural en relación con los juegos tradicionales:

La interactividad en mi videojuego va más allá de ser una herramienta lúdica; es una estrategia visual y estética fundamental para involucrar al espectador de manera crítica. A través de mecánicas interactivas diseñadas para desafiar al jugador, invito a los usuarios a explorar y cuestionar la relación entre la tecnología y las prácticas culturales tradicionales.

a. Reconstrucción de la Experiencia Lúdica:

A través de la recreación digital de los juegos tradicionales, quiero ofrecer a los jugadores una experiencia inmersiva que evoque las sensaciones y emociones que solíamos experimentar con estos juegos.

b. Contraste entre Tecnología y Tradición:

En el diseño del videojuego, hago un contraste claro entre las interacciones tecnológicas modernas y las experiencias más humanas y tangibles de los juegos tradicionales.

c. Narrativa de Pérdida y Rescate:

La historia ficticia del videojuego enmarca la desaparición de los juegos tradicionales

como un elemento central de la trama. El protagonista busca rescatar y revivir estas prácticas lúdicas en un mundo que ha olvidado su valor.

d. Participación Activa del Público:

La dinámica lúdica en vivo que planeo llevar a cabo en la calle tiene como objetivo invitar a la comunidad a experimentar de primera mano el valor de los juegos tradicionales.

3. Concepto rector desde la narrativa y la estética.

El marco conceptual de esta obra se fundamenta en la tensión entre el pasado y el presente, entre lo que hemos abandonado y lo que aún nos define. En este espacio intermedio, el juego surge como un vestigio casi olvidado, desplazado por la misma tecnología que hoy domina nuestra realidad. Mi obra se erige no solo como un rescate de los juegos tradicionales, sino como una crítica y un homenaje a la tecnología que, paradójicamente, busca revivirlos. Utilizando el lenguaje de la ironía: la tecnología que contribuyó a su desaparición se convierte en el medio para devolverles su voz, oculta en acertijos que esperan ser resueltos.

En un mundo donde las interacciones se han digitalizado, recuperar el valor de lo tangible y lo manual es casi revolucionario. El videojuego se convierte en un vehículo estético y crítico, donde las huellas del pasado se encuentran con la inmediatez tecnológica, cuestionando no solo la pérdida de estos juegos, sino el tipo de cultura que ha permitido tal olvido. La obra, presentada en un entorno digital abierto y en un espacio público, trasciende las barreras físicas y temporales, convirtiéndose en una pieza viva, abierta a la interacción y reinterpretación del espectador.

La decisión de exhibir la obra en un entorno digital abierto y de alcance indefinido no es solo una estrategia técnica, sino un gesto simbólico. Este medio permite que la obra trascienda las barreras físicas y temporales, convirtiéndose en una pieza viva, abierta a la interacción y reinterpretación de quien la contemple. En este sentido, el videojuego se transforma en una

plataforma para rescatar lo perdido, pero también para señalar las ironías de un presente que, en su búsqueda constante de lo nuevo, deja atrás lo esencial. El espacio digital permite que lo efímero y lo permanente coexistan, donde el espectador-jugador no solo juega, sino que aporta su propio significado a la obra, completando aquello que, de otro modo, quedaría fragmentado y sin sentido.

Este videojuego no se limita a ser una pieza nostálgica, sino que aspira a generar una experiencia que dialogue con el arte contemporáneo, recordando que el juego ha sido, desde tiempos inmemoriales, un lenguaje universal. Y, como lenguaje, el juego estructura roles, construye identidades y forma parte del proceso cultural que define lo que somos como individuos y como sociedad. A través de sus mecánicas, busco invitar al espectador a reflexionar sobre cómo el juego moldea no solo nuestra infancia, sino también nuestras expectativas de lo que significa ser, hacer y participar en el mundo.

El componente performativo en la exposición física —situada en las mismas calles que inspiraron la creación del juego— es un acto de cierre simbólico, donde lo íntimo y lo público se encuentran. Al invitar al público a participar en una experiencia lúdica en el espacio donde nací y crecí, estoy cerrando un ciclo: la obra vuelve a su origen. El barrio, la calle, el mobiliario de mi familia, todos son parte del tejido que sostiene este proyecto. En este espacio compartido, los recuerdos personales se funden con la memoria colectiva, y el espectador se convierte en protagonista de una historia que va más allá del individuo, conectando generaciones y experiencias a través del juego.

Finalmente, al presentar los juegos tradicionales como objetos casi fantasmas, escondidos y olvidados, pero esperando ser redescubiertos, hablo de un deseo profundo: el de devolverle a nuestra cultura esos pequeños tesoros que, aunque invisibles para muchos, siguen siendo fundamentales. El videojuego se convierte en el medio para esta recuperación, pero no de una manera ingenua. En lugar de negar la tecnología que desplazó a estos juegos, la empleo

para crear una obra crítica, una reflexión irónica y poética que resuena con las contradicciones de nuestro tiempo.

Este es un arte que juega, pero también un arte que enseña, cuestiona y nos invita a recordar aquello que nunca debió haber sido olvidado.

La propuesta conceptual articula los valores del juego tradicional con una crítica contemporánea, transformando estos elementos en un discurso estético y narrativo coherente. Este marco conceptual se materializa en las decisiones visuales y técnicas que se detallan en el siguiente capítulo, donde se documenta el desarrollo y los registros de la obra artística.

Propuesta Conceptual y Estética: Hacia una Reflexión Crítica.

1. Introducción:

La estética de una obra interactiva traduce sus ideas en imágenes, sonidos y dinámicas de participación que interactúan con el espectador. Este capítulo desarrolla la propuesta visual y narrativa del proyecto, resaltando la importancia de los juegos tradicionales mediante recursos poéticos y críticos.

Este capítulo explora el juego como medio de aprendizaje y transmisión de valores en un videojuego artístico que reinterpreta la infancia y su transformación a lo largo del tiempo. Se rescata el juego no solo como entretenimiento, sino también como parte de la identidad cultural, amenazada por las tecnología de la información ligadas al entretenimiento.

El videojuego busca conectar al jugador con la memoria de los juegos tradicionales, abordando conceptos de “rescate”, “memoria” y “patrimonio”. La narrativa inmersiva permite al jugador ser testigo y protagonista de un museo virtual que entrelaza pasado y futuro.

El “fantasma del juego abandonado” simboliza la nostalgia por la pérdida de estas prácticas, mientras que el “paisaje de la obra” involucra activamente al jugador en la construcción de su significado. Este capítulo presenta los fundamentos teóricos y artísticos de la obra, donde el juego se convierte en un discurso crítico y poético.

2. Frases - Conceptos base de la obra:

A. "Rescate del juego como tradición y patrimonio".

Se reivindica el juego como herramienta de formación y aprendizaje, rescatando aquellas prácticas que se han perdido debido al marco tecnológico (Tic's de entretenimiento).

B. "El pasado abstracto del juego".

Se analiza la evolución del juego tradicional y su transición al entorno digital, muchas veces sin mantener su esencia y atractivo original.

C. "El fantasma del juego que se abandona".

Los espacios de recreación olvidados se convierten en testigos silenciosos de una alegría perdida, evocando sensaciones de nostalgia y melancolía.

D. "Sea aquel que juega con la marioneta, el que completa el sentido el mensaje de la obra".

La obra está diseñada para que el espectador complete su significado a través de la interacción, transformando el juego en una experiencia única.

E. "Tratando de frenar el juego en el tiempo"

Se explora la intención de capturar la esencia del juego en el tiempo, resaltando su teatralidad, emoción y gestualidad.

F. "La obra juego, si, para jugar".

La pieza no solo debe ser contemplada, sino también jugada, permitiendo que el espectador se convierta en participante activo.

G. "Cómo involucrarse en el paisaje de la obra misma".

El espectador no solo interactúa con la obra, sino que forma parte de ella, siendo registrado como elemento dentro del universo del videojuego.

H. “La mirada del juguete como juego discursivo”.

Inspirado en obras como la de León Ferrari, el juego se presenta como una metáfora sobre conflictos y estructuras de poder, permitiendo una reflexión crítica.

3. Descripción de la composición de la Obra.

A. El entorno virtual de exhibición: La Mente Museo:

Un espacio interactivo donde pasado y futuro convergen. Con un diseño inspirado en los años 1980 y una interfaz futurista, este entorno invita al espectador a explorar la pérdida cultural en la era digital.

B. El entorno físico de exhibición, dimensión performativa de la Obra: La Experiencia Tangible:

Un espacio de interacción con juegos tradicionales, previo al videojuego, donde los participantes experimentan la dimensión física del juego antes de adentrarse en el mundo digital. Además, se realiza una intervención urbana donde el público participa en actividades lúdicas inspiradas en el videojuego.

La instalación en vivo actúa como un puente entre la nostalgia y la realidad contemporánea, fomentando una conexión entre el espectador y su entorno cultural. La intervención en la calle revitaliza la memoria colectiva y celebra la tradición lúdica local, ofreciendo una experiencia participativa que resalta el valor de lo tangible en un contexto moderno.

4. Descripción técnica y artística del concepto de la obra.

El concepto detrás de esta obra se despliega en dos dimensiones entrelazadas: la técnica y la artística, donde cada una se complementa para crear una experiencia que trasciende la pantalla. El videojuego se convierte en un espacio donde la memoria, la nostalgia y la crítica coexisten, y donde el jugador no solo participa, sino que completa la narrativa.

A. Plataformas y Tecnología:

El videojuego se desarrolla en el Motor de Videojuegos Unity y está disponible en formatos Web, Móvil Android y PC, facilitando un acceso amplio. Su diseño explora el impacto de las tecnologías de la información ligadas al entretenimiento en la cultura, contrastando un pasado rico en vivencias, con un futuro desolado.

B. Estilo Visual:

El arte oscila entre lo realista y lo estilizado, representando la dualidad entre un pasado lleno de vida y un futuro frío y mecanizado. Los escenarios evocan la nostalgia de los años 1980, recreando habitaciones y entornos que reflejan la infancia de esa época.

C. Interactividad y Narrativa:

El jugador, convertido en juguete, explora un mundo donde debe recuperar juegos tradicionales perdidos. Cada objeto encontrado no solo desbloquea un nuevo acertijo, sino también un fragmento de historia y memoria cultural.

D. Sonido y Música:

La banda sonora refuerza el contraste temporal: Sonidos distorsionados en el futuro, y melodías que evocan los gustos y preferencias de los jóvenes en la década de 1980. Los efectos sonoros evocan la memoria de los juegos y su importancia cultural.

E. Estética y Simbolismo:

Cada juguete encontrado representa un elemento de la memoria cultural. La obra busca generar una reflexión sobre la desaparición del juego tradicional en la era digital, resaltando su importancia en la construcción de identidad y comunidad.

F. La Interactividad como Arte:

El videojuego es una experiencia colaborativa donde el jugador completa la obra a tra-

vés de su participación. No se trata solo de un juego, sino de una invitación a redescubrir el valor de los juegos tradicionales como parte de nuestra historia y cultura.

G. Innovación en el Juego Artístico:

Este proyecto trasciende el medio digital al incorporar una dimensión física y comunitaria. La recreación de juegos tradicionales en espacios públicos permite que los espectadores experimenten la obra de manera tangible, conectando la memoria del juego con la realidad contemporánea.

H. Componente performativo:

A través del videojuego, busco representar la tensión entre el avance tecnológico y la herencia cultural de los juegos tradicionales. La interacción entre lo digital y lo tangible se manifiesta en una experiencia inmersiva que no solo recrea, sino que también revitaliza la importancia de estos juegos. Al situar la exposición en la calle del barrio que inspiró la obra, se establece un puente entre la nostalgia y la realidad contemporánea.

5. Concepto artístico del videojuego “Juegos en el Tiempo: Parábolas Temporales de una Infancia sin Juguetes”

Juegos en el Tiempo es una obra inmersiva que trasciende el concepto de juego para convertirse en un manifiesto poético sobre la nostalgia, la memoria y la pérdida de la cultura lúdica. En un futuro distópico, en el año 2054, donde los juegos han sido erradicados y la tecnología ha sustituido la infancia, un personaje solitario viaja al pasado, al año 1984, en busca de un legado perdido: los juguetes tradicionales.

El viaje comienza en una habitación sombría y opresiva, dominada por el metal y las máquinas. La tecnología ha reemplazado la calidez del hogar y el concepto mismo de ocio. A través de alucinaciones auditivas y visuales, el protagonista percibe ecos de risas lejanas y juguetes incomprensibles. En un estado onírico, es conducido a un desierto donde monumen-

tales cabezas albergan juguetes olvidados, símbolos de creatividad y libertad, ahora cubiertos por el polvo del olvido.

La narrativa se intensifica cuando el protagonista despierta en 1984, convertido en un juguete de control remoto, en una habitación fiel a la decoración de una casa bogotana de clase media. Los juguetes, escondidos en los rincones, esperan ser descubiertos mediante acertijos cargados de metáforas sobre su valor y magia. Estos acertijos invitan a redescubrir el sentido lúdico perdido, evocando memorias de infancia latentes en objetos cotidianos.

La sala-comedor, decorada con cuadros familiares y electrodomésticos de los años setenta, es otro escenario donde los recuerdos y la estética del hogar tradicional se entrelazan. La música, las flores en los floreros y el brillo cálido de un televisor CRT evocan una atmósfera familiar que contrasta con la frialdad del futuro distópico. A medida que el protagonista resuelve los acertijos, el desierto mental se transforma en un bosque vibrante, lleno de risas infantiles y sonidos de juegos.

Finalmente, al regresar a su tiempo, el protagonista ha cambiado. Ahora es el creador del Mente Museo, un espacio futurista que preserva la memoria lúdica. Las cabezas monumentales, antes vestigios del inconsciente, ahora resplandecen en metal y contienen juguetes convertidos en esculturas, cada uno con su propia historia. Estos objetos narran monólogos sobre la infancia y los recuerdos, transformándose en testimonios de un legado que se resiste a desaparecer.

Este museo no es solo un espacio de exhibición, sino una invitación a reflexionar sobre la trascendencia de los juegos y juguetes como constructores de identidad, puentes generacionales y custodios de una creatividad amenazada. Juegos en el Tiempo es un llamado a recordar, recuperar y revalorizar las tradiciones lúdicas en una era donde la tecnología ha silenciado la imaginación.

La propuesta estética y conceptual del proyecto establece un puente entre pasado y presente, invitando al espectador a interactuar con los valores del juego tradicional en un entorno contemporáneo. Este enfoque se materializa en las etapas de desarrollo y registro de la obra, tema central del siguiente capítulo, donde se documentan los procesos creativos y técnicos que dieron forma al proyecto.



**Capítulo 3.
Experimentación,
creación y circulación**



Desarrollo y registros de la pieza u obra artística.

1. Introducción.

El proceso de creación de una obra artística combina la exploración técnica con el rigor conceptual, donde cada decisión contribuye a la materialización de las ideas. Este capítulo documenta el desarrollo de la obra *Juegos en el Tiempo*, desde los bocetos iniciales hasta la integración técnica en el motor de videojuegos, reflejando cómo la creatividad y la técnica convergen para dar vida al proyecto.

El trabajo de creación de esta obra de *game-art*, más allá de un recorrido técnico, ha sido una exploración artística en la que cada elemento visual, interactivo y narrativo ha nacido de una profunda reflexión estética. En este sentido, el desarrollo técnico ha sido un fin en sí mismo, y además una herramienta maleable que se ha ajustado a la visión conceptual que guía el proyecto, permitiendo que la pieza respire desde su núcleo artístico.

2. Conceptos visuales antecedentes.

A. Habitaciones y Mobiliario de la Década de 1980 como Referente para Escenarios de Videojuego Artístico:

El primer paso fue la búsqueda de referentes visuales del estilo y estética característicos de los años 1980. La siguiente imagen en mosaico presenta una colección evocadora de interiores de los años 1980, utilizados como inspiración en el diseño de escenarios para un videojuego artístico que homenajea los juegos tradicionales. Cada fragmento del mosaico ofrece una visión

detallada de espacios de una casa de clase media de la época, que recrean fielmente el ambiente doméstico característico de aquel entonces. El dormitorio infantil, que cobra protagonismo, refleja la esencia de una niñez arraigada en la nostalgia, con muebles de madera clara, edredones de patrones geométricos coloridos, posters en las paredes y juguetes icónicos de la época esparcidos por la habitación.

La sala de estar se muestra cálida y acogedora, con sofás mullidos tapizados en telas de tonos tierra, mesas de centro de madera clara, lámparas con pantallas de tela plisada, y aparatos electrónicos como un televisor de tubo y un tocadiscos, que simbolizan la coexistencia de lo analógico en un hogar aún no sumergido por la tecnología omnipresente.

La decoración, inspirada en la casa de mis padres, representa un homenaje a los recuerdos de infancia. Cada detalle remite a los elementos propios de ese entorno familiar: las cortinas con estampados florales, los marcos de fotos con retratos familiares en blanco y negro y las alfombras que cubren el suelo. Este entorno hogareño busca recrear el hábitat común de una familia típica de los años 1980, con sus formas de convivencia y de entretenimiento centradas en juegos y juguetes que cultivaban tanto las interacciones familiares como la creatividad y el ocio.

La imagen no solo es un testimonio visual de cómo era la vida cotidiana de una época anterior, sino que también enriquece el simbolismo narrativo del videojuego, en el cual el protagonista, proveniente de un futuro distópico donde los juegos y juguetes han desaparecido debido al avance implacable de la tecnología, viaja en busca de esos recuerdos y tradiciones perdidos.

El diseño interior de estas habitaciones de los años 1980 se convierte en un refugio de añoranza y contraste, destacando la importancia de recuperar las conexiones humanas, los momentos de ocio y la cultura del juego como esenciales para el desarrollo social y emocional.



Figura 15 Mosaico de fotografías de referentes de mobiliario, decoración e interiorismo años 1980.

Cortés, A. (2024). Referentes de mobiliario y estilo arquitectónico [Collage] – Autoría propia.

Nota: La imagen muestra habitaciones de los años 1980, recreadas con mobiliario y decoración característica de la época, inspiradas en el hogar familiar del autor. Estos espacios, que representan el ambiente cotidiano de una familia de clase media, sirven como referentes para el diseño de escenarios en un videojuego artístico.

B. Fotografías de juguetes y juegos tradicionales como inspiración para Narrativas Multimedia:

Como consecuencia de este proceso de búsqueda de referentes visuales, se exploran imágenes de juegos y juguetes tradicionales, en su hábitat natural, es decir, la captura de situaciones de disfrute de estos juegos y juguetes. La siguiente imagen captura una serie de fotografías que retratan momentos vibrantes y espontáneos de niños jugando con juguetes tradicionales. Este mosaico fotográfico, fuente de inspiración clave para la creación formal y estética de los juguetes dentro de un videojuego artístico, transmite el valor anecdótico, cultural y patrimonial de estos objetos.

Cada fotografía, cuidadosamente seleccionada para enriquecer la narrativa multimedia del videojuego, captura momentos que evocan no solo la diversión, sino el aprendizaje, la socialización y la transmisión de saberes culturales. Las imágenes se entrelazan con una historia más amplia sobre la importancia de los juguetes tradicionales en la formación de habilidades sociales y cognitivas.

C. Aprendizajes en el proceso creativo en el contexto de lo antecedente:

El análisis de los antecedentes históricos y culturales de los juegos tradicionales, en el contexto de mi comunidad y mi legado familiar, me permitió comprender su importancia como un patrimonio intangible en peligro de extinción. Este proceso no solo enriqueció mi marco teórico, sino que también fortaleció mi conexión emocional con el tema, ayudándome a interiorizar el impacto social de estas prácticas lúdicas.

Este aprendizaje transformó mi visión artística al resaltar la responsabilidad del arte para rescatar y revalorizar aspectos culturales que se están perdiendo, dándome una perspectiva más comprometida con mi entorno social y cultural.

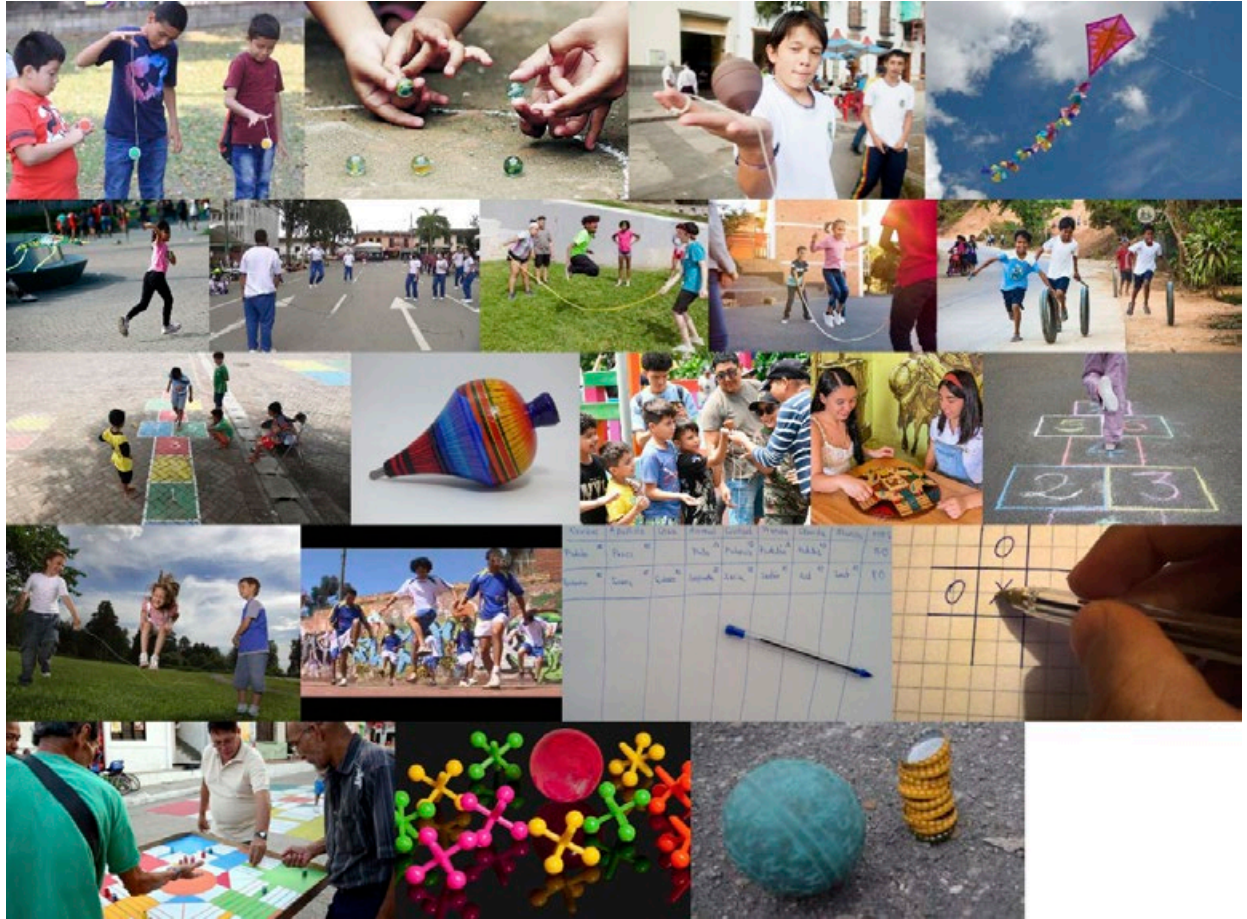


Figura 16 Mosaico de fotografías de referentes de juegos y juguetes tradicionales.

Cortés, A. (2024). Referentes de juegos y juguetes [Collage] – Autoría propia.

Nota: La imagen presenta fotografías de juguetes tradicionales y niños jugando, capturando momentos que resaltan el valor cultural y anecdótico de estos objetos. Ambas imágenes enriquecen la narrativa multimedia del videojuego, que busca rescatar la importancia de los juegos tradicionales en contraste con una distopía futura dominada por la tecnología.



Figura 17 Arte del concepto preliminar del film Blade Runner.

Mead, S. (1982) *Blade Runner preliminary concept* [Ilustración] Recuperado de: <https://www.indiewire.com/wp-content/uploads/2016/07/brunner4.jpg?w=780>

Nota: en esta imagen se puede ver de manera condensada el concepto visual de la película Blade Runner, que permite establecer una referencia sobre aspectos relacionados con el color y el diseño arquitectónico y de producción.

D. Referentes de narrativa futurista y surrealista:

a. Mundo Futurista:

Para la creación del mundo futurista, Blade Runner (1982), dirigida por Ridley Scott, sirve como referente clave. Esta obra maestra del cine cyberpunk ha dejado una profunda huella en la estética distópica, explorando temas de tecnología, humanidad y alienación. En el videojuego en desarrollo, donde las habitaciones futuristas son centrales, Blade Runner inspira tanto visual como conceptualmente.

Ambientada en un Los Ángeles de 2019, la película retrata una ciudad marcada por la contaminación, la lluvia constante y un paisaje tecnológico saturado de luces de neón y hologramas. Este escenario fusiona lo humano con lo tecnológico, desdibujando las fronteras entre naturaleza y máquina. La arquitectura colosal, los interiores cargados de cables y los reflejos en superficies metálicas influyen en la recreación de los espacios del videojuego, transmitiendo la sensación de un futuro opresivo dominado por la tecnología.

Más allá de su estética, Blade Runner ofrece una reflexión filosófica sobre la identidad y la humanidad. La historia de los replicantes, seres biológicamente creados que desarrollan emociones, plantea interrogantes sobre lo que significa ser humano. En el videojuego, esta idea se reinterpreta en un



Figura 18 Escena del film *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*.

Videomaker (s.f.) Escena del film *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* [Captura de pantalla]
 Recuperado de: https://assets-videomaker-com.s3.us-west-1.amazonaws.com/2023/10/fqiIZ-RHg-MV5BNTQwODU1MjcwM15BM15BanBnXkFiZTcwNjAwOTMyMw%40%40_V1_-1.jpg

Nota: Un aspecto importante en esta imagen es que se ve claramente una referencia a lo onírico dentro del diseño fotográfico característico de la película. Se ven a los protagonistas en una playa, acostados en una cama, que para la subjetividad del espectador expresa claramente una escena, como expresión del inconsciente.

futuro donde los juegos y juguetes tradicionales han desaparecido, absorbidos por una tecnología que ha borrado la espontaneidad y las conexiones genuinas. La ausencia de juego resuena con la pérdida de lo esencialmente humano que Blade Runner plantea.

La influencia visual y conceptual de la película se traduce en ambientes que reflejan un mundo hipertecnológico cargado de nostalgia por un pasado perdido. Así como los replicantes buscan su humanidad en un entorno frío y mecánico, los personajes del videojuego intentan recuperar los valores y emociones ligados al juego, símbolo de interacción humana y memoria cultural. Esta conexión con la filosofía del cyberpunk refuerza la profundidad estética y temática del proyecto.

b. Mundo Surrealista:

Para la representación del mundo surrealista y la “Mente Museo”, se toma como referencia *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004), dirigida por Michel Gondry. Este film combina lo surreal y la ciencia ficción en una narrativa fragmentada y una atmósfera visual onírica, explorando la memoria, el deseo de borrar el dolor y la inevitabilidad de la experiencia humana. En el videojuego, contribuye a la conceptualización de la “Mente Museo”, donde el subconsciente del protagonista se convierte en un espacio simbólico que examina la relación entre memoria e identidad.

En la película, la mente se presenta como un paisaje

deformado, donde los recuerdos se desintegran, se pliegan o se desvanecen, reflejando la lucha interna del protagonista contra su pasado. Este tratamiento de la espacialidad mental conecta directamente con los escenarios de la “Mente Museo”, donde los fragmentos de memoria intentan comunicar la existencia de otro mundo: un pasado donde el juego es esencial y aún no ha sido erradicado por la tecnología del distópico 2054.

Eternal Sunshine emplea iluminación etérea, transiciones líquidas y efectos visuales que desafían la lógica temporal y espacial, generando una atmósfera de ensueño ideal para los escenarios surrealistas del videojuego. Aquí, lo real y lo imaginario se entrelazan en una narrativa que desafía al protagonista a enfrentarse a una verdad fundamental: ¿puede vivir plenamente en un mundo sin juego, sin una parte esencial de la humanidad?

Así como la película explora la importancia de aceptar el pasado con su dolor y belleza, los escenarios oníricos del videojuego revelan al protagonista que en su mundo hipertecnológico ha olvidado algo crucial: el valor del juego como vínculo con su esencia humana.

Estos espacios mentales se convierten en una resistencia visual y emocional ante la opresión tecnológica, reflexionando sobre la memoria, el juego y la identidad

E. Aprendizajes en el proceso creativo en el contexto de los referentes:

Durante la exploración de referentes, aprendí a analizar profundamente obras de arte, videojuegos y movimientos culturales que dialogan con la temática del juego como patrimonio cultural. Este proceso me permitió identificar estrategias narrativas y visuales efectivas para incorporar elementos nostálgicos, poéticos y críticos en mi obra.

Al reinterpretar estilos como el cyberpunk y lo onírico, logré adaptar estos lenguajes visuales a un contexto contemporáneo, reforzando mi capacidad para construir mundos inmersivos y significativos. Este aprendizaje amplió mi visión artística, enseñándome a ver el diálogo

con referentes no como una imitación, sino como una reinterpretación personal y contextual.

3. Concepto artístico y plástico de la obra.

A. El videojuego artístico como espacio de memoria y crítica cultural:

Este videojuego artístico propone un universo distópico donde los juegos tradicionales han sido olvidados. Su estética no es solo decorativa, sino parte del discurso crítico. Ambientado en un futuro tecnológico de 2054, contrasta con la estética de los años 1980, resaltando la alienación cultural. Colores, texturas y diseño evocan nostalgia y pérdida.

Los escenarios reproducen fielmente espacios de hogares colombianos de la época, situando al jugador en un tiempo donde los juegos tradicionales eran esenciales en la vida comunitaria. A través de la exploración y resolución de acertijos, el jugador descubre juguetes que representan fragmentos de memoria cultural. El contraste visual entre la calidez del pasado y la frialdad del futuro refuerza la sensación de desarraigo del protagonista, haciendo del videojuego un espacio de reflexión sobre la pérdida del patrimonio lúdico.

B. La instalación pública y los talleres: espacio de inmersión y participación comunitaria:

La instalación pública complementa el videojuego trasladándolo a una calle donde antes se practicaban juegos tradicionales. Su objetivo es visibilizar la desconexión actual con estas prácticas y fomentar su recuperación a través de talleres interactivos.

La ambientación mezcla elementos de los años 1980 con tecnología moderna, simbolizando el diálogo entre pasado y presente. En los talleres, los participantes interactúan con juguetes reales y comparten experiencias, promoviendo un intercambio intergeneracional. Esta experiencia enriquece la inmersión en el videojuego al proporcionar un contexto emocional y cultural previo a su exploración. El proyecto fusiona lo digital y lo físico en un discurso que no ve la tecnología como enemiga de la tradición, sino como una herramienta para preservar y

resignificar el patrimonio cultural lúdico.

C. Aprendizajes en la formulación del Concepto Artístico:

El desarrollo del concepto artístico fue un punto clave en mi crecimiento como creador. Aprendí a traducir ideas abstractas y emociones profundas en narrativas visuales y poéticas, dando vida a conceptos como el “fantasma del juego que se abandona” o el “pasado abstracto del juego”. Este proceso me enseñó a equilibrar lo conceptual con lo accesible, permitiendo que mi obra fuera comprensible y evocadora a la vez. Este aprendizaje impactó mi visión artística al reafirmar la importancia de crear obras que no solo sean visualmente impactantes, sino también emocionalmente resonantes y conceptualmente sólidas.

4. Desarrollo del concepto artístico.

Aprendí a traducir ideas abstractas en narrativas visuales y poéticas, equilibrando lo conceptual con lo accesible. Este proceso reafirmó la importancia de crear obras visualmente impactantes, pero también emocionalmente significativas y conceptualmente sólidas

A. Bocetación a mano alzada: La génesis visual y conceptual.

Tras el desarrollo del sustento teórico y conceptual, el siguiente paso en este viaje creativo fue la bocetación a mano alzada. En esta fase, los trazos sobre el papel no solo delinearon los escenarios y mobiliario del videojuego, sino que impregnaron cada rincón del espacio virtual de emociones y significados. Dibujar se convirtió en una extensión de la reflexión estética de la obra, donde cada línea tenía una intención: desde la calidez nostálgica de una habitación adolescente de los años 1980 y 1990 hasta la fría desolación de un futuro distópico en el que la humanidad se ha distanciado de su esencia lúdica.

Los bocetos no solo evocan la estética de épocas pasadas, sino que también anticipan la interacción del jugador con el entorno. Aquí, la funcionalidad no se concibe como un reto técnico, sino como parte integral de la experiencia estética. Los espacios, diseñados para una

inmersión emocional, establecen un diálogo entre el espectador y los objetos cotidianos, que en su aparente sencillez adquieren un profundo valor simbólico.

La bocetación del mobiliario buscó más que una representación realista: capturar su peso narrativo y emocional. La disposición de los objetos guía la interacción del jugador, permitiéndole moverse dentro del entorno mientras queda atrapado por la atmósfera evocada. En sintonía con la narrativa, este diseño refuerza la reflexión sobre el papel de los juegos en la identidad y la cultura.

Más allá de definir la estética del videojuego, la bocetación inicial fue un ejercicio introspectivo que me llevó a conectar con los recuerdos y emociones que dieron forma al concepto rector. Dibujar juguetes y espacios me hizo reflexionar sobre mi propia relación con los juegos tradicionales, recordando cómo no eran solo objetos de diversión, sino también vehículos para construir vínculos y aprender valores. Así comprendí que cada línea trazada contenía una historia personal y colectiva que el proyecto buscaría compartir.

Los bocetos digitales que siguen representan juguetes tradicionales y habitaciones de los años 1980, elementos clave en la producción artística del videojuego en software 3D. Trabajados en perspectiva para resaltar la espacialidad y las proporciones, detallan con precisión cada componente del mobiliario, la decoración y los juguetes, basándose en referentes reales previamente estudiados.

Las habitaciones, con muebles de madera, alfombras de patrones geométricos y lámparas de tela, cobran vida en estas ilustraciones, donde los volúmenes y texturas han sido cuidadosamente delineados para su recreación tridimensional. Detalles como cortinas, estanterías repletas de libros y aparatos electrónicos antiguos—televisores de tubo, tocadiscos—evocan un ambiente nostálgico que transporta al jugador a una época pasada. Dentro de este marco de bocetos, también se plantea la narrativa mediante el uso del storyboarding, consolidando la

propuesta artística y visual del videojuego.

Los bocetos de juguetes tradicionales, como el trompo, el yoyo y las canicas, han sido trabajados en distintos ángulos para facilitar su modelado 3D. Cada diseño busca capturar no solo su estética, sino su valor simbólico, integrándolos en la dinámica del juego como elementos fundamentales de la historia.

En conjunto, esta serie de bocetos actúa como puente entre el mundo físico de los años 1980 y la producción digital en 3D. A través de estos dibujos, se da el primer paso hacia la creación de un entorno inmersivo que contrastará un pasado lleno de juegos con un futuro distópico marcado por su ausencia.

Para los capítulos ambientados en la sociedad distópica del futuro, se desarrollaron bocetos digitales que exploran un universo visual donde lo futurista y lo surrealista convergen. Inspirados en la crudeza tecnológica del cyberpunk y la fluidez del mundo onírico, estos diseños buscan capturar la esencia de una realidad transformada por la tecnología y la alienación.

Los bocetos de habitaciones futuristas destacan la superposición de estructuras geométricas afiladas, dispositivos de alta tecnología y una atmósfera fría que envuelve al espectador, encarnado en el personaje. Pantallas holográficas y superficies metálicas dominan estos espacios, proyectando una sensación de aislamiento y dependencia tecnológica. Influenciadas por la estética cyberpunk, estas habitaciones no son solo escenarios, sino manifestaciones de una humanidad deshumanizada por su propio avance.

En contraste, los bocetos del Mente Museo exploran un territorio distinto, adentrándose en la lógica del sueño y lo irreal. Inspirados en películas surrealistas que cuestionan la frontera entre lo consciente y lo subconsciente, estos espacios presentan realidades fragmentadas: escaleras que no llevan a ningún lugar, puertas flotando en el vacío, objetos cotidianos con formas

fantásticas. Cada dibujo invita a recorrer un espacio intangible donde las leyes de la física se disuelven y la mente se convierte en el principal arquitecto de estas dimensiones etéreas. Volúmenes distorsionados, texturas líquidas y perspectivas imposibles construyen escenarios sacados de un sueño, donde cada rincón es un enigma visual y simbólico.

Esta serie de bocetos captura dos mundos en tensión: uno marcado por la opresión tecnológica y otro por el caos creativo del subconsciente. Ambas estéticas se entrelazan en una narrativa que va más allá de lo visual, transformando los escenarios en experiencias simbólicas y emocionales. A través del software 3D, estos bocetos serán la base para entornos inmersivos que envolverán al jugador tanto en la fría brutalidad del cyberpunk como en la imprevisibilidad de los sueños, en un diálogo constante entre lo que está por venir y lo que solo puede existir en la mente.

Finalmente, los bocetos de *Mente Museo - 2064* representan la culminación de esta exploración onírica. Aquí, el personaje logra reconstruir su travesía a través del tiempo, dando forma a su propia versión del museo como un tributo a su aprendizaje y a los juguetes tradicionales, preservando así la memoria de un mundo que parecía destinado a desaparecer

a. Aprendizajes en el proceso creativo en el contexto de la bocetación a mano alzada:

A través del bocetaje a mano alzada, reforcé mi habilidad para plasmar ideas de manera rápida y espontánea, explorando formas y conceptos que luego evolucionarían en elementos clave de la obra. Este proceso me enseñó a valorar la improvisación y la iteración como herramientas cruciales en la creación artística, permitiéndome experimentar sin temor a los errores. Esta experiencia me llevó a comprender que la base de cualquier proyecto visual radica en la capacidad de sintetizar ideas complejas en formas simples y efectivas, algo que ahora considero fundamental en mi práctica artística.

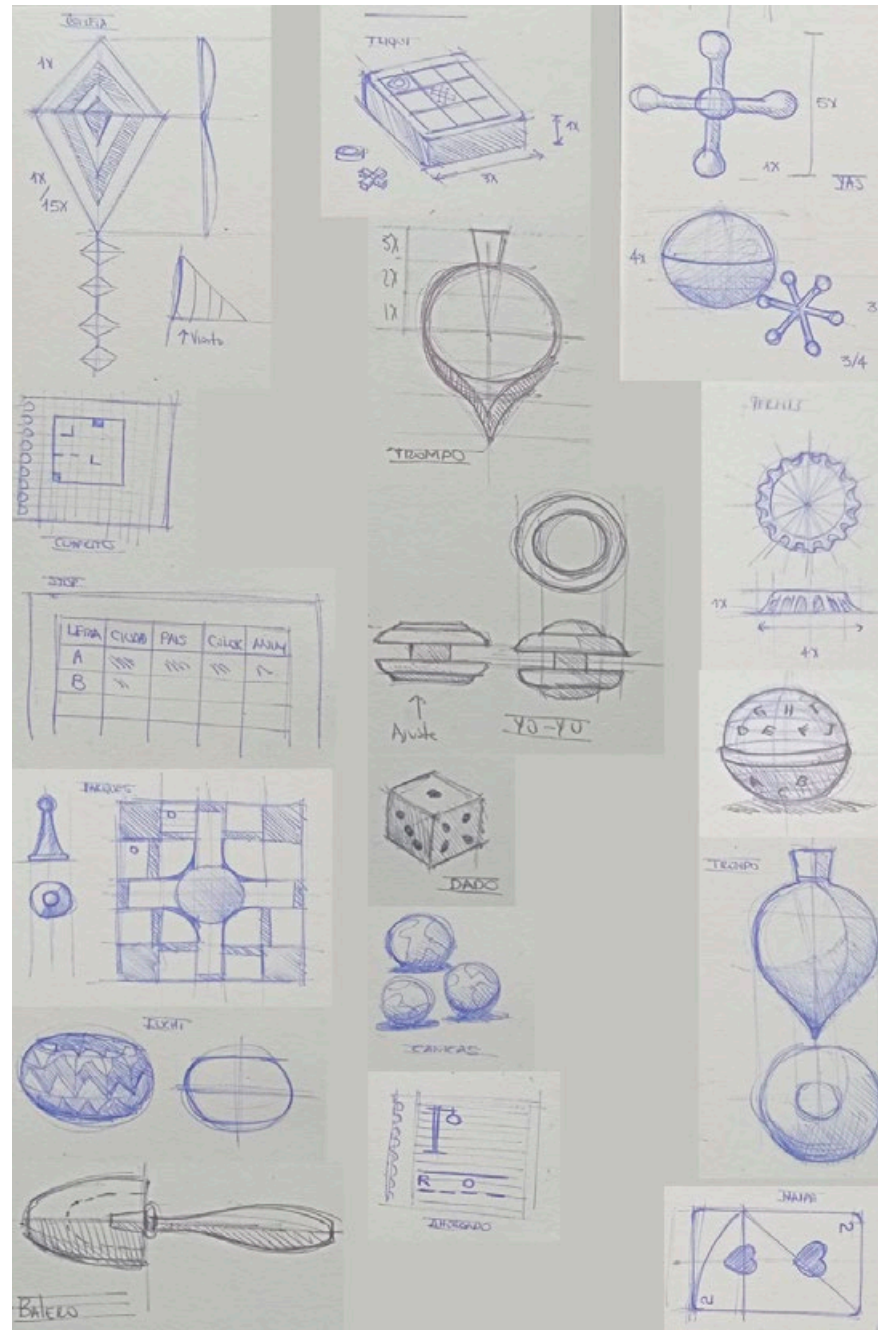


Figura 19 Concepto artístico y discursivo de la obra: Conjunto de juguetes - 1984.

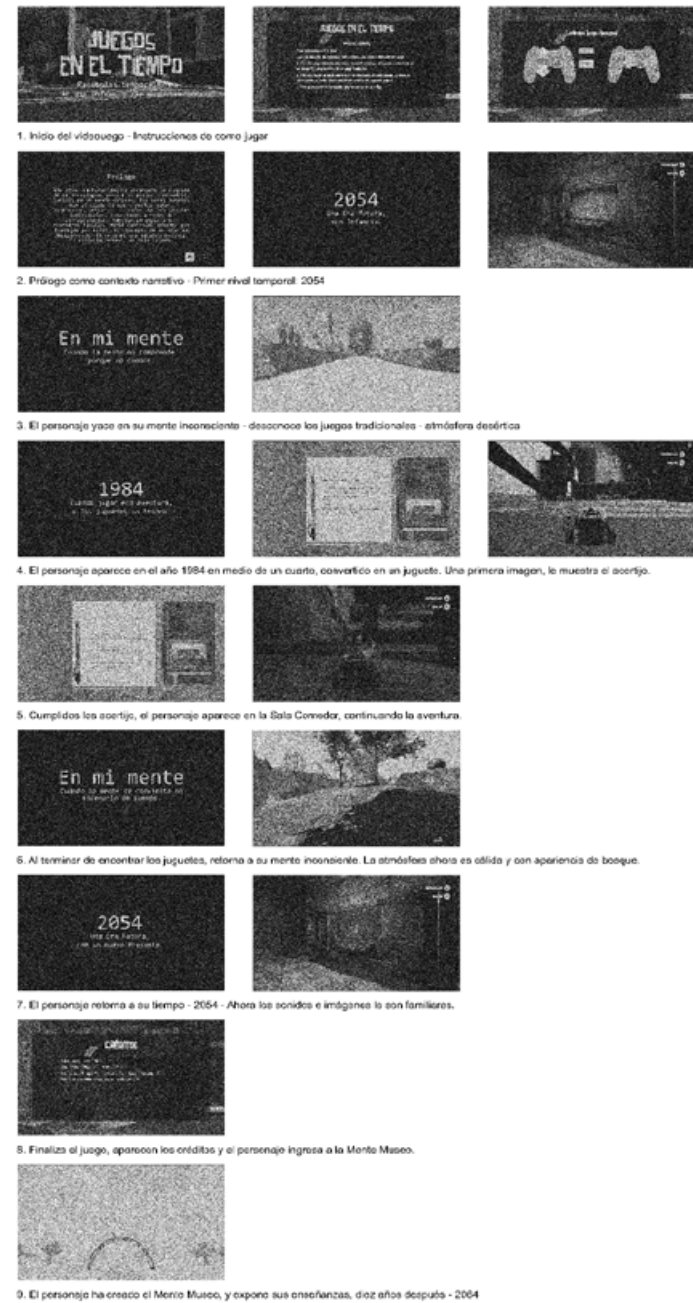
Cortés, A. (2024). Bocetación de juguetes para modelado 3D - [Dibujo digital] – Autoría propia.

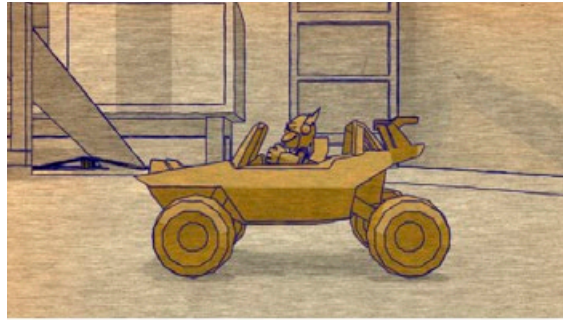
Nota: En esta imagen se presenta la apariencia general en isometría, que permite discernir la estética visual de los juguetes en su diseño, y su referencia para modelar en 3D.

Figura 20 Storyboard del videojuego artístico

Cortés, A. (2024). *Storyboard del videojuego en su dimensión narrativa [Dibujo digital] – Autoría propia.*

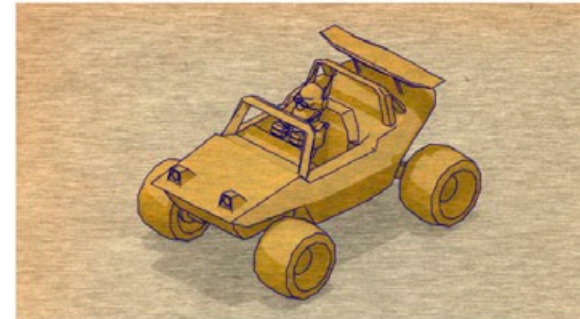
Nota: En esta imagen se describe el concepto visual, del videojuego en su estructura narrativa por niveles y escenas.





1. Personaje principal: Para el diseño del personaje del videojuego, me remití a los autos de juguete de radio control, muy populares durante los 80 y 90. Se trata de un Buggy y una versión caricaturizada de un personaje de historietas de 1970, Capitán Átomo.

2. Personaje principal: La utilización de este juguete, sugiere el uso de unos de los recursos lúdicos más comunes entre los niños, y son precisamente los autos de juguete, que eran usados, también en espacios sociales de esparcimiento.



3. Personaje principal: Un aspecto importante en la obra, es la utilización del reto cognitivo y motriz, para interactuar, así como su integración al contexto narrativo. Se utilizan referencias a las pistas de autos de juguetes, para construir pistas en el interior de las habitaciones, son un medio para lograr llegar a los juguetes escondidos.

4. Personaje principal: En esta imagen, se puede observar la relación de escala entre el personaje, los juguetes escondidos y el mobiliario, que permite dar una idea de cual es la sensación de espacialidad que tendrá el visitante de la obra, al interactuar con esta.

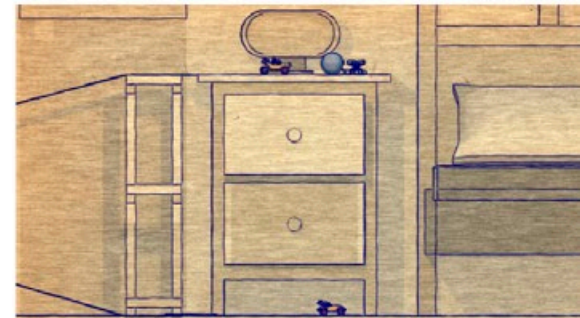
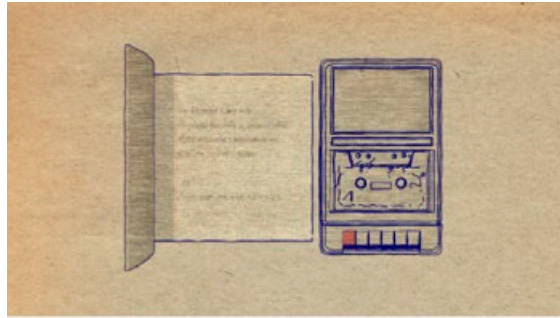


Figura 21 Concept artístico y discursivo de la obra: Personaje principal - 1984.

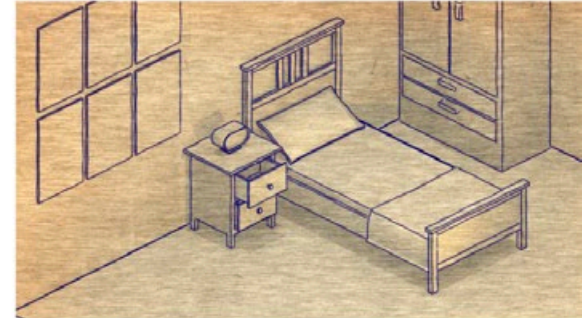
Cortés, A. (2024). Bocetación personaje principal - 1984 [Dibujo digital] – Autoría propia.

Nota: En esta imagen se describe el concepto visual, de estilo y composición del personaje principal – 1984.

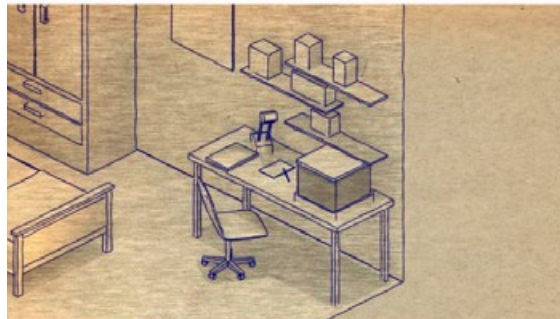


1. Cuaderno argollado y grabadora de cinta: Para la recreación del audio y texto de los acertijos, se utilizan visualmente, referencias a cuadernos y grabadoras de la época de 1980.

2. Diseño interior - Habitación de dormir 1984: Para el diseño básico del cuarto, se han utilizado los diseños del mobiliario propio de mi cuarto en mi infancia. Es un diseño basado en el mobiliario del mercado tradicional.



3. Diseño interior - Habitación de dormir 1984: Se han sumado mobiliario, que es característico del estilo de vida. En mi infancia tenía un pequeño escritorio donde realizaba mis tareas escolares, y se ha recreado en el juego.



4. Diseño interior - Habitación de dormir 1984: De igual manera se han utilizado referencias al dispositivo de TV, que tenía en mi cuarto: Un televisor antiguo, CRT a Color. y al lado, una consola de videojuegos, que en el contexto narrativo, connota el tránsito entre el juego colectivo tradicional, y el juego colectivo digital.

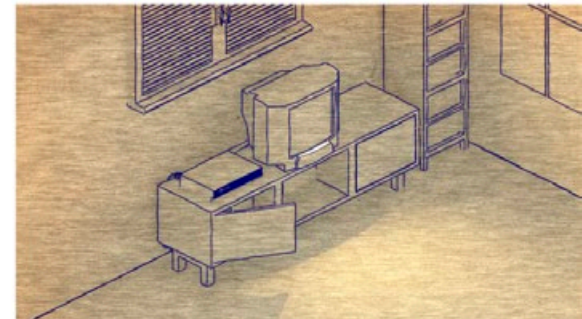
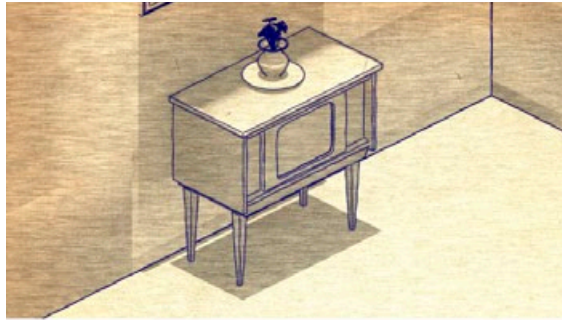


Figura 22 Concept artístico y discursivo de la obra: Habitación de dormir - 1984.

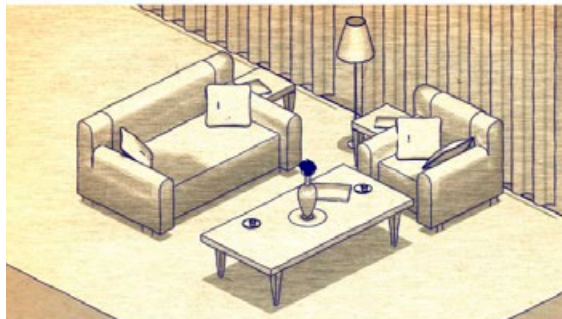
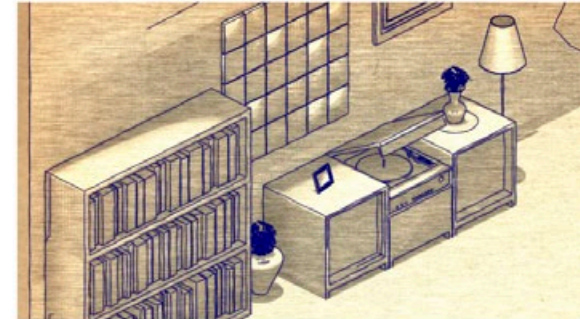
Cortés, A. (2024). Bocetación habitación principal - 1984 [Dibujo digital] – Autoría propia.

Nota: En esta imagen se describe el concepto visual, de estilo y composición de la habitación principal – 1984.



1. Diseño interior de la Habitación de Estar o Sala Comedor: Se utilizaron referencias a los modelos de televisor, que usábamos en casa, (Televisor Hitachi T-22) en donde el mueble del televisor, era usado para colocar floreros y decorados en lana, para ambientar y embellecer la habitación.

2. Diseño interior de la Habitación de Estar o Sala Comedor: Dentro del mobiliario recreado se encuentra un antiguo tocadiscos de marca Sansui y una biblioteca en madera aglomerada, tipo modular. El tocadiscos, poseía sendos parlantes, que se usaban para colocar en ellos, elementos de decorados como floresros, retratos, porcelanas.



3. Diseño interior de la Habitación de Estar o Sala Comedor: El mobiliario de la sala, propiamente dicha, se ambienta con elementos característicos de mi estilo de vida, como lo son los libros de lectura habitual, que están presentes en otros lugares de las habitaciones y tienen un carácter simbólico y representativo de mi relación con la fantasía y la literatura de aventuras, que eran un insumo que enriquecía los juegos.

4. Diseño interior de la Habitación de Estar o Sala Comedor: En el contexto cultural de mi familia, se entendía como sala comedor, a la habitación donde se recibía a las visitas, y nos sentábamos en familia a comer.

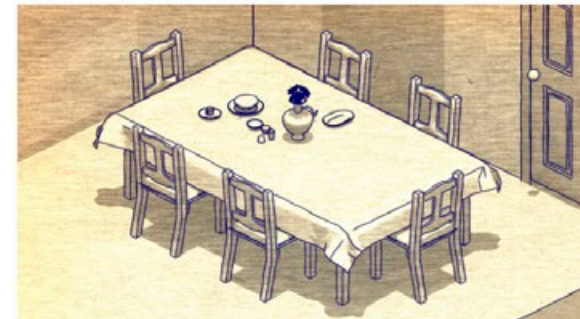


Figura 23 Concepto artístico y discursivo de la obra: Habitación de estar - 1984.

Cortés, A. (2024). Bocetación habitación de estar - 1984 [Dibujo digital] – Autoría propia.

Nota: En esta imagen se describe el concepto visual, de estilo y composición de la habitación de estar – 1984.

B. Bocetos en perspectiva: Inmersión desde la mirada del personaje.

En la construcción de *Juegos en el Tiempo*, la fase de bocetación a mano alzada fue crucial para conceptualizar los espacios desde la perspectiva del personaje y del jugador, quienes observarán el mundo desde una escala de pequeñez e inmersión total. Los siguientes bocetos en perspectiva ofrecen un adelanto visual de cómo se experimentarán los escenarios, guiando al espectador a través de distintos entornos que representan la visión del personaje en su viaje entre un pasado nostálgico, un futuro distópico y un espacio onírico introspectivo.

Cada línea trazada en estos bocetos busca transmitir no solo el diseño de los ambientes, sino también la inmersión espacial que define la narrativa: el jugador adoptará la mirada del protagonista, quien, desde su posición de pequeño juguete, recorre habitaciones de 1984, observa un mundo de 2054 desgarrado por la tecnología y se adentra en el surrealismo del Mente Museo. Este acto de reducir la escala y modificar el punto de vista enfatiza el rol de la nostalgia, la alienación y la introspección que atraviesan el relato.

Los espacios de 1984 recrean, con calidez y detalle, una habitación y una sala de clase media de la época, donde cada elemento –los muebles, los juguetes y los objetos de uso cotidiano– se presentan como fragmentos simbólicos de un tiempo donde la lúdica definía las relaciones humanas. Los bocetos en perspectiva invitan al jugador a sumergirse en cada rincón, captando la atmósfera hogareña y el valor cultural de cada objeto. La atención al mobiliario y a las texturas realza la sensación de habitar un mundo que, aunque ajeno al protagonista, se percibe como tangible y cercano para el jugador.

En contraste, las perspectivas de los escenarios futuristas del 2054 muestran un entorno aséptico, cubierto de pantallas holográficas y superficies metálicas, que proyectan la frialdad y el distanciamiento emocional de una sociedad inmersa en la dependencia tecnológica. La posición del personaje en estos espacios magnifica la alienación de este futuro distorsionado, donde la tecnología ha sustituido la esencia humana. El diseño en perspectiva de estos bocetos acentúa el desequilibrio espacial, subrayando la opresión y el aislamiento del personaje.

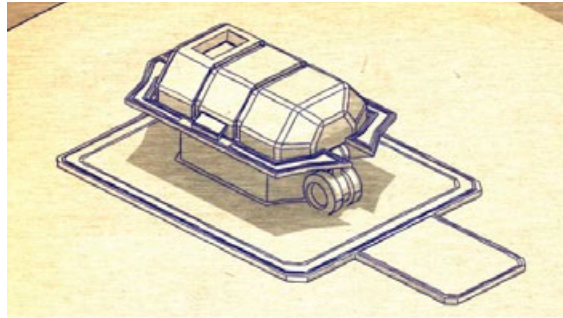
Finalmente, los bocetos del “museo de la mente” representan un espacio surreal y enigmático, concebido como un reino onírico que desdibuja los límites entre realidad y subconsciente. Aquí, las leyes de la física se diluyen, y los objetos cotidianos cobran una vida fantástica. La fragmentación espacial de estos escenarios busca provocar una inmersión simbólica, donde el jugador se adentra en un universo que desafía la lógica y explora los recovecos de la mente.

Esta serie de bocetos en perspectiva establece un puente entre la observación minuciosa y la interpretación emocional, construyendo el primer paso hacia un entorno tridimensional inmersivo que, mediante la visión del personaje, llevará al jugador a experimentar el contraste entre la intimidad de un pasado lleno de juegos y la frialdad de un futuro sin ellos.

El trabajo con perspectivas, me sumergió profundamente en la experiencia de transitar entre mundos opuestos, desde la calidez de la nostalgia hasta la frialdad de la distopía. Fue aquí donde entendí cómo las líneas y ángulos no solo construían espacios, sino que guiaban emociones: la cercanía en los ambientes del pasado evocaba ternura y familiaridad, mientras que la distancia y desolación de los entornos futuristas acentuaban una desconexión inquietante. Este enfoque visual me llevó a valorar cómo el diseño espacial puede contar una historia silenciosa, resonando en el jugador de manera intuitiva y poderosa.

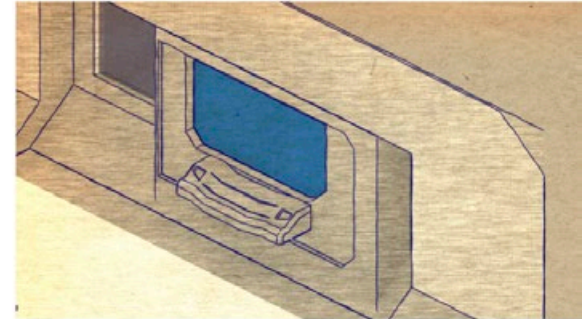
a. Aprendizajes en el proceso creativo en el contexto de la bocetación en perspectiva:

Trabajar con bocetación en perspectiva me permitió desarrollar una comprensión más profunda de la tridimensionalidad y de cómo las proporciones y perspectivas dinámicas pueden potenciar la narrativa visual. Diseñar espacios como las habitaciones futuristas y los escenarios del “Mente Museo” me enseñó a pensar en la experiencia del espectador dentro del espacio virtual. Este aprendizaje redefinió mi enfoque artístico, ampliando mi capacidad para imaginar y construir mundos que no solo se vean bien, sino que también se sientan inmersivos y narrativamente coherentes.

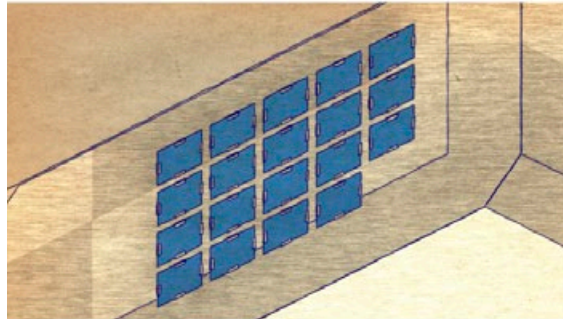


1. Cabina de Crio-hibernación: En la obra, este elemento discursivo, expresa el extremo de la tecnología y la artificialidad. Procura que el cuerpo se mantenga en hibernación, inconsciente de la realidad.

2. Paneles de información: este gran dispositivo, muestra la realidad exterior, convertida en datos y gráficos. Toda la actividad humana traducida en código binario.



3. Paneles de información: En este caso, los paneles suspendidos, se convierten en elementos de exposición de las imágenes de los juguetes.



4. Puerta hermética: La puerta representa una separación contundente con la realidad. Hermetismo social.

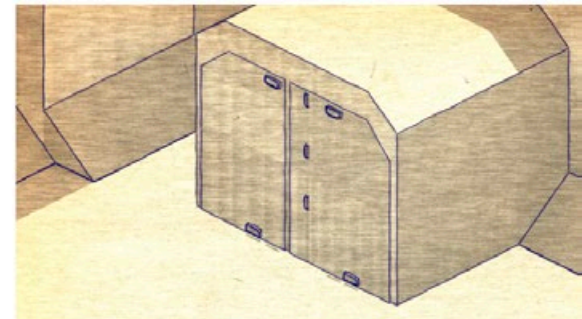


Figura 24 Concepto artístico y discursivo de la obra: Habitación principal - 2054.

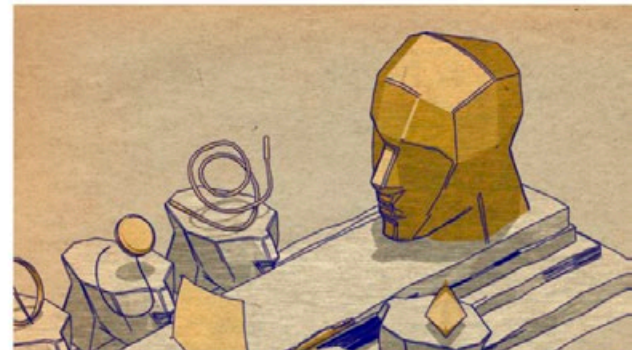
Cortés, A. (2024). Bocetación habitación principal - 2054 [Dibujo digital] – Autoría propia.

Nota: En esta imagen se describe el concepto visual, de estilo y composición de la habitación principal – 2054.



1. La Cabeza humana, como representación de la mente y subconsciente humano: En esta imagen, se muestra el elemento simbólico, que representa la mente subconsciente, y su posición dominante en el entorno donde los juguetes aparecen como objetos desconocidos.

2. Cabezas sesgadas: Los cráneos sesgados, funcionan como los elementos donde posan los juguetes, ocupan el lugar donde se encuentra el "pensamiento".



3. Cabezas sesgadas: En esta imagen, se muestra el detalle del juguete posado en la cabeza, como una escultura, en su grandiosidad y elocuencia.



Figura 25 Concepto artístico y discursivo de la obra: Mundo onírico - 2054.

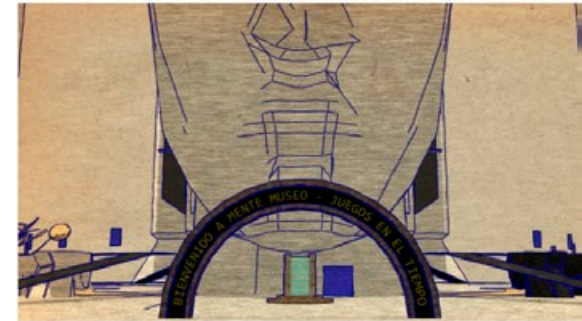
Cortés, A. (2024). Bocetación del mundo onírico de la mente museo - 2054 [Dibujo digital] – Autoría propia.

Nota: En esta imagen se describe el concepto visual, de estilo y composición del mundo onírico de la mente museo - 2054.

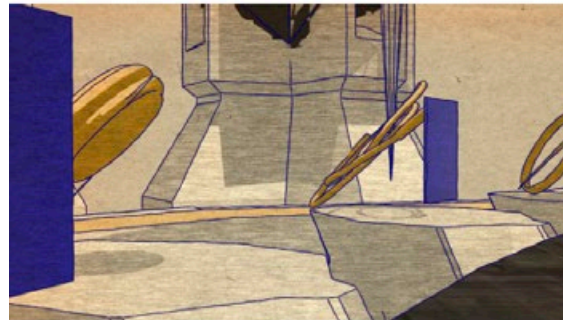


1. Diseño exterior de la Mente Museo - 2064: Para el diseño de la Mente Museo, se hace referencia a la cabeza humana, como símbolo del subconsciente, y como forma de la edificación.

2. Diseño exterior de la Mente Museo - 2064: En esta imagen, se observa un gran arco, que da la bienvenida al espectador al museo virtual. Se exhiben los juguetes, al nivel de esculturas.



3. Diseño exterior de la Mente Museo - 2064: Cada escultura tiene en su costado, un panel que ofrece descripción de cada juguete, y la posibilidad de escuchar un audio anecdótico.



4. Diseño exterior de la Mente Museo - 2064: Los juguetes se presentan en una estructura de exhibición en forma de cabeza, que se alinean, y representan la mente de cada juguete y de cada anécdota.

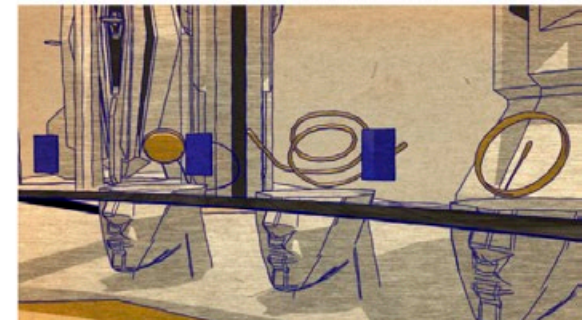


Figura 26 Concepto artístico y discursivo de la obra: Mente Museo - 2064.

Cortés, A. (2024). Bocetación del Mente Museo - 2064 [Dibujo digital] – Autoría propia.

Nota: En esta imagen se describe el concepto visual, de estilo y composición del Mente Museo - 2064.

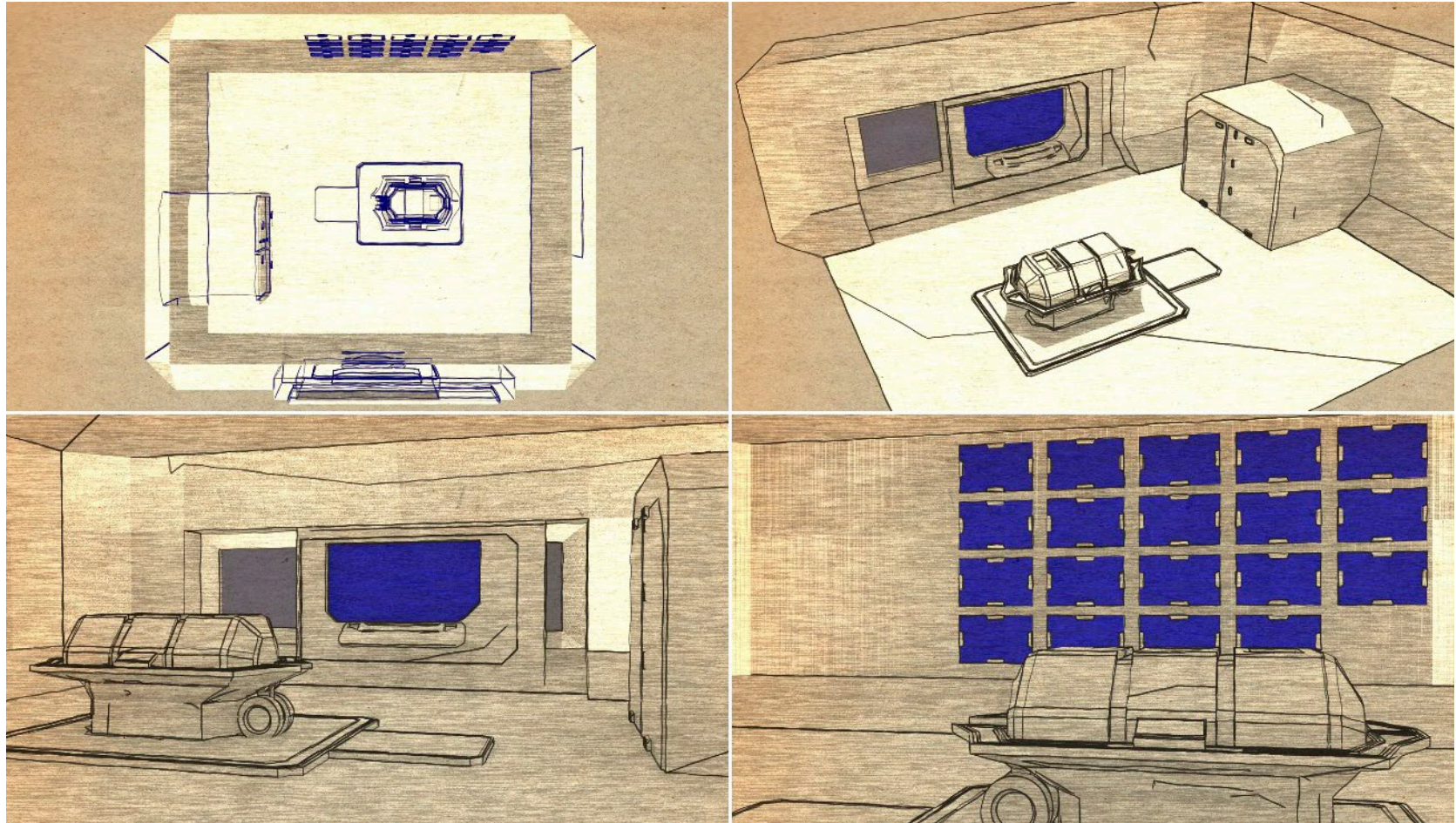


Figura 27 Boceto de habitación principal – 2054.

Cortés, A. (2024). Vista superior del cuarto de 2054 [Dibujo digital] – Autoría propia.

Nota: Representación de un espacio futurista, dominado por tecnología invasiva y una estética cyberpunk. La habitación refleja una humanidad atrapada en un ambiente frío y mecanizado, donde las pantallas holográficas y los cables se entrelazan con lo cotidiano, simbolizando la alienación y la pérdida de lo humano en el futuro distópico del videojuego.

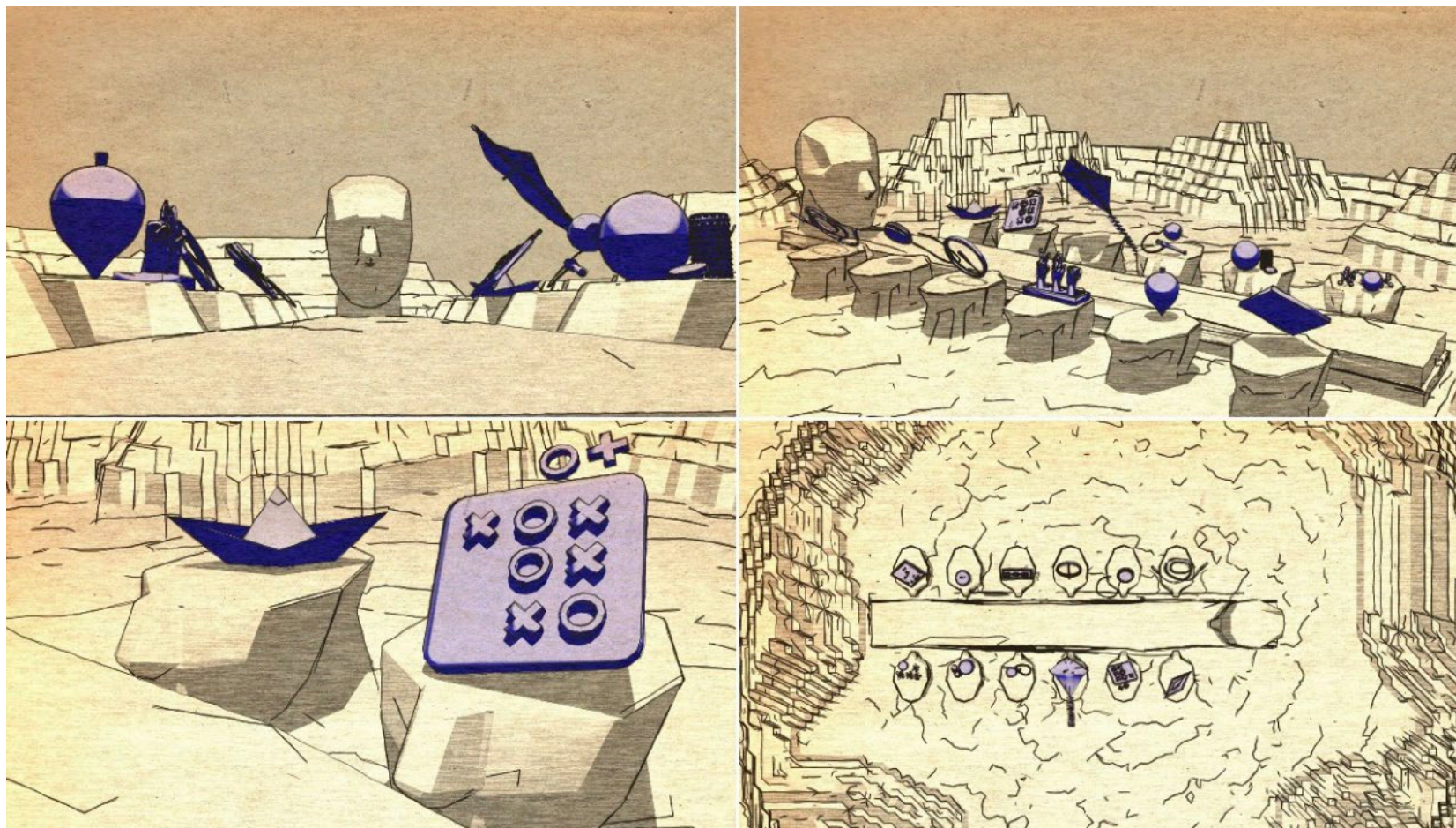


Figura 28 Boceto de la "Mente Museo".

Cortés, A. (2024). Vista en perspectiva de la mente museo [Dibujo digital] – Autoría propia.

Nota: Un espacio onírico donde la mente se convierte en escenario. Inspirado por lo surreal y lo subconsciente, este boceto muestra la fragmentación de la realidad a través de perspectivas distorsionadas, puertas flotantes y elementos que parecen surgir de un sueño, conectando al personaje con un mundo del pasado, donde el juego y la conexión humana son vitales.

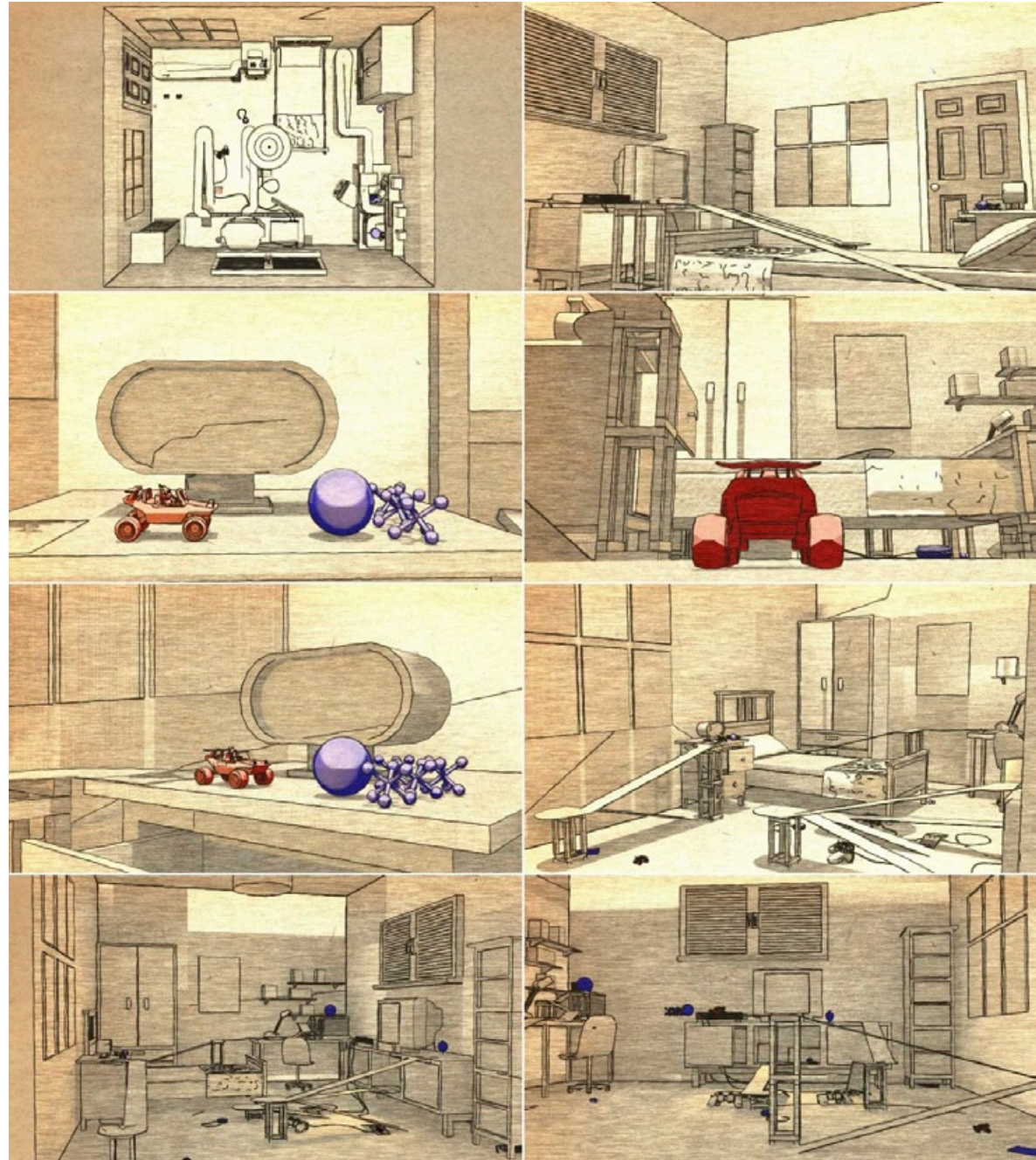


Figura 29 Boceto de la Habitación Principal - 1984.

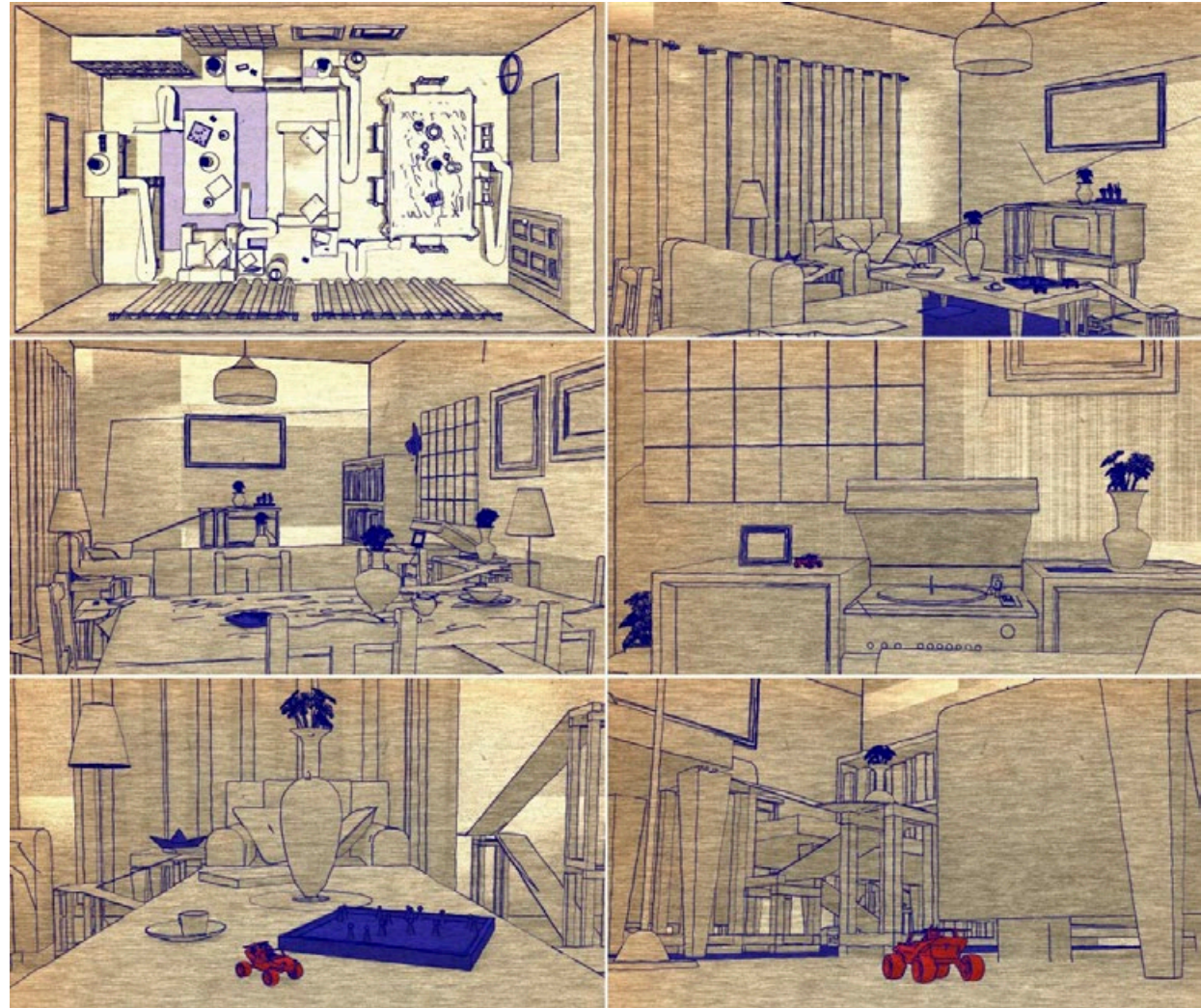
Cortés, A. (2024). Vista en perspectiva de la habitación principal - 1984 [Dibujo digital] – Autoría propia.

Nota: Recreación de un espacio íntimo y cálido, reflejo del hogar de clase media en la década de 1980. Los detalles del mobiliario y la decoración evocan la nostalgia de un tiempo pasado, donde el juego y las relaciones humanas estaban entrelazadas con la vida cotidiana. Esta habitación forma parte del contraste entre el pasado lleno de vida y el futuro deshumanizado.

Figura 30 Boceto de la Sala Comedor - 1984.

Cortés, A. (2024). Vista en perspectiva de la sala de estar - 1984 [Dibujo digital] – Autoría propia

Nota: El boceto captura la atmósfera de una sala comedor familiar típica de la década de 1980, con mobiliario sencillo y funcional que refuerza la sensación de calidez y comunidad. Este espacio, cargado de objetos y recuerdos, simboliza la interacción humana en su forma más auténtica, un entorno que será clave en la narrativa del videojuego.



C. Modelado y creación de materiales: Una traducción tridimensional del concepto.

El modelado tridimensional fue un acto de traducción visual y conceptual, donde los bocetos iniciales cobraron vida en el espacio virtual. Cada decisión técnica estuvo subordinada al discurso artístico, cuyo propósito era conectar al espectador con una memoria colectiva y, al mismo tiempo, confrontarlo con su pérdida.

Las técnicas de modelado poligonal no se limitaron a replicar objetos, sino que los reinterpretaron como símbolos culturales. El mobiliario, inspirado en los años 1980 y 1990, rescató detalles evocadores: la madera desgastada de una mesa, los bordes angulares de un televisor CRT. Estos elementos fueron seleccionados por su capacidad de activar la nostalgia, sirviendo como puente emocional entre la narrativa del juego y las experiencias del espectador.

Los juguetes, protagonistas de la obra, fueron diseñados para parecer fragmentos de un pasado casi olvidado. Integrados sutilmente en el entorno, reforzaron el discurso crítico del proyecto: la invisibilización de lo esencial en un mundo obsesionado con lo efímero y tecnológico. Así, el modelado se convirtió en un proceso reflexivo sobre la importancia de redescubrir el patrimonio lúdico. En esta fase, equilibrar lo técnico con lo poético fue clave. Cada textura y detalle debía transmitir una sensación, una memoria.

a. Aprendizajes en el proceso creativo en el contexto del modelado y texturizado:

El modelado y texturizado fueron etapas intensivas de aprendizaje técnico, donde logré transformar bocetos en modelos tridimensionales coherentes con mi concepto artístico. Descubrí cómo las texturas pueden contar historias, utilizando materiales que evocan el contraste entre lo artesanal y lo tecnológico. Este proceso cambió mi visión artística al mostrarme cómo los detalles técnicos pueden reforzar el mensaje emocional y conceptual de una obra, integrando lo visual con lo narrativo en un nivel más profundo.

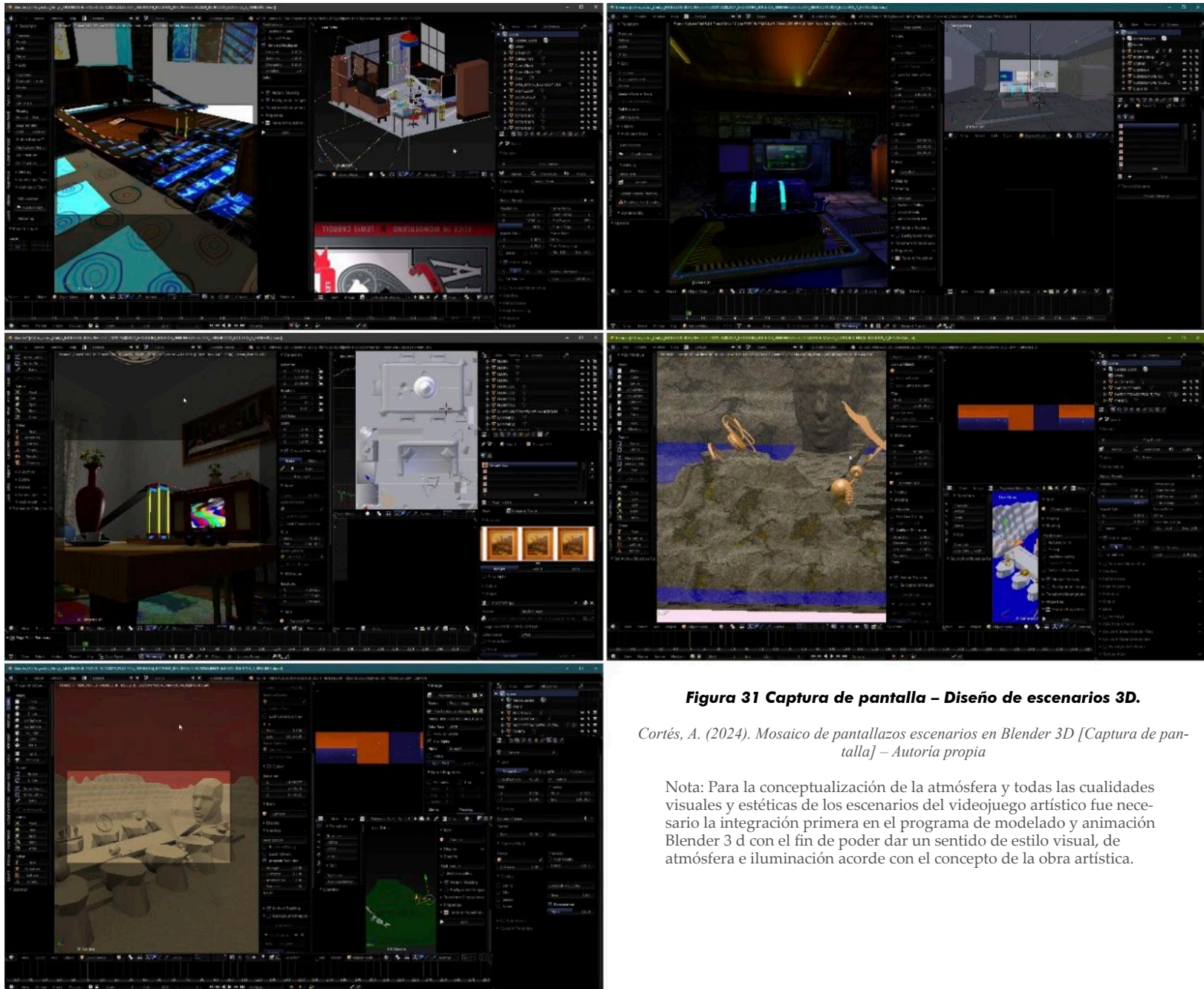


Figura 31 Captura de pantalla – Diseño de escenarios 3D.

Cortés, A. (2024). Mosaico de pantallazos escenarios en Blender 3D [Captura de pantalla] – Autoría propia

Nota: Para la conceptualización de la atmósfera y todas las cualidades visuales y estéticas de los escenarios del videojuego artístico fue necesario la integración primera en el programa de modelado y animación Blender 3d con el fin de poder dar un sentido de estilo visual, de atmósfera e iluminación acorde con el concepto de la obra artística.

D. Renderización: Creando la atmosfera adecuada:

La renderización además de definir la estética visual, permitio construir una atmósfera que reforzó el discurso narrativo. La iluminación y los materiales se utilizaron como herramientas expresivas para contrastar dos mundos: el pasado cálido y tangible frente al futuro frío y deshumanizado. Las escenas del pasado recurrieron a tonos cálidos y texturas suaves, evocando un hogar seguro donde los juegos tradicionales prosperaban como medio de conexión social. Esta atmósfera nostálgica fue diseñada para enfatizar la desconexión contemporánea.

En cambio, las escenas futuristas de 2054 emplearon iluminación artificial y superficies metálicas, intensificando la sensación de alienación. Los reflejos fríos y las sombras duras no solo definieron la estética distópica, sino que también sirvieron como un comentario sobre la pérdida de lo humano en un mundo dominado por la tecnología. Este proceso me enseñó a “pintar” con luz y sombra, creando ambientes que hablan por sí mismos. Descubrí cómo los tonos cálidos y texturas suaves no solo embellecen el pasado, sino que transmiten seguridad y pertenencia, mientras que los reflejos metálicos y fríos del futuro proyectan aislamiento. La renderización me permitió entender que la iluminación y los materiales pueden convertirse en herramientas narrativas que amplifican la emoción y el mensaje de la obra.

a. Aprendizaje en el proceso creativo, en el contexto del proceso de renderización:

Durante el proceso de renderizado en mi proyecto, descubrí la importancia de ser preciso y detallado en la representación visual de los entornos y objetos. Aprendí a equilibrar aspectos técnicos, como la configuración de iluminación, texturas y sombras, para transmitir las emociones y el simbolismo que buscaba en cada escena. Este proceso me llevó a comprender cómo el manejo de la luz y el color puede transformar una idea conceptual en una experiencia visual inmersiva, capaz de evocar nostalgia y reflexión.

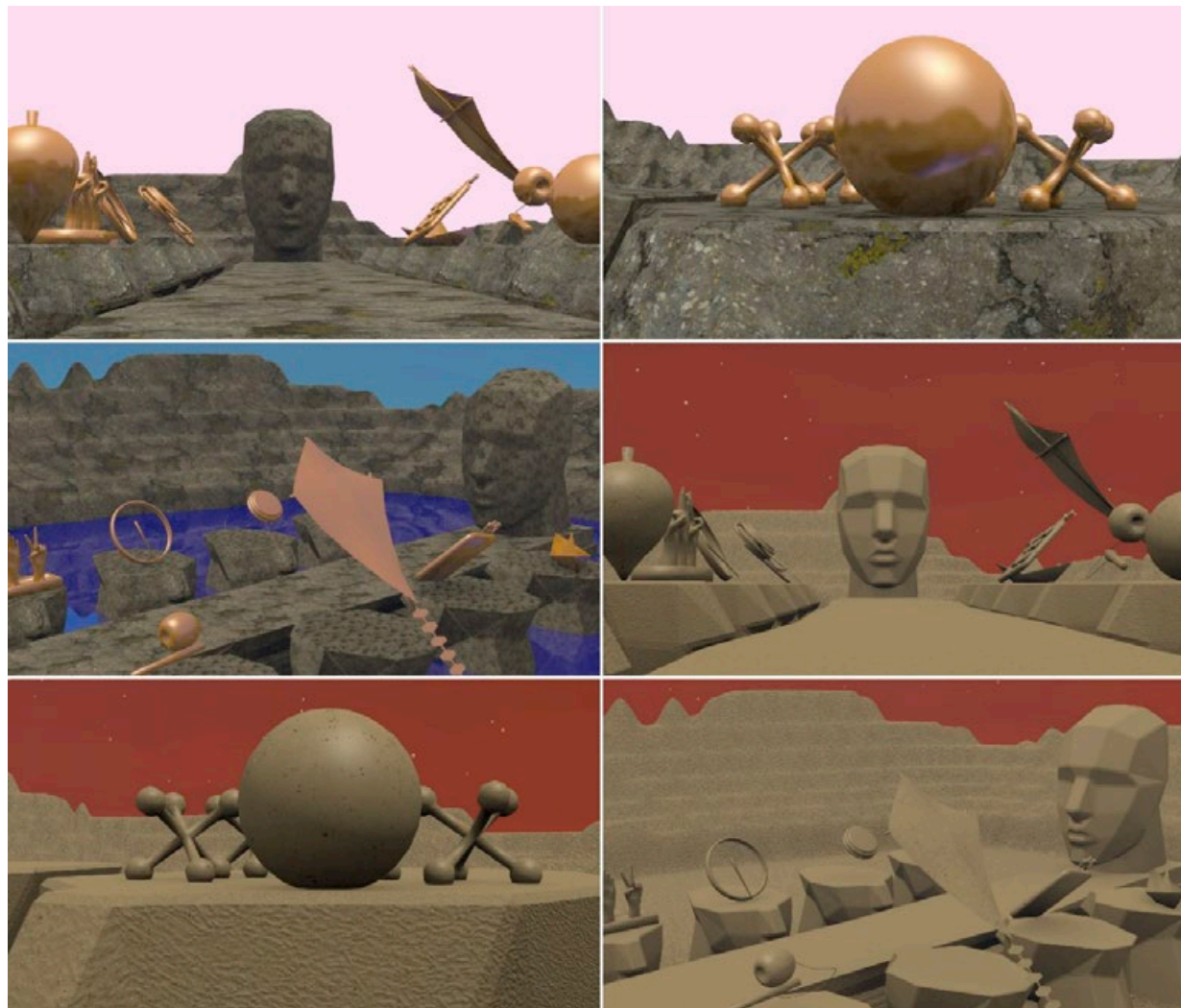


Figura 32 Captura de pantalla – Render de Escenario de Mente Museo en Blender 3D.

Cortés, A. (2024). Pantallazo de render mente museo (desértico) en Blender 3D [Captura de pantalla] – Autoría propia.

Nota: El proceso de conceptualización y diseño del escenario de mente museo supuso la realización de 2 estéticas diferentes en términos de atmósfera en donde una primera representa un árido desierto y una segunda una transformación hacia un espacio frondo-

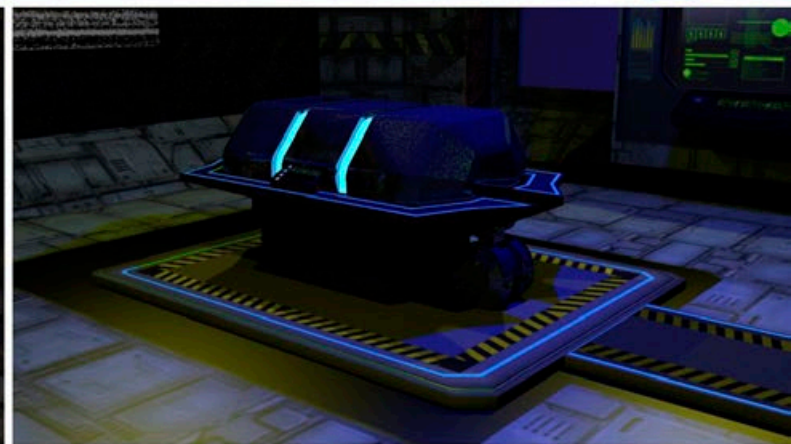
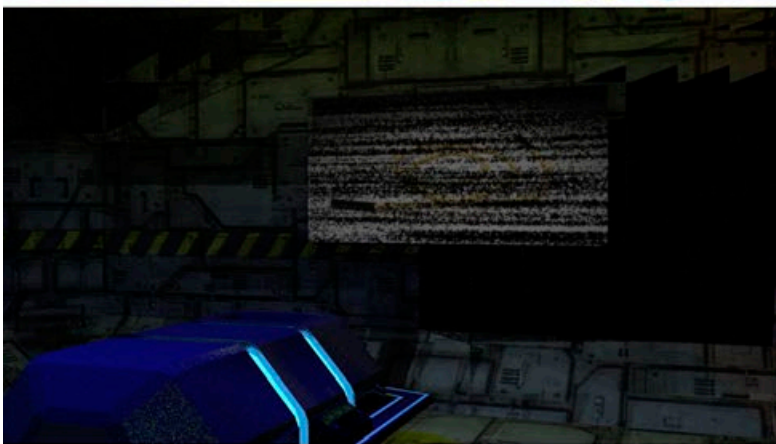
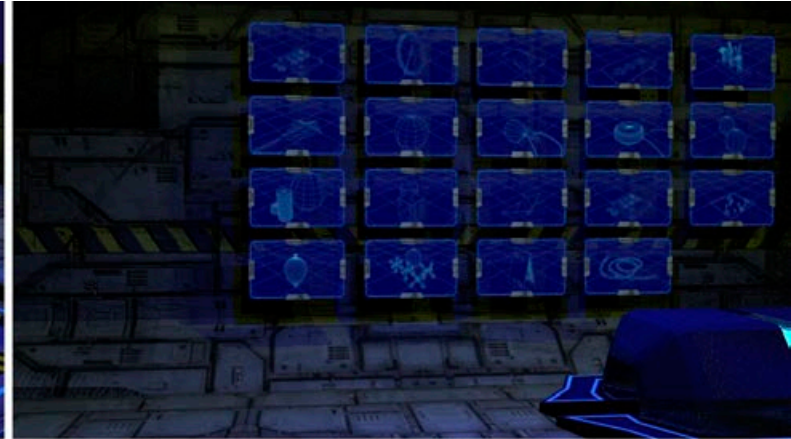
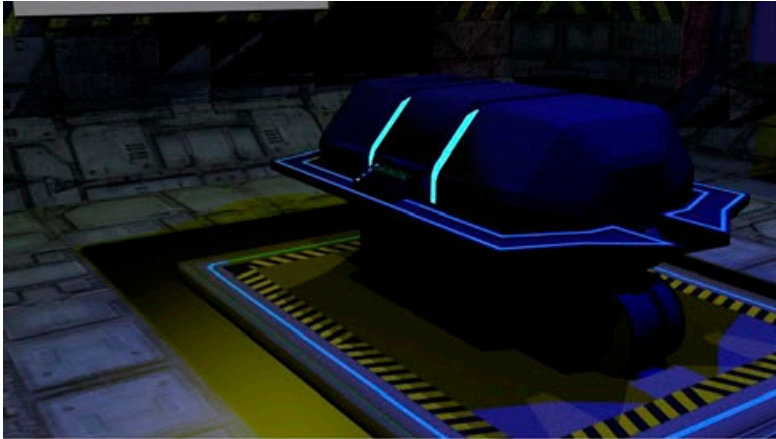


Figura 33 Captura de pantalla – Render de Escenario de Habitación Principal - 2054 en Blender.

Cortés, A. (2024). Pantallazo de render habitación principal, cápsula de hibernación - 2054 en Blender 3D [Captura de pantalla] – Autoría propia.

Nota: El diseño del espacio interior en la habitación principal del año 2054 supuso un diseño interior basado en estructuras metálicas, colores y atmósferas que inspirará en tecnología y frialdad, sin ningún apego a cualidades propias del espíritu humano.

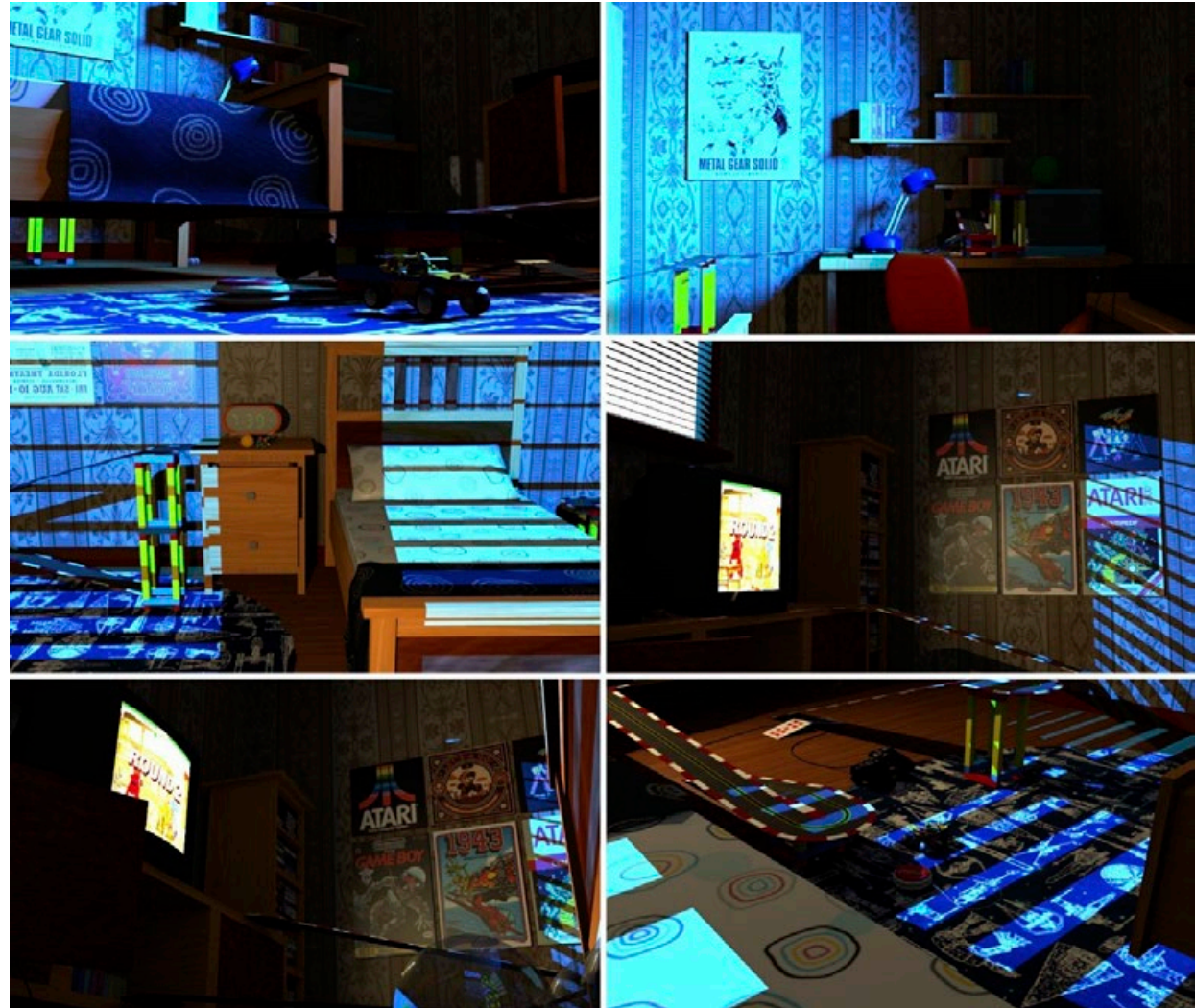


Figura 34 Captura de pantalla – Render de Escenario de Habitación Principal - 1984 en Blender.

Cortés, A. (2024). Pantallazo de render habitación principal - 1984 en Blender 3D [Captura de pantalla] – Autoría propia.

Nota: Para el diseño de la habitación principal del año 1984, en contraste con el diseño interior, se recurre a detalles de mobiliario y decoración típicas de esta década de 1980, y que cuando estaba claramente la calidez de hogar, y sobre todo un sentido de la decoración común y corriente dentro de los arquetipos culturales de las familias de clase media. Un aspecto a resaltar es que la decoración del cuarto principal se basa en la decoración propia de mi habitación en mi adolescencia.



Figura 35 Captura de pantalla – Render de Escenario de Sala Comedor - 2054 en Blender - Detalle personaje.

Cortés, A. (2024). Pantallazo de render habitación de estar, detalles de la decoración - 1984 en Blender 3D [Captura de pantalla] – Autoría propia.

Nota: Para el diseño de la sala comedor o habitación de estar se recorrió el mismo concepto de la habitación en términos de los estilos decorativos de la década de 1980 y se trató de recrear la decoración, el mobiliario y electrodomésticos que residían en la casa de mi familia paterna. En la imagen pueden verse electrodomésticos que datan de finales de la década de 1970, y que seguirán siendo utilizados durante la época que inspiró a la obra artística.

E. Integración en el motor de videojuegos: El último puente entre arte y tecnología:

La integración en el motor de videojuegos Unity3D marcó el paso final en la materialización del discurso artístico de la obra, donde la tecnología se convirtió en un aliado para dar vida a las emociones y reflexiones que la narrativa buscaba provocar. Cada decisión técnica — desde la programación de interacciones hasta la disposición de las cámaras— fue guiada por la necesidad de intensificar la experiencia estética y crítica del espectador.

Las texturas y materiales fueron ajustados cuidadosamente en Unity3D para mantener la coherencia visual entre lo físico y lo digital, subrayando el contraste entre los dos mundos. Las interacciones del personaje con los objetos del entorno fueron diseñadas para invitar al jugador a explorar, descubrir y reflexionar, alineándose con el tema central de redescubrimiento.

Además, la disposición de las cámaras buscó generar una narrativa visual que guiara la mirada del jugador hacia detalles significativos, como los juguetes escondidos, que simbolizan recuerdos olvidados. Estas decisiones técnicas no solo facilitaron la jugabilidad, sino que ampliaron el alcance del mensaje cultural y crítico de la obra, transformando el videojuego en una herramienta para explorar la desconexión cultural y la importancia de las tradiciones en un mundo cada vez más digitalizado.

La integración en Unity3D fue más que un paso técnico; fue la oportunidad de unir todas las piezas del rompecabezas creativo. Mientras ajustaba interacciones y cámaras, me di cuenta de que estaba construyendo un puente entre lo tangible y lo digital, entre el arte y la tecnología. Reflexioné sobre cómo cada decisión, desde la colocación de un juguete escondido hasta la perspectiva de cámara, podía influir en la forma en que el jugador percibe y experimenta el mundo del juego. Esta etapa consolidó la idea de que el videojuego es, en esencia, una obra interactiva que invita a recordar, cuestionar y sentir.



Figura 36 Captura de pantalla – Video demostrativo del Videojuego Artístico.

Cortés, A. (2024). Pantallazo de la publicación del video demostrativo del videojuego artístico [Captura de pantalla] – Autoría propia.

Nota: En este video demostrativo, se muestran capturas del videojuego en ejecución, pudiéndose notar su diseño, estilo visual, narrativa y demás atributos estéticos..

a. Aprendizajes en el proceso creativo en el contexto de la integración en el motor de videojuegos:

Integrar mi trabajo al motor de videojuegos representó un desafío que me permitió aprender a equilibrar calidad visual y rendimiento técnico. Desarrollé habilidades para implementar interactividad y optimizar recursos, asegurando que la obra fuera funcional y evocadora. Este aprendizaje expandió mi visión artística al enseñarme cómo la tecnología puede ser un medio poderoso para conectar con el público, transformando las obras en experiencias inmersivas y significativas.

F. Conclusión: Un proceso artístico en diálogo con la tecnología

Este recorrido, desde los primeros bocetos a mano alzada hasta la integración final en el motor de videojuegos, ha sido un proceso artístico en el que cada decisión técnica ha sido guiada por el concepto y la visión estética de la obra. Más allá de ser una simple obra interactiva, este proyecto de *Game-art* busca reflexionar sobre el legado cultural de los juegos tradicionales y su relevancia en un mundo cada vez más tecnológico y distanciado de lo lúdico. En este sentido, la obra no es solo un videojuego, sino una pieza de arte en constante diálogo con el espectador, que lo invita a redescubrir lo olvidado y a reflexionar sobre su propio rol en la construcción de la cultura.

A continuación, enlace a la lista de reproducción de video descriptivo de la obra artísticas:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLuGLCVOnxQZPPn0GouFehqpyDNGXES8rx>

Figura 37 Captura de pantalla – Diseño del Videojuego en Unity 3D - Detalle ambientación.

Cortés, A. (2024). Pantallazo de integración de las diferentes escenas del videojuego, en el Motor de Videojuegos [Captura de pantalla] – Autoría propia.

Nota: En el proceso de integración de los modelos de Obra artística dentro del motor de videojuegos, se trató de mantener la misma calidad visual, para que el resultado en el momento de interactuar visualmente con la obra, se pudiera percibir fielmente los detalles, la atmósfera, y la sensación de inmersión espacial.





Figura 38 Mosaico de capturas de la Obra Artística – Videojuego artístico - Instrucciones y Prólogo – Versión Online.

Cortés, A. (2024). Mosaico de imágenes de la obra digital: Pantalla de inicio del videojuego, instrucciones y prólogo de la obra (Narrativa) [Captura de pantalla] – Autoría propia.

Nota: En este mosaico de imágenes puede observarse el inicio del videojuego artístico, en donde se procura en primer lugar dar las instrucciones necesarias para iniciar y controlar el videojuego, para posteriormente entrar a un elemento de preámbulo narrativo como es el prólogo en donde se da sentido a la historia que subyace en la obra artística.

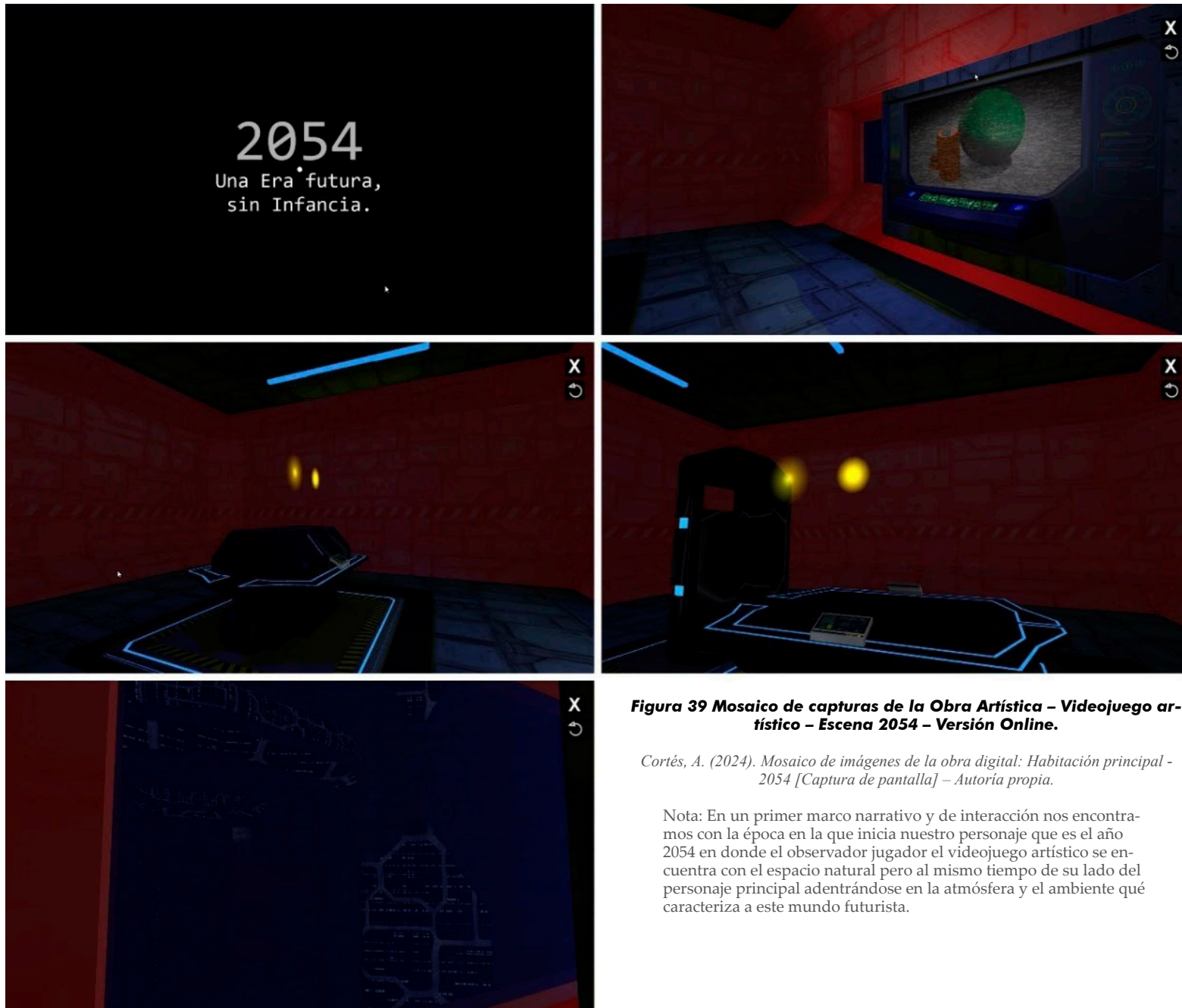


Figura 39 Mosaico de capturas de la Obra Artística – Videojuego artístico – Escena 2054 – Versión Online.

Cortés, A. (2024). Mosaico de imágenes de la obra digital: Habitación principal - 2054 [Captura de pantalla] – Autoría propia.

Nota: En un primer marco narrativo y de interacción nos encontramos con la época en la que inicia nuestro personaje que es el año 2054 en donde el observador jugador el videojuego artístico se encuentra con el espacio natural pero al mismo tiempo de su lado del personaje principal adentrándose en la atmósfera y el ambiente que caracteriza a este mundo futurista.



Figura 40 Mosaico de capturas de la Obra Artística – Videojuego artístico – Escena Mente Subconsciente – Versión Online.

Cortés, A. (2024). Mosaico de imágenes de la obra digital: Mente inconsciente [Captura de pantalla] – Autoría propia.

Nota: En este mosaico de imágenes nos encontramos con el espacio correspondiente al inconsciente del personaje, que puede traducirse como al espacio onírico donde la mente del observador percibe una realidad inexistente para su época.

Figura 41 Mosaico de capturas de la Obra Artística – Videojuego artístico – Escena Habitación Principal 1984 – Versión On-line.

Cortés, A. (2024). Mosaico de imágenes de la obra digital: Habitación principal - 1984 [Captura de pantalla] – Autoría propia.

Nota: En este mosaico de imágenes vemos el siguiente espacio y nivel narrativo en donde el observador se adentra a la habitación principal de nuestro personaje del año 1984. Para este marco temporal que la narrativa plantea, el observador de la obra se encuentra con el personaje principal, y como él, convertido en un juguete que debe recorrer esta habitación para resolver acertijos y encontrar cada juguete representativo de la cultura tradicional. Correspondiendo con el diseño previamente establecido se ha realizado te montaje digital tal que permite una completa inmersión espacial y un involucramiento emocional en esta que se considera la faceta crítica del videojuego artístico.

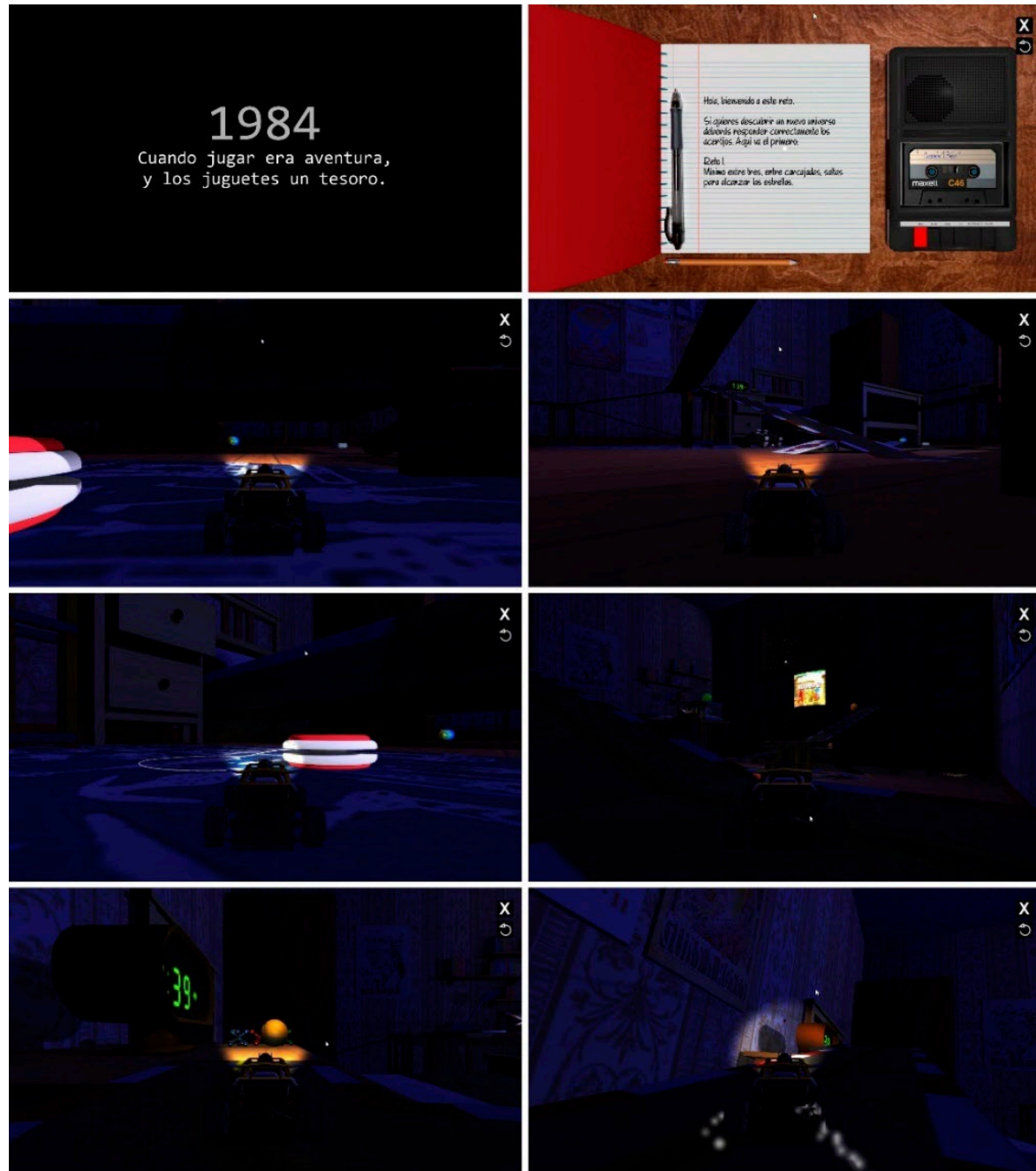




Figura 42 Mosaico de capturas de la Obra Artística – Videojuego artístico – Escena Habitación de Estar 1984 – Versión Online.

Cortés, A. (2024). Mosaico de imágenes de la obra digital: Sala comedor - 1984 [Captura de pantalla] – Autoría propia.

Nota: Continuando con el mismo concepto definido, se hace el montaje digital del siguiente espacio correspondiente a la sala comedor o habitación de estar, corresponde a estas habitaciones un mismo esquema de iluminación pretendiendo connotar privacidad, soledad, misterio y un cierto dejo de abandono.



Figura 43 Mosaico de capturas de la Obra Artística – Videojuego artístico – Versión Online.

*Cortés, A. (2024). Mosaico de imágenes de la obra digital: *Mente inconsciente* [Captura de pantalla] – Autoría propia.*

Nota: En este mosaico se muestra el siguiente escenario narrativo, en donde el personaje ha logrado cumplir con los acertijos, y logra regresar a su tiempo, pero antes incursiones en su mente inconsciente, y lo que antes era un mundo desértico ahora es un bosque frondoso, en donde las estructuras en forma de cabeza se ven embellecidas y al mismo tiempo los juguetes son más detallados y con una calidad escultórica.

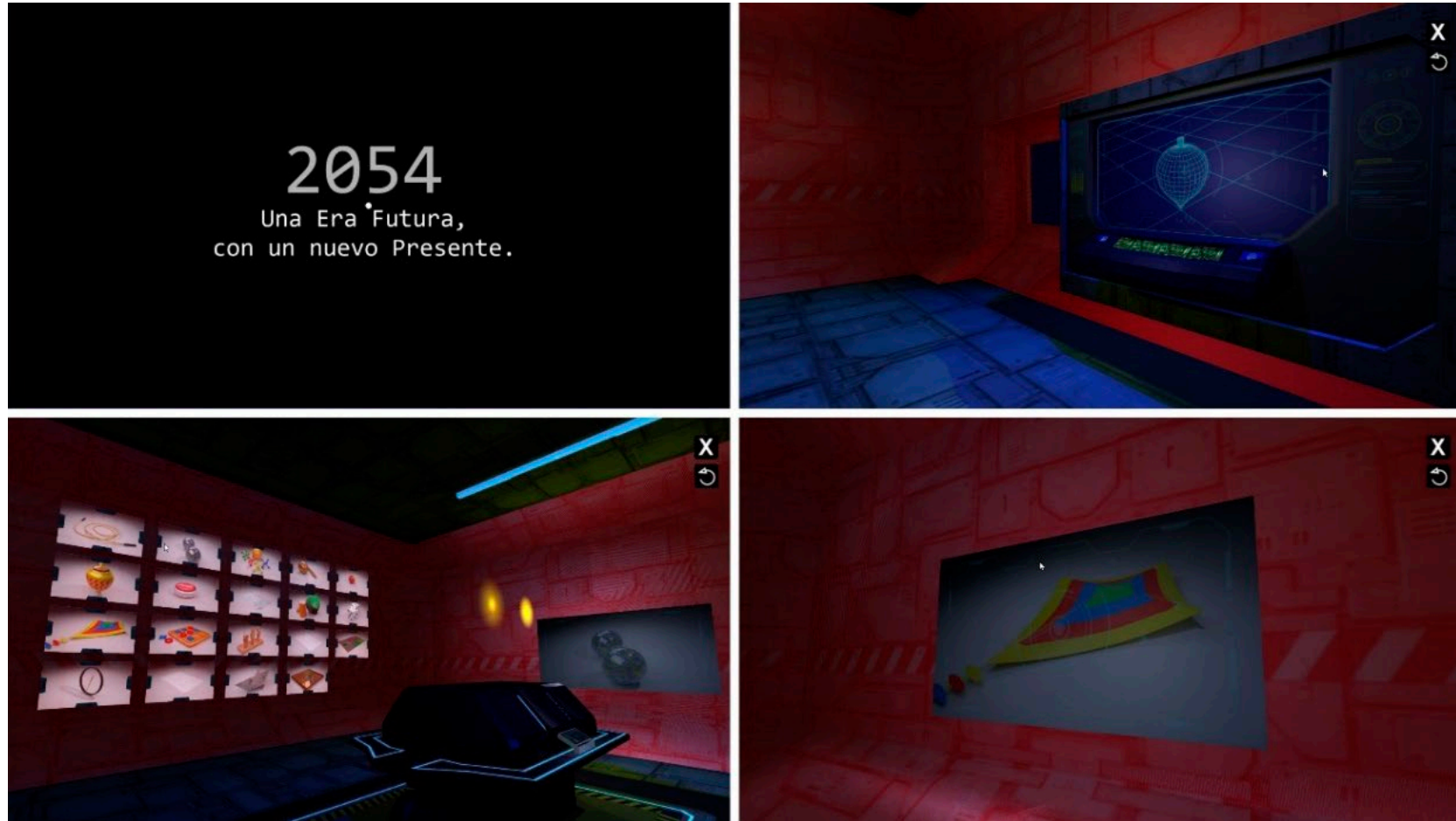


Figura 44 Mosaico de capturas de la Obra Artística – Videojuego artístico – Escena Habitación 2054 – Versión Online.

Cortés, A. (2024). Mosaico de imágenes de la obra digital: Habitación - 2054 [Captura de pantalla] – Autoría propia.

Nota: Al abandonar su mente inconsciente el personaje regresa a su época de 2054, en donde ha logrado cambiar el entorno de su habitación, con grandes imágenes representativas de los juegos y de los juguetes, a manera de homenaje y para dar calidez y alegría a su espacio de hábitat.



Figura 45 Mosaico de capturas de la Obra Artística – Videojuego artístico – Mente Museo 2064 – Versión Online.

Cortés, A. (2024). Mosaico de imágenes de la obra digital: Mente museo - 2064 [Captura de pantalla] – Autoría propia.

Nota: Este mosaico de imágenes representa lo que se denomina el Museo de mente museo, creado por nuestro personaje 10 años después de regresar a su tiempo, en medio de una atmósfera de notable tecnología, pero la vegetación empieza a expresar un sentido de humanidad que se ha logrado gracias a estos recuerdos. este mundo representa el esfuerzo del personaje por crear un escenario de reflexión y de educación acerca de los juguetes. el espectador de la obra artística puede a través de este mundo recrear cada una de las características y valores culturales de los juguetes.

5. Resultados Conceptuales: Una Intersección entre Arte Contemporáneo, Patrimonio Cultural y *Game-art*

“*Juegos en el Tiempo: Parábolas temporales de una infancia sin juguetes*” es una obra reflexiva que entrelaza el arte contemporáneo, la riqueza cultural de los juegos tradicionales y el *game-art* como técnica artística. Más allá del rescate de tradiciones lúdicas, el proyecto posiciona el videojuego como un medio de expresión artística que dialoga con las complejidades culturales y tecnológicas de nuestra era.

A. Arte Contemporáneo: La crítica social y el juego como discurso

La obra conecta con el arte contemporáneo al emplear el videojuego como herramienta crítica para explorar identidad cultural, alienación tecnológica y memoria colectiva. Adopta un enfoque narrativo y visual alineado con el arte relacional, donde el espectador participa activamente en la construcción de significados.

El videojuego no solo entretiene, sino que convierte al jugador en un agente crítico entre un pasado lúdico y un futuro deshumanizado. En este diálogo, la obra se vincula con artistas como Eddo Stern y Tale of Tales, quienes exploran las tensiones entre lo tecnológico y lo humano.

B. La riqueza cultural de los juegos tradicionales: Un puente entre generaciones

El proyecto resalta los juegos tradicionales como patrimonio inmaterial que encapsula prácticas sociales, valores y narrativas colectivas. Elementos como el trompo, las canicas o el yoyo no son meramente decorativos, sino símbolos de una memoria cultural en riesgo de desaparecer. Actúan como puentes intergeneracionales, reconectando a los jugadores con su infancia y promoviendo la valorización de estas dinámicas lúdicas. Al rescatar los juegos tradicionales como transmisores de valores y habilidades, “*Juegos en el Tiempo*” se alinea con iniciativas artísticas que cuestionan las narrativas de modernidad y progreso, promoviendo una reflexión

sobre la pérdida y recuperación del patrimonio cultural.

C. El videojuego como técnica y lenguaje artístico

El proyecto recontextualiza el videojuego como un medio de expresión artística dentro del arte contemporáneo. A través del modelado 3D, la renderización y la programación de interacciones, la obra crea un espacio donde tradición y modernidad convergen.

“Juegos en el Tiempo” explora el *game-art* al emplear mecánicas de juego y narrativas interactivas para articular discursos culturales y emocionales. Se apoya en la “retórica procedural” de Ian Bogost, donde cada acción del jugador comunica significados profundos sobre la relación entre pasado y presente.

D. El cruce de lo tangible y lo virtual: Una poética de la memoria

El proyecto equilibra elementos tangibles y digitales para generar una experiencia inmersiva que oscila entre la nostalgia y la crítica contemporánea. Los entornos tridimensionales evocan calidez en contraste con la frialdad del futuro distópico, subrayando la desconexión cultural provocada por la tecnología.

Aquí, la tecnología no es un fin en sí mismo, sino un medio para reinterpretar las tradiciones, alineándose con el arte interactivo contemporáneo. Lo digital no se opone a lo tradicional, sino que expande su alcance y resignifica su relevancia en la actualidad.

E. Impacto en el espectador: Reflexión, nostalgia y conexión

El videojuego articula un discurso crítico que resuena emocionalmente con los jugadores. La nostalgia por los juegos tradicionales se transforma en una reflexión sobre la pérdida de estas prácticas y su impacto en nuestra humanidad y relaciones sociales. Simultáneamente, la inmersión en un mundo distópico destaca los riesgos de la desconexión cultural en un entorno dominado por la tecnología. Este impacto sensibiliza sobre la importancia del patrimonio lú-

dico y plantea preguntas sobre su sostenibilidad y la responsabilidad intergeneracional en su preservación.

F. Conclusión: Hacia un diálogo entre tradición y contemporaneidad

Los resultados conceptuales de “Juegos en el Tiempo” destacan su integración del arte contemporáneo, los juegos tradicionales y las técnicas del videojuego para sensibilizar y promover la reflexión. La obra demuestra cómo el *game-art* puede resignificar prácticas culturales, fomentar el diálogo intergeneracional y explorar nuevas formas de interacción artística en la era digital.

G. Aprendizajes a partir de los resultados conceptuales:

Los resultados conceptuales reflejan un crecimiento como artista, consolidando una visión poética y emocionalmente resonante. Logré desarrollar una narrativa visual que invita a la reflexión sobre el valor del juego como patrimonio cultural, conectando al espectador con memorias colectivas. Este aprendizaje reafirma mi compromiso con una práctica artística que va más allá de lo estético, explorando lo social y lo humano.

6. Resultados Técnicos: Adaptación sinérgica entre el recurso técnico y el concepto artístico

A. Diseño visual y ambiental:

Los escenarios tridimensionales recrearon con precisión las atmósferas de 1984 y 2054. Los entornos del pasado evocaron calidez con texturas suaves y colores cálidos, mientras que los futuristas transmitieron alienación mediante tonos metálicos y estructuras geométricas frías. Elementos surrealistas en el “museo de la mente” intensificaron la experiencia inmersiva, creando un puente visual entre realidad y mundo onírico.

B. Integración en el motor de videojuegos:

La implementación en Unity3D permitió una navegación fluida y coherente. Las mecá-

nicas de exploración y redescubrimiento alinearon al jugador con la narrativa crítica, incentivando la interacción con los juguetes tradicionales como fragmentos de un pasado que espera ser rescatado.

C. Innovación en realidad virtual:

La incorporación de realidad virtual transformó espacios urbanos en escenarios de interacción lúdica. Acertijos digitales integrados con el entorno físico ampliaron el alcance del proyecto, fortaleciendo el diálogo entre lo digital y lo analógico.

D. Optimización y accesibilidad:

El videojuego fue diseñado para ser accesible en múltiples plataformas digitales, desde PC hasta dispositivos móviles, asegurando su disfrute por un público amplio. Este enfoque incluyó la optimización técnica para garantizar una experiencia fluida, así como un diseño intuitivo que facilitó el acceso tanto a expertos en videojuegos como a espectadores interesados en la cultura y el arte.

E. Aprendizajes a partir de los resultados técnicos:

Los resultados técnicos evidenciaron el dominio de herramientas digitales, consolidando la capacidad de fusionar lo técnico con lo artístico. Este aprendizaje reafirmó que la técnica no es solo un medio, sino una extensión del lenguaje creativo, amplificando el impacto emocional y conceptual de la obra.

El desarrollo y registro de la obra demuestran cómo las herramientas técnicas y creativas pueden traducir un concepto en una experiencia artística inmersiva. Con la pieza finalizada, el siguiente capítulo explora las estrategias de circulación y exposición, garantizando que el proyecto alcance su audiencia y cumpla su propósito reflexivo y social.

Plan de Circulación y Exposición de la Obra.

1. Introducción:

Una obra artística adquiere pleno sentido cuando encuentra a su audiencia. Este capítulo aborda el plan de circulación y exposición del proyecto, detallando las estrategias para su presentación tanto en entornos digitales como en espacios físicos, ampliando su alcance y promoviendo la interacción activa con el público.

2. Videojuego Artístico en Exposición en Vivo.

A continuación, se encuentra el enlace a la lista de reproducción donde se encuentra el video de la Exposición Artística “Juegos en el tiempo, parábolas temporales de una infancia sin juguetes”:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLuGLCVOnxQZML4VWzVBGqPYOZhFHSTIyy>

A. Talleres Lúdicos de Juegos Tradicionales

a. Objetivo:

Los talleres de juegos tradicionales fueron la primera instancia de contacto entre el público y el universo lúdico que inspiró la obra. En este espacio, los asistentes interactuaron directamente con juguetes como el yo-yo, trompo, yermis y balero, convirtiéndose en un preámbulo crucial que conectó el patrimonio cultural con las nuevas tecnologías.



Figura 46 Captura de pantalla del video de la exposición

Cortés, A. (2024). Captura de pantalla del Video de la Exposición Artística “Juegos en el tiempo, parábolas temporales de una infancia sin juguetes” [Captura de pantalla] – Autoría propia.

Nota: La imagen corresponde a una captura de pantalla, de la publicación en video en la plataforma de YouTube. El video corresponde al solicitado como material de referencia y demostración de la realización y ejecución del Plan de Circulación y Exhibición de la Obra.

b. Descripción:

Estructura de los Talleres: Cada taller se dedicó a un juego o juguete específico, permitiendo que los participantes se familiarizaran tanto con el objeto físico como con las reglas básicas que lo regían. Se organizaron mesas con dos a cuatro juguetes, dependiendo de si se trataba de juegos individuales o colectivos.

Interacción Activa: Además de enseñar el origen y las reglas de los juegos tradicionales, se indagó sobre los conocimientos previos de los participantes. Esta interacción permitió crear un escenario de reflexión en el que los asistentes, a partir de sus experiencias y recuerdos, reflexionaron sobre la relevancia de estos juegos en su vida personal y en la cultura.

c. Importancia:

Estos talleres lograron despertar la memoria colectiva. Más allá de ser una actividad lúdica, promovieron una introspección sobre la identidad cultural y el patrimonio lúdico. Este proceso sensibilizó al público y lo preparó para la siguiente fase de la obra: la inmersión en el videojuego artístico. Los asistentes experimentaron las conexiones entre el pasado y el presente, facilitando una transición fluida hacia el mundo digital del videojuego.

B. Instalación Digital: Videojuego Artístico

a. Objetivo:

La segunda fase de la exposición, la instalación digital, enfrentó al público con el corazón del proyecto: un videojuego artístico que conjugó lo tradicional con la tecnología. La obra invitó a los jugadores a sumergirse en una narrativa distópica donde el personaje principal buscaba redescubrir los juegos tradicionales.

b. Descripción:

Modalidades de Juego: El público pudo elegir entre dos modos de interacción: Realidad Virtual (RV) y PC. El modo RV ofreció una experiencia inmersiva y personal, mientras que el modo PC fomentó una experiencia más social y colaborativa, en la que los espectadores guiaron o participaron con el jugador.

Espacio de Exposición: La instalación estuvo ubicada en la “Sala de Exposición Digital: Videojuego Artístico”, un espacio oscuro y minimalista diseñado para evitar distracciones visuales y garantizar una experiencia concentrada. La ambientación, acompañada de información gráfica, contextualizó la obra, sus objetivos y las instrucciones necesarias para disfrutarla.

c. Importancia:

La experiencia acumulada en los talleres resultó fundamental para el éxito de la interacción en el videojuego. Aquellos que participaron en los talleres se familiarizaron con las dinámicas tradicionales, lo que facilitó su inmersión en el videojuego. Este espacio integró de manera armónica el contexto tradicional con la tecnología, logrando que la obra fuese tanto comprensible como significativa.

C. Circulación y Estrategia de Exposición

El videojuego artístico no se limitó a la exposición física, sino que también se expandió a través de plataformas digitales, logrando una circulación efectiva mediante la combinación de experiencias en vivo y en línea.

a. Descripción:

Exposición en Espacios Públicos y Culturales: La instalación inicial se llevó a cabo en la Casa Cultural Miguel Carrasco, donde recibió a un público diverso y entusiasta.

Plataformas Digitales: Paralelamente, el videojuego estuvo disponible en plataformas de acceso libre, incluyendo un sitio web creado para tal fin. Esto permitió que la obra tuviera una vida más allá del espacio físico, alcanzando a audiencias internacionales que interactuaron con la pieza desde cualquier lugar del mundo.

b. Importancia:

La obra logró circular de manera estratégica y diversificada. Al combinar experiencias táctiles, digitales y emocionales, el videojuego sensibilizó al público sobre la pérdida de los juegos tradicionales y fomentó una reflexión crítica sobre la relación entre tecnología y cultura. Este plan de circulación y exposición garantizó que la obra trascendiera el espacio local, convirtiéndose en una herramienta de reflexión sobre la identidad cultural y el patrimonio lúdico de Colombia, estableciendo un diálogo continuo entre tradición y contemporaneidad.

3. Videojuego Artístico en el Ciberespacio

A. Concepto General

El sitio web es más que un portal, es un museo virtual que presenta la obra como una

reflexión cultural y artística sobre la importancia de los juegos tradicionales. La disponibilidad en múltiples plataformas democratiza el acceso, permitiendo que la obra esté al alcance de un público global. El concepto clave es la fusión entre lo contemporáneo y lo tradicional en el espacio digital. Esta propuesta articula el valor del juego en un contexto social que ha evolucionado hacia la dependencia tecnológica. El sitio no solo es un lugar de acceso a la obra, sino un espacio de reflexión sobre la pérdida de lo lúdico físico y su impacto en la sociedad.

Enlace al Sitio Web: <https://conceptartstudio.com.co/proyecto-artistico-juegos-en-el-tiempo/>

B. Modalidades de Juego

C. Versión Web:

Esta opción está diseñada para accesibilidad inmediata, lo que permite a los usuarios jugar desde el navegador sin requerimientos de instalación. Está pensada para ofrecer una experiencia rápida y accesible que invita al jugador a una inmersión instantánea.

D. Descargas en Android y Windows:

Estas versiones ofrecen una experiencia más completa en términos de gráficos y jugabilidad, aprovechando las capacidades técnicas de los dispositivos. Las versiones descargables están diseñadas para que los jugadores se involucren profundamente con la narrativa y el entorno, explorando más allá de lo que el modo web ofrece.

E. Sección 'Mente Museo':

La sección '**Mente Museo**' es un pilar conceptual del videojuego, un espacio onírico dentro de la mente del protagonista, que revela un mundo del pasado donde el juego era una forma crucial de vida. En esta sección, los jugadores exploran habitaciones futuristas y escenarios surrealistas inspirados en sueños, donde los juguetes tradicionales cobran un simbolismo especial, conectando al usuario con

recuerdos olvidados y emociones latentes. El propósito de esta sección es generar una reflexión profunda sobre la pérdida de la interacción física y social en el contexto de un futuro distópico, usando el juego como medio de conexión entre el pasado y el presente.

F. Propósito del Sitio Web como Museo Virtual:

El sitio web no es solo un portal de acceso al videojuego, sino también un espacio de exposición artística en sí mismo. Actúa como un **museo virtual** que expone no solo el videojuego, sino también el contexto cultural y conceptual que lo rodea. Los usuarios pueden explorar la narrativa, los símbolos y el trasfondo cultural del proyecto, permitiéndoles comprender la obra de manera más profunda antes de sumergirse en el juego.

G. Estrategia de Circulación en el Ciberespacio:

El éxito de la obra dependerá en gran parte de su presencia y accesibilidad en el mundo digital. A continuación, se describen las estrategias clave:

a. Acceso Global y Multiplataforma:

El videojuego está diseñado para ser jugado en múltiples dispositivos, lo que asegura que personas de diferentes partes del mundo, con distintos niveles de acceso tecnológico, puedan participar en la experiencia. La disponibilidad en versiones para web, Android y Windows refuerza la inclusividad del proyecto.

b. Difusión a través de Redes Sociales y Plataformas de Arte Digital:

El sitio web estará vinculado a redes sociales, donde se generará contenido adicional (videos, artículos, entrevistas) que permitan difundir el mensaje cultural y artístico del videojuego. Además, se buscará colaboración con plataformas de arte digital y museos virtuales que permitan expandir la visibilidad de la obra.

c. Eventos y Exhibiciones en Línea:

Se organizarán eventos online donde los jugadores podrán interactuar entre ellos y participar en

discusiones sobre la temática del videojuego. Estos eventos permitirán un diálogo continuo sobre la importancia de los juegos tradicionales y la huella de la tecnología en nuestra identidad cultural.

H. Importancia del Plan de Circulación

El plan de circulación en el ciberespacio es crucial para que la obra tenga un impacto más allá de los límites físicos. El sitio web como museo virtual facilita un acceso constante y global, asegurando que el mensaje artístico y cultural del videojuego se extienda a diversas audiencias, promoviendo un diálogo continuo entre la tecnología y las tradiciones culturales. Esta convergencia entre lo lúdico, lo tecnológico y lo reflexivo es clave para la trascendencia de la obra en el tiempo y en diferentes contextos culturales.

a. Foro de la Comunidad:

Construcción de Comunidad: El foro funcionaría como un espacio en el que los jugadores pueden compartir sus experiencias, sugerencias y resolver acertijos en conjunto. Esto crea una red de colaboración y debate que incentiva a los usuarios a regresar al sitio, manteniendo la obra viva en el tiempo.

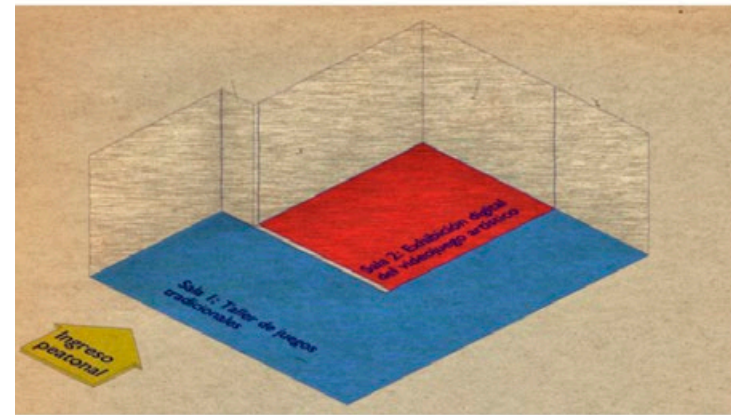
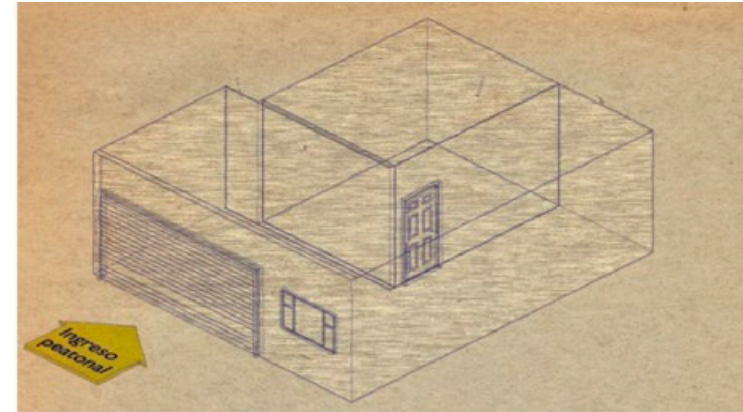
Fidelización: Los jugadores sienten que forman parte de algo más grande, lo que incentiva la fidelidad al juego y promueve su difusión orgánica.

b. Blog del Juego:

Artículos de Fondo: Publicaciones que exploren el trasfondo cultural y artístico del videojuego, permitiendo que los usuarios comprendan más profundamente los temas de identidad y patrimonio lúdico que aborda.

Actualizaciones y Eventos: Compartir noticias sobre eventos en línea, actualizaciones del juego y colaboraciones con otros artistas o plataformas digitales mantiene el interés vivo y aumenta la participación.

1. ISOMETRIA DE SITUACIÓN
Estructura general de la Casa Cultural Miguel Carrasco y vista desde el exterior.



2. PLANIMETRIA DE SITUACIÓN
Emplazamiento de las secciones principales de la exposición.

3. DIBUJO DE PLANTA
Distribución detallada de mobiliario y pieza artística. En la Sala 1, se distribuye el mobiliario para la realización del taller de juegos tradicionales. En la Sala 2, se ubica mobiliario para la exhibición específica de la pieza artística.

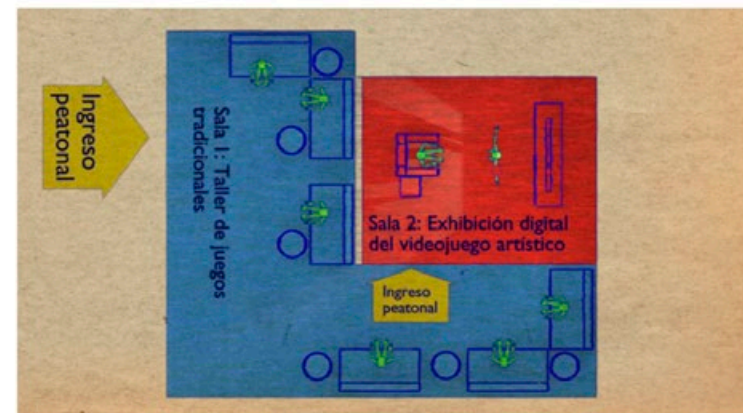


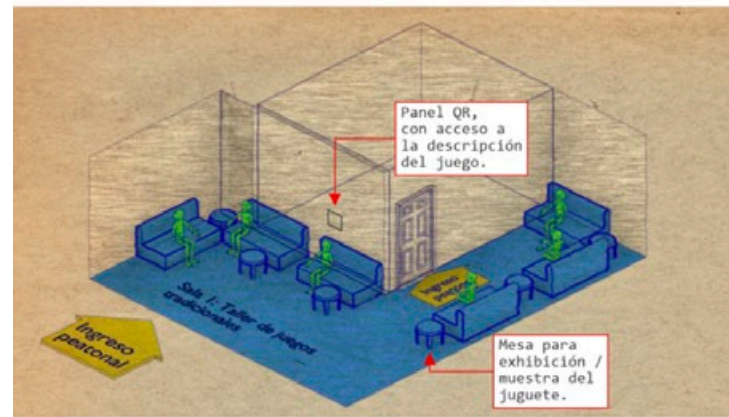
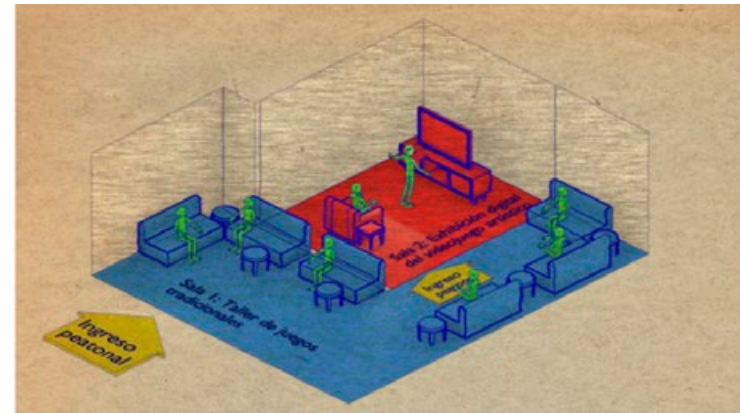
Figura 47 Planos de isometría – distribución general.

Cortés, A. (2024). *Vista de planta del diseño y exposición [Captura de pantalla] – Autoría propia.*

Nota: El diseño de la exposición, se clarifica a partir de esta imagen en donde se pueden identificar claramente los dos espacios principales, un primer espacio donde se realizaría en el taller de juegos tradicionales, en segundo donde se realiza la exhibición específica del videojuego artístico, en su modalidad principal de Realidad Virtual.

1. ISOMETRIA DE SITUACION

Detalle del diseño de la Exposición, puede observarse la distribución de mobiliario, la ruta de circulación y la separación espacial de las dos salas.



2. ISOMETRÍA - SALA 1

Distribución del espacio para que cada grupo de participantes, realice la interacción con un juego / juguete tradicional específico.

3. ISOMETRÍA SALA 2

Distribución del espacio para que cada participante pueda jugar led videojuego con comodidad, bien sea la versión PC o la versión de Realidad Virtual. El espacio se adecua con baja iluminación para resaltar la percepción del videojuego.

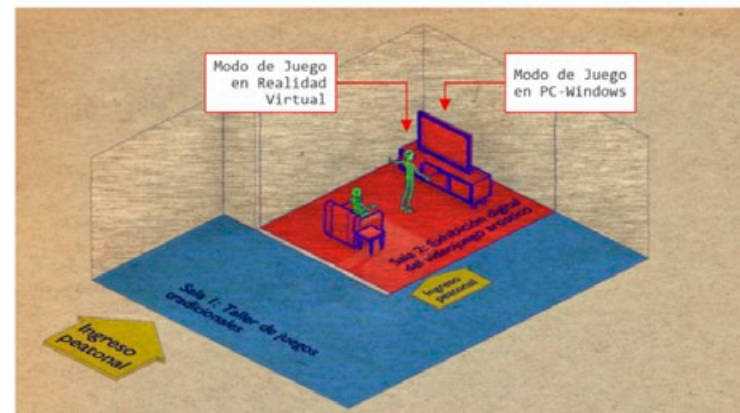


Figura 48 Planos de isometría – distribución detallada.

Cortés, A. (2024). *Perspectiva Isométrica del diseño de exposición* [Captura de pantalla] – Autoría propia.

Nota: En esta imagen puede verse el emplazamiento ya desde una vista isométrica que permite comprender el diseño espacial de la exposición.

Bogotá 19 de Octubre de 2024



Asunto: Invitación y confirmación de participación

Desde la Casa Cultural Miguel Carrasco CERTIFICAMOS QUE: el señor Alvaro Cortés Téllez identificado con C.C.: 80.491.419 presentará ante nuestra comunidad la exposición del proyecto artístico "Juegos en el tiempo, parábolas temporales de una infancia sin juguetes", que conforma el Trabajo de grado para optar al título como Maestro en Artes Visuales del Programa de Artes Visuales, Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades de la Universidad Nacional Abierta. Esta presentación se llevará a cabo en las instalaciones de la Casa Cultural Miguel Carrasco ubicada en el Barrio Versailles de la localidad de Fontibón en el marco del fin de semana cultural del 25 al 26 de Octubre de 2024.

Agradecemos la iniciativa y participación del proyecto .

Atentamente.

Ivan Santiago Casas Urrego
Casa Cultural Miguel Carrasco
C.C. 1016048282
culturalmiguelcarrasco@gmail.com

Figura 49 Carta de certificación de la Exposición.

Cortés, A. (2024). Documento de participación en la Exposición del Proyecto Artístico [Captura de pantalla] – Autoría propia.

Nota: En esta imagen se puede observar el documento redactado por el representante de la Casa Cultural Miguel Carrasco, consistente en la invitación a participar en la actividad cultural de la casa, consistente en la exhibición y exposición del proyecto artístico "Juegos en el tiempo, parábolas temporales de una infancia sin juguetes".



Figura 50 Mosaico de fotografía - Registro de la Exposición Artística en la Casa Cultural Miguel Carrasco

Cortés, A. (2024). Mosaico de fotografía - Registro de la Exposición Artística en la Casa Cultural Miguel Carrasco [Mosaico fotográfico] – Autoría propia.

Nota: En esta imagen se puede observar diferentes capturas fotográficas de registro de la Exposición Artística, realizada en la Casa Cultural Miguel Carrasco. Puede observarse imágenes del Taller Lúdico de Juegos Tradicionales, y de la Sala de la Instalación Digital.



Pendón de Sala 1: Talleres Lúdicos de Juegos Tradicionales.

Pendón de Sala 2: Exposición digital Videojuego Artístico.



Pendón 1: Entrada a Exposición.

Pendón 2: Entrada a Exposición.

Figura 51 Mosaico de Piezas Gráficas – Pendones

Cortés, A. (2024). Mosaico de fotografías – Piezas gráficas de la exposición - Pendones [Mosaico fotográfico] – Autoría propia.

Nota: En esta imagen se puede observar los diferentes pendones utilizados para señalar los espacios de la exposición y publicitar el evento de exposición.

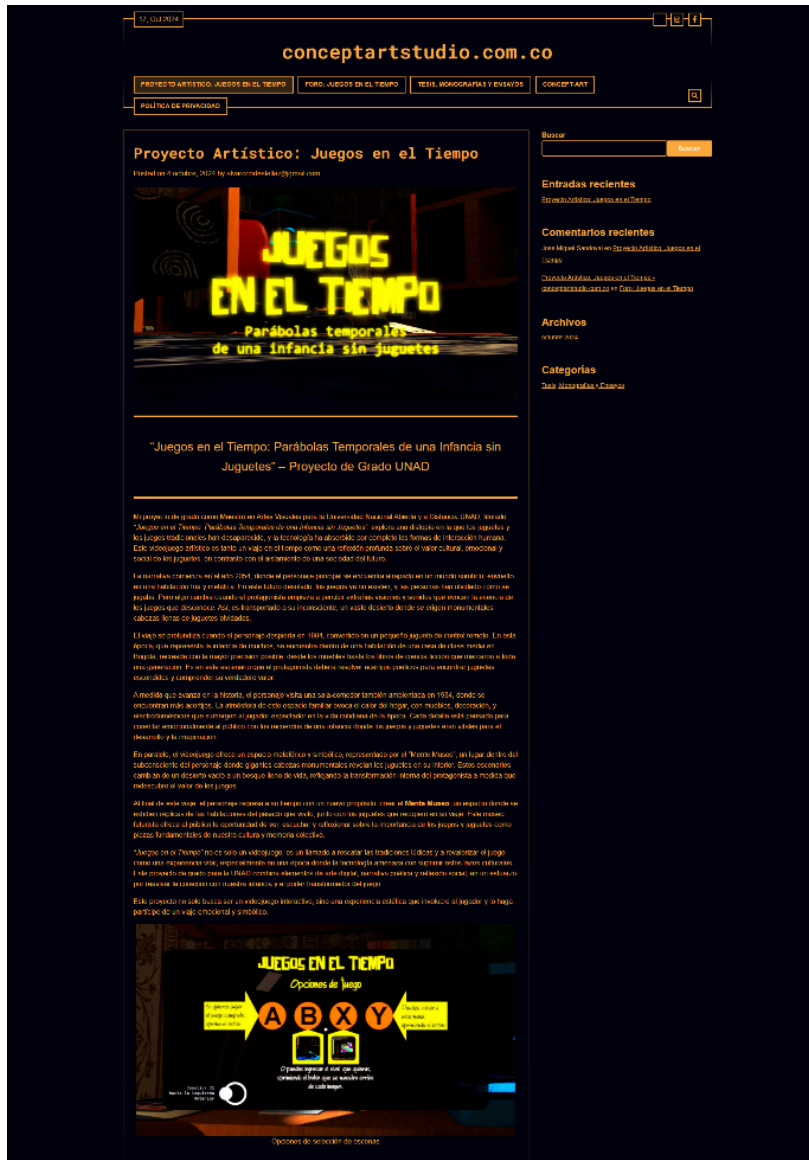


Figura 52 Captura de la Página – Sitio Web (One-Page) del Proyecto Artístico.

Cortés, A. (2024). Pantallazo del sitio web en WordPress [Captura de pantalla] – Autoría propia.

Nota: Diseño y maquetación del sitio web en WordPress..

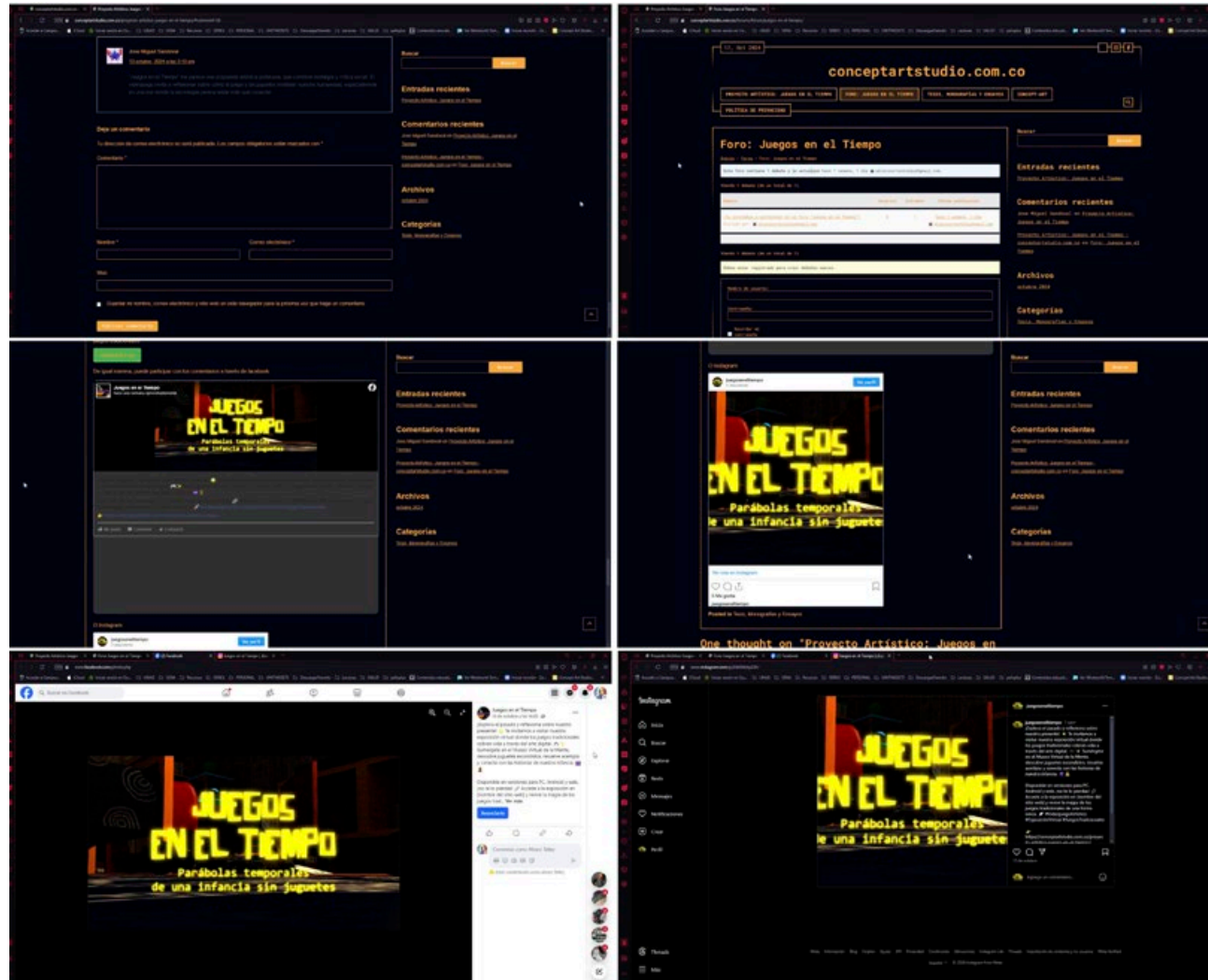


Figura 53 Foro del Proyecto Artístico.

Cortés, A. (2024). Pantallazo del foro de participación [Captura de pantalla] – Autoría propia.

Nota: Para efectos de procurar un contacto estrecho con el público se creó un foro a partir del cual las personas podrían participar exponiendo sus anécdotas y su experiencia con la obra artística.

4. Registro del Impacto de la Obra y Experiencia del Público

Durante la exposición en vivo de *Juegos en el Tiempo*, se utilizaron diferentes estrategias para comprender el impacto que la obra generó en el público, combinando entrevistas directas, análisis de interacciones digitales y observaciones cualitativas. Estas herramientas no solo permitieron medir el alcance de la obra, sino también profundizar en la conexión emocional y cultural que los asistentes establecieron con la misma.

En el espacio físico, las entrevistas realizadas a los asistentes y a un funcionario de la Casa Cultural Miguel Carrasco destacaron aspectos clave de la experiencia. Uno de los hallazgos más relevantes fue el impacto positivo del videojuego en la sensibilización y revalorización de los juegos tradicionales. A través de los talleres lúdicos, muchos participantes reflexionaron sobre las habilidades físicas requeridas para interactuar con juguetes reales, como la coordinación visomotora, y cómo estas habilidades se trasladan al ámbito digital en un videojuego que simula acertijos y desafíos físicos y mentales.

Especialmente significativo fue el contraste entre las generaciones presentes. Los adultos compartieron con los niños la nostalgia de juegos tradicionales que habían quedado en el olvido, mientras que los más jóvenes, especialmente aquellos provenientes de localidades de bajos recursos, descubrieron por primera vez una dimensión cultural y lúdica desconocida para ellos. Esta revelación subrayó el rol de la obra como un puente para conectar generaciones y contextos culturales.

El entorno físico también jugó un papel fundamental. La sala de exposición del videojuego, con una ambientación oscurecida y envolvente, facilitó una inmersión total en la narrativa y los acertijos de la obra. Este diseño permitió a los asistentes experimentar la aventura de forma más profunda, conectando emocionalmente con la historia y el mensaje subyacente del videojuego.

En paralelo, el entorno digital amplificó el alcance y la interacción con la obra. En el sitio web se creó un espacio de comentarios y un foro dedicado a la discusión de la obra artística, donde los visitantes compartieron sus opiniones y reflexiones sobre los juegos tradicionales y su experiencia con el videojuego. Este espacio no solo permitió reunir perspectivas diversas, sino que también proporcionó un marco cualitativo valioso para analizar el impacto emocional y cultural de la obra.

Las redes sociales, principalmente Facebook e Instagram, desempeñaron un papel clave en la circulación masiva del proyecto. A través de estas plataformas, se generaron discusiones y se incentivó la participación del público en torno a los tres espacios principales: la exposición física, el sitio web y las redes sociales. Estas interacciones permitieron recopilar no solo datos cuantitativos, sino también comentarios cualitativos que reflejaban el valor subjetivo y la conexión emocional que los participantes establecieron con la obra.

En conjunto, estas herramientas de análisis y participación revelaron que *Juegos en el Tiempo* logró generar una reflexión profunda sobre la importancia de los juegos tradicionales como patrimonio cultural. Asimismo, demostró su capacidad para sensibilizar a diferentes públicos y fomentar un diálogo intergeneracional sobre el valor de la ludicidad en el contexto contemporáneo.

El plan de circulación asegura que el proyecto trascienda los límites del taller y se convierta en una experiencia compartida, conectando a las audiencias con el mensaje crítico y cultural de la obra. Finalmente, en el último capítulo, se revisa la metodología de investigación-creación que sustentó todo el desarrollo del proyecto, destacando los aprendizajes y resultados obtenidos.



Figura 54 Fotografías de público asistente, en momento de entrevista

Cortés, A. (2024). Mosaicos de capturas a entrevistados en video [Captura de pantalla] – Autoría propia.

Nota: Las imágenes muestran capturas de pantalla, de las entrevistas en video realizado al público asistente.



Figura 55 Fotografía de niño visitante interactuando con el videojuego artístico

Cortés, A. (2024). Fotografía a jugador en actitud de interacción con el videojuego [Fotografía] – Autoría propia.

Nota: La imagen muestra la expresión facial del niño, mientras interactúa con videojuego, dejando una idea del impacto y nivel de inmersión emocional y sensitiva.



Figura 56 Captura de pantalla a comentarios en Redes Sociales

Cortés, A. (2024). Mosaicos de capturas comentarios redes sociales [Captura de pantalla] – Autoría propia.

Nota: Las imágenes muestran capturas de pantalla, a los comentarios realizados en redes sociales y el sitio web.



CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA PARTICIPACIÓN EN LA EXPOSICIÓN DE ARTE INTERACTIVA: "PROYECTO ARTÍSTICO – JUEGOS EN EL TIEMPO, PARÁBOLAS TEMPORALES DE UNA INFANCIA SIN JUGUETES"

Nombre del proyecto:	"Proyecto Artístico – Juegos en el Tiempo. Parábolas temporales de una infancia sin juguetes"
Autor:	Álvaro Cortés Téllez
Institución académica:	Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Fecha de la exposición:	26 de octubre de 2024
Ubicación de la exposición:	Sede Casa Cultural Miguel Carrasco – Calle 23ª Nro. 108-57

Estimado/a participante,

Al firmar esta lista de asistencia, usted confirma su participación en el evento y otorga su consentimiento para:

1. Registrar su asistencia en la exposición.
2. Autorizar la captura de fotografías y videos donde pueda aparecer su imagen y/o voz, y, en caso de ser necesario, permitir la realización de entrevistas breves.

3. Autorizar la participación de menores de edad bajo su supervisión (si aplica), permitiendo su registro en video, fotografía y entrevista, siempre con fines académicos.

Toda la información obtenida será tratada con confidencialidad y utilizada únicamente en el contexto de este proyecto de investigación-creación y su difusión académica.

Nombre del Participante	Firma del Participante	Teléfono o Email (opcional)	Participación de Menor (Si/No)	Nombre del Menor (si aplica)	Firma del Padre/Madre o Tutor (si aplica)
Daniela Hernández	<i>[Firma]</i>	3106201578	Si	Josser Santiago H	<i>[Firma]</i>
Ezequiel Acuña	<i>[Firma]</i>	312116402	Si	Miguel Valdés	<i>[Firma]</i>
Giovanni Ruiz	<i>[Firma]</i>	3146966861	Si	Fran Ruiz	<i>[Firma]</i>
Diana Morales Deira	<i>[Firma]</i>	3107730474			
Carolina Casas	<i>[Firma]</i>	3103029012			
Diana Castañeda	<i>[Firma]</i>	3187022420			
Sergio López	<i>[Firma]</i>	3027213961			
Isabell Ordoz	<i>[Firma]</i>	3189045290	Si	Miguel Angel Mora Ordoz	<i>[Firma]</i>
Olga Rocio López	<i>[Firma]</i>	3122091089	NO		
Sergio Alejandro Torres	<i>[Firma]</i>	3186508502	NO		
Carla A. Torres	<i>[Firma]</i>	3224003123	NO		
Daniela Torres C.	<i>[Firma]</i>	3144711520	NO		

IMPORTANTE: Al firmar en este documento, el participante y/o el tutor de un menor confirman que:

- Han leído y entendido el propósito de capturar imágenes, videos y entrevistas en el evento.
- Consienten en la participación y registro del evento, con la posibilidad de revocar el consentimiento en cualquier momento y solicitar la eliminación de cualquier material en el que se encuentren incluidos.

¡Gracias por su participación y colaboración en esta experiencia artística!

Figura 57 Lista de asistencia al evento de exposición

Cortés, A. (2024). Mosaicos de capturas comentarios redes sociales [Captura de pantalla] – Autoría propia.

Nota: Las imágenes muestran capturas de pantalla, a los comentarios realizados en redes sociales y el sitio web.

Metodología de Investigación-Creación para “Juegos en el Tiempo: Parábolas temporales de una infancia sin juguetes”.

1. Introducción:

La investigación-creación ofrece un marco metodológico que integra el análisis crítico con la práctica artística, convirtiendo el proceso creativo en un espacio de aprendizaje y reflexión. Este capítulo detalla las fases de investigación, experimentación y producción que estructuraron el proyecto, mostrando cómo cada una contribuyó a materializar su visión.

2. Investigación

La investigación inicial estableció las bases conceptuales y teóricas del proyecto, orientándose hacia la comprensión del valor cultural y educativo de los juegos tradicionales. Esta fase consolidó una narrativa crítica y social que fundamenta la obra.

A. Exploración de Base Teórica, Artística y Técnica

a. Antecedentes y marco teórico:

Se analizaron los juegos tradicionales desde una perspectiva antropológica, cultural y psicológica, explorando su impacto en el aprendizaje y la socialización.

b. Referentes y marco artístico:

Se estudiaron obras que abordan los juegos como objeto artístico, estableciendo vínculos entre el arte contemporáneo y las tradiciones lúdicas.

c. Referentes y marco técnico:

Se investigaron prácticas de game art y tecnologías interactivas para definir las herramientas que integrarían lo tradicional con lo digital.

B. Exploración Conceptual y Documentación Temática**a. Referencias históricas:**

El análisis de los juegos tradicionales permitió comprender su significado cultural y su papel en la construcción de identidad y comunidad

b. Marco del game art:

Se revisaron proyectos que exploran memoria, nostalgia y crítica tecnológica, fortaleciendo el enfoque conceptual del videojuego.

C. Análisis de Fuentes Visuales (Arquitectura, Tecnología, Diseño y Estética)**a. Referentes de estilos visuales:**

Se recopiló referencias estéticas de los años 80 para construir una ambientación nostálgica que refuerce la conexión emocional con el espectador.

b. Referentes de narrativa cinematográfica:

El estudio de relatos de ciencia ficción inspiró la atmósfera distópica del juego y su discurso crítico.

D. Desarrollo del Concepto Artístico

Con base en la información recabada, se definió un concepto artístico que articula la pérdida de prácticas lúdicas en un futuro distópico con la exploración de su valor como patrimonio cultural, logrando una narrativa poética y reflexiva.

E. Contribución a los Resultados Conceptuales.

La investigación consolidó una base crítica y teórica que orientó las decisiones artísticas y narrativas del proyecto. La selección de juegos tradicionales y su integración en la historia se fundamentaron en este análisis, permitiendo que cada elemento reforzara el discurso sobre su pérdida y relevancia. La estética contrastante entre pasado y futuro acentuó el impacto crítico de la obra.

3. Bocetaje

En esta fase se tradujeron las ideas conceptuales en los primeros trazos visuales y narrativos, explorando estética, escenarios y personajes. También se definieron mecánicas de juego e interfaces, estableciendo una base visual e interactiva para el desarrollo.

A. Esquemas Visuales y Narrativos

a. Bocetos gráficos:

Se diseñaron escenarios y elementos visuales que reflejan la dualidad entre el pasado (juegos tradicionales y estética de los años 80) y el futuro (inspiración cyberpunk y tecnología).

b. Storyboards:

Se trazaron secuencias narrativas e interacciones para guiar la experiencia del jugador a través de metáforas visuales y objetos simbólicos.

B. Prototipos de Interfaces y Mecánicas

Se desarrollaron prototipos para explorar mecánicas de juego que promuevan el redescubrimiento emocional de los juguetes tradicionales, alineándose con el objetivo de generar una experiencia inmersiva y reflexiva.

C. Contribución a los Resultados Conceptuales.

El bocetaje permitió materializar el discurso crítico de la obra en imágenes y dinámicas de jue-

go. La representación del contraste entre pasado y futuro y la integración de mecánicas centradas en la exploración consolidaron la narrativa y la conexión emocional con el jugador.

4. Experimentación

Esta fase se centró en la prueba de materiales, técnicas visuales, programación e interactividad para afinar la experiencia sensorial del jugador. Se evaluaron efectos y atmósferas para garantizar coherencia y efectividad en la transmisión del mensaje.

A. Pruebas con Materiales y Técnicas Visuales

Se experimentó con ilustración digital, animación y diseño sonoro para evocar nostalgia y la sensación de pérdida del tiempo.

B. Exploración de Programación Creativa e Interactividad

Se probaron diferentes mecánicas de juego e interacciones en Realidad Virtual para potenciar la inmersión y reforzar la carga simbólica de la obra.

C. Contribución a los Resultados Conceptuales.

La experimentación transformó los conceptos visuales y narrativos en experiencias sensoriales envolventes. Las decisiones en efectos visuales y sonoros enfatizaron la melancolía del pasado y la desconexión del futuro, fortaleciendo el mensaje crítico del videojuego.

5. Producción y Refinamiento

En esta fase se crearon los elementos definitivos del juego, integrándolos en el motor para consolidar la experiencia interactiva. Se realizaron pruebas de optimización para garantizar jugabilidad y fidelidad estética.

A. Producción de Elementos Visuales y Sonoros

Tras definir la dirección artística y conceptual, se produjeron los escenarios, personajes y efectos visuales y sonoros finales, manteniendo coherencia narrativa y estética.

B. Implementación y Codificación Final

Se integraron los componentes visuales, sonoros y narrativos en el motor de juego, ajustando la programación para garantizar una experiencia fluida y eficiente.

C. Ajustes y Optimización de la Experiencia.

Con base en pruebas de usuario, se refinaron jugabilidad, narrativa y efectos para optimizar la inmersión y el impacto emocional.

D. Contribución a los Resultados Conceptuales.

La producción consolidó el discurso crítico de la obra en una experiencia interactiva cohesiva. Cada decisión técnica y artística se orientó a maximizar la carga poética y reflexiva del videojuego, logrando una integración efectiva entre lo visual, lo narrativo y lo lúdico.

6. Montaje

El montaje se centra en la preparación y disposición de la obra para su exhibición en espacios físicos y digitales, como un museo virtual o una instalación interactiva. También incluye la documentación del proceso y la interacción del público. Su propósito es crear un entorno inmersivo que combine lo digital y lo tradicional, resaltando la relevancia cultural de los juegos tradicionales.

A. Preparación de la Instalación en Espacios Físicos y Digitales

a. Diseño de exhibición:

Se diseñaron espacios expositivos adaptados a entornos físicos y digitales, garantizando una experiencia que dialogue con lo tradicional y lo contemporáneo.

b. Exposición física:

Se dispusieron áreas para la interacción directa con juegos tradicionales, enfatizando su importancia en el desarrollo social y cultural.

c. Instalación Digital:

Se implementó un recorrido en Realidad Virtual y PC que reforzó la conexión entre los juegos tradicionales y su reinterpretación en el ámbito digital, promoviendo una experiencia híbrida e inmersiva.

7. Creación del Documento de Grado

A. Redacción del Marco Teórico y Conceptual

a. Revisión y Profundización Teórica:

Se elabora el marco teórico, recopilando y organizando los antecedentes, perspectivas antropológicas, psicológicas y culturales sobre el juego tradicional, el game art y la tecnología aplicada al arte. Esta sección incluirá la investigación sobre la historia y evolución cultural del juego, así como la relevancia social de los juegos tradicionales en el desarrollo humano.

b. Desarrollo Conceptual:

Se define el concepto general de la obra, detallando los puntos clave, como el “rescate del juego como tradición y patrimonio”, el “pasado abstracto del juego” y el “fantasma del juego que se abandona”. Cada concepto se presenta como un aporte a los discursos contemporáneos del arte interactivo y del patrimonio cultural.

B. Documentación del Proceso Creativo y de Producción

a. Registro de la Creación y Evolución de Bocetos y Prototipos:

Se detallan las decisiones visuales y narrativas tomadas en la fase de bocetaje, explicando cómo cada diseño de escenario, personaje y mecánica de juego contribuye a la estética y narrativa de la obra. Esta etapa incluye el análisis de la evolución estética y funcional desde los primeros prototipos hasta las versiones finales.

b. Proceso de Producción y Refinamiento Técnico:

Se describe el proceso de creación de los elementos visuales, sonoros y la programación, explicando cómo se optimizaron y ajustaron para lograr la inmersión del espectador. También se incluye la documentación de las pruebas de experiencia y los ajustes realizados para mejorar la interacción y el impacto emocional del juego.

C. Detalles del Montaje y Exhibición de la Obra

a. Descripción del Montaje Físico y Digital:

Se presentan los elementos clave de la instalación en el espacio expositivo y su disposición tanto en formato físico como digital. En esta sección, se explica la intención de los talleres lúdicos en espacios abiertos, la importancia de los ambientes oscuros para la Realidad Virtual y la disposición de los juegos tradicionales en la casa cultural, junto con las justificaciones de cada espacio y su relación con la obra.

b. Documentación de la Interacción y Recepción del Público:

Se incluye un registro visual y analítico de la reacción de los asistentes, sus interacciones con los juegos tradicionales y el videojuego artístico. Esto permitirá evaluar cómo el público experimentó las conexiones entre lo digital y lo tradicional, el éxito en la transmisión del mensaje de la obra, y su efecto en la percepción cultural de los juegos tradicionales.

D. Reflexión Final y Aportes al Campo del Game Art y el Patrimonio Cultural

a. Evaluación del Impacto y Relevancia:

Se concluye con un análisis del impacto del proyecto en el ámbito académico y cultural, examinando su aporte al game art, a la sensibilización sobre los juegos tradicionales y al diálogo entre tecnología y patrimonio cultural.

b. Proyecciones Futuras:

Se plantea cómo el proyecto puede evolucionar o inspirar nuevas investigaciones o producciones

artísticas, contribuyendo al desarrollo de metodologías que integren el game art y el arte interactivo en la preservación del patrimonio cultural.

E. Contribución a los Resultados Conceptuales.

El documento de grado articula y valida las decisiones conceptuales, artísticas y técnicas tomadas a lo largo del proceso, consolidando una perspectiva integral del impacto cultural de la obra

Marco Teórico y Conceptual: Fundamenta el rescate del juego tradicional como patrimonio, abriendo líneas de investigación en el game art y la sensibilización cultural.

Documentación del Proceso Creativo y de Producción: EVisibiliza la evolución estética y narrativa de la obra, resaltando el arte interactivo como herramienta de crítica social.

Detalles del Montaje y Exhibición de la Obra: Evidencia cómo las estrategias expositivas potencian el impacto emocional y reflexivo del público.

Reflexión Final y Aportes: Evalúa el impacto del proyecto y su potencial como referente en la intersección entre tecnología y patrimonio, promoviendo nuevas perspectivas en el arte interactivo.



**Capítulo 4.
Conclusiones y
reflexiones finales**

Conclusiones del proyecto artístico

A partir del desarrollo del proyecto “Juegos en el Tiempo: Parábolas temporales de una infancia sin juguetes”, se han alcanzado conclusiones fundamentales, estructuradas en relación con los propósitos generales y específicos del trabajo:

Revalorizar los juegos tradicionales como herramientas críticas de aprendizaje social y cultural: Se logró demostrar que los juegos tradicionales no solo son parte del pasado, sino que siguen siendo relevantes en la construcción de la identidad y la memoria colectiva. Su integración en un videojuego artístico ha permitido resignificarlos y adaptarlos a la era digital sin perder su esencia.

Análisis de los juegos tradicionales desde una perspectiva antropológica y cultural: La investigación-creación permitió explorar el impacto de los juegos tradicionales en la transmisión de valores y conocimientos intergeneracionales, evidenciando su papel en el desarrollo social y cognitivo de las personas.

Diseño de un videojuego artístico con narrativa inmersiva: Se logró consolidar un medio interactivo que sensibiliza al espectador sobre la desaparición progresiva de las tradiciones lúdicas. El videojuego no solo es un medio de entretenimiento, sino también una plataforma para la reflexión y el aprendizaje.

Implementación de estrategias de difusión y exposición: La instalación digital y la

incorporación de realidad virtual permitieron ampliar el impacto del proyecto, integrando experiencias sensoriales y participativas que reforzaron la conexión del público con la obra.

Elaboración de un documento académico que articula teoría y práctica: Se estableció un marco teórico sólido que sustenta la importancia del game-art como vehículo para la preservación del patrimonio cultural, demostrando la viabilidad del arte digital en la resignificación de elementos tradicionales.

Impacto del videojuego como herramienta pedagógica: Se evidenció que el videojuego puede ser un recurso didáctico que fomente el aprendizaje de la historia cultural, promoviendo el reconocimiento del valor de las prácticas lúdicas en la construcción de comunidad.

Exploración de la interactividad como medio expresivo: Se confirmó que el arte interactivo potencia la participación del espectador, permitiendo que la experiencia del usuario influya en la interpretación de la obra y genere un vínculo emocional con los contenidos.

Reflexiones como futuro artista visual

El desarrollo de este trabajo de grado ha generado reflexiones profundas sobre mi papel como artista visual y el impacto de mi obra en el contexto cultural y tecnológico:

Compromiso con la preservación del patrimonio cultural: La necesidad de rescatar y revitalizar elementos del pasado es fundamental en mi práctica artística. Seguiré explorando estrategias que permitan generar diálogos entre la tradición y la contemporaneidad.

Arte como herramienta crítica y de sensibilización: Mi trabajo no solo debe centrarse en la estética, sino en la capacidad del arte para cuestionar, provocar reflexiones y generar conciencia sobre problemáticas socioculturales.

Interdisciplinariedad como base del proceso creativo: La integración de distintas disciplinas, como la antropología, la tecnología y la educación, ha enriquecido mi proceso artístico. Seguiré investigando cómo combinar estos elementos para fortalecer mi discurso visual.

Interactividad y experiencia del espectador: La participación activa del público en la obra genera una conexión más profunda y significativa. En futuros proyectos, buscaré expandir este enfoque para que el espectador sea parte del proceso creativo.

Diálogo intergeneracional a través del arte: La posibilidad de conectar generaciones mediante la recuperación de tradiciones lúdicas reafirma el poder del arte para unir experien-

cias diversas. Continuaré desarrollando proyectos que fomenten la interacción entre distintas edades y contextos socioculturales.

Innovación en los medios digitales: El uso de la tecnología no debe verse como una amenaza para las tradiciones, sino como una herramienta para amplificar su impacto y resignificarlas. Exploraré nuevas tecnologías para seguir creando obras que generen impacto en la sociedad.

Responsabilidad del artista en la era digital: La creación artística debe asumir un compromiso ético con la cultura y la memoria. Mi práctica futura estará enfocada en desarrollar obras que no solo sean visualmente atractivas, sino que también aporten al debate cultural y social.



Referencias

Referencias

ARTEINFORMADO. (1970a, agosto 22). *Daniel Joglar. Artista, Comisario*. <https://www.arteinformatado.com/guia/f/daniel-joglar-32296>

ARTEINFORMADO. (1970b, agosto 22). *El juguete rabioso, Exposición, ene 2019*. <https://www.arteinformatado.com/agenda/f/el-juguete-rabioso-170605>

Baduel, G. (2016, 9 diciembre). *Muñecos de cartón, a completar por sus dueños*. Clarín. https://www.clarin.com/arq/disenio/Munecos-carton-completar-duenos_0_HyV-tPcvme.html

Ballarín, L. B. (2008). *Matteo Bittanti y Domenico Quaranta. Gamescenes. Art in the Age of Videogames. Andy Clarke y Grethe Mitchell (Eds.). Videogames and art*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3015602>

Bittanti, M. (n.d.). *GAMESCENES*. GAMESCENES. <https://www.gamescenes.org/>

Bjorklund, D. F., & Pellegrini, A. D. (2000). *The Origins of Human Nature: Evolutionary Developmental Psychology*. American Psychological Association.

Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica. México

- Casas, María Victoria. (2013). *La investigación-creación en las artes: Reflexiones para la acreditación de programas de artes en Colombia*. Editorial Universidad de los Andes.
- Chevenement, J. P. (2023). *Juego Infantil Y Su Metodología, El*. Ediciones De La U.
- Codina, D. B., Soler, G. P., Gordils, M. P. S., Rodríguez, F. L., Gaité, M. J. M., Bishop, A. J., Ferreres, J. O., Coma, O. C., Pérez, M. G., & Mombiela, T. V. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Graó.
- Continúa «Arte en juego» en Fundación Proa: una muestra para celebrar y divertirse. (s. f.). <https://www.comunidadpan.co/arte/arte-en-juego-proa>
- Couso, M. (2023). *Cerebro, infancia y juego: Cómo los juegos de mesa cambian el cerebro (Imago Mundi)*. Ediciones Destino.
- De Acción, N. (2023, 17 marzo). *Exposición sobre juegos tradicionales de calle*. <https://www.notas-deaccion.com/2011/07/exposicion-sobre-juegos-tradicionales.html>
- Delval, J. A. (1994). *El desarrollo humano*. SIGLO XXI Editores.
- Democracia, R. (2014, 8 marzo). «Rayuelarte» de Marta Minujín en París. Diario Democracia. <https://www.diariodemocracia.com/vida/sociedad/77442-rayuelarte-marta-minujin-paris/>
- Dunn, J. (2004). *Children's Friendships: The Beginnings of Intimacy*. Blackwell Publishing.
- Flores, V. (2021, 31 diciembre). *La experiencia lúdica del arte*. Revista Magenta. <https://www.revistamagenta.com/la-experiencia-ludica-del-arte/>
- Gainza, P. D. E. (s. f.-a). *Conversaciones con Jorge Fukelman. psicoanálisis: juego e infancia*. LUMEN (ARGENTINA).

Gainza, M. y Lares M. (2015): Texto establecido de “Ponerse en juego”, Seminario de Jorge Fukelman en el Círculo psicoanalítico del Caribe. Buenos Aires, Grupo Editorial Lumen.

Gardner, H. (1983). Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences. Basic Books.

Ginsburg, K.R. (2007) The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. Pediatrics, 119, 182-191. - References - Scientific Research Publishing. (s. f.). <https://www.scirp.org/%28S%28i43dyn45teexjx455qlt3d2q%29%29/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=1261786>

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist, 69*(1), 66-78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>

Healey, A., & Mendelsohn, A. L. (s. f.). *Selecting Appropriate Toys for Young Children in the Digital Era. Pediatrics.* <https://doi.org/10.1542/peds.2018-3348>

Huizinga, J., & Wunschel, A. (2023). *Homo Ludens: Versuch Einer Bestimmung Des Spielelements der Kultur. Mit Der Rektoratsrede Von 1933 «Uber Die Grenzen von Spiel Und Ernst in Der Kultur».* Brill U Fink.

Huizinga, J. (1938). Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture. Beacon Press.

Juego de manos. (s. f.). <https://www.matildemarin.com/portfolios/juego-de-manos-2/>

María Luisa Bemberg. (s. f.). <http://www.marialuisabemberg.com/juguetes.html>

Matteo, B., & Quaranta, D. (2006). Gamescenes, art in the age of videogames, edited by Matteo

Bittanti, Domenico Quaranta, texts by. . . *ResearchGate.* <https://www.researchgate.net/>

- publication/273946713_Gamescenes_art_in_the_age_of_videogames_edited_by_Matteo_Bittanti_Domenico_Quaranta_texts_by_alphabetical_order_Matteo_Bittanti_et_al
Obras – León Ferrari. (s. f.). <https://leonferrari.bellasartes.gob.ar/obras/>
- Payne, V. G., & Isaacs, L. D. (2017). *Human Motor Development: A Lifespan Approach*. McGraw-Hill Education.
- Panksepp, J. (1998). *Affective Neuroscience: The Foundations of Human and Animal Emotions*. Oxford University Press.
- Pecci, M. (2023). *El juego infantil y su metodología. Grado Superior*. Mc Graw Hill Interamericana.
- Piaget, J. (1932). *The Moral Judgment of the Child*. Free Press.
- RADAR Ocio, *Cultura y Estilos en Página/12*. (s. f.). <https://www.pagina12.com.ar/2001/suple/Radar/01-09/01-09-30/nota4.htm>
- Scheines, G. (2017). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires, Espíritu Guerrero Editor.
- Torrance, E. P. (1962). *Guiding Creative Talent*. Prentice-Hall.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Yogman, M. W., Garner, A. S., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2018). The Power of Play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3). <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>
- Zorraquin, A. (2022, 13 abril). *Arte en juego: las siete obras esenciales para ver en la última semana*