UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

Educadora de educadores

FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

ACTA DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Los profesores abajo firmantes, constituidos como Jurado Calificador para presenciar y evaluar la sustentación del Trabajo de Grado titulado: El video-juego a través del video-juego.

Presentado por el (la, los, las) estudiantes (s) : Andrés Arce y Angélica Rodríguez

Consideramos que dicho trabajo cumple con los requisitos y condiciones necesarios para su aprobación por las siguientes razones:

1. Porque el documento da cuenta de una praxis pedagógica con un diseño Gestión de material didáctico.

2. El diseño de los talleres enriquece las prácticas relacionadas con educación no formal.

3.

	NOMBRE	FIRMA	NOTA
Jurado 1- lector	Ana María Villate (dis)	Ana María Villate	3.2
Jurado 2 -lector	Zulma Sánchez (met)	[firma]	4.2
Jurado 3 -asesor	Juan Carlos Ramos (Ase.)	Juan C. Ramos	4.0
Jurado 4 - asesor			

CALIFICACIÓN FINAL (Promedio aritmético): 38

DISTINCIONES

Fecha: 7 marzo 2014

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

EL VIDEOJUEGO A TRAVÉS DEL VIDEO – JUEGO: UN ACERCAMIENTO A LOS LENGUAJES VISUALES Y COMUNICACIONALES BÁSICOS DEL VIDEOJUEGO A PARTIR DE UN LABORATORIO LÚDICO.

ANDRÉS RICARDO ARCE VELÁSQUEZ

JULLY ANGÉLICA RODRÍGUEZ MALPICA

Tesis presentada para optar al grado de Licenciados en Artes Visuales

Profesor Guía:

Doc. Juan Carlos Ramos

Bogotá, Colombia

2014

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado.
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca de la Facultad de Bellas Artes.
Titulo del documento	El videojuego a través del video – juego: un acercamiento a los lenguajes visuales y comunicacionales básicos del videojuego a partir de un laboratorio lúdico.
Autor(es)	Andrés Ricardo Arce Velásquez Jully Angélica Rodríguez Malpica
Director	Doc. Juan Carlos Ramos.
Publicación	Biblioteca de la Facultad de Bellas Artes.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional.
Palabras Claves	Juego, videojuego, análogo, digital, ludología, narratología, informalidad, lenguaje conativo, inmersión, interfaz, interactividad, experiencia autobiográfica.

2. ¡Descripción
En este trabajo de grado el lector encontrara una experiencia desarrollada a partir de un laboratorio de videojuegos, con el que se quiso brindar un espacio para el tejido de relaciones desde el afecto, el aprendizaje y la conciencia del lenguaje del videojuego. Además desde una serie de anécdotas se pretende aclarar y ubicar el desarrollo de la experiencia obtenida, teniendo como punto central el acercamiento a través del video-juego a los videojuegos tanto en el ámbito académico e informal en el barrio Catilla de Bogotá. Partiendo de anécdotas que van describiendo tres momentos con los cuales pretendimos acercarnos a la realidad de los videojuegos, sus lenguajes y de los componentes disciplinares que la componen.

3. Fuentes
• Alemany R. & Chico F. (2012). *Ciberliteratura i comparatisme ciberliteratura y comparatismo.* Alacant: Quinta Impresión. • Belli Simone & López Cristian (2008). Breve historia de los videojuegos. Academia.edu: Athenea Digital. Recuperado de http://www.academia.edu/214747/Breve_historia_de_los_videojuegos • Cubillos J. & Peláez L. (2012). *Los videojuegos como herramienta educativa y cultural de la sociedad, generadores de conocimientos e imaginarios*. Cuarto encuentro de bibliotecas en tecnologías de la información y la comunicación. Recuperado de http://repositorio.bibliotic.info/IMG/pdf/bibliotic2012-110-ponencia-okasastudios.pdf • Domínguez J. & Luque R. (2011). *Tecnología digital y realidad virtual.* Madrid: Síntesis. • Escribano F. (2012,09). El lenguaje de los videojuegos. *Revista de estudios de juventud. (98),* p.51- 89. Recuperado de http://www.injuve.es/observatorio/infotecnologia/n%C2%BA-98-videojuegos-y-juventud • Esnaola, Graciela Alicia (2006). *Claves culturales en la construcción del conocimiento: ¿qué enseñan los videojuegos?* Buenos Aires: Alfagrama. • Frasca, G. (2012). *Los videojuegos enseñan mejor que la escuela.* Youtube: Tedx Talks. Recuperado de http://www.youtube.com/watch?v=TbTm1Lkm18o • Heredia, Carla Estrella (2011). *Antropología de los mundos virtuales: avatares, comunidades y piratas digitales.* Quito: FLACSO Abya-Yala de la Universidad Politécnica Salesiana.

- Ortiz, Rafael (2010). *Experimentos con lo imposible: memorias de los laboratorios de investigación-creación en artes visuales 2004-2009.* Bogotá: Ministerio de Cultura.
- Ruiz M. F. (2011). Elementos visuales y expresivos en la interactividad del videojuego. *RAZÓN Y PALABRA, Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación* (75), 6.
- Wolf, M.J.P & Perron Bernard (2003). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats, Revista de Comunidad Audiovisual,* (4), 17.

4. Contenidos

En este texto el lector se aventurara a una aproximación al mundo de los videojuegos. La ruta de viaje inicia desde la contextualización histórica y el acercamiento al campo de estudio de este. Se pasa después a las ideas gestantes que dieron nacimiento a la práctica e intereses que convocaron a la misma. Para finalizar su recorrido con un ejercicio de contemplación de las experiencias, por medio de los diarios de campo, los cuales están organizados en varios momentos.

En el primer momento se cuenta como se consolido la población de trabajo, el cómo se llego a esta y como nos apropiamos del espacio informal del parque.

En el segundo momento El videojuego desde el juego, narra los juegos creados que tienen como intención el generar por medio del afecto y la exploración una aproximación y apropiación del lenguaje de los videojuegos.

Y en el tercer y último momento El videojuego desde el Video-Juego se integra el video a la experiencia de juego, con la que se quiere hacer explicita la experiencia del video en el videojuego.

5. Metodología

El aspecto metodológico se da desde la ludología, retomando autores como Gonzalo Frasca y Oliver Pérez Latorre se genera acercamientos desde la experiencia video-lúdica que propone el videojuego, hasta la estructura de sus elementos comunicacionales, tales como la inmersión, la interactividad y sus elementos visuales.

6. Conclusiones

- Los campos de estudio de los videojuegos es muy limitante y todavía se encuentra en constante construcción, por lo tanto generar experiencias, investigar algún tema en específico con los videojuegos o imaginar mil maneras de acercarse a este mundo es muy bienvenido.
- Como licenciados en Artes Visuales debemos darle importancia a este mundo de los videojuegos, ya que desde nuestra propia experiencia y punto de vista, propiciaríamos y brindaríamos grandes aportes a este campo muy poco investigado en términos de lo social, pedagógico, artístico, subjetivo, estético o lúdico.
- Durante el primer momento del laboratorio, es decir el de la cueva de colores (carpa), se pudo concretar la intencionalidad de consolidar un grupo estable, dado los dispositivos que permite el mismo medio de los videojuegos y que, al contrario de lo que creíamos en un principio, brinda procesos de socialización, de reconocimiento y respeto por el otro, de dialogo desde los relatos que presenta cada videojuego y permitió además oxigenar las confraternidades que fueron fundamentales durante los siguientes momentos del proyecto.
- La informalidad fue algo que nos preocupó por algún momento, ya que nunca negamos la posibilidad de quedar totalmente solos en el proceso, ya fuera por no haber logrado la acogida que tanto arriesgamos tener, y que gracias a las dinámicas que se brindaron en el espacio, logramos. Una de ellas surgió durante el proceso, ejemplificada en como los niños nos ayudaban a armar la carpa, y que permitió un apoderamiento del espacio y lo que en él se brindaba por parte nuestra. Este reconocimiento fue una constante, aun después, cuando los niños nos ayudaban a hacer y disponer del espacio para el segundo momento del proyecto, es decir, el de los juegos.

- Los Juegos que llevamos a cabo permitieron reconocer que se puede llevar a cabo dinámicas, en este caso lo fue en el juego y posteriormente desde el video, que permitan transformar la experiencia del videojuego a una experiencia totalmente analógica, con material reciclable o de poco costo, ya fuera el caso de cuando nos tocó tener algún tipo de gasto económico, y que ejemplifica las posibilidades creativas e imaginativas con las que se pueden abordar este tema de los videojuegos.

- El cuerpo, el sonido y el color como metáforas de la interfaz, la interactividad y la inmersión, fueron también otros de los elementos que permitieron pensar y retroalimentar cada uno de los distintos juegos que se llevaron a cabo en el laboratorio.

- La informalidad es algo difícil de trabajar, pero creer, cuidar y respetar quienes se vallan involucrando en el proyecto es algo muy importante, ya que por ejemplo llamar por el nombre a alguien que ya ha venido dos veces, como brindándole poco a poco la responsabilidad de liderar u organizar alguna actividad, permitió que muchos de los niños(as) que participaron en alguna actividad, volvieran con toda la disponibilidad de querer colaborar y dejarse sorprender por los juegos que les llevábamos.

- Los juegos planteados se dinamizaron tanto a nivel del grupo, como con las intencionalidades que se quisieron llevar a cabo en cada una de las experiencias, pero además de ello permitió re-significar y retroalimentar el espacio dándole significantes tanto para los que participaron en el proyecto, como para la tesis y de lo que esperábamos en cada una de las propuestas.

- La propuesta que se llevó a cabo con el Donkey Kong, fue la única que se realizó con el tema del video, pero esto permitió dejar la perspectiva de seguir jugando con las posibilidades visuales que permite el video, ya sea desde los planos, como se hizo en este, o con otro elemento que permita el video.

- Permitir que los niños(as) tomaran una cámara o algo del equipo tecnológico genero un mayor acercamiento a las intencionalidades que manejábamos como grupo, es decir, en un espacio informal quienes llevábamos a cabo la investigación solo éramos detonadores de tales experiencias, permitiendo con ello una relación más horizontal y personal con los niños(as) que participaron y que nos ayudaron a que el espacio fuera posible durante su desarrollo.

- Tener en cuenta las variables del clima, las horas de almuerzo, el respeto por quienes se acercaban a preguntar de que trataba todo el proyecto, sucediendo esto a veces en su mayoría con algún Padre que deseaba conocer en que estaba participando su hijo(a), todo esto son posibilidades y variables que se detonaron en el espacio por su naturaleza informal, y que en algunos momentos, se pasaron por alto.

Elaborado por:	Arce Velásquez Andrés Ricardo; Rodríguez Malpica Jully Angélica
Revisado por:	Doc. Juan Carlos Ramos

Fecha de elaboración del Resumen:	05	Marzo	2014

Contenido

Agradecimiento 10

Introducción..... 11

CAPITULO I EL VIDEOJUEGO; HECHO POR "VAGOS" PARA "VAGOS".. 15

1.1 Bienaventurado sea el ocio..... 16

1.2 Una breve historia del inicio de los videojuegos..... 19

1.3 Campos de estudio en los videojuegos y algo sobre el mundo de los sentidos; la interfaz olvidada 22

CAPÍTULO II DESEMPOLVANDO EL SÚPERNINTENDO 26

2.1 Antecedentes personales 27

2.2 Cuando el artista piensa en juguetes 36

2.3 Erase un videojuego que no fue bit..... 41

2.4 De un rompecabezas pixelado a la anatomía de un parqué..... 49

CAPITULO III PRIMER MOMENTO EN EL LABORATORIO DE VIDEOJUEGOS: ¿HA COMO LOS VIDEOJUEGOS? 51

3.1 Bienvenido a la cueva de colores ¿Qué es esto? 52

3.2 Como un pequeño error ocasiona un gran descubrimiento..... 57

3.3 Inmersiones y confraternidades..... 63

3.4 Interpretaciones en la cueva de colores..... 67

CAPITULO IV EL VIDEOJUEGO DESDE EL JUEGO..... 68

4.1 Atrapa colores 69

4.2 Tiro al color..... 74

4.3 Paisaje sonoro..... 82

4.4 Madriguera en el alba..... 88

4.5 Madriguera en el ocaso 96

4.6 Los exploradores 100
4.7 Algo 106
4.8 Análisis e interpretación de la experiencia obtenida del videojuego a través del juego 108

CAPITULO V EL VIDEOJUEGO DESDE EL VIDEO-JUEGO 140

5.1 Planeación de Donkey Kong 141
5.2 Donkey Kong 149
5.3 Interpretaciones obtenidas con un gorila de peluche 156

CAPITULO VI ¿GAME OVER…? 158

BIBLIOGRAFÍA 162

ANEXOS 165

A mi madre, por el papel de heroína en la historia de mi vida y su incondicional apoyo. A la familia Arce Velásquez por el don de la paciencia y su aliento. Al niño interior que todos albergamos, por su inspiración en cada trazo de color que compone este sueño, juego y viaje aventurero.

Angélica

A mis padres, por albergar en mí su candor y perseverancia ante cualquier propósito. A mi hermano Cristian por su humor satírico que oxígeno a cada instante el proyecto y por su cooperación durante las vicisitudes del laboratorio.

Andrés

"Si el mundo fuera claro, el arte no existiría".

Albert Camus

"Experiencia es el nombre que damos a nuestras equivocaciones"

Oscar Wilde

"El principio del conocimiento es el no saber; como el de verdad a la duda"

Gonzalo Arango

Agradecimientos

Quisiéramos agradecer al docente Andrey González por sus aportes en la sistematización de la experiencia y por enseñarnos los principios del Edupunk. A Natali Buenaventura, por indicarnos la génesis del camino en lo teórico y práctico de los videojuegos, y sobre todo, por animarnos a creer en nuestro proyecto. A la docente Zulma Sánchez por acompañarnos durante el proceso del laboratorio con sus contribuciones en el aspecto Pedagógico, permitiéndonos renombrar lo significativo de la informalidad y lo cotidiano como un espacio que puede nutrirse desde el arte, y más específicamente, desde el video-juego. Y por último, agradecemos al profesor Juan Carlos Ramos, cuyas observaciones e indicaciones permitieron ordenar todo este trabajo en un único cuerpo.

Asimismo, debemos también el agradecimiento a Fundalectura, en especial a su directora Roció Castro, por permitirnos realizar en el espacio de la PPP (Paraderos Paralibros Paraparques) de Castilla la experiencia del proyecto. A las entidades administrativas, de mantenimiento y personal de seguridad del Coliseo de Castilla, por brindarnos los equipos y demás ayudas necesarias que permitieron el buen desarrollo del proyecto. A los padres, jóvenes, y en especial, aquellos niños(as), que nos enseñaron, acompañaron, gozaron e hicieron recordar lo valioso de reinventar un lugar desde el acto de imaginar un juego y el video como una ventana onírica y que puede ser explorada desde el lente de la creatividad.

Introducción

Así como la historia de los videojuegos se desarrolló tan rápidamente en términos de lo tecnológico e industrial, no lo fue lamentablemente en el aspecto de lo académico. Al ver como este nuevo medio hacía parte de las nuevas prácticas de ocio en muchos hogares de Estados Unidos, Japón, Rusia y una parte de Europa, el cual un tiempo después llegó a abarcar al resto del mundo, desafortunadamente, en el campo académico este fenómeno virtual fue indiferente, generando retrasos en importantes investigaciones. Tiempo después la psicología, la sociología y la pedagogía abordarían el tema de los videojuegos. Pero esto se haría de una manera un poco preventiva, ya sea porque desde un principio en el campo de la psicología y la sociología lo que más interesaba era saber que implicaciones tenían los contenidos de los videojuegos, enfocándose sobre todo en los que se fundamentaban en temas de violencia y sexismo, en el pensamiento, emociones, relaciones interpersonales y el aislamiento social de sus consumidores.

Por otro lado, la pedagogía le sumaba una mirada cognitiva al tema, además de señalar en un principio a los videojuegos como un contrincante a los deberes escolares. El cine y la estética vendrían tiempo después, midiendo desde sus teorías ya estructuradas, las cuales intentaban comprender el mundo de los videojuegos.

Aquí es donde entramos nosotros a comprender este medio. Tratando de entender los videojuegos desde un punto de vista histórico y la concepción de éstos por parte de los campos de conocimiento anteriormente citados. Por lo tanto, encontramos que existió siempre una limitante por parte de los campos de investigación que direccionaban su mirada al mundo de los videojuegos. Con ello, los textos académicos que abordaban el tema de los videojuegos y que encontramos durante un buen tiempo eran desde la perspectiva de estos campos, siendo la historia, la que más nos acercaba sin ningún juicio de valor a este medio. Como sabemos, son campos muy respetados tanto por la Academia, como por lo que ellos significan en términos sociales y subjetivos. Pero sus teorías se veían muy limitadas al estudio de los videojuegos, es decir, no se definían

elementos específicos que nos permitieran comprender y diferenciar este mundo de los videojuegos al de otros recursos culturales, tanto en términos de su lenguaje, como en lo que significaba este medio virtual como espacio de ocio, confraternidad y de los elementos estéticos que producía en quienes lo consumían.

Tiempo después nos encontraríamos con la narratología, la cual genera acercamientos de una manera más profunda, enfocándose en la forma como los videojuegos estructuran o codifican cualquier relato. Por último, estuvo la ludología, de la mano de Gonzalo Frasca, Oliver Latorre, etc., quienes además de trabajar en el mundo de los videojuegos como diseñadores, comprenden este medio desde su lúdica, lenguaje e implicaciones de este medio en lo educativo, subjetivo, artístico y social.

Retomando estos dos últimos dos campos de investigación que abordan al videojuego desde sus distintos autores y sumándosele a ello la perspectiva de las Líneas de Investigación que propone la Licenciatura en Artes Visuales de la UPN, nos basamos en la línea de Procesos Culturales Educativos la cual describe la importancia de "*tener en cuenta propuestas artísticas diversas, de carácter propio o ajeno, particular o colectivo, que estén en diálogo con las prácticas artísticas contemporáneas y que propicien la investigación, mediante la sistematización y la reflexión en torno a estos procesos"*. Con ello vimos pertinente arriesgarnos a experimentar esto en un espacio, específicamente del barrio Castilla en Bogotá.

Esto fue lo que nos interesó en un primer momento, y por ello, nos arriesgamos a generar una experiencia directa con este medio comunicativo (el videojuego), con el fin de retroalimentar o re-significar desde un espacio las pocas teorías que evidenciaban al videojuego como un medio que promovía la violencia, el aislamiento social, el mal aprovechamiento del tiempo libre, su parte cognitiva y también de encontrar una manera de acercarnos a este medio.

Al inicio del proceso de investigación no había una población definida, porque uno de los objetivos del laboratorio era observar cómo la comunidad acogía el espacio y qué tipo de

población se apropiaba de éste. Hubo dos tipos de población: una pasiva como padres de familia y jóvenes, quienes vieron interesante la propuesta pero no se involucraban enteramente, y otra muy activa, como fue el caso de la población infantil (4 a 14 años), de los estratos 2, 3 y 4 del sector de Castilla, la mayoría estudiantes de colegio y uno desescolarizado. Algunos de estos estudiantes contaban con videojuegos en la casa y otros que no tenian consolas o conexión a internet. Nutriendo y participando en gran medida durante las actividades, estas variables permitieron perfilar y limitar los procesos y propuestas que se llevarían a cabo en el futuro. Así se consolidó una propuesta de laboratorio de videojuegos.

En el segundo momento se perfiló la experiencia del juego como una experiencia cosechada del primer momento del laboratorio y que vimos pertinente para llevar a cabo después de que habíamos logrado consolidar un grupo. Por último, en el tercer momento le apostamos a una experiencia con el video donde logramos concretar una serie de juegos desde las posibilidades del medio como en un juego y que nació del segundo momento, como una semilla que posibilita que este proyecto no sea tan hermético y que aún pueda seguir construyéndose desde la imaginación y creatividad, las cuales permite transformar la experiencia virtual del videojuego a una experiencia de Video-juego analógica.

Con lo anterior nuestro objetivo general fue siempre explorar a través de un laboratorio de videojuegos la manera como el *video-juego* puede brindar un acercamiento participativo, socializador, flexible y comprensivo hacia los principales elementos y criterios visuales, sonoros, emocionales, subjetivos, estéticos y narrativos de este medio digital en un grupo poblacional infantil del barrio de Castilla. Una investigación hecha a través de un laboratorio de videojuegos en un espacio informal (Castilla) con el fin de determinar y comprender las posibilidades que permite el juego y el video como puentes de acercamiento hacia algunos de los conceptos y temáticas que se dan en los videojuegos. Así determinar las distintas posibilidades pedagógicas y artísticas con las que nuestro laboratorio de videojuegos pudiera proyectarse, fue nuestro primer punto a seguir. Después pretendimos consolidar un grupo poblacional con el que se pudiera incentivar, retroalimentar, discernir y sensibilizar en las distintas dinámicas, procesos y

momentos que emanaran de la experiencia del laboratorio de videojuegos. Con ello proporcionar al laboratorio de videojuegos como un espacio de encuentro y praxis en el que se experimentase con y desde el videojuego. Determinando herramientas e instrumentos de investigación que nos permitieron acercarnos de manera creativa a los elementos y dinámicas que se dan en el videojuego. Y desde un último paso Analizando el impacto, acogida y experiencia que se pudo llegar a lograr con el *video-juego* en términos de lo pedagógico y artístico.

Hubo varias preguntas que nos guiaron durante el proceso. Estas nos llevaban a preguntarnos sobre ¿Qué tipo de prácticas se pueden llevar a cabo a través de un laboratorio de videojuegos con la finalidad de que esto nos permita acercarnos de una manera participativa, socializadora, flexible y comprensiva a los principales elementos y criterios visuales, sonoros, emocionales, subjetivos, estéticos y narrativos de los videojuegos en un grupo poblacional infantil del barrio de Castilla? ¿Qué posibilidades nos brindó el Video y el Juego en este espacio informal del barrio Castilla para la comprensión de algunos de los elementos del videojuego? La respuesta esperemos la encuentre durante la lectura de esta tesis, complementada y estructurada en su mayoría desde diarios de campos, fotografías, en las cuales se describen cada una de las experiencias, lo que significó el trabajo de cada uno de los momentos y lo que representó reinventar este espacio desde este mundo del videojuego a través del video-juego.

Capítulo I El Videojuego; Hecho por "vagos" para "vagos"

En este primer capítulo abordaremos de manera teórica aquellos conceptos o principios que tratamos a lo largo del proyecto.

De esta manera "Bienaventurado sea el ocio" fue un tema que vimos pertinente, ya que el videojuego se dinamiza como practica en lo que conocemos como espacios de ocio o tiempo libre. Así abordar el concepto del ocio desde su historia y significado, se hace algo imprescindible para generar acercamientos y comprender dicha practica desde la re-significación de lo que esta parte vale y conforma también con la naturaleza del videojuego.

En "Una breve historia del inicio de los videojuegos" se hace un recuento de como la tecnología militar alimento de cierta manera la creación paralela de los videojuegos. Con esto se habla desde sus orígenes y también de cómo se fue convirtió este medio virtual poco a poco en uno de los mayores entretenimientos de la época, hasta llegar a conformarse en una de las primeras industrias, en este caso la de ATARI. La anterior referencia es dada con la intencionalidad de contextualizar un poco al lector sobre los principios del videojuego y como las guerras alimentaban paralelamente las mayores mentes que dieron fruto a los videojuegos, a excepción del fundador de ATARI, Nolan Bushnell, el primer hombre que conforma una industria con los videojuegos.

En los "Campos de estudio de los videojuegos y algo sobre el mundo de los sentidos; la interfaz olvidada", se define el concepto de interfaz y desde esto se enuncia la manera en cómo nos valimos de este concepto, desde nuestro punto de vista, de una manera creativa y sencilla con el fin de ser utilizada durante muchos de los juegos que se llevaron a cabo durante el proyecto más adelante. Paralelamente mientras se desarrolla este concepto de interfaz, el lector se encontrara con los distintos campos de estudio que enfocaron su mirada al mundo de los videojuegos.

1.1 BIENAVENTURADO SEA EL OCIO

"A los niños en la escuela les roban la inocencia, y los consuelan con una medalla de excelencia" Gonzalo Arango

"Las personas mayores nunca comprenden por si solas las cosas, y es fastidioso para los niños tener que darles continuamente explicaciones" El principito

"¿Los niños por qué lloran el primer día de clase? Porque no hay juguetes, en la escuela…. Los niños son lo suficientemente inteligentes, como para saber, que sino hay juguetes no se puede aprender" Gonzalo Frasca

Vivimos en un contexto en el cual se nos fuerza a ser adultos, cuando en realidad este proceso biológico, sicológico y espiritual, llega a ritmo (Gonzales,1929,p.34) natural; impulsado por la particularidad del ser humano, con el interés de estandarizar nuestra forma de actuar, pensar y sentir, crean seres costumbristas, "dóciles y a la vez capaces… de trabajo cotidiano" (Foucault,1976,p.139) Los que organizan este sistema artificial, regido por la economía, nos influyen a que olvidemos la esencia del aprendizaje, la cual parte de la autonomía que tiene el niño al iniciar un juego para experimentar y nos masifican para ser supuestos adultos sabedores de todo, dependientes de la rutina y la aprobación de lo que somos y hacemos. Porque crecimos en la cultura del miedo que emplea el sistema carcelario (Foucault,1976), implementado en las escuelas, y que se nos ha pretendido que entendamos, como supuestos entes legitimadores de verdades, los cuales son los únicos que promueven el tiempo provechoso como son las instituciones.

Es bueno que volquemos la mirada para comprender como ha sido percibido el ocio desde nuestros orígenes:

En la prehistoria, los niños experimentaban procesos de la naturaleza, una vez adultos se debía trasmitir el conocimiento con actividades lúdicas de preservación y de rito religioso,

se aprendía jugando. Era como cuando la leona tiene su cachorro y le muestra como se caza (*esta comparación nos recuerda los tutoriales de los videojuegos, donde expresan ejemplificando por medio de muestras lo que se debe hacer y nos dejan experimentar*), y a toda hora están atentos para realizar cualquier maniobra de supervivencia.

Todo antes tenía un ritmo orgánico, no había espacios delimitados artificialmente, que advirtieran con un timbre o un ladrillo cuando iniciaba y cuando terminaba el tiempo y el territorio de aprendizaje.

Entonces, la evolución inicia su proceso. Aparece la civilización Griega que establece un sistema de autoridad, partiendo de una estructura social, que tenía como principio la organización. Inició con la clasificación de las personas en ciudadanos, guerreros, y esclavos. Los ciudadanos eran los nobles, debían estar libres para pensar las tácticas de defensa y de administración, los guerreros también debían estar libres para cultivar su habilidad corporal y de saber, ellos cuidaban los intereses de la sociedad y los esclavos se dedicaban a las labores utilitaristas. Esta construcción artificial de sociedad sirvió de patrón para la cultura Romana y Occidental.

El gran aporte para la visión actual que tenemos de ocio, fue por parte de Grecia en donde reconocen que el ocio es poderoso, porque es donde el hombre podía crecer a plenitud. La intención de ellos con eso era de gozar de un espíritu bello, por lo que se consagraban a ejercitar el cuerpo y el alma. "No trabajaban. Vivian en el Ocio divino. El ocio es el padre de la cultura" (Zuleta, 1942, p.28)

Para Aristóteles era donde se fundaba la liberación y era el tesoro más hermoso.

Posteriormente en el siglo XIX la sociología apropia como fenómeno de estudio el ocio. Marx desde esa rama habla del tiempo libre, que es necesario para el cumplimiento del trabajo y afirma que la mayor fortuna social es el tiempo destinado al crecimiento integral del ser.

El cubano Paul Lafarge habla en su obra "El derecho a la pereza" la importancia de exigir el tiempo de reposo para la clase obrera, su tesis es importante puesto que nos lleva a pensar sobre la importancia del tiempo libre como derecho.

El estadounidense Thortein Veblen escribe “La teoría de la clase ociosa”, e indaga el ocio como representación de clase. Habla de dos tipos de clase: la de ocio y la trabajadora, la última práctica un ocio subordinado, que pretende el sostenimiento de la clase de ocio.

En el siglo XX en Estado Unidos el ocio fue extensión de la economía, por esta razón, se inician estudios para justificar la situación que estaba ocurriendo socialmente con el ocio.

En 1962 Sebastián de la Grazia con su obra “tiempo de trabajo y ocio” su interés se centra en diferenciar entre tiempo libre y ocio , en la que dice que el trabajo es opuesto al tiempo libre, porque este último es cuantificable, en cambio el trabajo y el ocio son cualificables además de complementarios, porque el ocio es libertad que requiere de trabajo.

En los setenta, los estudios del ocio despiertan interés en otras disciplinas como en la sicología. En 1974 escribe John Neulinger “La sicología del ocio” apuesta a que el ocio y trabajo deben encontrarse en la forma de pensar, actuar y donde uno alcanza la armonía del ser.

La anterior reseña ilustra la metamorfosis y la importancia que ha tenido el ocio, con la intención de hacer un llamado a que contemplemos y valoremos su potencial, ya que allí acontecen eventos importantes, que contribuyen a la construcción del individúo en el cual prospera la cultura. Por esta razón y por otras más que se evidenciaran durante el desarrollo de la tesis, decidimos adentrarnos al ocio porque es ahí en la informalidad donde suceden experiencias lúdicas con los videojuegos. Desde el punto de vista como Licenciados en Artes visuales, la parte ética nos convoca a que indaguemos y vivenciemos lo que realmente sucede. Salgamos de la zona de confort de la institucionalidad, que hace parte del sistema vertical que nos pone en una perspectiva alta y la invitación es para bajar al nivel de perspectiva que tiene el niño, recordando lo esencial del proceso de construcción de lo que es el mundo.

1.2 UNA BREVE HISTORIA DEL INICIO DE LOS VIDEOJUEGOS

Cuando Albert Einstein propuso su teoría sobre las relaciones entre energía y lo que ello representa en función de la materia, es decir, que la energía era igual a la materia por la velocidad de la luz al cuadrado, nunca supuso lo que ello significaría en una humanidad en la que se avecinaba una de sus peores épocas, es decir, la primera y segunda guerra mundial. Tiempo después, descubrieron la reacción atómica en cadena y con ello el principio de la Bomba Atómica. Así aplicaron estos principios en lo que se conoce como las trágicas bombas de Hiroshima y Nagasaki, finalizando con ello la Segunda Guerra Mundial.

La Bomba Atómica fue originada por un error de Einstein, al mandarle una carta al presidente de Estados Unidos, Franklin Roosevelt, explicándole sobre los descubrimientos hechos por sus colegas físicos Enrico Fermi y Leó Szilárd, siendo este último quien le explico personalmente como desestabilizar el nucleo del átomo desde el Neutrón para generar la famosa reacción nuclear en cadena. Con Szilárd, Einstein escribió la carta que iría dirigida al presidente Roosevelt, advirtiéndole en ella específicamente este principio y lo que ello implicaría si los científicos Nazis lo descubrieran y desarrollaran. Le escribieron sobre el Uranio, elemento principal que haría posible el principio de liberar esta gran cantidad de energía, todo esto posible, si se pensara hacerlo desde una bomba. Después del golpe que tuvo Estados Unidos con el atentado a la base naval del Pearl Harbor, Roosevelt ordeno crear el famoso Proyecto Manhattan y con el cual se hizo posible la bomba atómica que destello dos veces sobre Japón. Einstein se lamentaría toda la vida por aquella carta.

La guerra y la post-guerra ayudo a auspiciar en varias naciones una gran financiación hacia la tecnología con fines bélicos, sea ejemplo de ello: el Proyecto Manhattan.

Así, durante el periodo de la guerra fría, las dos grandes potencias de la Union Soviética y los Estados Unidos se amenazaban con lanzarse bombas con capacidades aún mayores de las que habían explotado en Japón. Por ello, la tecnología se concentraba en hacer maquinas capaces de describir el movimiento balístico de un punto x a y, precisando con

ello el movimiento de una bomba direccionada desde los principios matemáticos y tecnológicos que ofrecían tales maquinas.

Fue en esta época de miedo cuando un ex-integrante del Proyecto Manhattan, Willy Higgimbothan, retoma un plan que le permitía distraerse en los espacios de ocio que se le posibilitaban cuando trabajaba en el Proyecto Manhattan, y sumándosele a esto las experiencias que obtuvo con las máquinas y laboratorio del mismo, crea años después (1958) el primer videojuego que se conoce en la historia. Aquello con un osciloscopio analógico que simulaba un juego de tenis que denominó como "Tennis for two" (tenis para dos). Poco tiempo después en 1961, un grupo de estudiantes de la Facultad de Tecnología del MIT, bajo la motivación y liderazgo principal de Steve Russel, crearían desde una de las primeras computadoras un videojuego llamado "Spacewar". Años después una situación parecida a la de Higgimbothan, le sucedió a Ralph Baer, el creador de la primera consola de videojuegos conocida en la historia, la "Brown Box" (Caja Marron).

Para ese entonces, Ralp Baer trabajaba en Sanders Associates, compañía que trabajaba también para fines militares. Baer retomo un proyecto que había pensado y el cual se basaba en conectar un dispositivo al televisor y que permitiera jugar al espectador. Aunque al principio trabajo en secreto con otros colegas suyos, tiempo después presentó el proyecto de la "Brown Box" al jefe de la empresa, quien se interesó y financio el plan de Baer. Entre los videojuegos que diseño Baer en la consola, y la que denomino después como la Magnavox Odyssey, se encontraba "ping pong". Aunque esta consola llegó a muchos hogares, no tuvo el prestigio y las ganancias económicas que se esperaban, dejando el proyecto hasta ese punto finalizado.

Tiempo después surgiría Nolan Bushnell (1970), quien crearía una de las primeras máquinas "Arcade", basada en un videojuego de ping-pong también y a la cual llamo "Pong". Baer y Bushnell tendrían una disputa, en la cual Baer demandaba a Bushnell por haberle imitado la idea del "Ping-pong". Esta demanda se dio porque Bushnell fue considerado como el pionero de la industria del videojuego, ya que al ver Baer como Bushnell iniciando con una maquina arcade y la simpatía que tuvo esta primera maquina en un bar cerca a la universidad, permitió a Bushnell multiplicar su negocio a partir de las

monedas que dejaba la máquina. Así dispuso más de estas máquinas en bares y universidades. Al fabricar, diseñar y promover la construcción de más maquinas arcades, Bushnell pudo crear la primera empresa de videojuegos que es conocida en la historia, Atari. Tiempo después, esta empresa tendría un gran bajonazo económico al venderle la empresa de Atari a Warner Brothers. Esta negociación se dio con el objetivo de crear un videojuego basado en la película de E.T. el extraterrestre, como publicidad a la película que tanta acogida había logrado en las salas de cine. Lamentablemente el afán de querer hacer un videojuego así, dejo a este con un pobre contenido narrativo y gráfico generando con ello muy poca acogida por parte del público.

A pesar de ello, se evidenció como esta industria de videojuegos estaba obteniendo más beneficios económicos que la televisión y el cine, por ello, Warner Brothers quiso obtener y sumergirse en este negocio, en el cual no le fue nada bien. Varios años después, la tecnología se iría desarrollando de la mano de la Guerra Fría y lo que vendría después con la carrera espacial, la cual tuvo lugar entre las confrontaciones mediáticas de los Estados Unidos y Rusia. Paralelo a este desarrollo tecnológico, se irían beneficiando las posibilidades narrativas y graficas de los videojuegos y con ello nacerían industrias como Nintendo, Activision, Microsoft, etc., las cuales consolidarían el mundo de los videojuegos como una de las mayores industrias del entretenimiento, y según estudios de marketing, superando en acogida como practica de ocio a otras industrias conocidas como la del cine, la música o la televisión.

1.3 CAMPOS DE ESTUDIO EN LOS VIDEOJUEGOS Y ALGO SOBRE EL MUNDO DE LOS SENTIDOS; LA INTERFAZ OLVIDADA

Ahora bien, el objetivo ahora es de acercarnos al concepto de *Interfaz* en los videojuegos y un poco al lenguaje que se encuentra en ellos, es decir, el *lenguaje conativo*.

Para comprender el concepto de Interfaz, nos basamos en la definición de Mark J. P. Wolf & Bernard Perron en su texto "Introducción a la teoría del videojuego" (2003), en el que define la interfaz como la ventana o puente que permite comunicar o conectar una acción entre dos cosas. Con ello se entendería desde Wolf y Perron (2003) que la interfaz:

> se encuentra en la frontera entre el jugador y el propio videojuego, y puede incluir elementos como la pantalla, los altavoces (y micrófonos) y los dispositivos de entrada (como el teclado, el ratón, la palanca de juego [joystick], el ratón de bola [track-ball], los remos, los volantes, las pistolas de luz, etc.), además de elementos gráficos en la pantalla (como botones, barras de desplazamiento, cursores, etc.) que invitan a la actividad y permiten que ésta tenga lugar. Así pues, en realidad la interfaz es el punto de unión entre la entrada y la salida, entre el hardware y el software, entre el jugador y el propio juego material, y es el portal a través del cual se desarrolla la actividad del jugador. (Wolf & Perron, 2003, p. 17)

En el caso de los videojuegos, la acción que permite que esta suceda en el mundo virtual de la pantalla, ya sea en un videojuego de shooter (disparar), aventura, plataforma o deportivo, se da gracias a los elementos tecnológicos del hardware y el software, que en este caso serían tanto en términos físicos la videoconsola tales como: controles, tarjetas de video, etc. Sumándoseles a esto, cualquier dispositivo que sirva como control de mando podrían definirse como la parte del hardware. Otro aspecto, además del anteriormente mencionado, es el de la Interfaz Gráfica de Usuario, entendida desde la perspectiva de Marta F. Ruiz en su texto de *Elementos visuales y expresivos en la interactividad del videojuego* (2011) afirma que estos son: "aspectos de control como mapas, puntuaciones o informaciones sobre la situación del personaje (su estado de salud, la munición de que dispone, etc)" (p.6). Con esto comprendemos que es todo aquello que

incluye la información necesaria en la pantalla y que permite que el jugador conozca los elementos anteriormente mencionados.

Teniendo en cuenta ya este acercamiento básico al concepto de interfaz, ahora abarcaremos el del lenguaje conativo o apelativo. Para poder comprender como este lenguaje es vital para el funcionamiento de los videojuegos, debemos antes abarcar brevemente las distintas disciplinas que desde un principio habían comprendido los conocimientos de las artes y las humanidades, sin embargo, estas se vieron limitadas y confrontadas para comprender el fenómeno de las tics, y en este caso también por su naturaleza, el de los videojuegos.

Para ello debemos volver a Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (2003), en el cual encontramos dentro de su texto la manera como abarcan de manera histórica los campos de estudio que quisieron comprender el mundo de los videojuegos. Así pues, describen como mientras los videojuegos se estaban consolidando como una de las experiencias más significativas en los espacios de ocio y conformándose en una de las mayores industrias de entretenimiento. La academia se resistía e ignoraba este nuevo medio, teniendo como consecuencia la desvinculación, en un grado tal de indiferencia y subestimación por parte de ella hacia los videojuegos y de lo que esto implicaba en términos culturales, sociológicos, económicos, psicológicos, estéticos, etc.

Posteriormente, describen cómo desde la psicología y la sociología se dieron los primeros acercamientos académicos al mundo de los videojuegos. Pasando de allí al campo de la narratología, la semiótica, la comunicación y la ludologia; este último, siendo el que más predomina y ha sido aceptado en los últimos tiempos para comprender y estudiar dicho campo. Pero con lo anterior, enuncian Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (2003) las limitantes de cada campo, viéndose éstos confrontados en pensar a profundidad sobre las especificidades o cualidades que solo contenían este medio y que no compartían con ningún otro. Aunque no dan una perspectiva teórica definitiva, Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (2003), hablan sobre un acuerdo mutuo que define unos conceptos aceptados desde la academia, hasta los mismos diseñadores de videojuegos, como jugadores y

teóricos en el campo, afirmando que "estos elementos se encuentran en el centro de lo que hace que el videojuego sea un medio único, y deben tenerse en cuenta en cualquier debate sobre el tema. Los fundamentales son: algoritmo, actividad del jugador, interfaz y gráficos" (p. 17). Retomamos por ahora esto que nos interesó para el desarrollo en varios de los juegos, predominan el concepto de interfaz. Por último nos hacen comprender que los videojuegos son todavía un campo que se encuentra en constante búsqueda hacia una línea específica de investigación, que profundice en los componentes, fenómenos o elementos específicos que contienen los videojuegos y que lo hace un medio único, y por lo tanto, respetable para ser estudiado desde un solo campo.

Esta misma postura se encuentra en el texto de Marta F. Ruiz en *Elementos visuales y expresivos en la interactividad del videojuego* (2011), define como en cierto momento diferentes campos de estudio como la crítica o la semiótica, que no cita literalmente pero hace comprender cuando habla de los elementos que hacen significante al videojuego, tanto en términos de su lenguaje visual y narrativo, enuncia como estos campos que habían comprendido otros medios artísticos como las artes visuales, el cine, la TV o el diseño, se vieron limitadas para comprender el lenguaje y los elementos visuales que hay en el videojuego. Por tanto también nos habla sobre una de las particularidades que tiene el videojuego y que no se encuentra en ningún otro.

> Una de las diferencias que el videojuego mantiene con respecto a medios de mayor antigüedad como la pintura, la fotografía o el cine y la literatura lineales, es la principal función que se requiere del usuario para que éste acceda al texto. En un cuadro, un libro o una película, se requiere que el usuario interprete (como parte de un proceso de observación pasiva), mientras que en los videojuegos se requiere que actúe. El lector, convertido en jugador, debe encontrar caminos, manipular objetos o cumplir determinadas misiones. Interpretar se convierte en una tarea importante, no como un fin, sino como un medio del jugador para averiguar qué tipo de actuación deberá desempeñar para cumplir los objetivos que marca el videojuego y de esta forma, avanzar en el mismo. (Ruiz, 2011, p.4)

Por lo tanto, tal posibilidad de actuar, deriva un mecanismo o dinámica que hace particular a los videojuegos en términos de comunicación. de tal modo que si regresamos ahora si al concepto que nos interesa definir, es decir, el lenguaje conativo comprendemos que este desde su significado se comprende "mediante la que se influye en el receptor del mensaje mediante órdenes, mandatos o sugerencias". Esta definición nos permitió servir como un principio en los distintos juegos que se propusieron, no como una estructura absoluta, ya que lo que nos interesaba en esta función del lenguaje era la parte de sugerir en el receptor un algo, que en este caso retomando lo anterior, era la acción de actuar constantemente desde un estímulo que iba repitiéndose desde un patrón secuencial. Para terminar de retroalimentar esta parte y ser más específicos con lo último que dijimos, aclararemos en un a última instancia otro concepto.

Primero que todo, pensamos en todos los juegos sirvieran para detonar esa actuación de la que nos hablaba Marta F. Ruiz. Así, el juego también tendría diferentes medios que sirvieran como interfaz. Fue cuando pensamos de qué manera en nuestra cotidianidad o en nuestra historia, se encontraba un principio de interfaz. Dada la definición que abarcamos anteriormente de interfaz desde el punto de vista de Mark J. P. Wolf y Bernard Perron, comprendimos también que la interfaz se basaba en un principio de relación o comunicación que hacía que dos partes se comprendieran mutuamente, o más específicamente, sucediera algún tipo de respuesta por parte de un estímulo o acción generada. Con ello deliberamos cual era una de las máximas expresiones con las que por mucho tiempo el ser humano se ha permitido comprender y ser comprendido.

Dado que el lenguaje nos permite comunicarnos desde lo sonoro, hasta lo visual, pensamos que esta podría ser susceptible de ser convertida en una especie de interfaz. Comprendiendo aquello como una interfaz del software, que se encuentra en los videojuegos. Como faltaba la parte de ese hardware que canalizara y respondiera a tales estímulos, pensamos que el cuerpo, desde la parte histórica y cultural, ha sido también objeto de comunicación. Por ello pensamos y estructuramos varios de los juegos, con los cuales se encontrara el lector en el capítulo 4 y que esperamos hallamos llenado las expectativas dichas en este escrito.

Capitulo II Desempolvando el Súper Nintendo

En este Capítulo encontrará el lector una serie de escritos que dan a comprender de manera cronológica el proceso o recorrido de quienes trabajamos en este proyecto.

Por lo tanto, la naturaleza narrativa será de índole personal y autobiográfico, lo cual vimos pertinente para comprender el recorrió que significo desde cuando éramos niños y en el colegio, después y durante la universidad, y hasta cuando se perfilo una iniciativa en el proyecto de grado con el tema de los Videojuegos.

En el primer subcapítulo titulado "Antecedentes personales" encontrara las autobiografías o experiencias personales de los autores implicados en este trabajo.

En "Cuando el artista piensa en juguetes" se hablará de distintas experiencias que se obtuvieron durante la carrera y que se relacionan con el videojuego y con los dos temas que trabajamos para abarcar este medio, es decir, del juego y el video.

En "Erase un videojuego que no fue bit" se narra el principio de la tesis, de las intenciones que tuvimos en un primer momento, el proceso y un desafortunado desenlace, el cual significó una reinvención con el proyecto de los videojuegos y una nueva manera de abordar este tema que comenzamos a percibir como algo nuevo y que nos llevaría a la posibilidad de experimentar con él.

Por último, en "De un rompecabezas pixelado a la anatomía de un parque" se dará un acercamiento al espacio donde se germinaría toda la nueva propuesta de los videojuegos.

2.1 ANTECEDENTES PERSONALES

PRE-DETERMINANDO MI DESTINO AL JUEGO

Esas noches donde los sonidos agudos del T.V, el olor a comida inundaban el espacio hogareño, combinándose con los colores de la pantalla del televisor y toda estas características sensitivas de ese momento, generaban una atmosfera familiar, toda esta experiencia del momento se fusionaba con la incertidumbre de exploración que cada tablero planteaba, espacio que daba paso a el error como la posibilidad de volver a intentar, solo que en esa época los videojuegos en su mayoría daban la oportunidad de tener errores, porque ya cuando se acababa el tercero lo que seguía era la muerte, esta traía consigo el volver a empezar.

Éramos pequeños en aquel entonces los videojuegos que se jugaban en esa época o por lo menos los que tenía mi hermano eran de saltar, correr, rescatar y sumándole el pequeño tamaño de mis dedos o manos y la agilidad en los movimientos no daban la talla de superación de los dos a cuatro niveles de cualquiera de estos juegos, por lo que mi tiempo de espera para jugar era demasiado, jugábamos a muertes con él, teniendo en cuenta que era mayor que yo, se aprovechaba de su tamaño , sus destrezas para avanzar lo que más podía en cada nivel y sumándole los tiempos de practica prolongada con los videojuegos, momentos que contribuían a alargar mi espera de juego, espera que se pudo volver en mi frustración, pero la cual causó fue el efecto contrario: cautivar mi atención convirtiéndose en necesidad de querer encontrarme con más primacía con esos avatares, cosa que en el momento no fue posible por la época de niñez por la que estábamos pasando.

Pero años más adelante cuando tuve la posibilidad defender mis interese personales me aventuro a salir de casa aproximadamente si se podía día a día, día de por medio o en su defecto cada ocho días para en contarme con una amiga del colegio en establecimientos de videojuegos, lugares donde la asistencia masculina rebasaba el cupo de permanencia allí, ya que se podía encontrar con el limite por televisor de dos jugadores y aparte otros

tres o cuatro observando para rotar controles o simplemente en ejercicio de observación, en aquel lugar donde la mayoría de las veces éramos las únicos por no decir que no tengo memoria de haber visto alguna niñas de nuestra edad por interés en ese lugar, nos aventurábamos a jugar de una a dos horas esa época la relaciono con el videojuego de agente 007, ya que era uno de los últimos mejores de la época por sus gráficos y innovadora propuesta narrativa en este medio. En medio de disparos y bombas siempre cuestionaba las múltiples posibilidades visuales que los videojuegos brindaban y así la rutina escolar de ese año se desintoxicaba con el acompañamiento de videojuegos.

Años más tarde retome mi interés de video jugadora, al salir del colegio y al ingresar a la universidad ese lapso de tiempo fue donde me reivindiqué tanto tiempo perdido de videojuego rescatando el señor de los anillos, entre combates de pelea de Rocky en Xbox y acercándome a la nueva versión de Príncipe de Persia.

Todas esta experiencia en mí siempre suscitaban en forma de noción que lo que sucedía allí era algo más que solo un instante de placer y trascendía a transformase en nuevas experiencias de percibir el mundo, era como cuando se empieza a leer un libro con pasión, empezaba a experimentar que la incertidumbre me embargaba queriendo saber que sucedería después y la única forma de resolverla era que mi inconsciente resolviera la historia en cada sueño o a esperar confrontar la siguiente aventura.

DOS EXPERIENCIAS MÍNIMAS QUE PIXELARON MI CORAZÓN

1

Recuerdo estar viendo “Los Motoratones de Marte”, cuando escuche la puerta de la casa abrirse de manera precipitada. Alguien se acercaba corriendo, y como lo presentí, sabía que se trataba de mi hermano. Tenía una gran bolsa negra entre sus manos. No me dijo nada, solo se acercó al tv y lo cambio al canal 3. Una mancha azul fue lo que quedo en la pantalla después de estar viendo a un villano en los Motoratones que le gustaba comer gusanos, así como a mí en ese momento me gustaban los chitos. Como ya no había ratones que ver, ni tampoco chitos, me dispuse a llorar. En ese momento mi hermano saco

de la bolsa negra una caja, que tenía en una de sus caras la imagen impresa de unos niños riendo y que te veían directamente a los ojos. La abrió con gran emoción, sacando de esta un aparato con unos controles y una pistola de juguete. Un gran silencio se apodero de mí, mientras observaba a mi hermano en cada una de las operaciones. De la caja saco también un montón de cables y los comenzó a conectar entre la tv y el aparato.

Como no me había dicho nada desde que llego, le comencé a preguntar con de llanto que era todo eso. Como no me contestaba, me dispuse de nuevo a llorar, y antes de que se humedecieran los ojos, me dijo con voz alterada que era un Nintendo. ¿Y qué es eso? -le pregunte de nuevo-, respondiéndome que ya me mostraba y me explicaba de que se trataba.

Una imagen de una playa, con una pareja que observaba un ocaso al lado de una fogata, se apodero de la mancha azul que se encontraba en la pantalla. Era una imagen que se construía con cuadros pequeños y de muchos colores. Comenzó a sonar la canción de "Ghost", en una versión de piano y un poco más lenta. En un costado de esta bella imagen se encontraba un menú que se parecía a la lista de asistencia que llevaba la profesora en la escuela. Mi hermano cogió un control y comenzó a buscar en el menú, de arriba abajo y viceversa. Mientras lo hacía un sonido acompañaba cada desplazamiento que realizaba en el menú. Por fin se detuvo en una parte y me volteo a mirar. Se dibujaba en él la misma sonrisa que hacia después de echarme agua fría mientras yo me bañaba.

Cogió la pistola de juguete y con un tono sobresaltado me dijo que si quería conocer a "Rambo". Yo sonreí y me quede mirando la pantalla, esperando ver a un hombre con una M60 y una banda roja. En ese momento en la pantalla del tv salió una imagen con fondo negro, con unas letras grandes en la parte superior que decía "Duck Hunt". Mientras una canción al estilo de ese programa llamado "Quiere Cacao" comenzó a sonar. Abajo había un menú de opciones y escogió alguno de estos. Un gran paisaje se tornó en la pantalla, dos tercios superiores eran en un tono azul claro, el otro tercio se hallaba entre una tierra amarillenta y una hierba que sobresalía considerablemente. Al lado derecho un pequeño arbusto y al lado izquierdo un gran árbol. Debajo de este árbol un perro se acercaba olfateando al centro de aquel maravilloso paisaje. La canción se había acelerado un poco más y se parecía esta vez a la de ese tal Wilfredo Vargas. Justo cuando la canción

acababa, el perro ladraba dos veces y saltaba detrás de la hierba, como si hubiera encontrado algo y se estuviera escondiendo de ello para hacerle una emboscada.

En la parte baja de la pantalla también se encontraba un poco de iconos de balas, patos y un montón de ceros. Mi hermano me dijo que me corriera un poco para que pudiera disparar bien, en ese momento comprendí lo de "Rambo". Un aleteo cubrió la acústica del espacio de la sala y de la hierba sobresalió un pato que iba volando de un lado a otro. Mi hermano comenzó a presionar la pistola y unos sonidos de disparo acompañaban el aleteo de aquella ave. En el tercer tiro el pato quedo paralizado en el aire, los ojos se le hicieron más grandes y cayó dando algunas vueltas. En el cielo salía un marcador y se iban moviendo los ceros que se encontraban en la parte inferior derecha. Después de eso el perro se asomó de entre la hierba, mientras sonreía mostraba al pato sosteniéndolo en una de sus manos y después se escondía de nuevo en la hierba. En ese momento sonreí levemente y mi hermano me volteo a mirar entusiasmado. La puerta de la casa de nuevo se abrió y vi a mi Padre entrar con mi hermano Juan en brazos. Atrás de él mi Madre seguía la peregrinación y se sorprendió al ver que Julián ya estaba haciendo funcionar aquel aparato recién comprado.

Mi hermano Juan se acercó con curiosidad y de manera lenta a ver qué pasaba. Cuando se dio cuenta le dije que se trataba de un juego de cazar patos. Él se sentó al lado mío y vimos jugar a mi hermano, entre risas y gritos, toda la tarde. Pasado un buen tiempo mi Padre se acercó y nos dijo que ya había sido suficiente, y que nos fuéramos a dar una vuelta al parque. Mi hermano Julián apago el tv con rabia y se fue sin decir nada. Al momento escuchamos abrir y cerrar la puerta con algo de violencia. En la lejanía alcanzamos a escuchar a mi Madre decir que había sido mala idea comprarle ese aparato.

Como mi Padre había sido testigo de que Julián había jugado toda la tarde nos dijo que podíamos jugar un rato. Yo me pare enseguida y encendí la tv. Jugamos con mi hermano un buen rato, pero a diferencia de mi hermano no poseíamos la misma puntería que él y perdíamos todas las balas en poco tiempo. Como no sabíamos cambiar el juego, le seguimos insistiendo hasta que pudimos tener una puntería aceptable. Cuando mi hermano regreso, mis Padres creyeron que ya había sido suficiente y temieron que Julián quisiera de nuevo ponerse a invernar al frente de aquel enigmático aparato, así que nos dijeron de

nuevo que esta vez ya había sido suficiente, que ya apagáramos eso y nos pusiéramos hacer tareas. Así termino aquel día, que conocí la primera consola de videojuegos y que jugué mi primer videojuego al lado de mis hermanos.

2

Ya había cogido algo de práctica con la pistola. Con "Clay Shooting" había logrado atinarle a un buen número de platos. La idea de este juego era que te lanzaban unos platos que se iban hacia el horizonte de un paisaje con valles y montañas. Con ello tenías que acertar el tiro antes de que el plato se te escapara en la lejanía. Este era un videojuego que se encontraba en la tercera opción del menú del videojuego de Duck Hunt. Además de esto había un videojuego llamado "Wild Gunman", que apenas cogías la pistola, te sentías al estilo western. Aparte de estos juegos que necesitaban la pistola, estaban otros muy agradables como "Popeye", "Ninja Kun", "Road Fighter", "Circus Charlie, "Contra", entre muchos otros, pero había uno que me apasionaba era Súper Mario Bros, además de Don King Kong, donde los mundos, la música, los personajes, colores y retos te llevaban a mundos a través de tuberías y nubes con carita feliz.

Recuerdo que cada vez que quería jugar, tenía que hacer la tarea antes, y si ya la había hecho teníamos un límite de tiempo para jugar con la consola. Fue por esas épocas en que te salían los "Picapiedras" en muñequitos, unos monstruos con ataúd en los bolsillitos inferiores que tenía el paquete de la paleta "Drácula", Los "tazos" de Xmen en paquetes de papas, los "Hielocos" que intercambiabas con tapas de Coca-Cola, promociones de yoyos, juegos con canicas, trompos, cocas, muñecos paracaidistas, muñecos que se estiraban, muñecos que podías moldear para hacer rostros, pistas de carros, barcos de guerra, adivinanzas, parques, domino, ajedrez, pin-pon, canchas de banquitas, "tarro", "hiervis", "escondidas", "pastillitas" y "soldadito libertador". Por ahora no recuerdo más, pero sé que había más. Fue en ese momento que un amigo, que contaba con unos Padres adinerados, cuando llego a la casita de madera y mientras nos observaba jugar "piquis", nos mostró una maquinita con la forma de un huevo, no mayor a la palma de la mano. Este aparatico contenía el avatar de un animal el cual tenías que cuidar por que se deprimía, le daba hambre y hacia necesidades. Este aparatico se llamaba "Tamagotchi".

Después de eso todos comenzaron a andar con tamagotchi. Habían diferentes animales en cada una de esas máquinas con forma de huevo, entre estos recuerdo haber visto perros, gatos, aves, rinocerontes, leones. Como todos tenían tamagotchi, yo no tarde en tener, al menos las ganas, de obtener uno de esos animalitos pixelados. Mi Padre no le veía ninguna gracia a la maquinita. Pero un día mientras buscaban mis Padres algo que ya no recuerdo y recorríamos la agitada zona comercial de Kennedy Central en busca de ello, nos encontramos en un almacén que vendía dicho producto. Yo me emocione al ver los aparaticos detrás del mueble de muestras. Como nadie me ponía cuidado, ya que Julián solo quería tener la última Consola de Nintendo 64, y que no se encontraba con nosotros y favorecería aquello que estaba a punto de pasar, yo simplemente me conformaba con ese pequeño huevo que albergaba todas mis ambiciones inmanentes. Así fue como llame la atención de mi hermano Juan, señalándole las máquinas y el respondiéndome de una manera recíproca a través de una sonrisa. Como mi hermano Juan también se emocionó al verlos, nos hicimos al frente del mueble, que separaba con un vidrio todos los tamagotchi, mientras le explicaba emocionado de que trataba el aparatico y esperábamos a mis Padres que estaban a un lado buscando ese algo que ya no recuerdo. Cuando regresaron, nos vieron tan emocionados que algo de eso hizo que mi Papa se acercara preguntarle al vendedor de que trataba el aparato, aunque ya había escuchado alguna que otra cosa sobre el huevo misterioso. El vendedor le contaba a mi Papa algo sobre los beneficios de estos animales ya que adquiríamos algo de responsabilidad al tener que cuidarlo. Como mi Papa seguía sin comprender nada, volteo a mirar a mi Madre sonriendo, y como mi Madre también sonreía, al igual que el comprador, el acuerdo colectivo de dicha expresión favoreció por fin la adquisición de dos tamagotchi. Mi hermano Juan le gusto uno que tenía un huevo amarillo, es decir, el de un pollito, y yo por mi lado, adquirí uno verdecito, es decir, el de un dinosaurio.

Al principio tuve que cuidar de un dinosaurio con forma de cresta, lleno de manchas y un pañal un poco exuberante. En un día el animalito hacía del cuerpo de tres a cuatro veces, y veías aquello en la parte superior de la pantalla representado con una montañita que emanaba unas líneas onduladas que se movían, simulando el mal olor, además de unos punticos, que también se movían en la parte superior de aquella montañita, y que simulaban algunas moscas. Cuando hacías un clic sobre dicha montaña, una imagen de

una palita salía y comenzaba a echarle tierra hasta que la montaña desaparecía con la palita. Además de eso, en aquella parte superior de la pantalla, veías un corazón y unas líneas al lado que te hacían entender el nivel emocional del animalito. Para que el animal estuviera feliz, tenías que jugarle y estarle limpiando sus necesidades, además de alimentarlo. Para saber la cuestión de la alimentación, cada vez que prendías el aparatico para ver cómo estaba el animalito, este se encontraba sentado en el centro de la pantalla y si estaba sonriendo es que no tenía hambre. Pero si estaba llorando o con cara de bravo, es porque el hambre ya lo estaba agobiando demasiado. Para alimentarlo, tenías que ganar dinero y para ganar dinero tenías que jugar unos retos con el dinosaurio que inducían el aprendizaje que le exigía la naturaleza, dependiendo del animal que habías escogido. Por ejemplo mientras en el tamagotchi de mi hermano Juan tenías que ser veloz para coger unas lombrices que asomaban la cabeza de entre la tierra, en el mío de dinosaurio tenías que aprender a correr rápido esquivando obstáculos en la selva, esto te daba velocidad para huir de dinosaurios más grandes, a pesar de que el mío también era carnívoro. Sabías que había escapado de otros depredadores porque salía en la pantalla, si lo dejabas sin encender un tiempo, un gran árbol y detrás de él el dinosaurio escondido. Para esto tenías que dejar al dinosaurio bien entrenado o si no te aparecía una cruz o un montón de tierra con una flor encima, en símbolo de que tu animalito había fallecido.

Así fue como un día iba a mostrarle a mi hermano Juan unas crayolas nuevas que me habían comprado, cuando lo vi llorando mientras miraba fijamente la pared. Le pregunte que le pasaba, pero no me dijo nada. En ese momento llego mi Madre y me conto con un tono dramático que Yeico había muerto. Yo como no sabía quién era Yeico, me alcance a imaginar a un compañero de la escuela de mi hermano, pero fue mi Madre quien termino de explicarme que así se llamaba el pollito del tamagotchi. Yo voltee a mirar a mi hermano y duramos en un silencio incomodo, hasta que mi Madre pregunto que si ya no servía el aparato ahora que no existía a quien cuidar. Como no sabíamos la respuesta, mi hermano me volteo a mirar también con ojos de incertidumbre. Como llevaba varias horas sin ver el tamagotchi desde falleció el pollito Yeico, cuando lo prendió me llamo emocionado. Cuando me acerque había un huevo y encima de esto un reloj haciendo cuenta regresiva. El huevo se movía como el palpitar de un corazón. Mi hermano volvió a

sonreír, y para cuando nació este pollito, a diferencia de Yeico, tenía una cresta más grande y parecía ser más grande que el anterior. Como no Más de una vez vi a un niño, en la misma situación, porque lloraban ya que el animalito había fallecido, esto después de estarlo cuidando entre unos dos o tres meses.

Como todos los animalitos tenían que morir en algún momento, yo me dispuse a esperar aquel trágico instante. Así me ponía a llorar por el dinosaurio Seiya, nombre que le puse en honor al personaje de Pegaso en "Los Caballeros del Zodiaco". Y como en "Los Caballeros del Zodiaco" se la pasaban llorando cada vez que algún personaje la pasaba mal, no vi nada de malo en llorar por mi mascota pixelada con la misma fuerza y lagrima, a excepción de los mocos, que eso si nunca le salían a ninguno de los caballeros con armadura. Lo hacía sobre todo mientras veía "Aventuras en pañales", yo creo que era por la canción, parecía una especie de balada o piano que me ponía un poco sensible.

Pero un día mi primo Giovanny llego a visitarnos y me vio llorando. Como siempre le he producido risa, ese día se rio con más fuerza al verme lavado en mocos y sollozando. Cuando estaba a punto de darle esa patada que da uno cuando es pequeño (directo a la espinilla con la punta del zapato) él saco de su maleta un Walkman, un CD cuya portada era la de un bebe nadando y siguiendo un billete, y un aparatico que dejo a un lado. Abrió el Walkman como si se tratara de una gran boca y metió el CD del bebe come billetes. Saco unos audífonos y se sentó mientras los conectaba al Walkman. Cogió el aparatico, que tenía una forma rectangular y se quedó mirándolo fijamente, mientras le presionaba algunas teclas. Me le acerque con curiosidad y vi un montón de cuadrados y figuras geométricas que se movían de manera descendente y lenta. "Se llama un Game Boy, Chino… y el juego es de encajar esas figuras debajo de manera que no queden espacios… tetris se llama el juego. También tiene uno de una lombriz, pero a ese después le sigo dando." me dijo esto mientras sonreía y zumbaba levemente unos gritos de los audífonos.

Como mi primo se tuvo que quedar unas semanas en casa, me prestaba el Game Boy y la música del bebe nadador. Como la música del bebe me gustaba tanto como el tetris, y otro juego de una lombriz, pasaba horas sin que mis Padres notaran la presencia de ese aparatico. Así fue como un día me vinieron a llamar para ir a jugar tres huecos, y mientras

buscaba debajo de la cama el otro tenis, mi mano sintió algo cuya textura era lisa y su forma como la de un huevo. Cuando lo saque era el tamagotchi cubierto por una sabana de polvo. Le espiche un botón y una cruz pixelada se formaba en su pequeña pantalla. Como me comenzaron a llamar desde afuera que iban a ir siguiendo mientras al parque, tire el tamagutchi con prisa en una caja que tenia de juguetes y , según recuerdo, nunca jamás lo volví a ver o pensar en ese pequeño huevo.

2.2 CUANDO EL ARTISTA PIENSA EN JUGUETES

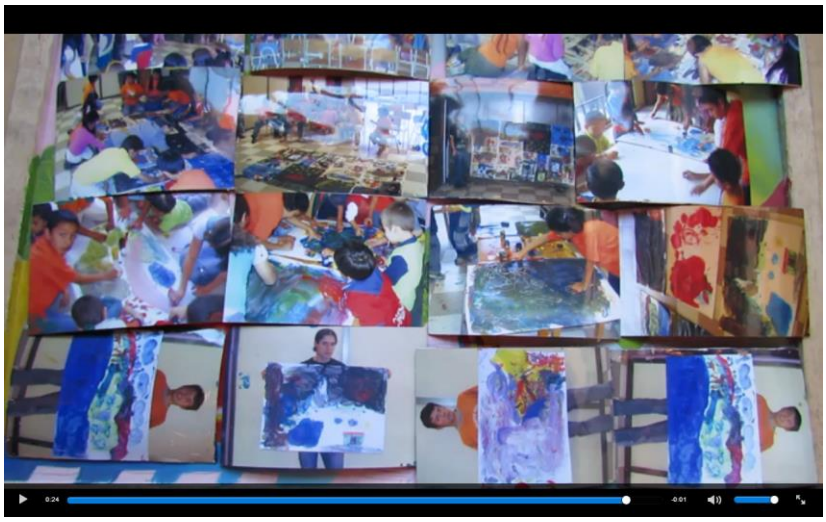
En este escrito recordamos que durante el recorrido académico se encontraron numerosas experiencias, que aportaron en alguna medida para el desarrollo de este proyecto, en este aparte se mencionaran de forma descriptiva los que fueron relevantes y significativos para nosotros, pasando por cada uno de ellos, los cuales fueron: Rompecabezas, paintball, Mario Bross y monopolio. Hasta llevar a al proyecto inicial de trabajo de grado, desde donde partimos para desarrollar esta propuesta.

Antes de iniciar a hablar sobre cada uno de ellas, es importante precisar que los juegos fueron realizados partiendo de ejercicios académicos, en los que se demandaba exponer temáticas trabajadas en clase. La intención que prima para la presentación de estos temas, era romper con el esquema de exposición tradicional (donde en la mayoría de los casos se emplean lenguaje verbal). Para el desarrollo de las experiencias se contemplo el juego como principal elemento compositivo, ya que este vive por medio de la experiencia, principal componente de aprendizaje significativo, además que es vehículo movilizador de los diversos lenguajes (corporal, verbal, visual) innatos del ser humano.

1. Rompecabezas; la experiencia artística como proceso de aprendizaje

En el primer semestre de la carrera, la profesora quería que tuviéramos un acercamiento con el trabajo de campo de un licenciado, y compartiéramos nuestra experiencia con nuestros compañeros.

Desarrollamos una sesión de experiencia artística con niños de 6 a 12 años, que hacían parte de un grupo cristiano. La experiencia tuvo como objetivo fomentar la relación entre los niños y niñas, a través del lenguaje visual pictórico.



Se inicio el ejercicio pidiéndoles a los niños que escogieran una temática de interés grupal, la cual fue Cristo, desde aquí cada niño realizo una pintura pensando en lo que para cada uno era y mientras se desenvolvían en cada pincelada, se dialogaba sobre el tema. Terminadas las pinturas cada niño compartió su experiencia y al final se unieron las imágenes, formando un mural de retazos de experiencias.

Para compartir el trabajo de campo, con nuestros compañeros, pensamos en desarrollar un producto visual que diera cuenta del proceso y la vivencia. Partimos reconociendo el eje integrador de la práctica, que tenía como característica el crear, compartir, construir, explorar, inventar, experimentar, elementos que componen el juego. Desde esta premisa iniciamos con la construcción de una propuesta que diera cuenta del trabajo pictórico y de la construcción del mural. Resolvimos que estos dos elementos podrían ponerse en evidencia en un rompecabezas, en el que se diseño una imagen pictórica donde se

pretendía mostrar lo que fue para nosotros la experiencia y por el respaldo del rompecabezas se mostraba las fotografías de la experiencia, a ludiendo esto ultimo al mural realizado en la experiencia.

Para la realización de esta propuesta hubo dos objetivos, uno que surgió como eje orientador para el desarrollo de la experiencia "fomentar la relación entre los niños y niñas, a través del lenguaje visual pictórico" y el otro fue pensado para la realización del rompecabezas "crear un dispositivo que diera cuenta de la práctica por medio de la experiencia".

El primer objetivo sentimos que se alcanzó porque allí los niños dialogaban y compartían a través del lenguaje pictórico los pensamientos y emociones que les producían el tema, además, en momentos se volvía un juego de construcción colectiva de trazos, porque habían niños que compartían con los compañeros su experiencia y la dejaban intervenir de sus compañeros a la vez que dialogaban del tema propuesto.

El segundo objetivo también se cumplió porque nuestros compañeros, comentaban su interpretación surgida de la experiencia con el rompecabezas, dando cuenta de aspectos que describían y daban cuenta de lo vivido con los niños.

2. Paintboll

Surge por el interés de querer experimentar la creación de un juego partiendo de elementos reciclables. Iniciamos recolectando lo que teníamos en casa y que pudiera servir para el funcionamiento mecánico. Las únicas dos exigencias que tuvimos para que clasificara dentro de lo que iba a ser usado, era que debía ser pequeño y que fueran elementos que evidenciaran la década de los años 80´s, donde nacimos. Encontrándonos con juguetes de nuestra niñez, tapas, cauchos, ganchos y pedazos de plástico.

En lo que era la base del juego (en cartón paja) creamos una imagen en pintura que daba cuenta de lo que para nosotros era juego. Seguidamente nos aventuramos a experimentar

las posibilidades del recorrido de la pelota, pensando en que se generara una lectura que posibilitaba un sentido mismo dentro de la misma experiencia, por lo que los elementos reciclados dispuestos en la pintura hicieron parte de la composición, al punto que armonizaba o completaba la imagen pintada.

Este proceso fue importante para la presente experiencia del parque en la etapa que se denomino "videojuegos hechos juegos", porque es desde allí donde nacen las bases de creación de estas experiencias, en la exploración con el material reciclado se decantaron ideas de juego para la experiencia.

3. Mario Bross

Esta propuesta fue pensada para re significar el espacio de salón de clase, con una experiencia sensorial, de juego y memoria. Iniciamos pensando en lo absurdo de un salón de clase, como era el ir a jugar, en lugar de ir a estudiar, desde ese punto surge la idea de trabajar el tema de los videojuegos, tema intocable en muchos espacios y sobretodo en un salón de clases.

Para lograr tocar el teme cumpliendo con el parámetro de resignificación, pensamos en realizar un performance que nos permitiera romper con el esquema mental de salón, para eso dispusimos las sillas del salón en hileras bien organizadas, que remitieran a esa imagen de colegio, allí cada compañero tomo una silla y se sentó, seguidamente entramos a intervenir en el espacio disfrazados de Mario Bross, Marcianito. En donde realizamos acciones incomodas que insinuaban un ataque como en el videojuego, esto producía perturbación a los compañeros sentados y terminaban de pie caminado por el espacio.

Desde este juego se partió con la idea de hacer homenaje a los videojuegos de los años 80´s, año que marcaron un punto clave en la historia de los videojuegos y porque son importantes en la memoria colectiva que se tiene de los videojuegos. Desde aquí también surge la idea de transformar el videojuego en juego, y emplear en la experiencia el cuerpo.

Monopolio la idea principal de este juego era, que el jugador evidenciara otros sentidos de construcción de vida, otras cosmogonías. Para eso se pensó en la organización del monopolio y para resignificarlo a una experiencia de una comunidad indígena. Remplazarlo de esa lógica de sistema globalizado a cuatro formas de vida de cuatro comunidades indígenas.

La principal idea de este juego era partir del juego como generador de conocimiento, partiendo de la experiencia.

2.3 ERASE UN VIDEOJUEGO QUE NO FUE BIT

Todo iba en contra de lo esperado. Al principio la idea de hacer un videojuego nos animaba y fortalecía lo suficiente para delimitar nuestro campo de acción en cuanto la tesis. El videojuego se basaba en la temática de un barrista recorriendo la localidad de Kennedy. Tal personaje se vería involucrado en una serie de acontecimientos que ejemplificaban una gran parte de las problemáticas de los barrios de Patio bonito, Kennedy central, Corabastos y Castilla. Causaba gran acogida nuestro proyecto cuando se los exponíamos a algunos de nuestros compañeros de la Universidad, pero al igual que ellos, había una incertidumbre que amenazaba con hacer sucumbir este proceso. El videojuego necesitaba de unos principios básicos de programación y diseño. Además de unos equipos adecuados para poner a funcionar estos programas. En cuanto equipo ya teníamos un buen ordenador. Ahora más allá del software, el hecho de tener conocimientos y experiencias insuficientes con todo aquello, nos hacía repensar en el primer inconveniente para poder realizar el videojuego.

Decidimos que antes de pensar en el problema del software podríamos ir estructurando y puliendo la historia, personajes, escenarios, música, niveles y temáticas del videojuego. Aunque en un principio se logró sacar dos de los personajes principales (El susto y piquiñas), música y algo de la historia, el recorrer de los días hizo que nos punzara aún más la idea de que se necesitaba tener claro los software con los cuales trabajaríamos el videojuego, para así poder pensar y proponer con más tranquilidad la delimitación de todo los elementos que contendría el videojuego.

Logramos contactar a un diseñador gráfico y un ingeniero de sistemas. Desde la perspectiva del diseñador, el videojuego que queríamos hacer equivaldría a un total mínimo de seis meses, tres por si queríamos sacar las primeras partes del videojuego. La opinión del ingeniero de sistemas era que si trabajábamos en *Adobe Flash* todo saldría rápido y que el videojuego se vería aún más viable por ese lado. Las dos opiniones apuntaban a que todo lo que imaginábamos tendría que delimitarse también en la creación. Nos motivaba pensar que los elementos pensados visualmente cuadraban con los de Flash; por ejemplo, los personajes y escenarios se habían imaginado en colores planos, líneas y composiciones basadas en las obras de Istvan Banyai y Moebius.

Se planteó un acuerdo de generar encuentros con el diseñador y el ingeniero por separado. Nos valimos de la amistad (Diseñador) y de la familia (ingeniero) para poder concretar estas reuniones de trabajo. Por un lado la idea de ser parte del proyecto motivaba al diseñador, ya que con este trabajo adquirirá una experiencia más para adicionársela a su portafolio laboral. Por lo tanto, cuando se finalizara el videojuego, él debería aparecer en los créditos. Esta era su única petición. Petición que nos benefició en términos de tiempo y economía. Y por el lado del Ingeniero, solo exigió que le diéramos la idea de las partes que se nos dificultara, ya que como sabía que había además de nosotros un diseñador, simplemente nos reuniríamos para debatir y pulir bien las ideas o propuestas y del resto se encargaría él. Llegamos al acuerdo de pagarle un monto mínimo de $20.000 por cada trabajo. Vimos esto valido ya que entre los dos aportaríamos de a mitades. Dados estos acuerdos, todo pintaba bien.

Las reuniones se habían planteado los fines de semana. El diseñador los sábados y el ingeniero el domingo. Pero el primer inconveniente no se hizo esperar y llego acompañado de otro. Primero el diseñador, nos informó que debía trastearse en unos días. Vivía en Techo (Kennedy) y se iría a vivir a Suba. Acordamos en que aun dado este caso nos trasladaríamos hasta Suba los sábados si era necesario. Por otro lado el ingeniero le había llegado un mensaje del banco, en el cual le informaban de unas cuotas que debería pagar en un tiempo preciso o algo así. El caso fue que cuando nos dio la noticia, ya se había comprometido con más trabajo y por lo tanto las reuniones de los días domingos se verían perjudicadas. Se llegó a un nuevo acuerdo de vernos entre semana desde *Skype* y que desde tal medio debatiéramos o le informáramos sobre lo que tocaba hacer.

Decidimos que mientras ellos se acomodaban a sus debidos percances, nosotros seguiríamos trabajando en la parte musical y en la historia del videojuego. Se le daba prioridad a estos dos elementos por la naturaleza compleja de cada uno. Con esto nos referimos que por ejemplo en la parte musical, se tenía ciertos conocimientos básicos de algunos instrumentos como bajo, piano, guitarra, tambora y marimba. Esto producía la incertidumbre si aquellos conocimientos serían suficientes a la hora de generar “Bandas Sonoras”, como definen esta parte en el diseño de videojuegos, y como esto se acoplaría a

un fin estéticamente auditivo para generar sensaciones que se dinamizaran a momentos y circunstancias distintas del videojuego.

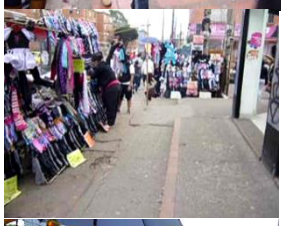
Por el lado de la historia este era el suelo de donde todo iba a surgir y definirse (niveles, escenarios, personajes, colores, texturas, etc.) Por lo tanto definimos los momentos de la historia en relación a los niveles del juego, Los escenarios y temas que se tratarían en cada uno de ellos, cuáles serían los personajes que estarían en cada uno de esos momentos, además de los planos, colores, texturas, y lo más importante, cuáles serían sus objetivos. No teníamos ni idea de cómo se programaría todo esto después, pero lo importante era empezar, así fuera desde el error, mas valía esto que dudar y quedar en la nada.

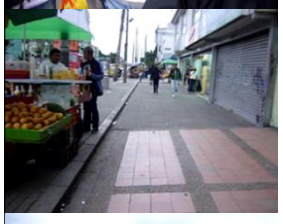
La historia del videojuego era algo compleja. Un barrista y su compañero (El Susto y piquiñas) estarían en el barrio de Corabastos, específicamente en el cartuchito, *"El pequeño club"*, le dicen acá en Kennedy por su parecido a la *"Ele", "El Club", "Samber"* o *"Bronx"* del Centro de Bogotá. El Susto y Piquiñas buscan algo de droga, encuentran *"perez"* (Coca), *"hierba"* mariguana y se compran además de esto un *"morado"* (algo así como una pepa de color morada, de ahí su nombre, que es considerada después del *"mira pal piso" [basuco]* como una de las drogas más fuertes). Después de haber obtenido su droga, El susto consume el *"morado"*, mientras que el piquiña saca un *"cuero"* (envoltura o papel con el que se *"pega"* [arma] el "porro" [mariguana lista para fumar]). El piquiña ve un sofá abandonado, muchos de los cuales se utilizan en estos lugares para que se acomoden las personas que consumen, y le dice al susto que si se hacen ahí para *"pegarlo"* (envolver la mariguana con el *cuero* para poder fumarla). El susto se adelanta y se sienta primero en el sofá, comienza a sentir que el morado está a punto de "estallar" (hacer efecto), el piquiñas camina a paso lento ya que se encuentra absorto en el trabajo de "rascar" (sacar las pepas y desmenuzar la mariguana, ya que esta viene en pequeños

bloques). El piquiña observa que el susto está esperándolo en el sofá, él le hace una seña de amor y paz, y el piquiña comprende que el "morado" ya se le "estallo". El piquiñas se acomoda también en el sofá, ha terminado de *rascar* toda la *hierba*, saca el cuero y la pone encima. El susto saca el *perez* y se lo pasa a Piquiñas, él riega un poco encima de la hierba, termina los *"angelitos"* (mariguana con coca que se consume fumándola). Lo termina de *pegar*, lo enciende y saca unas bocanadas al aire. El susto voltea a mirarlo, esta *estallado* por el morado, ve como Piquiñas recarga su cabeza sobre el espaldar del sofá, sus ojos están cerrados, las gafas negras lo cubren de la intensa luz del sol, está mordiendo el *porro* y en su boca se dibuja una leve sonrisa de comodidad.

En ese momento placentero se escucha dos estallidos, todos los indigentes, recicladores, *"chirretes"* (drogadictos) y demás *"parches"* (grupos de amigos) comienzan a *"pisarse"* (correr o huir). El Piquiñas se da cuenta que hay un *"operativo"* (redada de la policía), así que se para y trata de hacer reaccionar al Sustos para también *pisarse*. Como el Sustos esta *"reloco"* (drogado) trata de pararse y se cae. El Piquiñas lo toma de un brazo, lo carga y trata de *"pilotearla"* (coordinar el lenguaje corporal, el habla o alguna acción) para poder salir con el Sustos de aquella *olla* (lugar donde se reúne la gente y que suele comprenderse como peligroso, ya que se encuentran expendios de drogas, y en algunos casos, de armas).

La idea era que aquella parte de la historia era la introducción al videojuego y después de ello comenzaba a jugarse la primera misión. Para esto quien estuviera jugando este primer nivel, tenía que sacar al Sustos del *cartuchito*. Por ello uno jugaba maniobrando al Piquiñas mientras este cargaba al Sustos. La parte visual iría con movimientos de plano holandés, en un sic-sac que simularía el estado psicológico de los dos personajes. Una música en percusión habíamos pensado para esta parte, con compases rápidos y que aceleraran más el matiz de este momento.



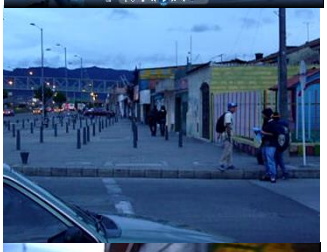


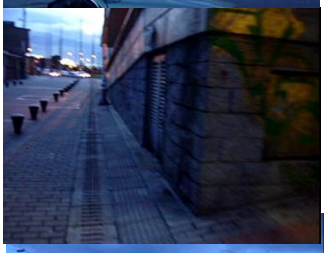
El recorrido que harían seria desde Corabastos, donde se encuentra el *cartuchito*, después pasarían por la Súper 7, después por la zona comercial de Kennedy Central, Mandalay, Banderas y de ahí a Castilla, donde terminarían en uno de los grandes parques que se encuentran en este barrió. En esta parte teníamos la intención de mostrar el mundo acústico, además de las texturas y colores, en términos arquitectónicos y espaciales, que se encuentran por dichos barrios Además de su gente y las aglomeraciones que se dan en algunas partes, debido al comercio, en contraposición a otros barrios como Mandalay, uno de los barrios denominados como los mejor estratificados de esta parte de la localidad.

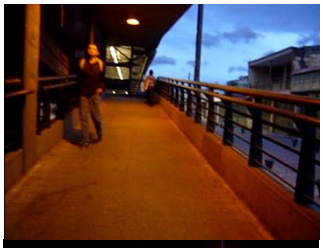
Para poder recolectar o recopilar este mundo sonoro, colorido, arquitectónico y social, nos dimos la tarea de hacer un recorrido por dichos espacios. Este recorrido lo hicimos acompañados de una cámara. Mientras uno de nosotros se encargó de la cámara, el otro se hacía detrás de la persona que estaba encargada de la grabación, para que le fuera guiando durante el recorrido. Con ello pudimos recolectar los elementos anteriormente dichos.

El recorrido inicio por la parte comercial de Kennedy Central. Escogimos este lugar por motivos de seguridad, ya que por ejemplo Corabastos es una zona un poco más insegura para estar llevando una cámara, y también porque a la hora que iniciamos la grabación (3:00 p.m.) se acoplaba a las dinámicas que da este este espacio en su máximo esplendor. Después seguimos por Mandalay y terminamos en Banderas casi dada la noche. El desplazamiento fue un factor que descubrimos, ya que por lo menos en esta zona comercial de Kennedy Central, el aglomeramiento hace que el acto de caminar sea casi algo no apto para alguien que padezca de

enoclofobia. Los sonidos de esta zona comercial eran muy diferentes a los de Mandalay o Banderas. Mientras en la parte comercial saturaban los sonidos de venta y música a todo volumen, sumándosele a estos los sonidos de los vendedores ambulantes y la gente hablando a gritos, el contraste que se percibía era muy notable en el barrio Mandalay donde se adormecía el espacio acústico con el mecer de las hojas producidas por una suave corrientes de aire o el sonido de un carro que se acercaba desde la lejanía. Por otro lado Banderas se bañaba con el sonido de los carros que van y viene por la avenida de las Américas. La arquitectura variaba también durante el recorrido. En la parte comercial fue evidente observar como la arquitectura estaba un poco maltratada, sucia y llena de publicidad, a comparación de la de Mandalay, que es una zona donde predominan las grandes casas pulcras con sus amplios garajes y una que otra agrupación residencial, con pequeños parques o zonas verdes, y uno que otro negocio en la







avenida principal que conecta con el portal de Banderas. La hora del día, la luz del sol vs. La artificial, era también un compás visual que transformaba el ritmo de cada uno de estos espacios en su acústica, visualidad y dinámica social. Los postes de luz resaltan ese amarillo que enuncia y te obliga a una nueva relación que germina dependiendo del espacio. Por ejemplo en Banderas en horas del ocaso o el alba se ve las aglomeraciones que salen y entran del portal, montones de estudiantes, trabajadores o desesperados moviéndose de un punto a otro. Mandalay es un lugar solitario y calmado en la noche, a diferencia de las tardes y las mañanas donde uno que otro jardín o colegio tienen habitados los parques como lugar de recreo o descanso. Y la

zona comercial, que por las mañanas y las tardes parece un lugar donde miles de hormigas humanas colonizan el espacio, en la noche es un lugar tan solitario e inseguro, donde solo transitan quienes viven en esta zona o uno que otro buscando una cantina clandestina de las muchas que se encuentran penetrando la oscuridad de sus callejones.

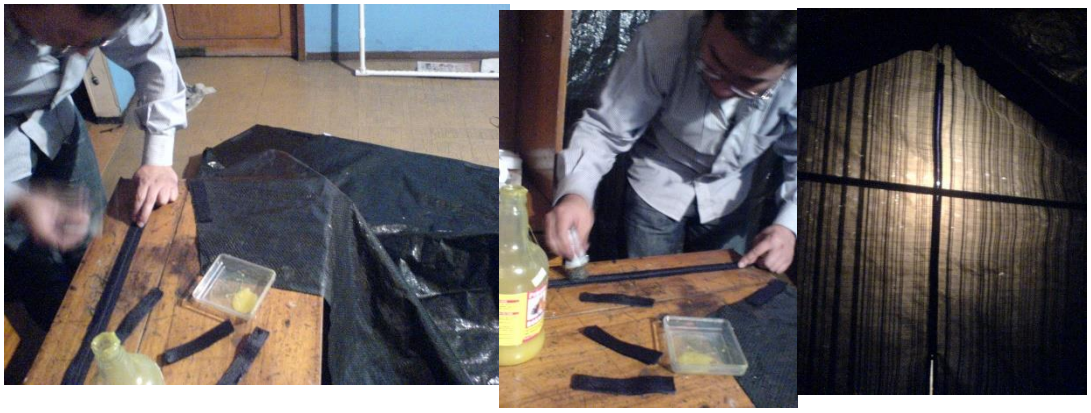
Todos estos elementos queríamos amalgamarlos en la propuesta del videojuego. Pero lamentablemente tres percances hicieron que el proyecto quedara totalmente paralizado.

El primero de ellos fue que el diseñador nos mandó un correo diciéndonos que había iniciado un nuevo trabajo, que le exigía horarios completos durante el día, y dejándole los fines de semana como complemento a las tareas que tendría que hacer para la siguiente semana. En pocas palabras nos hizo saber que ya no podríamos contar con su ayuda. Y por el otro lado el ingeniero le salió un trabajo por fuera de Bogotá por unos meses, dejándonos con la misma presente que el diseñador. Pensamos en aprender por nuestro lado el software y la programación necesaria para el diseño del videojuego, pero no contábamos tampoco con que el PC con el que esperábamos trabajar, tuviera un percance con los ventiladores, reiniciando una que otra vez el ordenador y afectando con esto algunas partes del computador, entre ellas el disco duro. Por otro lado nos preocupaba la programación en cuanto a los patrones matemáticos en los que se basan para que el videojuego funcione, ya que como dijimos en un principio, no poseíamos muchos conocimientos en este campo de la programación y lo que esto significaría en tiempos de dedicación un camino nuevo con lo cual lidiar, y donde sobre todo, no sabríamos cuanto nos costaría esto en cuestiones de tiempo.

Dado esto tuvimos que tomar la lamentable decisión de reinventar el objetivo de la tesis, sin que ello perjudicara el tema, ya que mientras avanzábamos en ciertos aspectos del videojuego, esto nos había ocasionado una cierta confraternidad con el tema y no queríamos dejarlo a un lado. Y a pesar de quedar un poco decepcionados con todo lo que había sucedido, nos dimos un tiempo para asistir a las exposiciones de Grado en la Licenciatura de Artes Visuales de la UPN, con el fin de oxigenarnos un poco y también para saber lo que habían hecho algunos de nuestros compañeros con sus proyectos. Ahí fue donde, sin esperarlo, se nos ocurrió una nueva idea con la cual llevaríamos a cabo la tesis, desvaneciéndonos la incertidumbre y el miedo que teníamos de vernos obligados a

cambiar el tema de los videojuegos. Esto volvió a inyectarnos de optimismo la propuesta de llevar a cabo un nuevo acercamiento a este mundo de los Videojuegos y con lo cual nos sentiríamos más seguros.

2.3 DE UN ROMPECABEZAS PIXELADO A LA ANATOMÍA DE UN PARQUÉ



En medio de esta arrítmica ciudad caótica, lejana a posibilitar la escucha del ritmo cardiaco, sobre ella se encuentra en su extensión un espacio en el que se permite silenciar esa arritmia, para poder contrapuntear tanta fatiga muscular poder escuchar y comprender el ritmo cardiaco de cada corazón. Este pedacito de espacio del que hablamos es el parque de Castilla de pronto en su mayoría del que lea este escrito a escuchado mencionar y que pocos han podido apropiar y disfrutar por la acelerada situación en la que diariamente vive, pero aquí estamos para contar como aquí se vive.

Este lugar es un espacio como el de una hoja blanca dispuesta a cargar todo tipo de demanda musical, el que entra a jugar es como un instrumento musical, que dibuja a su ritmo de compas cada nota musical, con cada acción y entre cada movimiento se va tocando una canción. Es el espacio para armonizar tu instrumento corporal como lo indica el musculo vital. Y como de un momento a otro en medio de tan armoniosa composición surge como si se tratase de un juego de azar aparece en medio de este lugar un espacio vital como el acto de masticar cada pensamiento, este es como una especie de agujero negro, la diferencia con este es que allí no se traga nada entero, sino que se trata de hacer el proceso digestivo de las vacas Rumiar, donde se mastica se pasa se devuelve compartiéndolo, se debate, se traga y se devuelve, todo como en un juego estomacal

donde las mariposas en la barriga intervienen en cada acción, este espacio en el que se permite compartir al ritmo del afecto y en el que el error se toma como opción para comprender y aprender, se trata del Laboratorio de Videojuegos llamado La cueva de la sombra de colores, allí se puso a rodar todo juego corporal, como si se tratase de un performance en donde el videojuego digital, sale de su monitor y se vuelve análogo para interpretar cada movimiento relacional y corporal entre jugadores, la diferencia a los otros lugares de la ciudad es que no se comparte la arritmia cardiovascular que en la academia se da, sino que se armoniza tanta ingenuidad en algo potencial del jugar, partiendo del interés personal para poder apropiar, analizar y comprender el lenguaje que ha de traer tan ricas propuestas artísticas como las que trae el videojuego.

Con toda esta carreta que he de rodar hemos de sintetizar que el agujero negro que antes

mencionamos es la cueva, una carpa negra, hecha a varias manos y fuimos quienes la realizamos, cuatro personas Giovanni, Camilo, Andrés y Angélica pensando en sintetizar el presupuesto de dinero entre tubos de pvc, bóxer, lona negra, marcadores y alambres se realizo la obra de 2 x 2 mts2 testigo de tan musicales experiencias, entre el videojuego y los videojugadores, se inicio un primer momento de seducción donde se puso a circular este espacio con el resto de la humanidad, para contrarrestar la intransigencia del maltrato de la sociedad que le da a los videojuego y poder visualizar su verdadero potencial.

Es importante rescatar que antes de que empezáramos a jugar lo que queríamos encontrar para poder circular era un espacio totalmente informal en donde el jugar se tomara de forma natural y que las personas que pasaran o se encontraran por ahí, se toparan con la casualidad del poder compartir de un punto que casi en la cotidianidad no se menciona por tanto compromiso laboral y que no se le haya la importancia de conversar. Pues nos hemos puesto allí en un lugar donde el ritmo cardiaco se ha de sincronizar en este espacio cultural.

Capitulo III Primer momento en el laboratorio de videojuegos: ¿a como los videojuegos?

A partir de este momento se presenta el proceso transitado, por medio de la recopilación de las experiencias a modo de diarios de campo, en donde por un recorrido narrativo y fotográfico evidenciara una parte de la esencia que convoca este trabajo. Para esto le invitamos a saborear cada palabra.

Para la primer instante denominado "Bienvenido a la cueva de colores ¿qué esto?" Evidencia como un acto cotidiano se vuelve un juego de dos niveles, uno es el nivel de armado de carpa y el segundo videojuego en la cueva de colores.

En el segundo prueba "como un pequeño error ocasiona un gran descubrimiento", donde se vuelve la dificulta una posibilidad y como la disposición del espacio posibilita nuevas lecturas de ese.

En el tercer momento "Inmersiones y confraternidades" evoca como un espacio íntimo se vuelve público permitiendo a las personas reconocerse y generar otro tipo de relación desde el juego y poder habitar el espacio.

Por último encontrara el análisis y las conclusiones a las que condujo esta travesía de videojuegos en el parque.

3.1 BIENVENIDO A LA CUEVA DE COLORES ¿QUÉ ES ESTO?

07 de Octubre de 2013

Llegamos allí ese domingo a la 1:30pm. Hora perfecta para ir al parque después de almuerzo. Ese día no era la excepción. Niños, adolecentes, papás, mamás y abuelos se dieron el encuentro con sus familias. Olor a césped fresco, recién cortado seduce a recorrer su campo. Pelotas de todos los colores y tamaños trazan movimientos como si estuvieran danzando de lado a lado, voces de niños que con ecos de risas y pitos por partido inundan el espacio. Lugar que permite dar paso al error para perder, aprender y volver a intentar.

El suelo es desnivelado, su superficie que intenta ser orgánica a su paso con pasto, piedras, hoyos y hendiduras en la tierra. Esto nos invito a preguntarnos si el suelo ¿garantizaría algún tipo de estabilidad para el armado de la carpa? y ¿cómo irá a suceder la apropiación del espacio en el resto de actividades con los dispositivos artísticos?, preguntas prematuras que se irían madurando durante el proceso.

Para esta experiencia de juego se conto con carpa, televisor, x-box con dos controles, lámpara, sillas y cámaras de registro.

Nuestra jornada de juego inicio cuando desempacamos la lona, los tubos y los alambres. Se empezó a dar una especie de concéntrese, en la búsqueda de las partes de la carpa, los niños Luis, Camilo, Pacho, Cristian, Mónica y Ricardo movilizaron la jugada con nuestra compañía, la partida tuvo una duración de dos horas dada por terminada a las 3:30pm en la que ganamos todos. Bueno casi todos. A los 5 minutos de empezar a saborear la

victoria en el momento menos esperado, le dieron de baja a tres de nuestros participantes, porque su madre los vino a desconectar del videojuego para llevarlos a casa.

Los que quedaron fueron tres Cristian, Pacho y Maleja, su tiempo de juego se difumino entre videojuegos de Halo, Mario Bros, Popeye y un intento fallido de Harry Potter. Fallido porque a los niños no les intereso la dinámica del juego.

Se inicio el juego dando una pauta que marcaba el sentido de la dinámica de turno, la cual consistía en que jugaban dos niños, uno por control y entregaba el control el jugador que perdía.

Dieron apertura a la experiencia con Halo que cautivo el interés de Cristian y Pacho quienes con su destreza, experiencia y recorrido en dominio de técnica del videojuego, redujeron la posibilidad de participación de Maleja. Al observar la poca participación de Maleja decidimos intervenir para mediar y así poder observar su apropiación del juego. Dejamos que ella escogiera el videojuego, el cual fue Harry Potter, al abrirlo se genero una gran carcajada "momento de risas masivas", que produjo el videojuego por sus gráficos (pixelados) y sonido (agudo) los niños dedujeron que era un juego demasiado viejo. Después de esa reacción en el grupo, ella pasó a elegir Popeye, juego que garantizo más tiempo de permanencia en su partida.

Todos lo jugaron, pero aun así este videojuego no supero el tiempo de más jugabilidad como el que tuvo.

Comparando Mario Bross y Popeye. Creemos que Mario Bross cautivo más a los niños porque su duración fue más prolongada que Popeye. Mientras ocurría esta experiencia dentro de la carpa, afuera la gente corría, hablaba, comía, jugaba con pelotas, lazos, etc. en medio de esas actividades pasaban seis niños, a quienes les intrigo el sonido y uno de ellos tubo el coraje de quedarse para saber lo que sucedía allí, inicio su investigación preguntando "¿ha como los videojuegos?", al enterarse que eran "gratis" salió corriendo a avisarle a sus primos que iban con él, ninguno le presto atención, sin embargo él se quedo guardando turno para el resto.

Camilo se llamaba este pequeño curioso, que después de guardar el turno por cinco minutos, entro a la carpa con cinco primos de los seis, el sexto se quedo afuera jugando futbol mientras le tocaba su turno.

Empezó Camilo y el primo mayor. Camilo por ser el menor sutilmente le fueron quitado el control, pidiéndoselo prestado para ayudarle a pasar los retos de los juegos. Camilo con toda la paciencia trato de sobre llevar la situación, aguardando su turno, siendo inútil su esfuerzo porque se lo quitaron al final. Aquí intervenimos nosotros para que los niños comprendieran la importancia de que todos jugaran. Los más grandes fueron los que

tuvieron mayor permanencia en la experiencia de juego.

Durante la tanda de este grupo, los primos molestaban a Camilo, haciendo comentarios excluyentes, que afectaban al niño porque él se ponía rojo, mostraba actitudes de estrés (se paraba, decía que se quería ir). Como estrategia para solucionar esta situación decidimos dialogar con ellos sobre lo que estaba pasando, para mermar esa situación. Luego esperamos a ver como se iba a manifestar su respuesta, la cual fue condescendiente con la reflexión propuesta por nosotros.

Habían dos niños (niño y la niña) se la pasaron hablando todo el tiempo, en lapsos cortos se quedaban en silencio contemplando lo que sucedía en el videojuego, esperaron su turno de juego que fue uno y se fueron.

Al final llego el primo que se quedo afuera y jugó una tanda larga porque era uno de los que sabían jugar.

Los videojuegos que jugaron en este grupo fueron Halo y Mario Bross. Pero en Halo la permanencia de juego fue superior que en Mario.

Esta jornada fue larga terminamos recogiendo a las 6:00 p.m. hora que los niños se fueron, y nosotros salimos del lugar a las 7:00 p.m guardando los materiales, nos pareció que debió ser así de larga, para que se justificara el esfuerzo de armado de la carpa.

3.2 COMO UN PEQUEÑO ERROR OCASIONA UN GRAN DESCUBRIMIENTO

21 de Octubre de 2013

Por desajustes en un tubo de pvc de la carpa, no fue posible armar la carpa, así que decidimos lanzarnos a realizar el encuentro al aire libre. Mientras se conectaba todo el cableado del televisor y el Xbox llegó Dayana que estaba un poco a la expectativa pues no estaba quieta, se movía por todos lados, hasta que en un momento nos empezó a ayudar.

Dayana ayudo haciendo la prueba del correcto funcionamiento del televisor. Al llegar Julián se unió al equipo de instalación y preparación del espacio. Mientras nos indicaban una mejor posición del televisor y el funcionamiento de este, en ese momento llegaron otros dos niños para ayudar en el montaje.

Finalmente cuando nos preguntaron si iniciaban de una vez, llegaron los demás. Mientras se saludaron y charlaron de sus aventuras en la semana, se colocó la mesita, encima el televisor y debajo de este el Xbox. Se seleccionó el videojuego de Halo II y los niños se hicieron al frente del televisor formando una media luna. Empezaron a charlar sobre la mira y los rayos que podía emitir la pistola, mientras nuestra única asistente (Dayana)

ponía gran atención, pues nunca había jugado Halo II, al menos según ella recuerda. Encima del televisor se coloco la cámara. Inician el videojuego por rondas. En cada ronda, cada uno y una de los niños(as), juega cuando el anterior se dejó matar, haciendo barras, consejos llenos de ansiedad que permitían una mejor dinámica entre el mismo grupo y el espacio. Por primera vez, se jugaba videojuegos al aire libre. Los niños(as) se rotaban el control y gritaban cada vez que se daban momentos de tensión o de peligro. Esto generaba la curiosidad de otros niños, que se acercaban en la parte de atrás del grupo a observar lo que sucedía. La disposición del espacio, permitió que se hicieran buenas fotografías alrededor del grupo. Esta vez no había fuertes vientos empujando la carpa, o balones que golpearan también. El cielo estaba un poco gris y nos preocupaba que lloviera. A pesar de esas breves brisas que anuncian algo de lluvia, no sucedió nunca aquello. Mientras hubo un momento que una Madre estaba de paso con su hijo de más o menos 2 años. Le llamo la atención que un grupo de niños estuviera al aire libre jugando videojuegos, así que se acercó y se sentó en la parte de atrás del grupo. Se quedó observando como los niños trataban de pasar un nivel de Halo II, en el cual trataban de destruir unos robots voladores que les impedían pasar al otro lado de una base militar. Mientras esto sucedía el hijo de ella estaba totalmente absorto en el desarrollo del videojuego. Los niños gritaban diciendo que le disparara un tal láser para que lo partiera en dos o que mantuviera presionado el disparador para descargar el

máximo de energía hacia el robot y así este explotara en muchos pedazos. Los niños a veces se emocionaban lo suficiente con el videojuego que terminaban parándose y jalando el control. Así que todos comenzaban a gritar que tuviera cuidado con hacer caer el Xbox. A Julián esto le parecía un poco gracioso y se ponía a reír con Dayana. La intención de este día era llevar precisamente un videojuego con contenido violento, en este caso vimos preciso Halo II, ya que a diferencia de otros videojuegos como Mortal Kombat o GTA San Andreas, este era menos violento, o por lo menos no llamaría la atención de los adultos escuchando como cortaban a alguien con una motosierra, sea el caso de GTA San Andreas, o de como le arrancaban la columna vertebral de un solo tajo, en el caso de Mortal Kombat. Los sonidos de armas laser, extraterrestres y hombres con vestidos interestelares nos pareció, desde nuestro punto de vista, más prudente. Cogimos la cámara e hicimos tomas de los niños en primer plano, captando sus gestos o expresiones mientras jugaban el videojuego. Aunque el contenido del videojuego contenía escenas un poco sangrientas, la Madre y el hijo que estaban en la parte trasera del grupo no parecían estar incómodos por ello, al contrario parecían disfrutarlo y estar totalmente inmersos con lo que iba pasando en el videojuego. Esto sucedió hasta que los niños pudieron avanzar de nivel y llegar a una parte en la que los robots voladores se encontraban en guerra con una especie de extraterrestres que tenían tentáculos como brazos, y el avatar con el que se jugaba tenía que sumergirse y escabullirse en aquella batalla y valerse de ella para escapar rápidamente de la base militar. Había dos especies de extraterrestres en esta parte del videojuego, unos de tentáculos y otros con cabezas grandes, parecidos a cebollas cabezonas con pequeñas patas y de un color marrón oxidado. Al dispararles a los extraterrestres de tentáculos explotaban estas extremidades, sin que esto les quitara la vida y se acercaran al avatar sin

hacerle ningún daño, generando un poco de miedo. Al golpearles o dispararles en la cabeza el extraterrestre moría. En cambio el que parecía cebolla cabezona se acercaba de una manera lenta y torpe, balanceándose de un lado a otro por su propio peso, al dispararle se hinchaba y se explotaba, generando un poco de daño al avatar, además de liberar unos pequeños extraterrestres que se le tiraban a la cara. Para ello tocaba dispararles y explotaban como palomitas de maíz. El avatar con el que uno jugaba era un soldado con traje interestelar y que vestía con ello un casco que le daba una cierta atmosfera épica y cósmica, además de darle un cierto aire de incógnita por quien fuera aquel hombre que combatía en cada una de esas batallas y que nunca en el videojuego, por lo menos hasta Halo II, se decía su identidad. Esta escena de extraterrestres que explotaban y que liberaba sus hijos, además de otros con tentáculos que se despellejaban de su cuerpo pero seguían vivos, no le parecía ya muy agradable a la Madre, así que alzo a su hijo, nos hizo una sonrisa y se marchó. En cambio los niños no paraban de reír y disfrutar. Cada vez que uno de estos explotaba o se acercaba, se entusiasmaban y uno que otro gritaba que le disparara en la cabeza para matarlos rápido.

El videojuego se desarrolló así por un buen rato, hasta que un grupo de niñas se acercó para ver lo que pasaba. Las niñas nos preguntaron si podían jugar, les respondimos que no había ningún problema, pero que tenían que esperar unos minutos mientras terminaban de jugar la última parte los que estaban jugando Halo II. Les dijimos a los niños que cinco minutos más y que se cambiaba de videojuego. Los niños protestaron, pero al decirles que podrían seguir jugando no siguieron discutiendo y terminaron el nivel que estaban jugando. Después se cambió el videojuego de Halo II por el de Circus. Circus es un videojuego de la época de NES (), el cual se basa en un hombrecillo que tiene que pasar una

serie de niveles en un circo, desde saltar de una bola hasta otra sin caer al suelo, hasta esquivar unos monos mientras camina este hombrecito por una cuerda.

Las niñas(os) se cuadraron en el espacio. Comenzaron a jugar el videojuego por turnos, al igual que lo había sido con Halo II. Algo extraño comenzó a pasar. Los niños que habían dominado gran parte del videojuego de Halo II, no podían tener la misma capacidad para jugar Circus. Así que perdían muy rápido a diferencia de las niñas que se les hacía fácil y divertido. Los niños comenzaron a frustrarse y no paso mucho tiempo para que comenzaran a pararse e irse. Pasaron 5 minutos y solo quedaron niñas jugando el videojuego de Circus. Los únicos hombres que se quedaron fueron Julián y el hermano de Dayana, quienes seguían persistiendo en poder lograr los obstáculos del videojuego. Hubo un momento que le tocó el turno a Julián para jugar. Estaba apenas iniciando cuando el hombrecillo brinco y cayó en el suelo. Perdió Julián y se puso molesto. No quería pasar el control, así que una de las niñas le dijo que era el turno de una de ellas. Julián se aferró al control, miro al piso y se puso a llorar. En ese momento uno de nosotros le toco mediar la situación, diciéndole a Julián que debía respetarse los turnos y que si algo iba aprendiendo como ir jugando el videojuego durante la experiencia de cada vez que le tocara. Así que debía tener paciencia para ello. No le gusto de ha mucho esto ha Julián, pero igual paso el control y así siguió un rato más la dinámica con el videojuego. Al final paso una señora preguntando por una de las niñas, una de ellas se paró y cogió de la mano a una de las pequeñas que había estado totalmente inmersa observando como jugaban el videojuego, a pesar de que no jugo en ninguna de las ocasiones. Cuando se pararon estas dos niñas y se despidieron, la otra niña también se despidió y se fue con ellas. Como ya era un poco tarde, dejamos que Julián, Dayana y su hermano jugaran un rato más. Después de ello, los niños nos ayudaron a recoger todo el material.

Cuando ya estábamos a punto de irnos, uno de nosotros le pidió el favor a Julián que llevara una bolsa negra, que tenía el cableado del Xbox, en la silla de la biblioteca. Al momento llego Julián corriendo y gritando que había encontrado el tubo de pvc faltante de la carpa. Se nos había olvidado que en la actividad anterior tuvimos que dejar un tuvo en la biblioteca, ya que habíamos acabado un poco tarde y este tubo se lo llevo un niño jugando. Cuando regreso ya habíamos desarmado la carpa y guardado todo el material,

incluido los tubos. Así que lo dejamos en la biblioteca. Julián también se puso a jugar con el tubo en aquel momento y mientras nos apuntaba por la abertura del tubo y simulaba que el tubo era un arma, nos dijo que *"seria severo si hubiera un Halo en físico, bien grande y en el cual se pudiera jugar, como esos que hay en Mundo Aventura y que se disparan, ¿si los han visto?".* Un gran juego de Halo en físico, un micro-universo basado en videojuegos y alimentado por la imaginación de los niños. ¿Qué se necesitaría para hacer algo así? ¿Se necesitaría de mucho dinero? ¿Qué intencionalidades podríamos direccionar con aquello? Hacer un juego basado en videojuegos. Nos fuimos pensando en aquello.

3.3 INMERSIONES Y CONFRATERNIDADES

4 de Noviembre de 2012

Fue un día en el que las nubes escoltaron al sol (opaco), era la segunda sesión, estamos intrigados sobre la población que llegaría y nos preguntábamos también sobre ¿cómo sería el armado de la carpa? la incertidumbre nos embargaba, porque el día anterior nos demoramos en el proceso de construcción, siendo este grupal.

El parque nos sorprendió, ya que lo albergaban pocos visitantes, lo que nos llevo a pensar en como atraeríamos a las personas.

Se nos ocurrió disponer del televisor con el X-box y que por sí solo, el dispositivo con el sonido de videojuego que lo caracteriza, pudiera atraer a la gente que pasaba por el lugar (pensábamos que eso podía haber funcionado porque esto rompía con la habitualidad y la forma se relacionan normalmente con el espacio), una invitación que posibilitaba otra manera de percibir, además queríamos saber que sucedía si jugaban al aire libre los videojuegos.

Instalamos los equipos y la gente que iba pasando por el lugar, se inquietaba y se acercaban para saber que era lo que estaba sucediendo, en ese momento los abordábamos haciéndoles la invitación al espacio, lo cual nos alegraba porque cumplía con nuestros objetivos 1.Que fuera con población que tuviera la iniciativa de acoger el espacio y 2.Que se afectara la forma como se relaciona con el espacio.

La experiencia contaba lo que se quería hacer allí. Pasaron personas de todas las edades desde abuelos hasta los niños, los últimos fueron los que se lo apropiaron.

Llegaron al espacio tres niños, dos se conocían y el tercero que era el más pequeño llego “solo” pero su mamá estaba desde la distancia cuidando de él. Ellos fueron en este día lo primeros en jugar, y mientras ellos estaban jugando al aire libre nosotros armábamos la carpa con el interés de ahorrarles tiempo para que tuvieran mayor exploración.

Antes de iniciar, aclaramos la posible dinámica de juego la cual era: el jugador que perdiera pasara el control a quien no lo tenía, por la razón de que fuera equitativa la participación, los niños estuvieron de acuerdo. Los dos más grandes iniciaron la experiencia y con el pequeño se rotaban el control.

Estábamos a la expectativa de cómo era la concentración de los jugadores con el videojuego, ya que la experiencia sin carpa y la ambientación del espacio, eran factores que podían influir en ella. Encontrándonos que los niños de la misma manera que estando en un espacio cerrado pudieron sumergirse sin problema, al punto que no prestaban atención a que estaban siendo filmados. Cuando no había carpa los niños mostraban gestos corporales rígidos y sus diálogos eran cortos, síntomas que generaban una atmosfera de timidez.

Jugaron un tiempo aproximado de 20 minutos a la intemperie y luego pidieron que fuera más oscuro porque la luz solar disminuía la visibilidad de las imágenes del televisor. Nosotros para solucionarlo sin parar la actividad, se nos ocurrió usar la lona de la carpa como aislante de la luz provisionalmente, la reposamos sobre la valla verde, que sirvo como estructura formando una especie de cambuche.

Estando debajo de la lona vimos a los niños más cómodos para relacionarse entre ellos, se evidencio en la forma en que se hablaban, sus movimientos frescos y fluidos, la relación con el espacio no se altero evidenciado en las anteriores y siguientes fotos. (Dejamos la cámara filmando a los niños)

Transcurrido un tiempo aproximado de 10 minutos después de haber puesto la lona se fueron los dos niños grandes quedando solo el pequeño, pasados más o menos tres minutos, llego un niño con respiración agitada, a jugar e hizo que se cambiaran de videojuego, él llego acompañado de otro niño, los dos aparentaban que eran de la misma edad, siendo mayores al que se había quedado.

Observamos que el niño de respiración agitada quería dominar la situación. Ordenando cambiar de juego (con sus palabras trataba bruscamente a los otros niños y en instantes era soez), pasó a dictaminar a los demás niños, que nos llamaran para que le atendiéramos la duda de como podía cambiar de juego, uno de nosotros le explico como hacer y se volvieron a quedar solos. Algo que sucedía mientras los niños jugaban era que entre ellos se asesoraban las jugada "suba, baje, métase por ese lado".

Había intervalos de soledad en que los niños quedaban con la cámara grabándolos sin que lo percibieran, en esos espacios de tiempo ellos se ven que hablaban más espontáneamente les brindaba libertad de expresión, en cambio de cuando estaban acompañados por nosotros.

Transcurrido un tiempo aproximado de 20 minutos llego una niña y un niño, cada uno venia por su lado. La niña manifestó que no sabia jugar y los niños la animaron diciéndole que "hay va aprendiendo".

Para integrar a la niña al juego los niños decidieron cambiar de juego de Halo a Mario para que ella pudiera jugar, ellos le explicaron las funciones de las teclas. El niño pequeño, con los dos niños grandes se ausentaba mientras la niña jugaba un rato.

Durante el juego la niña jugo Mario en ese juego se concentro y lo cambiaron a Mario car ella se desanimo y le paso el control al niño pequeño que en ese momento justo había vuelto. La niña volvió a retomar el control para jugar de nuevo Mario car esta vez fueron más seguros sus movimientos en las jugadas.

La experiencia finalizo jugando sola la niña después de que no le interesaba por que no sabía maniobrar el control. El niño se retiro minutos antes de que se acabara todo.

3.4 INTERPRETACIONES EN LA CUEVA DE COLORES

Durante este primer momento evidenciamos tres categorías importantes que atraviesan las experiencias. Las cuales son:

1. Informalidad: es considerada por nosotros, como la forma de construcción de conocimiento. La cual parte desde un interés o intensiones particulares, a un saber colectivo.

Esta categoría se evidencia en los tres momentos donde los niños intervienen en el juego del otro ya fuese con una palabra de aliento o cuando le quitan el control al otro para explicarle la manera de como se juega. También cuando los niños daban sugerencias para el desarrollo el laboratorio, ya fuesen con ideas de organizar el espacio, como también los posibles juegos que se podrían desarrollar.

2. Consolidar grupo: Son las variables que intervinieron en la determinación del conjunto de personas, que trabajarían en los proceso de la cueva de colores. La mayoría de ellas fueron las cuales de manera intencionada por nosotros llegan y permanecen de forma autónoma en el espacio.

Las variables que aportaron a esta categoría. Fue el deshabituar las formalidades del espacio, poniendo el televisor sin carpa, eso llamo la tención, que se tratara el videojuego en un espacio social. Que emplearemos el juego como medio de comunicación.

3. Experimentación con el espacio: Es la manera como organizamos el espacio, de donde parten las variables de relación con el espacio. Organizar el espacio de diferentes maneras, jugando a habitar el espacio.

La forma como influyo mucho en el proceso fue jugar el video juego sin carpa, como también la misma utilización de la misma intervino de forma evidente del proceso.

Partiendo desde los intereses y formas de comprensión del niño su pueden lograr procesos de aprendizaje, en el que él niño puede reconocerse como sujeto activo y la multiplicidad de lenguajes que nos afectan, se hacen consientes.

Capitulo IV el videojuego desde el juego

Para la realización de este momento se tuvo en cuenta el proceso del anterior, donde surge la idea de pretender, hacer vigente los lenguajes de los videojuegos por medio de la experiencia, intentando potenciar la indagación de los contenidos visuales, corporales y sensitivos de los mismos. Se crearon dispositivos artísticos, que tiene como principio el juego, que afecta al individuo y el individuo interviene al dispositivo que permite crear un proceso de aprendizaje autónomo.

“Atrapa colores” evidencia las dinámicas y las relaciones que se tejen entorno al juego. Allí demuestra como la autonomía cobra carácter en el trabajo colaborativo de los niños.

En “Tiro al color” evidencia la creación de un juego colectivo, su narración da cuenta sobre las cosas mágicas que aparecen durante la experiencia.

“Paisaje sonoro” es un ejercicio que se desarrolla a partir de la escucha.

“Madriguera en el alba” aquí aparece un juego colaborativo donde el sonido se empieza a jugar con sonido

“Madriguera en el ocaso” se crea la consola de sonidos y los niños juegan desde el sonido y con el tacto, ve con otras partes del cuerpo.

“Exploradores” Juego colaborativo en parejas que les exige la concentración.

“Algo” juego diseñado para que el jugador, tenga la posibilidad de creación de escenario, personaje, o alguna situación de videojuego.

4.1 ATRAPA COLORES

Asistentes a la sesión:

Niños: Luis, Pacho, Julián, Cristian, dos hermanos de la escuela de futbol y dos niños nuevos.

Niñas: Carol y Dayana.

Juego: Tiene dos etapas, cada una de ellas con tres niveles de dificultad y una adicional que surgió durante la experiencia.

Era el primer nivel del segundo mundo del laboratorio de videojuegos, denominado EL VIDEOJUEGO DESDE EL JUEGO. Contemplado como la primera experiencia, donde se saca de la pantalla del tv a imagen tangible, la experiencia del lenguaje del videojuego.

Esta tarde la adornaba ese cálido y nuboso clima, acompañado de la susurradora pero imponente voz del viento frío, con sol tímido, por compartir su color y esplendor. Por estas características y otras que de pronto se nos escapan, esa tarde nos sugería que el clima, iba a garantizar la no presencia de la lluvia, pero que no se comprometía a seguir guardando las cándidas y alegres gotas de lluvia, llegada la noche. Motivo que nos llevó a trabajar al aire libre, percibiendo las características de tan grato sábado.

Este fin de semana lo acompaña un día de más, denominado festivo lo que nos advertía menos visitas de personas al parque, previniéndonos y dudando sobre nuestra asistencia para el desarrollo de la actividad. Pero aún así nos aventuramos a ir para cumplir con nuestra cita de juego de fin de semana.

Los niños estaban esperándonos, por lo que se dió inmediatamente inicio a la actividad, dispusimos del espacio de forma que los niños pudieran visualizar de frente el juego, con la intención de semejar la forma como se tiene cotidianamente la experiencia con el videojuego.

Iniciamos la instrucción del funcionamiento del juego por medio del ejemplo (este es importante para la explicación del funcionamiento del juego), acción que desencadenó la apropiación del dispositivo por medio del juego en los niños.

En el primer nivel de dificultad de este juego se empleó como interfaz la voz, iniciando se evidenció la dificultad en la habilidad del juego, los niños no pasaban más del primer o segundo color, así sucedió las dos primeras rondas. Pero progresivamente pasando por cada ronda se forjaba su seguridad gracias a cada experiencia, mejorando cada maniobra mental en la ejecución del juego. Experiencia que reafirmaba nuestra postura positiva de la apropiación del videojuego como potenciador de habilidades.

En esta primera experiencia de juego comprobamos que los niños se tomaban en serio la propuesta de jugar, porque prestaban atención a las experiencias que tenían sus compañeros, y se integraban con la cadena de acciones, lo que represento que poco a poco se fuera mejorando la anterior acción del compañero para poder avanzar y llegar a ser el primero en terminar. El error, fue fuente de aprendizaje durante toda la experiencia.

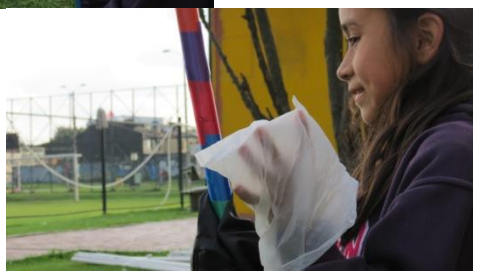
Para el segundo nivel de este juego, los niños venían con el ritmo del anterior nivel por lo que a la segunda ronda de su inicio ya se empezaron a evidenciar los primeros ganadores. En el trascurso de este nivel los niños manifestaban espontáneamente relaciones de juego corporal con los compañeros que se encontraban a sus lados, lo que en vez de que fuera un problema ayudó a que se integraran.

En el tercer nivel de este juego los niños rompieron la organización del espacio que propusimos al inicio (estar sentados frente al dispositivo “juego”). El acto de que los niños rompieran esa organización fue un acto espontaneo y lo dejamos que pasara. En el se dieron otro tipos de relaciones con el espacio, como fue: unos se pararon , caminaron, uno se acostó en el pasto, otro empezó a jugar, cada uno en postura o actividad aparentemente diferente, lo que nos pareció curioso de este orden orgánico que se tomó el espacio, fue que los niños no se alejaron y que a pesar de que la disposición física de la mayoría de ellos aparentemente se pudo interpretar como dispersa, todos se encontraban atentos a lo que sucedía con el juego porque comentaban lo que sucedía y estaban atentos al turno que les correspondían. Este acto de disposición de ellos, nos invitó a comprobar, que es de vital importancia considerar en la planeación de las actividades los intereses de la población. Para un óptimo y pleno desarrollo del trabajo.

Para el segundo momento de la jornada fue donde les propusimos replantear la dificultad del juego en donde el comando, ya no era la voz sino con los colores presentados con banderines.

Aquí los primeros niños se les dificultó la actividad, pero al segundo intento les funciono y a los que los observaron tuvieron la oportunidad de generar estrategias para hacerlo bien la primera vez, teniendo la oportunidad de aprender de los errores de los primeros compañeros.

Esta última parte fue interesante porque llegaron otros niños y los mismos niños que estaban jugando los acogieron, invitándolos a jugar y ellos iniciaron la explicación de la dinámica del juego partiendo por el ejemplo.



Mientras transcurría, partida tras partida de juego hubo algo que empleamos durante el proceso de la experiencia, fue el estado de contemplación, el cual nos hizo recordar el poder del asombro que se tiene cuando se es niño, porque evidenciábamos a los niños que manifestaban con sus expresiones corporales el asombro y disfrute en cada acción que sucedía en el juego. Para nosotros fue significativo evidenciar que a partir de generar dispositivos, sencillos y prácticos de construir físicamente, generaran experiencias contundentes, para la fascinación de los niños. Lo anterior nos hizo recordar el poder del asombro que se tiene cuando se es niño.

4.2 TIRO AL COLOR

Era la segunda actividad que hacíamos desde que iniciamos con el tema de los juegos. Llegamos un poco tarde debido a un inconveniente de último minuto. Nos demoramos buscando algo de cabuya y eso representó explorar una gran parte del comercio del barrio. Igual la tardanza nos permitió identificar que los niños que nos estaban esperando en el parque se pusieron a charlar y socializar, un punto a favor que tendríamos en cuenta más adelante.

Era un domingo soleado y no hacía mucho que se había acabado la jornada de las escuelas deportivas del Coliseo de Castilla. Con esto no tendríamos tanto ruido y las poblaciones infantiles que se la pasaban en el parque nos sería más fáciles de captar su atención, ya que veníamos pensando en utilizar en cada una de las sesiones el elemento del color como algo que atrajera la atención de los niños en el parque.

En la primera actividad del "Palo de colores" los niños no tuvieron más que esperar a que sacáramos los juguetes y que nos organizáramos en el espacio del parque, con el fin de dar inicio a la sesión. En cambio en esta sesión, todavía no sabíamos cómo la íbamos a llamar y con la cual teníamos una intencionalidad que definiremos más adelante, se había planeado que los mismos niños ayudaran en la construcción del juego. En cuanto a la

construcción colectiva del juego pretendíamos con esto que los niños se posicionaran de los materiales y en la disposición de estos en el espacio, con el fin de dar un sentido de pertenencia y afectividad hacia lo que ellos mismos habían construido colectivamente.

Apenas nos vieron un grupo de niños se acercaron corriendo y otros sonrieron a la distancia. Nos ayudaron a llevar unas bolsas, mientras nos iban preguntando qué nuevo juego íbamos hacer. Sonreímos y les preguntamos qué tal eran para la puntería, ellos se emocionaron y comenzaron a adjudicarse cualidades de Robín Hood, mientras hacían pequeñas demostraciones con su cuerpo con la finalidad de hacernos entender que no había de que preocuparse.

Detrás de la biblioteca se proyectaba una sombra, nos abrigamos en ella y esparcimos alrededor de nosotros las bolsas. Los niños se acercaron y les dijimos que si querían ayudarnos a fabricar el juego. Todos se acercaron y comenzaron a pelearse por una bolsa u otra. Les dijimos que entre más coordináramos y colaboráramos en la construcción del juego más rápido salíamos de todo. Su reacción fue precisa y comprendieron que era algo absurdo afanarse, contábamos con toda la tarde y la idea era divertirnos jugando.

Julián saco la bolsa de globos y Dayana se lanzó para arrebatárselo, Julián comenzó a gritar y le dijo alguna blasfemia. La idea era generar un ambiente agradable para la creación, práctica y socialización a través del juego. Pero en estos casos había límites y así como un bostezo provoca otro, en un lapso de quince segundos más de un niño comenzó a blasfemar. En ese momento nos paramos y advertimos que si volvíamos a escuchar una grosería u otro tipo de irrespeto, simplemente recogíamos todo y no se hacía nada. Aunque en un principio temimos mucho por lo que pudiera provocarse con este tipo de advertencias, puesto que en un grupo y espacio tan informal, flotante y variado como el que habíamos logrado siempre nos albergó la incertidumbre de hasta qué punto una voz conductista podría agredir la susceptibilidad o dinámica del laboratorio, generando la aversión o ausencia absoluta de algunos de ellos. Aún así se había generado un valor de pertenencia y confraternidad por parte de un gran número de niños hacia el espacio, por lo que algunos de ellos enunciaron también desde sus gestualidades corporales o la misma palabra el respeto por el espacio, permitiéndose con esto una especie de voz colectiva que pesaba sobre cualquier tipo de anarquía o acto que afectara el laboratorio de manera

negativa. Vale aclarar que las afectaciones, entendidas desde y para el laboratorio como emociones o actos contradictorios a lo esperado, se manifestaron a lo largo de la sesión, pero estas más que ser adversidades eran comprendidas como principios fundamentales e importantes en gran parte de la experiencia obtenida, ya que nos habían permitido re-significar y re-consolidar significativamente muchos momentos del laboratorio.

Detrás de la biblioteca se encontraba una zona verde no mayor a los cuatro metros cuadrados, un lugar donde se estaba forjando cada una de las sesiones, y en el caso de los juegos, venía funcionando como el suelo donde venían emergiendo los mundos simbólicos que habían permitido cada una de las sesiones de la "Cueva de colores" y de los juegos propuestos hasta el momento. Era para nosotros el lugar de la enunciación, del diálogo desde la imaginación y la creación. Por ello cuando le pedimos a Julián que inflara una bomba amarilla, que dejara que Dayana inflara uno rojo, mientras alguno de nosotros inflábamos la azul, se apreciaba una atmosfera de juego entre el juego, es decir, el acto de crear colectivamente como un juego, para lograr un fin que nos beneficiaría colectivamente y que nos entretendría colectivamente, un juego antes del juego, el juego de fabricar y re-significar un espacio con objetos cuya única función en un principio era sencillamente la de divertirnos. Mientras tanto a otro grupo de niños se les pidió el favor de que esparcieran unas pelotas con colores primarios a una distancia considerable de una valla deportiva que se encontraba en esta pequeña zona verde. Inflamos los globos y en ese momento Dayana trató de colocar el globo en el pasto pero éste estalló. Dayana se asustó pero al ver que todos reíamos sin ningún ánimo de ofender, sonrió y con toda la tranquilidad del caso nos pidió disculpas al respecto por lo sucedido. Cambiamos el

globo de color rojo por uno verde, Dayana lo infló mientras nosotros sacábamos las cabuyas de alguna de las muchas bolsas que estaban tiradas en el pasto.

Fue maravilloso ver como de manera colectiva amarraban la cabuya en el vacío que se producía entre la base de la

valla publicitaria y las columnas que lo sostenían. Un niño(a) cogía de un extremo de la cabuya y el otro extremo lo tiraba por encima de la valla sin soltar la cabuya, otro niño(a) la recogía y pasaba por debajo del marco vacío de la valla. Llegaba Julián que decía ser experto en nudos y hacia el nudo respectivo, después llegaba otro niño(a) y media la cabuya hacia abajo y cortaba la distancia que consideraba precisa para que el globo al amarrarlo quedara colgando no tan alejado de la base de la valla. Todo esto por la simple frase de: *"¿Cómo amarramos estos globos a la valla?".*

Después de eso organizamos las pelotas por grupos de colores (amarillas, azules y rojas). Los mismos niños(as) fueron los que definieron la distancia prudente en la cual iban a ir las pelotas en relación con la de la valla. Escogieron un pequeño árbol que también se encontraba en la zona como referencia. Después de eso se pidió que se hicieran dos filas y al frente de cada una de estas que se colocara las pelotas en grupos de colores. Aunque se hicieron las filas, cada niño(a) quiso coger su propio pelota, ya que cada una tenía su propia *"magia"*.

Estas pequeñas cosas siempre nos parecieron muy divertidas durante el desarrollo del laboratorio, además de poseer un leve tinte de nostalgia por aquello que a veces se deja perder durante la vida,

pero que poco a poco fuimos rescatando y aprendiendo de los niños, para consolidar muchos de los momentos y experiencias que se darían más adelante. En ese momento alguien de nosotros se encargó de la cámara principal, mientras que un hermano (Camilo) de uno de nosotros tomaba la otra cámara para hacer la foto-fija. Resumiendo dos de nosotros tenían cámaras (Angélica y Camilo), mientras que el otro quedaba encargado de dirigir el juego (Andrés).

Quien estaba encargado de dirigir toda la actividad comenzó explicando que la idea del juego era la de darle al globo, pero que este globo debía estar predeterminado por la orden de un sonido. Este sonido representaba un color. Por lo tanto se les mostró tres objetos: un pito, una maraca y un muñeco que al presionarlo brotaba de él una especie de chillido.

Con esto cuando sonora la maraca significaba que debía darle al globo amarillo, cuando sonara el pito tenía que darle al globo azul y cuando sonara el muñeco chillón tenía que darle al globo verde. Se tenían que respetar las filas, estas deberían estar medidas en igual número de participantes, es decir, que si una fila tenía 6 niños(as) la otra debería tener igual número o algo no mayor a dos niños(as). Esto para que los turnos se sintieran de manera correcta. El primero que acertara 10 veces ganaba. El último punto (10) se debería lograr al doble de la distancia de la que había venido lanzando. No hubo ningún problema con la explicación, los niños(as) entendieron a la perfección y se dió inicio al juego.

Comenzaron a sonar los objetos, los niños median su puntería y lanzaban. Muchas veces la pelota se estrellaba contra la valla y sonaba un gran estruendo por todo el parque. Quien fallaba iba a la parte trasera de la fila, quien en cambio acertaba seguía lanzando. Hubo momentos en que los niños se emocionaban demasiado y debía exigirse un poco de orden o que respetaran la línea imaginaria que servía como

límite, siempre valiéndose del árbol como referencia. La dinámica era siempre la de provocar el estímulo del sonido y esperar de parte de ellos la respuesta. Todo esto con una velocidad prudente y constante, con el fin de prevenir desordenes o desconcentraciones que volverían lento el fluir de las posiciones de cada fila.

Un niño tenía una puntería formidable. Se concentraba en su blanco antes de lanzar, respiraba y lanzaba con gran fuerza y atinaba en la mayoría de los casos. Lamentablemente en una ocasión el globo salió volando y Julián al ver esto salió de la fila para amarrar el globo. En ese momento el niño que había hecho volar el globo se acercó para amarrarlo de nuevo. Cuando el niño agarró el globo Julián se le tiro encima y el niño lo empuj. Ya se iba a iniciar una pelea y en ese momento quien estaba encargado de la actividad tomó el globo y lo llevó hasta el marco vacío donde se encontraban los demás globos. Le pidió el favor a Julián que regresara a la fila y que la regla era que quien hacia zafar el globo de la cabuya era el encargado de volver a poner el globo de nuevo en su lugar. Con esto habíamos acordado anteriormente que había muchas reglas que iban a surgir por las dinámicas del momento, por lo tanto muchas de las reglas eran susceptibles de ser cambiadas o modificadas.

Hubo otro momento en que un niño tiró y falló. La pelota pegó en la valla y rebotó de nuevo hacia él. El niño volvió a coger la pelota y tiró de nuevo dándole al globo. Esto ocasionó protestas por parte del grupo. Quien estaba encargado de la actividad dijo que quien tirara dos veces perdía turno. Entonces el niño pidió disculpas y pasó a la parte trasera de la fila. Este fue otro momento en el que tocó crear una nueva regla dependiendo de las circunstancias. Más tarde sucedió que una niña

lanzo su pelota y una leve ráfaga de viento hizo que se moviera el globo, la pelota parecía que le había dado, pero el grupo comenzó a decir por un lado que si le había dado y otros que no, así que se dijo que si no estábamos seguros de que le había dado al globo ellos decidirían si era justo o si cabría la posibilidad de que se repetiría turno o no. Aunque en un principio se creyó absurda esta regla, los niños(as) demostraron ser justos consigo mismos y los demás, brindándose en varias oportunidades la posibilidad de lanzar de nuevo, ya que se reconocía sin ninguna dificultad motivos adversos o inesperados al momento de lanzar, brindándose en acuerdo colectivo la posibilidad de repetir turno.

Varios niños se habían destacado en los lanzamientos. Cristian, José y dos hermanos eran los que llevaban el mayor número de lanzamientos acertados. Cuando llegaron a 9 les tocó tomar el doble de distancia según las reglas acordadas desde el principio. Utilizamos como referencia el límite de la Zona Verde contraria a la Valla Deportiva. Se llegó al acuerdo que cuando lanzaban ellos lo hacían de una vez los cuatro, ya que con esto se dinamizaba el asunto y no teníamos que abrir las dos filas a cada rato. Con lo de abrir las filas nos referimos a que cada vez que lanzaban los niños que les faltaba el último punto (10), se tenía que abrir las dos filas para que pudieran divisar los globos y no le pegaran a ningún otro niño con la pelota. Entonces cuando a Cristian le tocó el turno de lanzar, se les pidió a José y a los dos hermanos que lanzaran de una vez.

Se abrieron las filas mientras que Cristian, José y los dos hermanos comenzaron a tomar turnos para ver quién iba a darle primero. La escena era estupenda, todos los niños esperando la posibilidad del último punto, en una especie de camino de honor para la pelota que iba a ser lanzada. Así que el hermano menor se arriesgó en darle primero. Cogió la pelota y lanzó sin tantas esperas. Sorprendentemente en el primer tiro le dio al globo asignado. Todos los niños gritaron con el acierto del hermano menor.

El hermano menor se emocionó y se fue corriendo para recoger la pelota. Cuando la recogió, la levantó al aire y corrió a donde su hermano mayor emocionado. Esta parte nos sorprendió mucho, ya que después de que el niño mencionado anteriormente que tiraba preciso y fuerte e hizo volar una bomba y que casi ocasiona una pelea con Julián, tuviera un momento en que no le funcionó más la técnica, tal vez porque en un momento del juego falló y tal vez eso hizo que algo en él también fallara y se le dificultaran los siguientes lances, lamentablemente para él Cristian se había posicionado como uno de los mejores lanzadores. Y después de ver como uno de los hermanos había acertado antes que él, se le notaba en su rostro más que un gesto de decepción, algo de asombro. Cristian miró al cielo, se tapó la cara y comenzó a reír en medio de lo impactado que había quedado. Cristian le dijo que faltaba que tirara él y que si le daba al globo quedaban empatados. Seguía el turno de José que se había mantenido en silencio hasta el momento. Tiró pero la pelota pasó con una velocidad débil debajo del globo. Falló y siguió Cristian. Tiró la pelota parabólicamente pero esta tomó una curvatura hacia la izquierda. Cristian dió la espalda indiferente por lo que seguía en el juego y en ese momento el hermano mayor se concentró y miró fijamente su objetivo. Todos volvimos a un silencio de un micromomento, lanzó e increíblemente también le dió al globo, todos gritaron y el hermano mayor también fue por la pelota y se devolvió para chocar las manos con su hermano menor. Cristian y José no lo podían creer y esta vez no hubo más que reír por lo sucedido.

4.3 PAISAJE SONORO

En este encuentro como de costumbre nos esperaban los niños (eran entre 10 y 12 de ellos) para armar la carpa, unos ya habían venido y otros era la primera vez que compartían en el espacio, a pesar de esto no hubo ninguna diferencia entre ellos.

Apenas les dispusimos el material de armado, los niños autónomamente se organizaron como si fueran un equipo de trabajo con trayectoria tiempo de conocerse, se dispusieron a organizar los tubos de acuerdo a su tamaño, para poder identificarlos fácilmente y así montarlos a la estructura. El armado de la carpa nos tomó aproximadamente de 30 a 40 minutos, de los que se convertían en espacio de convivencia, en el que los niños se integraban responsablemente armando la carpa, jugando y dialogando entre ellos.

Algo interesante que sucedió al inicio de la jornada y que no nos lo esperábamos fue que los niños siguieran preguntado por el juego del palo de colores, a lo que respondimos que después de hacer el juego preparado para el día, podríamos compartir ese.

Los niños responsablemente se dispusieron para compartir la actividad que se les había dispuesto para trabajar ese día, se les distribuyeron los materiales (hojas, plumones, sonido), seguidamente escucharon con atención la explicación del tema que la desarrollamos en forma de espiral. Decimos que la forma que empleamos fue en espiral porque iniciamos por un concepto que sería el punto de partida y que luego se iba ampliando cada vez más, a su vez que envolvía la atención y que desencadenaba la

participación de los niños por medio de comentarios y preguntas, agrandando el panorama de conocimiento.

La explicación siempre fue por medio de ejemplos que fueran detonantes con respuestas o preguntas, y que les facilitaran la comprensión del tema. La participación de los niños permaneció siempre activa. Ellos respondieron también con ejemplos.

En el siguiente momento de la actividad se les pidió que describieran lo que se imaginaban al escuchar la pieza musical y que se preguntaran mientras transcurría la escucha ¿a que videojuego pertenece la pieza musical? Qué personajes están en ese momento en escena? Qué están haciendo? Qué clima hace? Cómo es el escenario? La instrucción fue general, unos niños hicieron la descripción con dibujos y otros escribieron como se lo imaginaban.

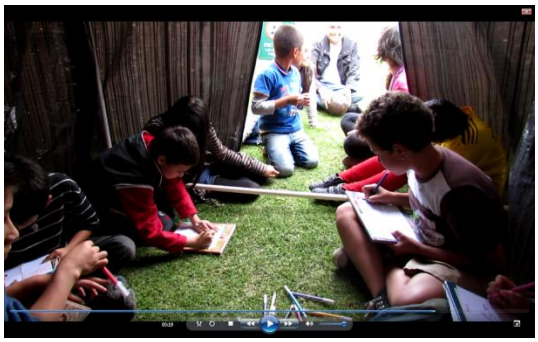
Planteando lo anterior en este ejercicio de escritura, nos hizo rememorar, una de las intensiones presentes durante el proceso de la producción y ejecución de los juegos, es que las experiencias surjan de manera orgánica en el momento que se está viviendo, nos preocupaba porque fuimos educados en un sistema conductista, y los seres humano tendemos a recrear lo que aprendimos de forma inconsciente, a copiar patrones, así muchas veces no queramos, pero es la única forma que sabemos hacer las cosas.

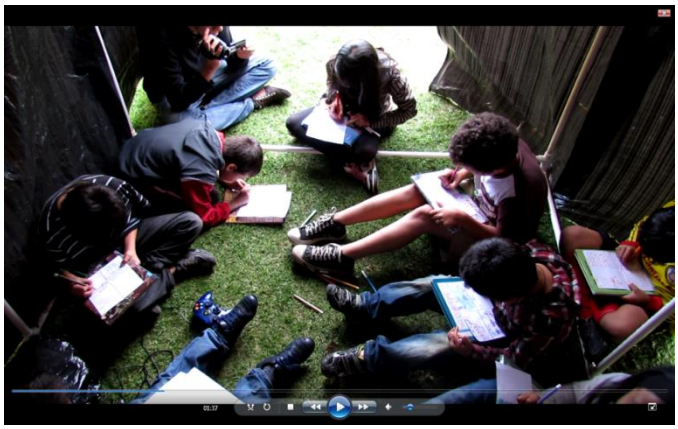
Y al asumir este reto, lo fuimos solucionando en el transcurso de cada experiencia. El problema era el cómo, y algo interesante que fuimos aprendiendo durante todo el proceso

de ejecución es que es importante tener una intención clara y creer en esta y con actos de conciencia, que actúan como fuentes reveladoras de soluciones a lo que se quiere. Y un error del que cometemos mucho los que fuimos educados bajo el sistema opresor es esperar que me respondan como yo pienso que está bien, olvidando que no hay solo una forma de hacer las cosas, sino muchas. Entonces la estrategia de desaprender este patrón de aprendizaje y enseñanza, fue dando la posibilidad de que los niños trabajaran la forma como se sintieran cómodos y les naciera, nos centramos fue en el contenido de lo que querían decir y confiamos en su trabajo. Respetamos sus ritmos de exploración y de interés.

Este fue uno de los ejercicios que da más cuenta de que la anterior estrategia llenó las expectativas, porque fue uno de los juegos más densos para el ritmo de trabajo que llevamos con los niños, por la presentación que se asemeja a protocolo de actividad. Y ellos respondieron a lo que se esperaba.

En el transcurso de la experiencia hubo un niño que no quiso participar y otros que llegaron después de que iniciamos el ejercicio. El niño no respondió al iniciar la experiencia creemos que por timidez porque después de que llegaron los niños, mostró una actitud de animo e interés y aprovechó la tanda para iniciar en conjunto con ellos, lo cual enriqueció el momento porque habían más experiencias para compartir.





Finalizando la jornada llegó un nuevo niño, el cual fue invitado a jugar por uno de los niños asistentes y el que le explicó la dinámica del juego de palo de colores, acción que nos llamó la atención porque sentimos que los niños se apersonaban cada vez del espacio, esto hace parte de una de nuestras intenciones.

4.4 MADRIGUERA EN EL ALBA

Tuvimos que preparar las dos canecas y la caja en una bolsa aparte de las pelotas de colores. El papel periódico lo llevamos guardado en una bolsa de esas de Panamericana que tienen el diseño apropiado para llevar pliegos de cualquier papel enrollado. Cuando llegamos al parque una niña que no habíamos visto antes en ninguna de las actividades, nos estaba esperando sentada en la biblioteca del parque. Dijo que se llamaba Gabriela y que la última vez nos había visto jugando, pero que iba de afán y no se pudo acercar para ver de qué se trataba el juego. Le respondimos que para fortuna de ella, también ese día íbamos hacer un juego y le preguntamos si quería ayudarnos a armar el juego, mientras sacábamos un montón de pelotas de unas bolsas y unas cuantas canecas. A Gabriela se le dibuj una sonrisa mientras se bajaba de la silla para poder ayudarnos.

La idea de este juego era llevar tres canecas en las cuales pudieran depositar unas pelotas de colores. Eran en total tres canecas y tres grupos de pelotas de colores, entre amarillo, azul y rojo. Las canecas eran dos cajas de wiski y una de esas que dan para las palomitas de maíz en

los cinemas de IMAX. En sií el juego se trataba en que las canecas iban a tener un color. Las canecas se colocarían en el piso con una distancia de unos 20cm o 30cm. Se armarían dos equipos y estos se harían al frente de las canecas haciendo dos filas, cada fila representaría un equipo. Algunos de los que estábamos encargados del laboratorio, se daría la tarea de estar guiando el juego parándose al lado de las dos filas y las canecas. Tendría tres banderitas de los colores mencionados (amarillo, azul y rojo). Cada fila pondría las pelotas al frente de ellos, teniendo un total de dos pelotas por cada color y equipo. Quien estuviera encargado de dirigir la actividad comenzaría explicando que cuando sea mostrada una bandera de cualquier color, el equipo tendrá que encestar la pelota, del mismo color de la bandera mostrada, en la caneca también del mismo color. Así por ejemplo si se muestra la amarilla el equipo tendrá que encestar la pelota amarilla en la caneca amarilla, quien lo haga primero de los dos equipos gana un punto. El primer equipo que haga 10 puntos será el ganador.

En un principio buscamos algún papel tipo de papel para envolver las canecas, pero como nos concentramos demasiado con la cámara, ya que estaba fallando un poco la USB, esto nos llevó tiempo solucionarlo y nos hizo olvidar la prioridad que teníamos con el papel. Cuando empacamos todo y llegamos a la biblioteca, recordamos que habíamos olvidado el papel. Así que decidimos envolver las canecas en papel periódico, un papel que era considerablemente económico y que compramos en los alrededores del coliseo.

Gabriela ayudó a desenrollar el papel, mientras uno del equipo sacaba y organizaba las pelotas y las canecas. Otro se hizo cargo de la cámara, mientras otro se encargaba de medir y cortar el papel con el que se envolvería las canecas. Cuando se estaba cortando el papel llegó un niño y una niña con el uniforme de futbol. La niña vestía el de arquera y el

niño dijo que hacía de defensa lateral. Juana y José eran sus nombres. Eran amigos de Gabriela, quien también portaba el uniforme del equipo. Con ellos comenzamos a envolver las canecas y preparar todo lo necesario para el juego.

Cuando estábamos envolviendo la última caneca llegaron dos niños que estaban de paso por el parque, Sergio y Pedro. Les atrajeron las pelotas de colores, que habíamos dejado en la base de un pequeño arbusto que estaba en esta pequeña área del parque, mientras arreglábamos todo lo demás. Preguntaron sobre que trataba todas esas pelotas de colores y que si podían coger una. Les dijimos que tales pelotas eran para una actividad y que si querían jugar tendrían que ayudar a organizar el juego. Como todas las veces anteriores los niños aceptaron con gran entusiasmo. Les dijimos a Pedro y Sergio que organizaran las pelotas por colores. Mientras que Gabriela y Juana colocarían las canecas debajo del marco de una valla publicitaria, que también estaba en esta pequeña área, mientras alguno del equipo clavaba con mucho cuidado las banderas de color al frente de la base de cada caneca.

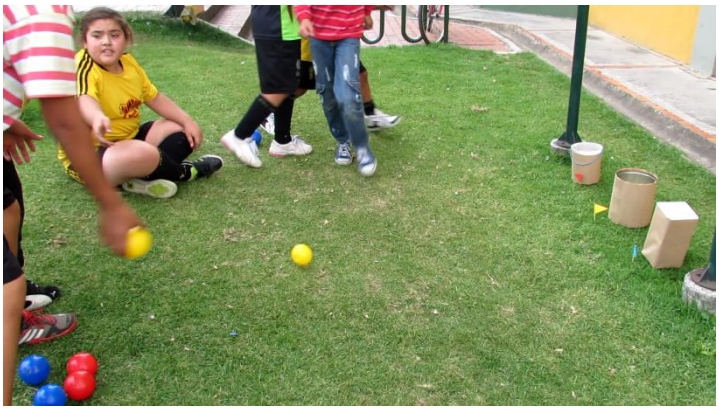
Con ellos se procedió a explicar todas las reglas del juego. Se establecieron los equipos, cada equipo cogió sus pelotas y se dió un límite de distancia para poder disparar las pelotas. Sergio y Pedro hicieron un equipo, mientras Gabriela, Juana y José conformaron el otro equipo. Cuando íbamos a iniciar llegó otro niño que se acopló al equipo de Sergio y Pedro, se llamaba Camilo. Cuando comenzó el juego la primera bandera en ser mostrada fue la amarilla. Sergio encestó de primeras. La cámara volvió a fallar y quien estaba encargado de grabar tuvo que hacerse cargo de ella mientras otro de nosotros se hacía cargo de guiar el juego. Se mostró la bandera azul, Pedro y Juana tiraron al mismo tiempo e inesperadamente las pelotas chocaron en el aire. Sergio comenzó a decir que eso no se podía, que era falta. Como no habíamos pensado en que era una falta, supusimos que se podría hacer en una distancia más corta frente a la caneca que había sido seleccionada. Se

le dijo al equipo que escogiera una persona para lanzar los penales. Gabriela fue la escogida de un equipo y Sergio en el otro. Gabriela inició tirando los penales. Falló y siguió Sergio quien también falló. Volvió a darle Gabriela y mientras dió un grito en la parábola de la pelota, esta también falló. Sergio le dió, pero justo en ese momento, un balón de baloncesto se interpuso en la trayectoria del tiro, e hizo errar a Sergio en el tiro. En ese momento Sergio comenzó a protestar, pero igual no se le admitió la protesta a Sergio, porque el balón de baloncesto que se le atravesó lo hizo después de que él lanzara, por lo tanto dejamos que Gabriela continuara con el siguiente tiro, quien nuevamente falló. Sergio tiró y esta vez atinó. En la protesta de Sergio, nos dimos cuenta que los ánimos se estaban poniendo cada vez más exuberantes, por lo tanto tratamos de ponerle más cuidado a las reglas del juego, ya que cualquier indicio de falta seria protestada por cualquiera de los equipos de una manera que no habíamos esperado. Esto igual demostraba el estado de inmersión que había generado el juego, y esto de cierta manera, nos reconfortaba.

Después de esto el juego prosiguió con los puntos equilibrados. Cuando un equipo anotaba, el otro después lo hacía. Así fue un buen tiempo hasta que quien se había hecho cargo de dirigir la actividad, se dió cuenta que la caneca que tenía la bandera azul, en si era una caja de wiski, cuyo diseño cuadrado dificultaba la encestada de la pelota, era una parte atractiva del juego, ya que exigía de mayor concentración a la hora de lanzar la pelota.

Por ello cuando los equipos estaban haciendo puntos de manera rápida, se les exigía encestar la pelota en la caneca

azul, alargando la partida y generando desempates interesantes. Cuando el juego en cambio estaba apretado y se demoraban en encestar, se sacaba después la amarilla para agilizar el punto, ya que esta era la más fácil de todas las canecas por su diseño circular, y a diferencia de la roja que también compartía el mismo diseño, la amarilla tenía el diámetro más grande y facilitaba cualquier cesta. Pero a pesar de esto llegó un momento en que el estrés por anotar y la tensión que daba el juego, hizo difícil que atinaran en esta caneca. Demoraron varios tiros, además de ya haber generado un patrón de colaboración entre equipos, de quien tiraba y fallaba iba por la pelota y se la tiraba al compañero, para no perder tiempo y poder facilitar la velocidad de lance. Esto producía demasiada adrenalina, ya que los gritos y el correr de los niños, produjeron ciertas risas nerviosas, y también evidencio la gran acogida que tuvo la dinámica del juego, aún mas allá de lo que esperábamos, en términos de inmersión y espontaneidad.



En esta dinámica llegó un momento en que Gabriela se sentó y dejaba que Juana y José fueran por la pelota y se la alcanzaran. Fue interesante esta parte, ya que percibimos que aquel que iba por la pelota y se la alcanzaba al compañero, mantenía mayor la concentración, sea por la adrenalina o por el furor que generaba el juego, permitía ejercitar una especie de concentración emocional, espacial y corpórea con

el juego. Por ejemplo esto hizo que Gabriela fallara más veces en los momentos que se quedó sentada esperando a que le alcanzaran la pelota, a diferencia de José que cada vez que alcanzaba la pelota gritaba y volvía rápidamente a su puesto y que en varios momentos fue quien encestó la mayoría de veces, al igual que Juana que mantenía una gran concentración en cada tiro que hacía.

En otro momento los niños se emocionaban tanto que olvidaban las pelotas que les pertenecían. El otro equipo protestaba y quienes habían cogido pelotas de más, lanzaban la pelota sobrante para así equiparar toda disputa. En esta parte no se tuvo que parar el juego para aclarar las reglas. En otros momentos en cambio si tocaba parar el juego, ya fuera porque pisaban una pelota y esta deformaba y tocaba moldearla hasta darle su forma original, o porque sobrepasaban el límite acordado para tirar. Este límite estaba dado por una manguera, la cual era parte de la "Consola de Sonidos (CS)", una interfaz análoga y acústica, que había sido hecha para otros juegos que vendrían después.

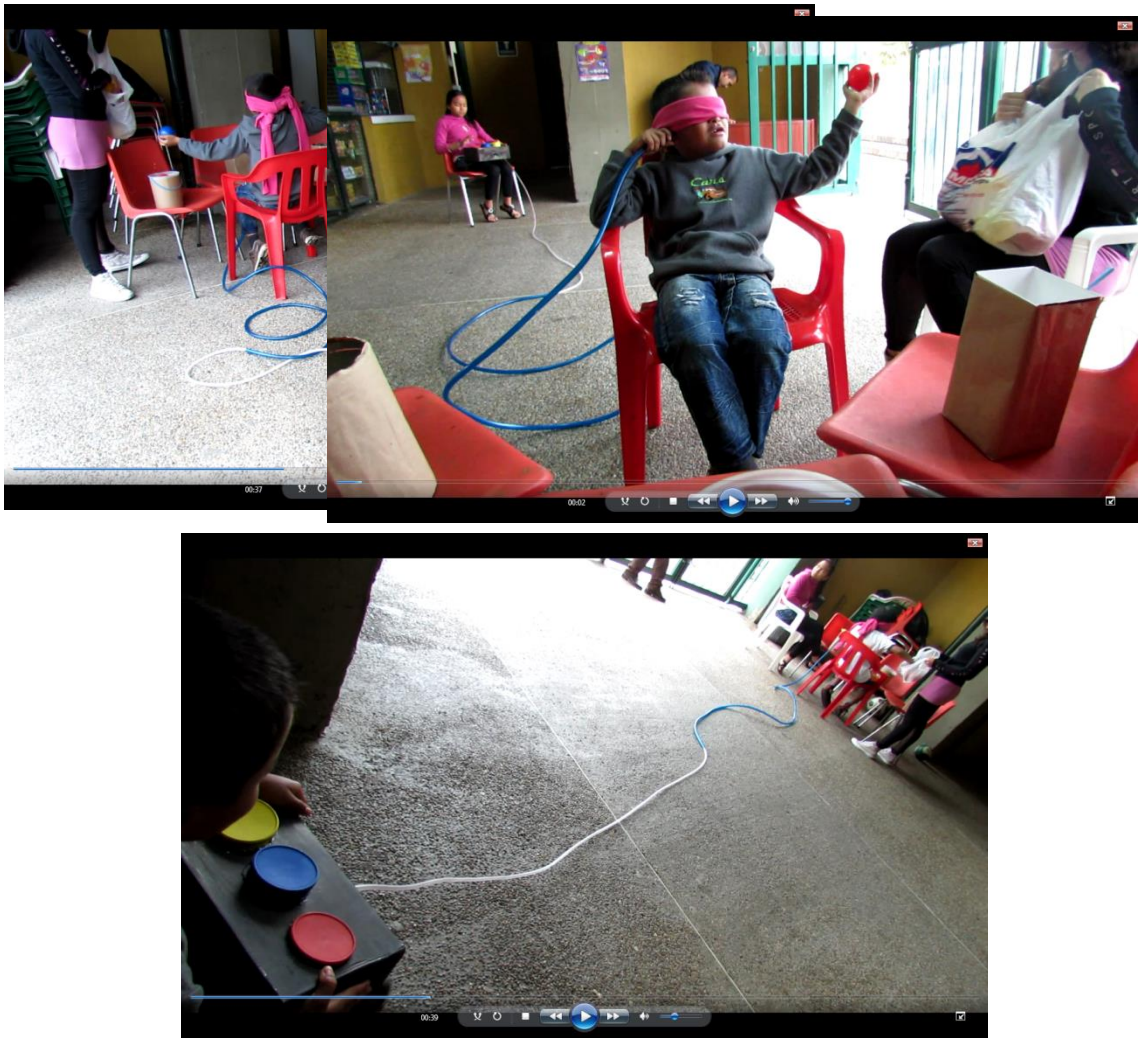
Finalizando ya el juego, José fue quien se fue de protagonista al encestar los últimos puntos y darle la victoria a su equipo. Sergi fue un buen jugador y era el que más exigía con las reglas del juego y quien también le dió más puntos a su equipo. José cada vez que hacia un punto, gritaba y salía corriendo. Percibimos que esto de cierta manera hizo que el otro equipo se tensionara y se desconcentrara, ya que cada grito de entusiasmo de José hacia desanimar al otro equipo en los siguientes lances. Esta parte del grito nunca la habíamos pensado y fue interesante ver como este elemento acústico es y fue un factor importante en uno que otro juego que habíamos hecho o de los que vendrían después.

Después de eso los niños se despidieron y quedaron de pasar para una próxima oportunidad. Como varios de los niños que habían participado anteriormente, estuvieron esperando, mas otros que se acercaron por curiosidad a mirar el juego, se tuvo que hacer de nuevo el juego.

Dayana que había participado anteriormente en algunos de los juegos, quiso guiar el juego, sacando las

banderas. Y uno que otro de los niños que habían jugado más temprano el juego de "madriguera en el alba" quisieron ayudar como jueces del juego, interviniendo cada vez que alguien faltaba a una regla. Así el juego siguió con las mismas dinámicas que había surgido el primero ya desarrollado, es decir, que al igual que el anterior juego, se dieron momentos de tensión, trabajo en equipo, alegatos. Este fue uno de los juegos que más exigió el trabajo en grupo y que llevó a pensar en el juego desde sus reglas durante y después de cada juego.

4.5 MADRIGUERA EN EL OCASO



En este juego fue la primera vez que se dispuso la consola de sonidos, jugamos en un espacio cerrado en donde el oído cobraba protagonismo respecto al resto de sentidos.

A los niños les pareció interesante y curioso, que iban a desarrollar el juego con los ojos vendados.

Los más osados e inquietos fueron los que se arriesgaron a iniciar la actividad, poniéndose a prueba con un ejemplo para la comprensión de la dinámica.

Hubo dos rondas en las que los niños progresivamente mejoraban las técnicas de solución, las cuales fueron mejorar su actitud, escucha y atención.

Era interesante como los niños se delegaban las funciones sin perdida de tiempo, espontáneamente cada uno asumía su rol dentro del juego, ya fuese como avatar, como

video jugador o como espectador. Fue significativo para nosotros evidenciar, como los niños en todos los juegos creaban acuerdos, sin recurrir al medio inmediato y tan usado de comunicación verbal, emplearon otros, como los gestos faciales, corporales, se tocaban con un golpecito suave en la espalda o hombro para decir lo siento o cálmate.

Entre ellos la relación funcionaba respetuosamente y se tejía con la confianza.

Otro fenómeno importante fue la contemplación del sonido y el movimiento del cuerpo, los cuales transformaron la posibilidad de relacionarse con el espacio.

El silencio era síntoma del estado de concentración, lo que nos permitía atribuir a los niños el grado de compromiso, de responsabilidad y de seriedad con el cual asumían su papel, lo más importante de este síntoma era que nacía de la espontaneidad y no como acto de imposición.

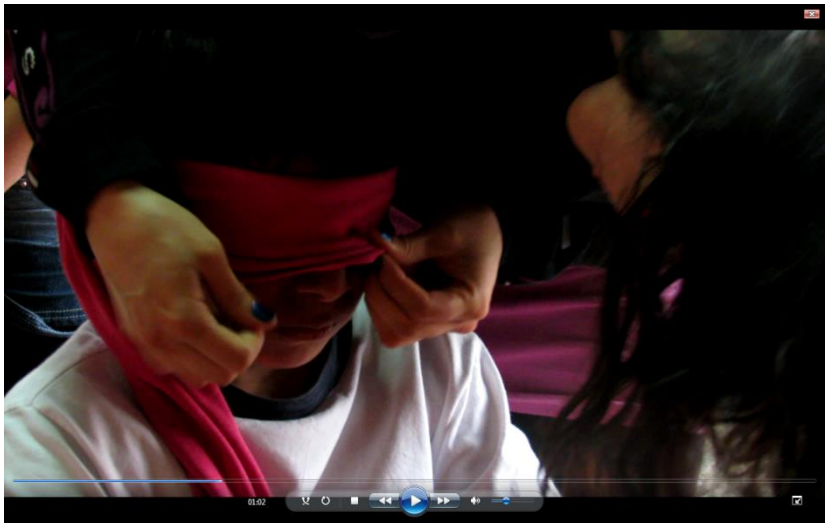
En la primera ronda los errores fueron constantes en las partidas, lo interesante fue como los niños asumían su rol frente a estos, poniéndolos como posibilidades de mejora para la próxima ronda.

El cuerpo al movilizarse en la silla por su afán de buscar y alcanzar las madrigueras, desplegaba unas posibilidades de relación entre pies, glúteos y silla.

El tacto como sentido de orientación posibilitaba otro tipo de relación con el espacio.

Sentíamos que ellos nos daban grandes lecciones, con cada acto, ayudándonos a recordar nuestras verdaderas relaciones con el espacio.

Un acto de valentía (hubo más) de uno de los niños fue cuando nos dijo que él se encontraba viendo, esa honestidad nos indicó que se puede confiar en ellos, en su autonomía, en la forma de ser; remitiéndonos a reflexionar en el síndrome de control y vigilancia que tiene el adulto, enfermedad cultural que busca el ser reconocidos, como imagen de respeto y de autoridad, genera en el mayor un nivel de ignorancia enajenándolo y alejándolo de la verdadera esencia del niño. Inventando parámetros de comodidad y menor esfuerzo para la relación con el infante, lo que le facilita su control y supuesto cuidado. Este fenómeno distorsiona la imagen de los niños y las niñas, ya que genera un nivel de desconfianza alto entre ambos.



4.6 LOS EXPLORADORES

Día domingo soleado y caluroso que invitaba a recorrer los espacios al aire libre que tiene la ciudad. Este fue el caso en el Parque Polideportivo de Castilla. Punto testigo de los encuentros y de las experiencias que se han tenido con cada una de las obras expuestas, durante dos meses (octubre y noviembre) los fines de semana.

Llegamos al parque de Castilla y ese fin de semana los niños nos estaban aguardando en aquel punto. Como era de esperar a nuestra llegada, nos recibían con tanta acogida que cuando nos alcanzaban a divisar desde la distancia, iban corriendo a ayudarnos a cargar los paquetes que contenían el tan esperado juguete.

Desempacábamos todas las partes que componían el juego y mientras nosotros armábamos esta estructura, algunos niños miraban con atención, mientras que otros se acercaban jugueteando o simplemente hablando, la expectativa los contenía. En ese

momento nos detuvimos a contemplar nuestro alrededor y pensábamos el motivo del por qué estábamos ahí y recordamos el querer constituir un espacio donde el afecto fuera el que mediara y acompañara nuestras relaciones, experiencias y aprendizajes, además de que atrajera a la población con la que íbamos a aprender. En medio de este devenir de pensamiento nos dimos cuenta que los niños que frecuentaban el espacio lo hacían por iniciativa propia, y que tal reacción de bienvenida que se daba cada fin de semana, era de espera y de colaboración para que se desarrollara lo planeado. Todo esto impulsado por un interés que los atraía a compartir todas las experiencias cada fin de semana, ya que no había nada que los obligara a venir.

En este día el parque en general presenció menos usuarios de lo normal, lo que contribuyó a que en el espacio hubiese menos niños para compartir la experiencia. Esta manifestación de pocos usuarios creemos que es debido a que era festivo (fin de semana en el que la mayoría de familias Bogotanas salen de la ciudad por esos días para descansar).

Dimos inicio a la experiencia sugiriendo que se organizaran en parejas para que se distribuyeran las funciones de *videojugador*: definiéndose a esto como una persona que enviaba las ordenes a través de la consola de sonidos y el otro quien hacia el papel del *avatar,* es decir, *de explorador*, con la obligación de ejecutar las órdenes por parte del que manejaba la consola. Para la organización de los roles los niños fueron quienes se encargaron de decidir con quienes querían trabajar, lo cual no fue difícil de resolver. Su dinamismo de trabajo pensamos que era motivado por el interés de garantizar la experiencia de juego.

Antes de empezar a jugar socializamos el objetivo y los elementos visuales que componían el juego. Con esto queremos decir que los colores por ejemplo eran un elemento compositivo dentro de la obra, el sonido y el cuerpo funcionaban como interfaces, la memoria y las relaciones entre el color y el sonido servían como estados de inmersión y jugabilidad, la corporalidad como elemento interactivo y de avatar, el juego en equipo desde el respeto, la colaboración y la concentración.

Características generales del trabajo de los grupos:

- Se organizaron sin complicación.

- Trabajo en equipo: llegaban a acuerdos de equipo rápido y fácilmente.
- Asumieron con responsabilidad y compromiso el rol en el juego.
- Mostraron nivel de concentración alto.
- Plena autonomía en la tomo de decisiones.

Dimos inicio al aprendizaje dando rienda suelta a la experiencia:

Para esta experiencia tuvimos dos partidas de juego

El primer grupo en conformarse fue el de dos hermanos (niño y niña). Estaban allí porque el niño, que era el menor, había asistido a algunas sesiones del primer nivel de bienvenida al laboratorio (Inmersión). Ese día volvió con su hermana y papás para compartir. Fue interesante la exploración de ellos, porque el nivel de concentración fue estratégico para que pudieran avanzar y poder ganar en la primera ronda y ser los segundos en la segunda ronda. También el acompañamiento y apoyo verbal por parte de los padres, quienes estuvieron observando y animando durante todo el juego, influyó notablemente en la actitud de serenidad y seguridad, para la toma de decisiones a comparación del resto de los grupos a quienes la ausencia de los padres se evidenciaba. Esto también nos hace recordar que la mayoría de los niños que se encontraban allí, era porque durante todo el proceso en la carpa manifestaban que los padres estaban ocupados en las labores de la casa o del trabajo, y no les dedicaban tiempo de juego a ellos, porque el único momento para compartir era para ver Tv, comer, el saludo de llegada del trabajo, y si se compartía era porque la relación estaba mediada por terceros (reuniones familiares), es decir, mientras los adultos conversan, ellos juegan con los niños de su edad.

El segundo grupo integrado por dos niños, y quienes habían asistido a las últimas sesiones, no los habíamos visto trabajar juntos durante el proceso del laboratorio. Esto nos hizo recordar que en el espacio se daba la posibilidad de una continua transformación, ya que las dinámicas de funcionamiento nos brindaban la seguridad en la asistencia de los participantes, por ser un espacio sin compromiso formal de cupos. Esto permitía potenciar y generar nuevas experiencias casi todo el tiempo, y los niños demostraron que fácilmente se adaptaban a cada cambio, permitiendo que las situaciones que se presentaban se acomodaran a las intencionalidades del espacio, es decir, socialización y diversión. En este caso fuimos testigos de cómo estos dos niños, quienes habían venido participando en el laboratorio, no habían interactuado hasta que la misma naturaleza del juego permitió que se diera una cercanía libre y muy significativa.

El tercer grupo lo constituía Dayana y Julian. Esta pareja llegaron en el segundo nivel y durante todo el proceso consolidaron una estrecha amistad, era la primera vez que trabajaron los dos como grupo. Por una parte Dayana es una niña activa, la niña mayor del grupo en algunas actividades quiso quedarse afuera observando (pensamos que esto se debe a que en algunos juegos el ser mayor no la hacia sentir cómoda). Esta actividad fue una de las que ella se integró jugando, su desenvolvimiento en general era comprometido, atento, participativo. Cuando no participaba directamente jugando, con alguna de las obras, procuraba integrarse ayudando en la organización de los materiales y estaba a disposición de sugerir o cumplir lo que se le pedía.

Julián por otra parte es un niño activo, participó en todas las exposiciones del segundo nivel que fue cuando llegó. Presentó al inicio del laboratorio mayor dispersión, pero

durante todo el proceso del laboratorio fue disminuyendo este estado, gracias a las estrategias que empleamos como hablar con él y delegarle funciones. Como mediadores durante el proceso a lo largo de las sesiones. Este estado de Julián en los procesos de juego se manifestaba con travesuras hacia los compañeros de juego, como fue el esconderles las cosas, tirarlas. Volviéndose un problema para la convivencia porque algunos niños se sentían agredidos.

La participación de ellos al inicio del juego fue dispersa, no respondían a las demandas que generaba el juego, reflejado en el no participar de los comentarios y acciones que a los demás niños les surgía con la experiencia del juego, porque se la pasaron hablando entre ellos. Como consecuencia de su desatención en la primera ronda, al primer intento perdieron sin poder avanzar. Lo interesante de esta experiencia es que a partir del error, se dieron cuenta que estar atentos y concentrados era una de las claves para ganar. Este punto fue decisivo para el cambio de actitud, desde allí se compenetraron un poco más, ya que este fue un sacudón para la concentración pero a ún así no prestaban mucha atención hasta que empezaron a ganar los otros niños, y viendo que la oportunidad de ganar se alejaba más, esta preocupación, llegó al punto de lograr al cien por ciento de su concentración para no ser los últimos, logrando ser los penúltimos de la primera ronda y los terceros de la segunda ronda.

El cuarto grupo estaba constituido por dos niños. Uno de ellos ya había participado en uno de los grupos, anteriormente mencionado (grupo dos), pero que por solidaridad repitió partida para que su compañero pudiera jugar. El niño que está jugando con esta única oportunidad de grupo, asistía con regularidad al espacio, niño atento, colaborativo, proponedor de nuevas experiencias. El dinamismo de los dos jugadores fue interesante porque generó un equilibrado trabajo, divisado en las claras propuestas de acuerdos a que llegaron para desempeñar cada uno sus roles de estrategia.

El quinto grupo conformado por dos hermanas con notable diferencia de edad ya que la mayor tenía 13 años y la pequeña tenía 3 años quienes por curiosidad ese día llegaron al espacio, compartiendo con nosotros. En este grupo se evidenciaba la buena comunicación porque a pesar de su distinta edad, la mayor le explicaba a la menor lo que tenía que hacer con dedicación, paciencia y tolerancia. Y no se presentó en ningún momento agresión. Las dos por igual participaron, este fue el mayor aprendizaje, no subestimar la edad en el juego porque el pequeño sabe más.

Para finalizar la experiencia se les pidió a los niños sugerir un nombre para la obra, lo que generó la diversidad de nombres como tapete de figuras, tapete de fantasmas, tapete de fantasmas locos colores, ten cuidado con los fantasma y tapete de colores.

Finalizamos el día integrando al grupo con una sesión de fotos. Los niños se rotaron la cámara para tomar la foto.

4.7 ALGO

Era un día en el que la soledad abrazaba al parque, era temporada de vacaciones. Los niños estaban ajenos al destino de éste por sus compromisos familiares. Sabiendo lo anterior, nos aventuramos a cumplir con nuestro compromiso de encuentro semanal, para desarrollar la experiencia, con la incertidumbre de quien llegaría. Pues en ese instante de tiempo de espera, el juego nos seducía a compartir entre nosotros. Hasta que decidimos dejarnos cautivar de la experiencia de este, entre los dos y un usuario mayor de edad de la biblioteca.

Se inició la actividad con la explicación verbal de la dinámica del juego, era la primera vez que se empezaba de esta manera, creíamos que funcionaria porque era con adultos, pero no conseguimos el resultado esperado ya que nos tocó, explicar más de una vez. Por lo que decidimos empezar a jugar y durante la marcha ir contemplando la dinámica, reafirmando nuestro interés e importancia del aprendizaje desde la experiencia.

Empezó a rodar la pizza de colores y cada integrante reclamaba su tajada (ficha) para digerirla en la experiencia, esto quiere decir que por ronda cada uno tiraba de la pizza la cual le indicaba un color, para tomar la ficha que indicaba una frase que remitía a pensar un recuerdo, situación u objetos que entre solicitudes y exigencia del juego, el ritmo de la experiencia fue al principiando lento, presentándose lapsos de tiempo largo en la intervención de cada partida, percibimos que era mientras la lógica del pensamiento cambiaba a las posibilidades y requerimientos que brindaba el mismo juego.

Para esta actividad era la primera vez que nosotros jugábamos directamente en campo, ya que en todas las otras experiencias éramos apoyo para el desarrollo del juego o simplemente acompañantes del proceso, esto fue interesante porque nuestro papel en el campo fue de intervención directa en la práctica de juego, lo que nos puso en situación de jugadores, analizamos que el espacio es una de la características principales para la espera de algún resultado especifico en la experiencia. Mientras estábamos jugando el sonido del ambiente y las personas espectadoras caracterizaban de diferente manera la experiencia. Una de esas fue un niño de seis años de edad aproximadamente, quería intervenir en el juego, por lo que lo incluimos de manera indirecta, dándole la posibilidad de intervenir a su manera. él rompió con la espontaneidad que tienen los niños esa rígida y seria postura que los adultos tenemos, haciéndonos recordar la esencia del jugar.

Finalizamos la experiencia compartiendo lo vivido, entre los tres fue el resultado de algo que no sabíamos que era, donde se dio paso al asombro. Cumpliéndose uno de los objetivos del juego: es brindar nuevas posibilidades para la creación y rompiendo con los espacios de la cotidianidad.

4.8 ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LA EXPERIENCIA OBTENIDA DEL VIDEOJUEGO A TRAVES DEL JUEGO.

Elementos comunicativos del videojuego a través del juego

Sistematización de experiencias

A continuación encontrará la sistematización de la experiencia desde donde se visualizan cinco conceptos o categorías, los cuales orientan y son puntos claves para el análisis de la experiencia. Organizados de forma progresiva en los cuadros a continuación, se evidenciará la definición de las categorías, y los momentos puntuales de las experiencias donde se visualizó, con su respectiva interpretación de lo sucedido.

Las categorías escogidas a continuación fueron fruto del reconocimiento de los autores de este proyecto, como columnas que permitieron la experiencia y el acercamiento a algunos de los conceptos básicos y comunicativos del videojuego. muchas de ellas emanaban durante el proceso y fueron consolidándose como una constante durante los juegos que se iban proponiendo. Aunque en un principio se tenía como principal foco el concepto de interfaz, evidenciado esto en la profundización teórica que se hizo de esta categoría en el primer capítulo, pudimos identificar otras categorías durante la experiencia del proyecto que respondían también a los mismos procesos que se obtuvieron con la categoría de interfaz.

De esta manera se define en un principio de los cuadros la categoría de Interfaz. Seguida de ésta se encuentra la categoría de Inmersión, que analizando la experiencia obtenida en este momento con los juegos, tuvo su mayor momento en la propuesta de Paisaje Sonoro, sin que esto la ubique en este único juego y no pueda estar implícita en otros juegos.

Evidentemente la categoría de juego tenía que estar en este análisis, ya que fue por medio de esta experiencia que vimos posible los acercamientos tanto en el aspecto teórico de lo que se quería trabajar, como en la práctica de inmiscuirnos de una manera inteligente y creativa a las dinámicas del parqué, otra de las categorías enunciadas en los siguientes cuadros, es decir, lo informal.

La interactividad es otra de las categorías que quisimos llevar a cabo como experiencia durante cada uno de los juegos, siendo esto interpretada desde los elementos del lenguaje y las intencionalidades que pretendimos llevar a cabo de esta categoría como experiencia lúdica. Así esperamos que la siguiente sistematización hable por sí misma, tanto en su significado como en lo que ello refiera en su parte interpretativa.

Elementos comunicativos del videojuego		
Categorías	**Descripción**	**Subcategorías**
Interfaz	• Se entiende como la Ventana o puente que permite comunicar o conectar una acción entre dos cosas. • Se encuentra en la frontera entre el jugador y el propio videojuego, y puede incluir elementos como la pantalla, los altavoces (y micrófonos) y los dispositivos de entrada (como el teclado, el ratón, la palanca de juego [joystick], el ratón de bola [track-ball], los remos, los volantes, las pistolas de luz, etc.), además de elementos gráficos en la pantalla (como botones, barras de desplazamiento, cursores, etc.) que invitan a la actividad y permiten que ésta tenga lugar. Así pues, en realidad la interfaz es el punto de unión entre la entrada y la salida, entre el hardware y el software, entre	**a) Cuerpo.** **b) Voz**. **c) Sonido.**

	el jugador y el propio juego material, y es el portal a través del cual se desarrolla la actividad del jugador. (Wolf & Perron, 2003, p. 17) • La interfaz es la que permite la conexión y respuesta a lo que deseamos u ordenamos ver o hacer en el ordenador.	
Inmersión	Sería la experiencia de trasladarse a un lugar ficticio; experiencia que constituiría un placer por sí misma. Esta "inmersión" es un deseo ancestral ligado a la ficción desde el principio de los tiempos, aunque, según la investigadora norteamericana, este deseo se ha intensificado debido a la aparición de un medio participativo que promete satisfacer este anhelo de un modo más completo de lo que ha sido posible hasta ahora. Para Murray, este acto placentero de rendir nuestra mente ante un mundo fantástico no es una suspensión de la incredulidad, sino una creación de verosimilitud. El usuario concentra su atención en el mundo ficticio y utiliza la inteligencia para reforzar la ilusión y no para cuestionarla (Bermejo, 2012, p.28)	**a) Imaginación.** b) **Concentración.** c) **Competencia.** d) **Exaltación.** e) **Experiencia.**

Juego	• El juego, en cuanto tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido… Todo juego significa algo (Huizinga, 2000, p. 12) • En nuestra conciencia el juego se opone a lo serio (Huizinga, 2000, p. 17) • El juego es considerado como una de las actividades más antiguas y libres del ser humano. Las manifestaciones emocionales y cognitivas que tiene implícitas el juego, además de lo cultural y comunicacional, permite pensar en un ejercicio experimental en un contexto informal como el parque, donde las poblaciones infantiles son las que más ejercitan dicha práctica del juego.	**a) Bricollage.** **b) Color.** **c) Espacio.** **d) Colectividad.** **e) Recursividad.**
Interactividad	• El entorno digital nos ofrece la oportunidad de cambiar y modificar el entorno y los personajes (Bermejo, 2012, p.28) • El concepto de interactividad se	**a) Comunicación recíproca.** b) **Lenguaje Conativo.**

	comprende como un dialogo reciproco entre dos cosas. Donde el mensaje generado por el emisor es decodificado e interpretado por el receptor y este a su vez lo vuelve a codificar para enviar un nuevo mensaje a quien en un principio fue su emisor y que pasa a ser el receptor e intérprete del mensaje.	
Informalidad	• En la Ley 115 de 1994, por la cual se expide la Ley General de Educación, Titulo II (Estructura del servicio educativo), Capitulo 3, Articulo 43, se define a la educación informal como: *"todo conocimiento libre y espontánea-mente adquirido, proveniente de personas, entidades, medios masivos de comunicación, medios impresos, tradiciones, costumbres, comportamientos sociales y otros no estructurados"***.** • Es importante rescatar que antes de que empezáramos a jugar lo que queríamos encontrar para poder circular todo ello, era un espacio totalmente informal en donde el jugar se tomara de forma natural y que las personas que pasaran o se	**a) Población.** **b) Respeto.** **c) Conocimiento.** **d) Memoria.**

	encontraran por ahí, se toparan con la casualidad del poder compartir de un punto que casi en la cotidianidad no se menciona por tanto compromiso laboral y que no se le haya la importancia de conversar. Pues nos hemos puesto allí en un lugar donde el ritmo cardiaco se ha de sincronizar en este espacio cultural.	

Cód. categoría	**Cita**	**Ubicación**	**Observaciones**
3. c. Juego.	Los niños estaban esperándonos, por lo que se dió inmediatamente inicio a la actividad, dispusimos del espacio de forma que los niños pudieran visualizar de frente el juego, con la intención de semejar la forma como se tiene cotidianamente la experiencia con el videojuego.	Diario de campo: "Atrapa Colores" p. 1, párrafo 4.	Disponer del parque como un lugar de encuentro y de esto que los niños nos esperaran, fue algo que subió el aliento durante todo el proceso y que nos dió, sobre todo, la convicción de que íbamos por buen camino.
1. b. Interfaz.	En el primer nivel de dificultad de	Diario de	Emplear la voz

	este juego se empleó como interfaz la voz, iniciando se evidenció la dificultad en la habilidad del juego, los niños no pasaban más del primer o segundo color, así sucedió las dos primeras rondas. Pero progresivamente pasando por cada ronda se forjaba su seguridad gracias a cada experiencia, mejorando cada maniobra mental en la ejecución del juego. Experiencia que reafirmaba nuestra postura positiva de la apropiación del videojuego como potenciador de habilidades.	campo: "Atrapa Colores" p. 2, párrafo 2.	como vehículo comunicativo, además de la posibilidad de contemplar en grupo todo el proceso, posibilitó de cierta manera una especie de conocimiento parecido al que tienen los videojuegos, ya que se podía aprender con un ritmo preciso, desde ejemplos y sin ningún juzgamiento ante la posibilidad de haber errado.
3. d. Juego.	En esta primera experiencia de juego comprobamos que los niños se tomaban en serio la propuesta de jugar, porque prestaban atención a las experiencias que tenían sus compañeros, y se integraban con la cadena de acciones, lo que represento que	Diario de campo: "Atrapa Colores" p. 2, párrafo 3.	Las dinámicas que se generaban en cuestión de grupo, ante cada uno de los juegos, conllevo de cierta manera a tener aprendizajes de

	poco a poco se fuera mejorando la anterior acción del compañero para poder avanzar y llegar a ser el primero en terminar. El error, fue fuente de aprendizaje durante toda la experiencia.		una manera respetuosa y sin darle campo a la frustración como limitante del juego.
3. c. Juego.	En el tercer nivel de este juego los niños rompieron la organización del espacio que propusimos al inicio (estar sentados frente al dispositivo "juego"). El acto de que los niños rompieran esa organización fue un acto espontáneo y lo dejamos que pasara. En él se dieron otro tipos de relaciones con el espacio, como fue: unos se pararon , caminaron, uno se acostó en el pasto, otro empezó a jugar, cada uno en postura o actividad aparentemente diferente, lo que nos pareció curioso de este orden orgánico que se tomó el espacio, fue que los niños no se alejaron y que a pesar de que la disposición física de la mayoría de ellos aparentemente se pudo interpretar como dispersa, todos se encontraban atentos a lo que sucedía con el juego porque	Diario de campo: "Atrapa Colores" p. 3, párrafo 1.	A diferencia de un grupo que considerábamos condicionando a las dinámicas del juego y el espacio, el hecho de permitir tales acciones en el grupo, oxigeno cada una de las actividades propuestas, además de sentir que las mismas reglas se podían doblegar dependiendo de las circunstancias y el momento.

	comentaban lo que sucedía y estaban atentos al turno que les correspondían.		
3. d. Juego.	En cuanto a la construcción colectiva del juego pretendíamos con esto que los niños se posicionaran de los materiales y en la disposición de éstos en el espacio, con el fin de dar un sentido de pertenencia y afectividad hacia lo que ellos mismos habían construido colectivamente.	Diario de campo: "Tiro al color" p. 2, párrafo 1.	Habitar el espacio desde el juego no era nuestra única intención. Se basaba en el hecho de involucrar e inmiscuir a los niños en el acto de construcción de cada juego y con ello un sentido de pertenencia por lo que se hacía colectivamente.
3. c-d. Juego.	Aún así se había generado un valor de pertenencia y confraternidad por parte de un gran número de niños hacia el espacio, por lo que algunos de ellos enunciaron también desde sus gestualidades corporales o la misma palabra el respeto por el espacio, permitiéndose con esto una especie de voz colectiva que pesaba sobre cualquier tipo de	Diario de campo: "Tiro al color", p. 2-3, párrafo 4-1.	Entre los mismos niños se generaba una especie de respeto por el espacio y las dinámicas que les habíamos impuesto desde el juego. Con ello una violación cometida por

	anarquía o acto que afectara el laboratorio de manera negativa.		alguno de ellos, se veía sometida al mismo juzgamiento colectivo y que hacia doblegar a cualquiera que quisiera hacer cualquier tipo de trampa.
3. d. Juego.	Detrás de la biblioteca se encontraba una zona verde no mayor a los cuatro metros cuadrados, un lugar donde se estaba forjando cada una de las sesiones, y en el caso de los juegos, venía funcionando como el suelo donde venían emergiendo los mundos simbólicos que habían permitido cada una de las sesiones de la "Cueva de colores" y de los juegos propuestos hasta el momento. Era para nosotros el lugar de la enunciación, del diálogo desde la imaginación y la creación.	Diario de campo: "Tiro al color" p. 3, párrafo 2.	El espacio lo veíamos más allá de sus posibilidades físicas, como un mundo también simbólico y que podía resignificarse desde la imaginación. Fue sorprendente la cantidad de maneras como redefinimos esta pequeña área verde desde el juego y los niños.
	Fue maravilloso ver como de manera colectiva amarraban la		Durante el transcurso de las

3. a-c-d. Juego.	cabuya en el vacío que se producía entre la base de la valla publicitaria y las columnas que lo sostenían. Un niño(a) cogía de un extremo de la cabuya y el otro extremo lo tiraba por encima de la valla sin soltar la cabuya, otro niño(a) la recogía y pasaba por debajo del marco vacío de la valla. Llegaba Julián que decía ser experto en nudos y hacia el nudo respectivo, después llegaba otro niño(a) y media la cabuya hacia abajo y cortaba la distancia que consideraba precisa para que el globo al amarrarlo quedara colgando no tan alejado de la base de la valla.	Diario de campo: "Tiro al color" p. 4, párrafo 1.	actividades, fueron sobresaliendo algunos niños(as) que comenzaron a brindar su ayuda. Esto permitió que también se generaran confraternidades para lo que vendría después, y que igual que en esta actividad, seria indispensable su colaboración.
3. b. Juego.	Después de eso organizamos las pelotas por grupos de colores (amarillas, azules y rojas).	Diario de campo: "Tiro al color" p. 4, párrafo 2.	El color siempre fue pensado como un factor de juego. Fuera la organización o el movimiento de este durante el juego, su intención siempre fue el de llamar la atención de los niños que estaban

			en el juego, y sobre todo, de los que estaban de paso por el parque.
1. c. Interfaz	Con esto cuando sonora la maraca significaba que debía darle al globo amarillo, cuando sonara el pito tenía que darle al globo azul y cuando sonara el muñeco chillón tenía que darle al globo verde.	Diario de campo: "Tiro al color" p. 5, párrafo 2.	El sonido fue una gran táctica al mundo acústico que se encuentra en cualquier parque. Por ello más que funcionar como interfaz, fue un principio de buscar también captar la atención de quienes estaban, y no estaban, en el juego.
2. c. Inmersión.	El primero que acertara 10 veces ganaba. El último punto (10) se debería lograr al doble de la distancia de la que había venido	Diario de campo: "Tiro	Es increíble como el nivel de competencia puede generar estados de inmersión en los niños. Tal vez esto sea algo natural de la

	lanzando. No hubo ningún problema con la explicación, los niños(as) entendieron a la perfección y se dió inicio al juego.	al color" p. 6, párrafo 1.	dinámica de los juegos, pero siempre llegamos a temer por el nivel de inmersión que podrían llegar a tener algunos de los juegos. Igual después de esto y muchas cosas más que pasarían en el futuro, tales miedos se fueron desvaneciendo durante el proceso.
2. b. Inmersión.	Un niño tenía una puntería formidable. Se concentraba en su blanco antes de lanzar, respiraba y lanzaba con gran fuerza y atinaba en la mayoría de los casos.	Diario de campo: "Tiro al color" p. 6, párrafo 3.	Siempre fue gratificante ver como nuestras ideas eran bien recibidas. Ejemplo de ello esta cita.
3. c. Juego.	Con esto habíamos acordado anteriormente que había muchas reglas que iban surgir por las dinámicas del momento, por lo tanto muchas de las reglas eran susceptibles de ser cambiadas o	Diario de campo: "Tiro al color" p. 7, párrafo 1.	De nuevo un ejemplo de como nació la idea, y como se mantuvo, el poder moldear las reglas en

	modificadas.		condición de sus momentos y poblaciones.
3. d. Juego.	Más tarde sucedió que una niña lanzó su pelota y una leve ráfaga de viento hizo que se moviera el globo, la pelota parecía que le había dado, pero el grupo comenzó a decir por un lado que si le había dado y otros que no, así que se dijo que si no estábamos seguros de que le había dado al globo ellos decidirían si era justo o si cabría la posibilidad de que se repetiría turno o no. Aunque en un principio se creyó absurda esta regla, los niños(as) demostraron ser justos consigo mismos y los demás, brindándose en varias oportunidades la posibilidad de lanzar de nuevo, ya que se reconocía sin ninguna dificultad motivos adversos o inesperados al momento de lanzar, brindándose en acuerdo colectivo la posibilidad de repetir turno.	Diario de campo: "Tiro al color" p. 7, párrafo 2.	Siempre nos sorprendió la manera como democráticamente los niños(as) llegaban a acuerdos, que éticamente con las reglas del juego, eran juicios justos para quien había cometido alguna falta o alegaba alguna injusticia.
	Se abrieron las filas mientras que Cristian, José y los dos hermanos comenzaron a tomar turnos para	Diario de campo: "Tiro	El respeto por las dinámicas del juego, no solo

3. c-d. Juego.	ver quién iba a darle primero. La escena era estupenda, todos los niños esperando la posibilidad del último punto, en una especie de camino de honor para la pelota que iba a ser lanzada.	al color" p. 8, párrafo 2.	desde su jugabilidad, sino también por los acuerdos de movilidad con el espacio, fue una constante que se mantuvo durante los siguientes juegos.
2. d. Inmersión.	Cogió la pelota y lanzo sin tantas esperas. Sorprendentemente en el primer tiro le dió al globo asignado. Todos los niños gritaron con el acierto del hermano menor. El hermano menor se emocionó y se fue corriendo para recoger la pelota. Cuando la recogió, la levantó al aire y corrió a donde su hermano mayor emocionado.	Diario de campo: "Tiro al color" p. 8, párrafo 2.	Los logros ante los retos impuestos en este juego, fueron unos de los que más se evidenciaron estados de exaltación y gritos de victoria por cada punto logrado.
2. c-d. Inmersión.	Cristian dió la espalda indiferente por lo que seguía en el juego y en ese momento el hermano mayor se concentró y miró fijamente su objetivo. Todos volvimos a un silencio de un micromomento, lanzo e increíblemente también le dió al globo, todos gritaron y el	Diario de campo: "Tiro al color" p. 9, párrafo 1.	La frustración o la desazón por haber perdido, no fue algo que encontramos en este juego. Esto sea tal vez por el hecho de que

	hermano mayor también fue por la pelota y se devolvió para chocar las manos con su hermano menor.		siempre se mantuvo un equilibrio entre ganadores y perdedores en cuestión de puntos, lo que llevó a varios a aceptar la derrota con orgullo.
2. a-b. Inmersión.	Con preguntas cortas Camilo introdujo y estimuló la atención de los niños hacia cada una de las pistas musicales que iban sonando. Camilo preguntaba cosas como *"¿Qué creen que es?"* o *"¿Qué está pasando?"* Esto hacia que Alex, Carol y Carlos fueran imaginan y, por así decirlo, irse preparando para la introducción teórica de paisaje sonoro.	Diario de campo: "Paisaje Sonoro (primer momento)" p. 3, párrafo 3.	La ayuda de uno de los hermanos del laboratorio, fue vital para que no se dieran complicaciones en cuestiones como la logística o algún auxilio extra. Además de utilizar la experiencia cotidiana para facilitar la comprensión de cada uno de los temas, ayudó para que Camilo se arriesgara a liderar por unos

			momentos alguna actividad.
2. a-e. Inmersión.	Después de ello se dio inicio con una pregunta que consideramos sencilla y fácil de abordar porque desde nuestro punto de vista se constituía en la experiencia cotidiana. Con ello la pregunta fue *"¿que se imaginan, en términos visuales, cuando yo les digo la palabra paisaje?"* Muchos de ellos respondieron haciendo referencia a cosas como *"animales, arboles, montañas, un sol y unas nubes en el horizonte".*	Diario de campo: "Paisaje Sonoro (primer momento)" p. 4, párrafo 1.	Pensar en este tema un poco complejo y dirigido para niños, fue todo un reto desde la pregunta, pero cuando se pensó en lo cotidiano, esto permitió generar un puente entre el tema y los conocimientos del niño(a).
2. a. Inmersión.	Valiéndose del contexto se hizo entonces un ejercicio de escuchar y decir que se les venía a la cabeza al escuchar tal sonido. En ese momento se cerró una puerta y Alex dijo que se había "cerrado una puerta", Fabián dijo que se escuchó una "bomba", refiriéndose al rebotar de una pelota de baloncesto.	Diario de campo: "Paisaje Sonoro (primer momento)" p. 4, párrafo 2.	Aprovechar el espacio desde sus dinámicas, así como lo habíamos hecho con el área física, lo tratamos de hacer con su mundo sonoro. Esto fue algo que surgió durante la actividad y que nunca se planeó.
	Después de esto se les definió el concepto de paisaje sonoro como	Diario de	"Ejemplos

2. e. Inmersión.	algo que se basaba en las experiencias de nuestros sentidos, *"un sonido que nosotros escuchamos y sin necesidad de verlo, ya sabemos que es"*, refiriéndonos a lo visual.	campo: "Paisaje Sonoro (primer momento)" p. 4, párrafo 2.	sencillos, explicaciones sencillas", fue uno de los lemas durante el proyecto.
3. e. Juego.	En esta parte se les dijo entonces que el papel, que se les había entregado apenas llegaba cada quien a la actividad, lo utilizaran para hacerle una línea horizontal que dividiera en dos la página y otra vertical que sirviera con el mismo fin, dando como resultado el diseño de una cruz que dividía en cuatro cuadros la hoja en blanco.	Diario de campo: "Paisaje Sonoro (primer momento)" p. 4-5, párrafo 3-1.	Ahorrar algún material, o que si este había costado, sacarle el máximo provecho, fue una constante para la cuestión económica y recursiva del proyecto.
2. e. Inmersión.	…tal vez porque se tenía una cierta preocupación de que este tema se diera a entender de una manera sencilla pero que a la vez quedara claro para proseguir con el segundo momento de la actividad, que se trataba en dibujar o escribir las sensaciones y percepciones en cuanto escenarios, tensiones, colores, personajes, etc., que generaban	Diario de campo: "Paisaje Sonoro (primer momento) " p. 5, párrafo 2.	De nuevo la experiencia cotidiana de los sentidos, con el fin de amalgamar ello desde el arte.

	cada una de las pistas musicales de Halo.		
3. c-d. Juego.	En este encuentro como de costumbre nos esperaban los niños (eran entre 10 y 12 de ellos) para armar la carpa, unos ya habían venido y otros era la primera vez que compartían en el espacio, a pesar de esto no hubo ninguna diferencia entre ellos. Apenas les dispusimos el material de armado, los niños autónomamente se organizaron como si fueran un equipo de trabajo con trayectoria tiempo de conocerse, se dispusieron a organizar los tubos de acuerdo a su tamaño, para poder identificarlos fácilmente y así montarlos a la estructura. El armado de la carpa nos tomó aproximadamente de 30 a 40 minutos, de los que se convertían en espacio de convivencia, en el que los niños se integraban responsablemente armando la carpa, jugando y dialogando entre ellos.	Diario de campo: "Paisaje Sonoro (segundo momento) " p. 1, párrafo 1-2.	Cuando llegábamos, los niños ya sabían el protocolo. Si eran juegos lo sabían porque cargábamos bolsas. Si era la carpa era porque llegábamos con la maleta negra que siempre contenía el x-box. Pero era en la construcción también de la carpa que nosotros evidenciábamos el grado de acogida que habíamos tenido con el espacio y los temas propuestos.

2. e. Inmersión.	La explicación siempre fue por medio de ejemplos que fueran detonantes con respuestas o preguntas, y que les facilitaran la comprensión del tema. La participación de los niños permaneció siempre activa. Ellos respondieron también con ejemplos.	Diario de campo: "Paisaje Sonoro (segundo momento)" p. 2, párrafo 2.	El ejemplo fue nuestra columna vertebral para explicar cualquier tema. Pero más aún lo fue encontrar ejemplos que se acomodaran al conocimiento de la población infantil con la que estábamos tratando.
5. c-d. Informalidad.	Planteando lo anterior en este ejercicio de escritura, nos hizo rememorar, una de las intenciones presentes durante el proceso de la producción y ejecución de los juegos, es que las experiencias surjan de manera orgánica en el momento que se está viviendo, nos preocupaba porque fuimos educados en un sistema conductista, y los seres humano tendemos a recrear lo que aprendimos de forma inconsciente, a copiar patrones, así muchas veces no queramos,	Diario de campo: "Paisaje Sonoro (segundo momento)" p. 2-3, párrafo 4-1.	La memoria de la escuela o el colegio fue un factor que podrías utilizar para bien o para mal. Ya fuera en la colaboración de sentarse de cierta manera o para pedir algo, y que la imaginación estuviera mediada por el juzgamiento o el

	pero es la única forma que sabemos hacer las cosas.		miedo de lo que dijera el otro, siempre hubo una respuesta por parte de los niños(as) que acaparo positivamente todas las expectativas.
5. b-c-d. Informalidad.	Y un error del que cometemos mucho los que fuimos educados bajo el sistema opresor es esperar que me respondan como yo pienso que está bien, olvidando que no hay solo una forma de hacer las cosas, sino muchas. Entonces la estrategia de desaprender este patrón de aprendizaje y enseñanza, fue dando la posibilidad de que los niños trabajaran la forma como se sintieran cómodos y les naciera, nos centramos fue en el contenido de lo que querían decir y confiamos en su trabajo. Respetamos sus ritmos de exploración y de interés.	Diario de campo: "Paisaje Sonoro (segundo momento)" p. 3, párrafo 2.	El errar en los videojuegos, es parte de una respuesta que no se limita a ello. Por esto los videojuegos obligan a dar una respuesta rápida y te retan en caso de que falles a que lo intentes de nuevo. Esto fue algo que quisimos enunciar, en este caso, desde el respeto por cada uno de los pensamientos o

			expresiones que se dieran ante cualquier actividad.
5. a. Informalidad.	En el transcurso de la experiencia hubo un niño que no quiso participar y otros que llegaron después de que iniciamos el ejercicio. El niño no respondió al iniciar la experiencia creemos que por timidez porque después de que llegaron los niños, mostró una actitud de ánimo e interés y aprovechó la tanda para iniciar en conjunto con ellos, lo cual enriqueció el momento porque habían más experiencias para compartir.	Diario de campo: "Paisaje Sonoro (segundo momento)" p. 4, párrafo 1.	El hecho de no excluir a alguien por no portarse como lo esperábamos durante la actividad, permitió que se diera una participación activa aun de aquellos que creíamos no iban a decir o propiciar nada.
5. d. Informalidad.	Finalizando la jornada llegó un nuevo niño, el cual fue invitado a jugar por uno de los niños asistentes y el que le explicó la dinámica del juego de "Atrapa Colores"…	Diario de campo: "Paisaje Sonoro (segundo momento)" p. 5, párrafo 1.	Los niños se iban confraternizando con los juegos propuestos en el transcurso del proyecto, validando con ello una memoria emocional por parte y parte, del

			espacio que les brindábamos.
3. a. Juego.	La idea de este juego era llevar tres canecas en las cuales pudieran depositar unas pelotas de colores. Eran en total tres canecas y tres grupos de pelotas de colores, entre amarillo, azul y rojo. Las canecas eran dos cajas de wiski y una de esas que dan para las palomitas de maíz en los cinemas de IMAX.	Diario de campo: "Madriguera en el alba" p. 1, párrafo 2.	El reciclar material fue un factor que proporcionaba ahorro para el bolsillo e imaginación cuando se repensaba las posibilidades que podría suministrar dichas cosas.
4. b. Interactividad.	Quien estuviera encargado de dirigir la actividad comenzaría explicando que cuando sea mostrada una bandera de cualquier color, el equipo tendrá que encestar la pelota, del mismo color de la bandera mostrada, en la caneca también del mismo color.	Diario de campo: "Madriguera en el alba" p. 2, párrafo 1.	La base comunicacional de este juego, permitió dicha interactividad.
3. d. Juego.	Gabriela ayudó a desenrollar el papel, mientras uno del equipo sacaba y organizaba las pelotas y las canecas.	Diario de campo: "Madriguera en el alba" p. 2, párrafo 3.	La construcción del juego ayudó a conocer nuevos niños(as) que no habían estado en algunos de los juegos anteriores.

3. b. Juego.	Les atrajo las pelotas de colores, que habíamos dejado en la base de un pequeño arbusto que estaba en esta pequeña área del parque, mientras arreglábamos todo lo demás.	Diario de campo: "Madriguera en el alba" p. 3, párrafo 2.	De nuevo utilizando el color como la naturaleza visual que atraía la atención de los niños.
3. c. Juego.	Mientras que Gabriela y Juana colocarían las canecas debajo del marco de una valla publicitaria, que también estaba en esta pequeña área, mientras alguno del equipo clavaba con mucho cuidado las banderas de color al frente de la base de cada caneca.	Diario de campo: "Madriguera en el alba" p. 3, párrafo 2.	Hubo momentos como este que ya te sentías parte del juego, dando un valor simbólico al espacio y recordando aquello con una leve nostalgia del niño que aún vive en nosotros.
4. b. Interactividad.	Cuando comenzó el juego la primera bandera en ser mostrada fue la amarilla. Sergio encestó de primeras.	Diario de campo: "Madriguera en el alba" p. 3, párrafo 3.	Esperar que el niño encestara y tener que sacar la bandera enseguida de ello, provocaba una gran carga de estímulo y respuesta recíprocamente.

3. c-d. Juego.	Se mostró la bandera azul, Pedro y Juana tiraron al mismo tiempo e inesperadamente las pelotas chocaron en el aire. Sergio comenzó a decir que eso no se podía, que era falta. Como no habíamos pensado en que era una falta, supusimos que se podría hacer en una distancia más corta frente a la caneca que había sido seleccionada.	Diario de campo: "Madriguera en el alba" p. 3-4, párrafo 4-1.	De nuevo los niños ayudando con las reglas y aquella posibilidad oxigenando cada dinámica del juego.
2. d. Inmersión.	Sergio le dió, pero justo en ese momento, un balón de baloncesto se interpuso en la trayectoria del tiro, e hizo errar a Sergio en el tiro. En ese momento Sergio comenzó a protestar, pero igual no se le admitió la protesta a Sergio, porque el balón de baloncesto que se le atravesó lo hizo después de que él lanzara, por lo tanto dejamos que Gabriela continuara con el siguiente tiro, quien nuevamente falló. En la protesta de Sergio, nos dimos cuenta que los ánimos se estaban poniendo cada vez más exuberantes, por lo tanto tratamos de ponerle más cuidado a las reglas del juego, ya que cualquier	Diario de campo: "Madriguera en el alba" p. 4, párrafo 1.	A veces el estado de concentración y competitividad era tan fuerte, que generaba algún que otro grito o palabrota sin ninguna intención de agredir.

	indicio de falta seria protestada por cualquiera de los equipos de una manera que no habíamos esperado. Esto igual demostraba el estado de inmersión que había generado el juego, y esto de cierta manera, nos reconfortaba.		
2. c. Inmersión.	Por ello cuando los equipos estaban haciendo puntos de manera rápida, se les exigía encestar la pelota en la caneca azul, alargando la partida y generando desempates interesantes. Cuando el juego en cambio estaba apretado y se demoraban en encestar, se sacaba después la amarilla para agilizar el punto, ya que esta era la más fácil de todas las canecas por su diseño circular, y a diferencia de la roja que también compartía el mismo diseño, la amarilla tenía el diámetro más grande y facilitaba cualquier cesta. Pero a pesar de esto llego un momento que el estrés por anotar y la tensión que daba el juego, hizo difícil que atinaran en esta caneca.	Diario de campo: "Madriguera en el alba" p. 4-5, párrafo 3-1.	Retar y exigir a los niños también ayudo a que los juegos se volvieran más interesantes con el factor de la inmersión.
	En otro momento los niños se	Diario de	No había tiempo

2. d. Inmersión.	emocionaban tanto que olvidaban las pelotas que les pertenecían. El otro equipo protestaba y quienes habían cogido pelotas de más, lanzaban la pelota sobrante para así equiparar toda disputa.	campo: "Madriguera en el alba" p. 6, párrafo 1.	a veces para reclamar o pelear, simplemente la naturaleza del juego les obligaba a responder a lo que les exigieras desde el juego e ir mas allá.
3. d. Juego.	Dayana que había participado anteriormente en algunos de los juegos, quiso guiar el juego, sacando las banderas. Y uno que otro de los niños que habían jugado más temprano el juego de "madriguera en el alba" quisieron ayudar como jueces del juego, interviniendo cada vez que alguien faltaba una regla.	Diario de campo: "Madriguera en el alba" p. 7, párrafo 1.	La colaboración de nuevo de aquellos niños(as) que comenzaban a apropiarse de los juegos de manera autónoma.
1. c. Interfaz.	En este juego fue la primera vez que se dispuso la consola de sonidos, jugamos en un espacio cerrado en donde el oído cobraba protagonismo respecto al resto de sentidos. A los niños les pareció interesante y curioso, que iban a desarrollaran el juego con los ojos vendados.	Diario de campo: "Madriguera en el ocaso" p. 1, párrafo 1-2.	La CS (Consola de Sonidos) fue una invención que desde nuestro punto de vista simulaba el hardware y software de una consola de videojuegos en una manera muy

			artesanal.
5. c. Informalidad.	Los más osados e inquietos fueron los que se arriesgaron a iniciar la actividad, poniéndose a prueba con un ejemplo para la comprensión de la dinámica. Hubo dos rondas en las que los niños progresivamente mejoraban las técnicas de solución, las cuales fueron mejorando su actitud, escucha y atención.	Diario de campo: "Madriguera en el ocaso" p. 2, párrafo 3-4.	Los niños simplemente se acomodaban a los acuerdos del juego cuando éste permitía el estado de libertad suficiente.
1. a-c. Interfaz. 3.c. Juego	Otro fenómeno importante fue la contemplación del sonido y el movimiento del cuerpo transformando la posibilidad de relacionarse con el espacio.	Diario de campo: "Madriguera en el ocaso" p. 2, párrafo 7.	El espacio afectado con el cuerpo y el sonido fue algo que se manifestó aún más en este juego, cuando se les obligó a estar a los niños(as) en un punto fijo y sin utilizar la vista que comúnmente se da para cualquier actividad.
	El silencio era síntoma del estado de concentración, lo que nos permitía atribuir a los niños el grado de compromiso, de	Diario de campo: "Madriguera	La contraposición del silencio agobiado o generado por el

2. b. Inmersión	responsabilidad y de seriedad con el cual asumían su papel, lo más importante de este síntoma era que nacía de la espontaneidad y no como acto de imposición.	en el ocaso" p. 2, párrafo 8.	miedo, al de este ejercicio de poder enlazar la imagen acústica y la memoria con un fin específico.
5. b-d. Informalidad.	En ese momento nos detuvimos a contemplar nuestro alrededor y pensábamos el motivo del por qué estábamos ahí y recordamos el querer constituir un espacio donde el afecto fuera el que mediara y acompañara nuestras relaciones, experiencias y aprendizajes, además de que atrajera a la población con la que íbamos a aprender.	Diario de campo: "Los Exploradores" p. 1, párrafo 3.	Esperando desde el color, el sonido, el cuerpo, el hábito y la re-significación del espacio, poder con ello obtener la atención y aprobación de quienes aún no habían participado en el proyecto.
4. a-b. Interactividad.	Dimos inicio a la experiencia sugiriendo que se organizaran por grupos de parejas para que se distribuyeran las funciones de *videojugador*: definiéndose a esto como una persona que enviaba las ordenes a través de la consola de sonidos y el otro quien hacia el papel del *avatar,* es decir, *de explorador*, con la obligación de	Diario de campo: "Los Exploradores" p. 2, párrafo 3.	Una consola que desde el sonido y la narrativa de este juego, permitía vivir a quien se iba de explorador a su cuerpo hecho avatar y a quien

	ejecutar las ordenes por parte del que manejaba la consola.		manejaba la CS una experiencia diegetica desde el cuerpo de quien recibía su mensaje sonoro.
3. b. Juego. 1. a.c. Interfaz 2. b. Inmersión 4. a-b. Interactividad. 5. a-b. Informalidad.	Con esto queremos decir que los colores por ejemplo eran un elemento compositivo dentro de la obra, el sonido y el cuerpo funcionaban como interfaces, la memoria y las relaciones entre el color y el sonido servían como estados de inmersión y jugabilidad, la corporalidad como elemento interactivo y de avatar, el juego en equipo desde el respeto, la colaboración y la concentración.	Diario de campo: "Los Exploradores" p. 2, párrafo 4.	En esta cita se encuentran implícitas las cinco categorías que evidencian el proceso logrado y el amalgamiento de tales temas al final del proyecto.
5. a-b-d. Informalidad.	Para finalizar la experiencia se les pidió a los niños sugerir un nombre para la obra, lo que generó la diversidad de nombres como tapete de figuras, tapete de fantasmas, tapete de fantasmas locos colores, ten cuidado con los fantasma y tapete de colores.	Diario de campo: "Los Exploradores" p. 6, párrafo 2.	El respeto por quienes participaron, y en honor a ello, la memoria de cada uno de los nombres de los juegos que quedaron así por ellos.
		Diario de	De nuevo sin

3. e. Juego.	Por lo que decidimos empezar a jugar y durante la marcha ir contemplando la dinámica.	campo: "Algo" p. 1, párrafo 2.	limitantes absolutos durante los juegos.
2. e. Inmersión	Para esta actividad era la primera vez que nosotros jugábamos directamente en campo, ya que en todas las otras experiencias éramos apoyo para el desarrollo del juego o simplemente acompañantes del proceso, esto fue interesante porque nuestro papel en el campo fue de intervención directa en la práctica de juego lo que nos puso en situación de jugadores…	Diario de campo: "Algo" p. 2, párrafo 2.	La única experiencia vivida mientras se hacia la grabación y la guía del mismo juego.

CAPITULO V EL VIDEOJUEGO DESDE EL VIDEO-JUEGO

En este quinto capítulo el lector encontrará una experiencia que se desarrolló meses después de haberse terminado los juegos. Pero no es por este espacio cronológico que se inscribe esta experiencia como un nuevo capítulo, esto sucede más bien por un nuevo recurso que fue utilizado, en este caso el video.

Con esto en "Planeación de Donkey Kong", se hablará de la manera en la que se pensó una experiencia basada en el videojuego de Donkey Kong de los años 80. Así se describe que se pensó con este juego, la manera con la que se transformó ese videojuego en algo análogo, las intencionalidades de llevar esto a constituirse como una experiencia desde el video y el juego, además de las posibilidades que se pensaron para que este fuera aplicado al espacio del parque de Castilla.

En "Donkey Kong" se describe de manera narrativa la experiencia que se obtuvo con el juego y la acogida que obtuvo la propuesta de involucrar la parte de video.

En "Interpretaciones obtenidas con un gorila de peluche" se hacen las respectivas conclusiones con la experiencia surgida del video-juego de Donkey Kong.

5.1 PLANEACIÓN DE DONKEY KONG

El reciclaje fue una constante durante el proyecto, y en este nuevo momento, no iba a ser la excepción. Utilizamos una caja de cartón, ya que las caras de esta estaban un poco maltratadas, con lo cual nos valimos de la dureza de sus solapas para la base del Juego. En total salieron cuatro solapas, y como todo diseño de caja rectangular, obtuvimos dos grandes por el largo de la caja y las otras dos más pequeñas por el ancho de la misma. Compramos dos frascos de pintura negra, otra roja, tres balsos cuadrados de 2 cm de ancho por un metro de largo y varios pinceles. La idea de todo esto era hacer el famoso videojuego de Donkey Kong de la versión del año 1981 en físico.

Este videojuego fue creado por Shigeru Miyamoto, el mismo que haría dos años más tarde uno de los videojuegos más famosos de la historia, Súper Mario Bros. Shigeru Miyamoto es catalogado desde la historia de los videojuegos, como uno de los primeros diseñadores en involucrarse en el mundo de los videojuegos, ya que eran siempre los programadores quienes se encargaban también de la historia y el diseño del videojuego. Donkey Kong también es considerado como uno de los primeros videojuegos en contener una historia coherente y que salía de los acostumbrados moldes narrativos que estaban imperando en los otros videojuegos de la época, es decir, los de disparo. Desde muy pequeño solía decir que le gustaba salir a pasear a los alrededores de su casa, en Kioto, donde se encontraban bosques que solía frecuentar y que alimentarían su imaginación, considerando aquellos espacios como universos silenciosos que ocultaban mundos, seres, portales y guerras que nunca serian develadas a la humanidad. Pensaba en personajes cuya morfología se basaba en criaturas de la mitología Japonesa, relacionadas a su vez con la fauna y flora que encontraba también en su país. (Con esta idea también crearía otro videojuego que se haría famoso, con la colaboración de Takashi Tezuka y después de lanzarlo con Nintendo en el año 1986, bajo el título de “The Legend of Zelda”).

Volviendo a Donkey Kong, fue la tecnología del momento lo que predeterminaba y limitaba las posibilidades con que podría hacerse el videojuego. Con esto Donkey Kong tuvo que verse sometido a una serie de cambios, que Miyamoto arregló de manera creativa, y que darían las pautas iniciales para uno de los personajes más famosos de los videojuegos, Mario Bros. Recordar su nombre es evocar la imagen de un hombre con una

gran M en su sombrero rojo, con un saco del mismo color rojo y encima de este un vestido de jardinera, patillas largas, bigote de candado, ojos bien abiertos y unos guantes blancos parecidos a los de Mickey Mouse. De hecho Miyamoto solía decir que las raíces creativas en el dibujo y en el mundo de la creación, fueron inspiradas por todo lo que veía también en Walt Disney. Pero volviendo a Mario Bros, fueron las posibilidades tecnológicas las que definieron los rasgos característicos de este gran ícono de los videojuegos.

Al principio en Donkey Kong no se llamaba Mario Bros, si no *Jumpman* (Hombre que salta). Y no era un fontanero como lo conocemos de hoy en día, sino un carpintero que había perdido su novia, Pauline, y que conocemos ahora como la princesa rubia y de ojos azules. Ella estaba secuestrada por Donkey, un orangután que era la mascota de Jumpman y que ahora la secuestra por causas aún desconocidas, aunque en otras versiones se dice que fue por maltrato ocasionado por Jumpman a su mascota y está en un acto de venganza secuestra a su novia, lo que lleva a Jumpman a rescatarla cuando Donkey la lleva a la cima de la pantalla, en el caso del videojuego, o en el edificio porque también simulaba altura en el videojuego, dependiendo de los niveles, y que evocaba a la famosa película de "King Kong" del año 1933 y de la cual dice Miyamoto también fue fuente de inspiración para el videojuego.

Como Miyamoto en un principio no sabía de programación y había diseñado a Jumpman con una sonrisa cuando fuera esquivando los obstáculos que le lanzaba Donkey, los programadores le dijeron que cambiaran estos aspectos, al igual que las alteraciones que se daban en Jumpman con su pelo, cada vez que este saltaba o descendía. Con ello tuvo que verse en la obligación de cambiar estos elementos visuales, ya que debido a que la tecnología del momento, se veía un poco limitada a tales expresiones o manifestaciones físicas. Fue en ese momento cuando Miyamoto decidió colocarle un bigote a Jumpman para no complicarse con lo de la sonrisa y lo mismo hizo con la cuestión del pelo, colocándole el famoso sombrero rojo. Para generar una mayor percepción de sus movimientos cada vez que caminaba, decidió colocarle los guantes blancos, además de dejarle colores que sobresaltaran por su contraste, en este caso rojo para el sombrero y la jardinera y azul, para el saco que llevaba debajo de la jardinera, pelo, ojos, bigote y

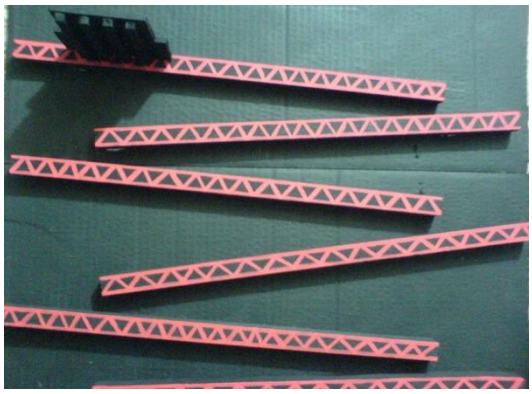
zapatos. Con lo anterior podemos ver como en un principio la jardinera poseía el color rojo y el saco era de color azul. Posteriormente en el videojuego de Súper Mario Bros, las modificaciones que este necesitaba para simular un personaje fontanero, le dieron un nuevo aspecto y color a su vestuario. Intercambiando el color de su saco y de la jardinera, además de algunas alteraciones en sus rasgos físicos, y cuyas modificaciones se mantendrían a lo largo de la historia, dependiendo del nuevo videojuego en el que Mario Bros fuera saliendo.

Ahora volveremos al aspecto de la planeación de Donkey Kong y las intencionalidades que queríamos y esperábamos obtener con esta nueva propuesta. Como dijimos en un principio la idea era llevar este videojuego del mundo virtual al físico. Las intencionalidades de esto las explicaremos más adelante. Por ahora hablaremos sobre los pasos que llevamos a cabo y de cómo pensamos en llevar a cabo este mundo pixelado a un aspecto analógico.

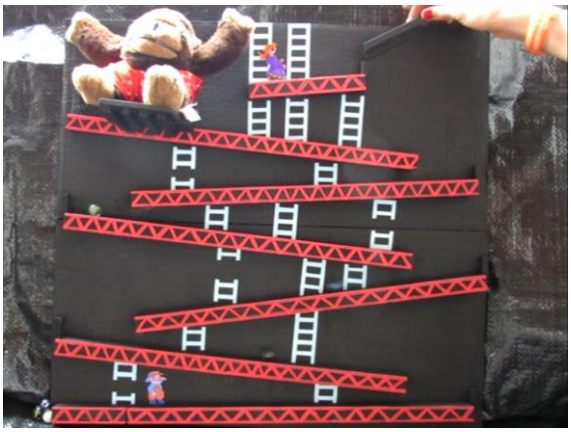
Para esto tuvimos que analizar los elementos visuales como el color negro, la gravedad, el movimiento de Jumpman esquivando obstáculos y ascendiendo a través de escaleras. Además de los aspectos de jugabilidad tales como la tensión que generaba el videojuego mientras uno lo jugaba, el estado de inmersión que significaba esperar el momento preciso para saltar y así poder esquivar los barriles u obstáculos, el acto de ascender, con la posibilidad de moverse de derecha e izquierda y devolverse. El mundo acústico que estaba entrelazado desde la música, y los movimientos de Jumpman o de los objetos que iban saliendo y descendiendo en la pantalla.

Comenzamos tomando los balsos y cortando cada uno en la mitad. De tres balsos de un metro cada uno, obtuvimos seis de cincuenta centímetros cada uno. Después de esto los pintamos de negro, dejándolos secar, mientras se procedía hacer la base del juego. Para la base tomamos las dos solapas largas, las juntamos y con las otras dos cortas las cortamos

en la mitad y las pegamos sobre las solapas largas, uniéndolas en un solo cuerpo. Después de esto pintamos la base también de color negro. En un principio, el cartón absorbía la mayoría de la pintura, por lo que tuvimos que aplicarle varias capas. Cuando al fin obtuvimos una tonalidad negra uniforme, se tomó los balsos y se le hicieron unas líneas rojas en la parte superior e inferior en el largo del balso. Después de eso se le hicieron otras líneas diagonales. La intencionalidad que se esperaba tener con estos balsos era de

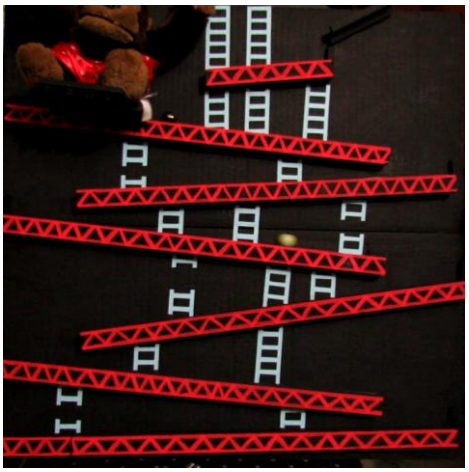


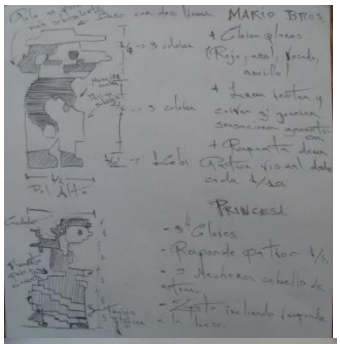
hacerlos funcionar como soporte a lo que iban a ser los barriles descendiendo desde la parte superior. Así el ancho del balso debía medir lo suficiente, acoplándose al diámetro del barril y con ello que permitiera su desplazamiento. Para esto se estudió los principios de movimiento que planteaba el videojuego, para ver sus posibilidades en la vida real. La gravedad era un elemento con el cual podíamos valernos, ya que era desde este que el videojuego generaba su mayor estado de inmersión, con Jumpman esquivando los barriles y exigiendo en el jugador una mayor coordinación óculo-manual a la hora de ir

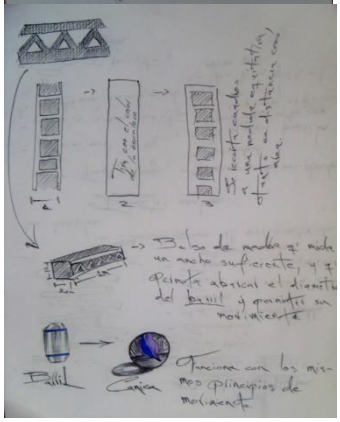


ascendiendo hasta llegar donde Pauline. Aunque sabíamos que el barril era un elemento que siempre ha acompañado a Donkey Kong, decidimos reemplazar aquello con canicas. Asi se cogieron los balsos y se pegaron en la base, de tal manera que su posición facilitara el desplazamiento de una canica. La idea era que la canica fuera cayendo en la parte superior del juego, agregándosele a ello una base negra en diagonal, que permita el recibimiento y un equilibrio en la fuerza con la que irán lanzando las canicas. Cuando la canica cayera en otro balso, tendría que llegar con una

fuerza promedio que no fuera tan fuerte para que la canica siguiera derecho, ni tampoco tan lenta, ya que necesitábamos que fuera rápido, para que quien estuviera jugando esquivara las canicas con Jumpman. La manera en que se pensó como se jugaría con Jumpman, la explicaremos ahora más adelante, por ahora terminaremos de explicar lo último en cuanto los principios físicos para que la canica llegara hasta abajo con una velocidad acorde para el juego, y lo que planteaba en principio también, el videojuego. Como temíamos que la canica cayera fuera del juego, ya fuera porque iba con demasiada velocidad o su diámetro no lo soportaba el balso, y con ello saldría de la base de este para caer con violencia en el balso de abajo, se dispuso colocar la base recargada a una pared. Al recostar la base, la canica se vería mas sujeta por la gravedad, ya que en el movimiento de este cuerpo sobre el balso y la base se impediría que este saliera volando o cayera del balso. Además de eso se hicieron varios experimentos con la direccionalidad de los balsos, estos estando de manera diagonal equilibrando el movimiento o velocidad de la caída de las canicas. Para tener una mayor seguridad de que la canica descendiera correctamente por cada uno de los balsos,







se colocói unos pequeños balsos, no mayores a dos centímetros de largo con medio centímetro de ancho, en la terminación de cada uno de los balsos, de tal manera que al caer una canica, esta si iba con mucha fuerza, rebotara en este pequeño balso para así seguir su recorrido. Para terminar el juego, se le agregó una base, en el principio del segundo palo superior, en el cual iría Donkey Kong sentado, siendo este reemplazado por un muñeco orangután de peluche. El área cuadrada de este peluche, fue la escala para hacer el Jumpman y Pauline de una manera acorde a los principios geométricos que planteaba el videojuego, siendo Donkey Kong casi diez veces más grande. Aparte se cogió un papel de color azul aguamarina, se cortó en tiras de 2cm y se hizo

cuadros seriales dentro de este, recortándolos después, con el fin de asemejar la tonalidad y el diseño de las escaleras que unirían un balso con el otro. Por último se hizo a Jumpman y a Pauline, teniendo en cuenta los colores, las líneas geométricas y la repuesta de un patrón visual, en donde Jumpman cada 1/10 respondía de manera vertical a alguna modificación en su cuerpo. Lo mismo sucedia con Pauline, con cada 1/5. Se hicieron dos copias de cada uno, en caso de que alguno faltara, y respondiendo cada uno de estos pequeños diseños a una medida no mayor a dos falanges (1.8cm) con un promedio de una falange de ancho (1cm). Se cogió por ultimo un balso de 40cm de largo por medio centímetro de ancho, se pintó de negro y se colocó en la punta de este a un jumpman. Con ello la idea era que quien cogiera este balso pudiera jugar con Jumpman esquivando las canicas que iban cayendo y hasta llegar a la parte superior, donde se colocaría a Pauline.

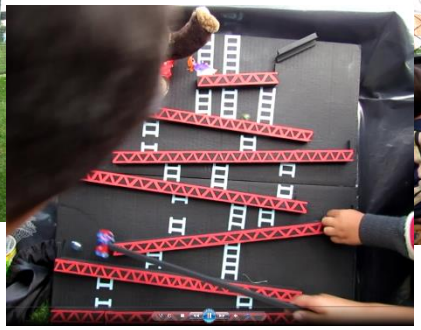
Todo esto sería determinado y evaluado desde una cámara de video y es en esto donde se encuentra la singularidad de esta parte del proyecto, a diferencia de el anterior momento, es decir, del videojuego a través del juego. Se diferencia por el hecho de utilizar el *video* como medio y soporte. La idea era utilizar la cámara de video, de tal manera que quien estuviera jugando, viera a través de la cámara de video el juego de Donkey hecho por nosotros. Con ello nos valdríamos de elementos audiovisuales tales como los planos, teniendo en cuenta sus posibilidades de mimetismo visual que se produce en la imagen de video, al colocar a Jumpman en un primer plano, siendo este guiado por el balso, y en un segundo plano, el fondo del

juego de Donkey, con las canicas cayendo, mientras alguien se haría cargo de la cámara y haciendo de juez, ya que si la canica llegase a traspasar a Jumpman, quien observa a través de la cámara dirá que el jugador perdió, porque le dio la canica a Jumpman, y así tendrá que ceder el turno o reiniciar el juego, en caso de que esté jugando solo. Los elementos virtuales que tiene implícito el videojuego de Donkey Kong, tales como la imagen pixelada del videojuego, cuyos colores y líneas podían asemejarse o reproducirse en la realidad física, serán otro elemento del que podremos valernos. Con lo anterior cuando el juego de Donkey sea captado a través de la cámara, el encuadre del campo visual que permite la cámara será encajado con el fondo del juego, dejando a la vista el resalte del rojo de los balsos, mimetizándose un poco el color negro con el del fondo, al igual, que los otros pequeños balsos que se encuentran de manera perpendicular en la finalización de los mismos balsos con líneas rojas. Además de ello se espera que el fondo negro permita que las canicas se perciban aún más por el resalte de su color o brillo (en caso de que sean metálicas), al igual que el peluche de Donkey Kong, aprovechando que este venía con unos calzones rojos que ayudan acentuar el cuerpo del Donkey peluche, además de jugar también este color de calzones con el de los balsos, o en sí, con la propuesta estética general del videojuego.

Por otro lado la escala de los personajes de Jumpman y Pauline, se asemejaron, sobre todo en términos estéticos más que geométricos, a la propuesta del mismo videojuego, percibiéndose aquello, a través de la cámara, de una manera satisfactoria. La tensión que sentirá el jugador, al ir llevando a Jumpman desde un balso y estar pendiente de esquivar las canicas con un movimiento hacia arriba, al igual que poderse mover a través del juego, siguiendo las bases de los balsos y las escaleras, determinará el estado de inmersión que logre el juego. Además de proponer con el balso que se lleva a Jumpman, una extensión que permite los movimientos de éste, asemejando con ello una interfaz física, parecida a la que permite la consola de videojuegos en la pantalla de televisión. Para

finalizar, se tendrá la expectativa de la manera como esta propuesta será acogida colectivamente, ya que a diferencia de los juegos, éste propone un juego de un solo jugador, valga la redundancia.

5.2 DONKEY KONG



7 de abril del 2013

Se hicieron las últimas pruebas con el juego de Donkey Kong. Al principio las canicas caían según lo planeado, pero cuando faltaba solo dos por caer, una de ellas quedo atrapada en el último balso. Esto nos preocupó un poco, ya que antes de esto, el juego no había presentado problemas con la caía de las canicas. Decidimos dejar esta parte al azar, y empacar toda la base del juego, Donkey peluche, Jumpman y Pauline abrigados en un libro, y el pequeño balso que guiaría a Jumpman, en una maleta con la cámara.

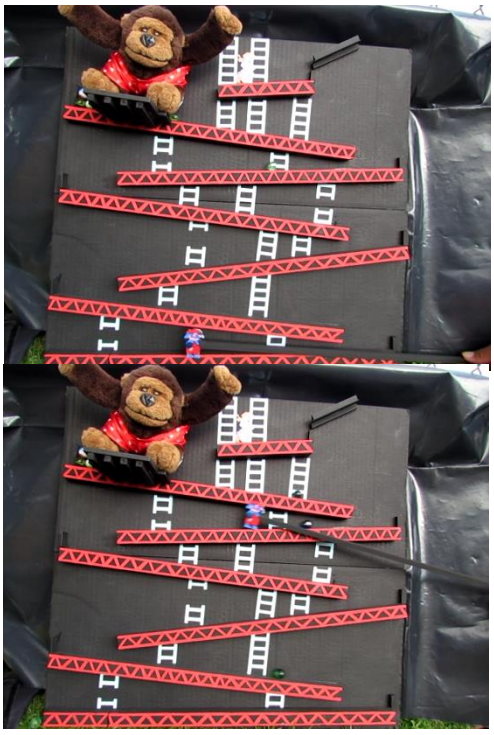
Cuando llegamos al parque, Carlos que había estado en la última experiencia del juego "Algo", nos estaba esperando sentado junto a la biblioteca. Apena nos vio llegar con las bolsas, nos ayudó a desempacar e ir arreglando todo en el espacio. Como siempre

habíamos realizado los juegos en el área que queda detrás de la biblioteca, y se esperaba hacer lo mismo con Donkey Kong, pensamos en un principio recargar el juego de Donkey en el pequeño arbusto que se encontraba en esta pequeña zona verde. Pero como había lloviznado un poco en la noche, se formó un poco de barro en la base del arbusto, impidiéndonos disponer de este pequeño espacio.

La reja de la cancha de futbol no era mala opción, para reemplazar el arbusto. Uno de nosotros se acercó a la biblioteca y saco un plástico negro, que se había dejado guardado

días atrás, para utilizarlo con el juego como fondo extra. Se colocó este contra la reja y después se sacó la base del juego. Se cogió la base del juego y se recargo sobre el plástico. Se sacó a Donkey peluche y se dejó este sobre la base. Las canicas que estaban dentro de un tarro de "Pringles", se dejaron a un lado del juego. Al frente de la base se colocó la cámara con su respectivo trípode. Como necesitábamos que la base quedara un poco inclinada, para el correcto desplazamiento de las canicas, se dejó el juego con una inclinación promedio de unos 75°. Lo mismo tuvo que hacerse con la cámara, inclinándola un poco hacia abajo y dejando el trípode al nivel del juego.

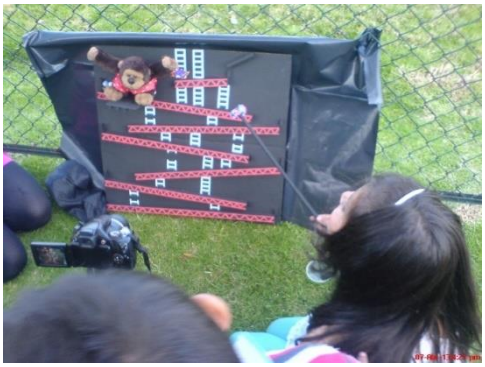
Carlos inicio jugando. Así que uno de nosotros se hizo cargo de la cámara, mientras el otro iba tirando las canicas. Quien se hacía cargo de la cámara, también era el responsable de decir si la canica le daba o no a Jumpman. Se inició con la primera grabación. Las canicas iban cayendo y Carlos iba avanzaba con Jumpman. Jumpman estaba pegado con un chinche azul, en el extremo del balso pequeño, dispuesto para él. Carlos comenzó a hacer resonar una canción, mientras iba avanzando. Con el sonido de las canicas se generó en el momento una atmosfera acústica agradable. Llego la primera canica y la esquivo sin problemas, subiendo las escaleras, y evitando así, las dos siguientes canicas que venían cayendo. Cuando llego al cuarto balso superior, no sé si sería por la posición en la que se encontraba Carlos, pero cuando subió la escalera con Jumpman se dio un leve desvió, entre Jumpman y el fondo de la escalera, pero igual se dejó seguir el juego. Cuando estaba subiendo esta escalera, venían otras canicas hacia Jumpman, así que tuvo que retroceder y saltar la canica. Esta fue la primera canica que saltaba, y a través de



la cámara y desde la realidad física que estaba surgiendo con la dinámica del juego, estaba comenzando a sentirse un poco de adrenalina, lo que nos hizo soltar unas leves carcajadas en aquel momento. Cayeron otras dos canicas, pero las esquivo utilizando de nuevo las escaleras y llegando por fin a donde Pauline, ubicada en el último balso y sin ninguna cosa que la sostuviera. Esto no paso por que el chinche que habíamos dispuesto para sujetarla contra la base del juego a Pauline, se refundió y no teníamos tampoco cinta con la cual auxiliar el pequeño percance. Igual las canicas habían pasado sin afectar la posición de Pauline.

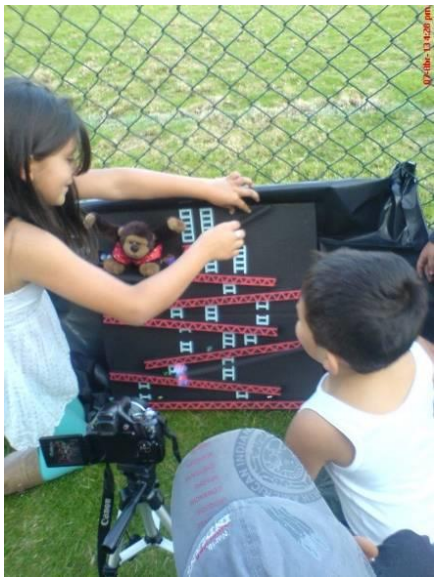
Cuando Carlos estaba dispuesto a repetir turno con el juego de Donkey, llegaron tres niños y una niña, que de una vez se acercaron alrededor del juego. Uno de ellos se acercó y dijo que si podían jugar. Carlos se rio y le cedió el turno a la niña del grupo.

La niña jugo de primeras y llego en menos de nada a la parte alta del juego de Donkey. Después siguió uno de los niños. Este fue el primero en perder el juego, ya que mientras intentaba subir, tres canicas le dieron y apenas se le dijo que no las había podido esquivar, exclamo arrepentido y movió el balso, haciendo parecer a Jumpman como cuando uno perdía en Súper Mario Bros. Esperábamos que siguiera otro niño, pero repitió la niña. Esta vez una canica le dio, pero dejamos que siguiera. Después de eso comenzó a subir por las escaleras, y aunque se desvió un poco al igual que le había pasado a Carlos en un comienzo, dejamos que terminara el juego. Después si siguió otro de los niños. Este nunca utilizo las escaleras mientras subía y esquivo de manera casi perfecta todas las canicas, decimos casi perfecta porque una canica le dio, pero habíamos llegado al acuerdo que se le daba la oportunidad de poder ser estrellado por una canica, ya que a la segunda si perdía el juego. Por ultimo siguió el otro niño. Cuando comenzaron a caer las canicas, Pauline se movió levemente para atrás, comenzaron a



descender las canicas y nuestra atención se centró en Paulina que cedía cada vez más su posición. Cuando el niño ya había ascendido, con un poco de dificultad y estaba a punto de llegar, una canica saco de su posición a Pauline, dejándola un balso más abajo. Cuadramos de nuevo a Pauline en su posición y proseguimos con el juego.

La niña le pregunto a quien estaba encargado de tirar las canicas que si podría lanzarlas ella. Quien estaba a cargo de esto, no le vio problema aquello y dejo que la niña se ocupara de tal tarea. Otro niño se hizo al lado de quien estaba encargado de grabar y ser, por así decirlo, el jurado del juego. Se reinicio el juego con otro niño, pero esta vez, había dos niños(as) tirando canicas y otro, al lado de quien estaba grabando, observando a través de la cámara y diciendo si la canica le daba o no a quien estaba jugando. En ese momento quien estaba encargado de grabar y determinar si la canica le daba o no a Jumpman, le dijo al niño que estaba al lado si quería ser jurado. El niño acepto emocionado. El encargado de la cámara le enseño al niño a espichar el botón para grabar y pausar. Dado esto el niño tomo la cámara. Cuando esto sucedió, nos dimos cuenta que los niños habían tomado el control total de cada uno de los elementos del juego de Donkey, es decir, de la parte de quien estaba encargado de grabar y ser jurado, de quien estaba encargado de las canicas y, obviamente, quien quisiera jugar. Dos niños terminaron mirando a través de la cámara. Eran muy estrictos con la regla de que la canica no podía tocar a Jumpman ni una sola vez. Con eso cada vez que la canica le daba a Jumpman, el niño(a) decía “le dio”, y quien estaba jugando pasaba a la cámara, quien estaba en la cámara a tirar canicas y quien estaba tirando las canicas pasaba a jugar. El cambio de roles lo tomaban sin ningún problema, ya que disfrutaban de cada uno de ellos. Lo único que hicimos nosotros fue supervisar en la parte de atrás a los niños, en cuanto el cuidado del juego, el respeto durante el juego y que la cámara estuviera grabando con la toma precisa. Dejamos que esto sucediera por un buen rato, ya que otros niños(as) en el parque comenzaron a llegar y observar alrededor del juego. Cuando sucedió esto se les

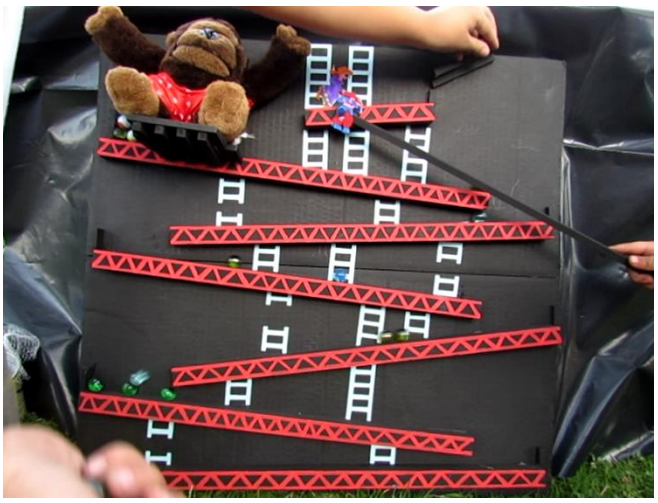


dijo a los niños que había finalizado el juego y que si nos podrían colaborar con unas preguntas que queríamos hacerles, para saber cómo había sido la experiencia durante el juego de Donkey.

Esto fue algo que se nos ocurrió un día antes de llevar el juego de Donkey al parque. La idea era formular una primera pregunta muy sencilla y cerrada que trataba si a ellos *¿les gustaban los videojuegos?* La idea con esta pregunta era hacerles entender que las siguientes preguntas vendrían con el tema de los videojuegos. Después de eso se pensó en preguntarles qué *¿Cuál creen que es la diferencia entre este video-juego de Donkey y el del videojuego virtual?* Sabíamos ante mano que esta pregunta generaría un poco de silencio, ya que definir las diferencias en cuestiones de juegos y videojuegos era algo complicado, y sabíamos que el niño se vería un poco limitado con aquello, lo decimos más aun por experiencia propia. Pero la idea con esta pregunta, era que el niño nos dijera con una sola palabra lo que sintió, fuera desde el mundo de las sensaciones o emociones, o desde un elemento físico del juego (Jumpman en el balso, la caída de las canicas, observar a través de la cámara). Esto nos acercaría un poco al estado de interactividad e inmersión que tuvo el juego, ya que definiría al menos de una manera superficial, los logros y cuestiones a mejorar en caso de volver a formular algún otro video-juego en el futuro. Finalmente se pensó en preguntar sobre *¿cómo se sintieron manejando a Jumpman a través de un balso?* En esta se reemplazaría el nombre de Jumpman por el de Mario Bros, ya que en la memoria colectiva, sea niño, adolescente o adulto, este personaje se conoce de la ultima manera mencionada anteriormente. Con esta pregunta queríamos saber el nivel de la interfaz análoga que habíamos inventado a través de la experiencia de manejar a Jumpman desde un balso.

A la primera pregunta contestaron de manera afirmativa. Cuando se les hizo la segunda, un silencio se hizo entre ellos. Después uno de ellos dijo que chévere. Otro dijo divertido. Con estas dos respuestas, y sobre todo, lo observado durante el desarrollo del video-juego de Donkey fue más que suficiente. A la última pregunta un niño dijo que parecía como cuando manejaba los controles del Xbox o el PlayStation. La interfaz con el balso había dado resultado. Al final se les agradeció a los niños por su participación y se invitó al otro grupo de niños a jugar de nuevo.

Con el segundo grupo, explicamos rápidamente de que trataba el video-juego. Seguimos la misma dinámica que había surgido en el primero. Iniciamos nosotros manejando cámara y canicas. Después cedimos las canicas a uno de ellos. Y por último la cámara. Mientras jugaba este nuevo grupo, nuevos niños venían y observaban a través de la cámara lo que estaba pasando. Al igual uno que otro adolescente o adulto. El hecho de que observaran a través de la cámara lo que estaba pasando, mas allá de hacerlo con el juego en físico, fue algo que nos llamó demasiado la atención, ya que al parecer, el hecho de observar a través de lo que captaba la cámara y como se veía ello, causaba cierta admiración por parte de quien curioseaba o participaba en el juego.



Cuando este grupo termino, se formularon las preguntas. A la primera de nuevo si. Emociones básicas para la segunda, tales como, fantástico, lindo, agradable. Y en la tercera, de nuevo los controles que permitían el movimiento de Jumpman.

A lo último otros niños se divirtieron un poco lanzando un montón de canicas, mientras desplazaban a Jumpman por

todo el juego, como si este estuviera volando. Dimos por finalizada la actividad, con este último grupo.

5.3 INTERPRETACIONES OBTENIDAS CON UN GORILA DE PELUCHE

Transformar una experiencia digital como el videojuego de Donkey Kong de Shigeru Miyamoto a términos de lo físico y lúdico, fue un reto que sobrepaso las expectativas propuestas en un principio. Fue muy confortable para nosotros encontrar en unos cuantos balsos, canicas y un cartón, además de un pequeño Mario Bros, una escenografía que invitaba a deleitarse de los principios físicos y de entretenimiento que proponía el videojuego.

Convertir este videojuego a algo análogo fue un trabajo basado en la creatividad de llevar a cabo cada uno de esos elementos, además de involucrar aquello a una ventana llamada video. Determinar los parámetros con los que se esperaba obtener una sensación parecida en términos de interfaz, interactividad e inmersión desde una cámara de video, en este caso reemplazando a la pantalla del televisor, fueron aún más gratificantes cuando los niños que observaban el juego a través de la cámara se sentían atraídos por lo que en ella sucedía. Con lo anterior nos referimos a la experiencia del plano, el color, el movimiento, la estructura del mismo juego y lo que a través de ese cuerpo lúdico se dinamizaba, todo esto conformándose en un hibrido desde la pequeña ventana de la cámara de video.

La predisposición que se tenía ante el espacio, ya enriquecido por experiencias anteriores, permitió confiar en todos aquellos que fueron participes del juego análogo de Donkey Kong. Así este pequeño espacio pudo ser nombrado para ser susceptible de metáforas e imaginaciones que se volvieron tangibles por medio del trabajo, la colaboración y el respeto por quienes éramos parte de este trabajo. Con lo anterior, confiar el material de registro, en este caso la cámara de video, el juego con todo lo que ello representaba en material y trabajo, permitió re-significar las posibilidades y matrices que se pueden desarrollar en los espacios informales, ya sea en este caso, el parque.

El arte nombrándose desde lo colectivo, nosotros disponiendo un detonante, en este caso el video-juego del Donkey Kong, y quienes jugaban este juego generando los significados de la obra propuesta. De-construir los imaginarios de poder llevar a cabo un videojuego sin tanto peso económico, buscando siempre en la creatividad y las posibilidades de lo simple una respuesta para estructurar aquello que se creía alejado, banal e imposible.

Dejar en esta última propuesta, una iniciativa. Algo que alberga más de lo que en este punto termina. Por ahora este video-juego de Donkey Kong puede ser lo último de este proyecto, pero sabiéndose desde quienes trabajamos en ello, que puede haber algo nuevo que seguir. En este caso, poder crear y experimentar desde juegos que se vean a través de una camara de video y con ello encontrar una nueva dirección a donde se pueda enunciar algo pedagógico y artístico. Queda entonces en nuestras manos y en quienes se hayan interesado en este proyecto que no quede bajo el halo del polvo o en lo hermético del momento, bajo la llave de lo que pudo haber sido.

CAPITULO VI ¿game over…?

La hipótesis fue la semilla que permeo cada una de las experiencias de este proyecto. Así como el error era parte del aprendizaje, lo fue la satisfacción y fascinación de descubrir, en alguna idea expuesta durante la tesis, algo más de lo esperado. Estas fueron columnas que sostuvieron cada uno de los aciertos y desaciertos que se llevaron tanto en la práctica, como en la investigación, análisis y escritura que se dio durante el proyecto. Por ello se podrían definir una serie de conclusiones que desde nuestra experiencia fueron fundamentales durante el desarrollo del proyecto y que permitieron definir, direccionar y dinamizar la tesis. Así quisiéramos concluir que:

- Los campos de estudio de los videojuegos es muy limitante y todavía se encuentra en constante construcción, por lo tanto generar experiencias, investigar algún tema en específico con los videojuegos o imaginar mil maneras de acercarse a este mundo es muy bienvenido.
- Como licenciados en Artes Visuales debemos darle importancia a este mundo de los videojuegos, ya que desde nuestra propia experiencia y punto de vista, propiciaríamos y brindaríamos grandes aportes a este campo muy poco investigado en términos de lo social, pedagógico, artístico, subjetivo, estético o lúdico.
- Durante el primer momento del laboratorio, es decir el de la cueva de colores (carpa), se pudo concretar la intencionalidad de consolidar un grupo estable, dado los dispositivos que permite el mismo medio de los videojuegos y que, al contrario de lo que creíamos en un principio, brinda procesos de socialización, de reconocimiento y respeto por el otro, de dialogo desde los relatos que presenta cada videojuego y permitió además oxigenar las confraternidades que fueron fundamentales durante los siguientes momentos del proyecto.
- La informalidad fue algo que nos preocupó por algún momento, ya que nunca negamos la posibilidad de quedar totalmente solos en el proceso, ya fuera por no haber logrado la acogida que tanto arriesgamos tener, y que gracias a las dinámicas que se brindaron en el espacio, logramos. Una de ellas surgió durante el proceso, ejemplificada en como los niños nos ayudaban a armar la carpa, y que permitió un apoderamiento del espacio y lo que en él se brindaba por parte nuestra. Este reconocimiento fue una constante, aun después, cuando los niños nos ayudaban a hacer y disponer del espacio para el segundo momento del proyecto, es decir, el de los juegos.
- Los Juegos que llevamos a cabo permitieron reconocer que se puede llevar a cabo dinámicas, en este caso lo fue en el juego y posteriormente desde el video, que permitan transformar la experiencia del videojuego a una experiencia totalmente analógica, con material reciclable o de poco costo, ya fuera el caso de cuando nos tocó tener algún tipo de gasto económico, y que ejemplifica las posibilidades

creativas e imaginativas con las que se pueden abordar este tema de los videojuegos.

- El cuerpo, el sonido y el color como metáforas de la interfaz, la interactividad y la inmersión, fueron también otros de los elementos que permitieron pensar y retroalimentar cada uno de los distintos juegos que se llevaron a cabo en el laboratorio.
- La informalidad es algo difícil de trabajar, pero creer, cuidar y respetar quienes se vallan involucrando en el proyecto es algo muy importante, ya que por ejemplo llamar por el nombre a alguien que ya ha venido dos veces, como brindándole poco a poco la responsabilidad de liderar u organizar alguna actividad, permitió que muchos de los niños(as) que participaron en alguna actividad, volvieran con toda la disponibilidad de querer colaborar y dejarse sorprender por los juegos que les llevábamos.
- Los juegos planteados se dinamizaron tanto a nivel del grupo, como con las intencionalidades que se quisieron llevar a cabo en cada una de las experiencias, pero además de ello permitió re-significar y retroalimentar el espacio dándole significantes tanto para los que participaron en el proyecto, como para la tesis y de lo que esperábamos en cada una de las propuestas.
- La propuesta que se llevó a cabo con el Donkey Kong, fue la única que se realizó con el tema del video, pero esto permitió dejar la perspectiva de seguir jugando con las posibilidades visuales que permite el video, ya sea desde los planos, como se hizo en este, o con otro elemento que permita el video.
- Permitir que los niños(as) tomaran una cámara o algo del equipo tecnológico genero un mayor acercamiento a las intencionalidades que manejábamos como grupo, es decir, en un espacio informal quienes llevábamos a cabo la investigación solo éramos detonadores de tales experiencias, permitiendo con ello una relación más horizontal y personal con los niños(as) que participaron y que nos ayudaron a que el espacio fuera posible durante su desarrollo.
- Tener en cuenta las variables del clima, las horas de almuerzo, el respeto por quienes se acercaban a preguntar de que trataba todo el proyecto, sucediendo esto a veces en su mayoría con algún Padre que deseaba conocer en que estaba

participando su hijo(a), todo esto son posibilidades y variables que se detonaron en el espacio por su naturaleza informal, y que en algunos momentos, se pasaron por alto.

Bibliografía

- Alemany R. & Chico F. (2012). *Ciberliteratura i comparatisme ciberliteratura y comparatismo.* Alacant: Quinta Impresión.

- Arango G., Bringué X., Chalezquer C. (2010). *La generación interactiva en Colombia: adolescentes frente a la Internet, el celular y los videojuegos.* Deposito Académico Digital Universidad de Navarra: Anagramas - universidad de Medellín. Recuperado de http://dspace.unav.es/dspace/handle/10171/18529
- Belli Simone & López Cristian (2008). Breve historia de los videojuegos. Academia.edu: Athenea Digital. Recuperado de http://www.academia.edu/214747/Breve_historia_de_los_videojuegos

- Cubillos J. & Peláez L. (2012). *Los videojuegos como herramienta educativa y cultural de la sociedad, generadores de conocimientos e imaginarios*. Cuarto encuentro de bibliotecas en tecnologías de la información y la comunicación. Recuperado de http://repositorio.bibliotic.info/IMG/pdf/bibliotic2012-110-ponencia-okasastudios.pdf

- Domínguez J. & Luque R. (2011). *Tecnología digital y realidad virtual.* Madrid: Síntesis.
- Escribano F. (2012,09). El lenguaje de los videojuegos. *Revista de estudios de juventud. (98),* p.51- 89. Recuperado de http://www.injuve.es/observatorio/infotecnologia/n%C2%BA-98-videojuegos-y-juventud

- Escribano F. (2012,09). Videojuegos. arte y sociedad. *Revista de estudios de juventud. (98),* p.51- 89. Recuperado de http://www.injuve.es/observatorio/infotecnologia/n%C2%BA-98-videojuegos-y-juventud
- Esnaola, Graciela Alicia (2006). *Claves culturales en la construcción del conocimiento: ¿qué enseñan los videojuegos?* Buenos Aires: Alfagrama.

- Eva Perandones (2011). Creando videojuegos hospitalarios: taller "aventura en el hospital". *Arte, Individuo y Sociedad, 23 (*Núm. Especial), 41-53.
- Frasca G. *Conectar Igualdad: Gonzalo Frasca*. Youtube: Educar Portal. Recuperado de http://www.youtube.com/watch?v=98obfAO4bGg
- Frasca G. (2008). *Entrevista a Gonzalo Frasca - educ.ar*. Youtube: Educar Portal. Recuperado de http://www.youtube.com/watch?v=7pyWfXBSJS8.
- Frasca, G., (2009), *Juego, videojuego y creación de sentido*. Una introducción *Comunicación, 1*(7), 37- 44.
- Frasca, G. (2012). *Los videojuegos enseñan mejor que la escuela*. Youtube: Tedx Talks. Recuperado de http://www.youtube.com/watch?v=TbTm1Lkm18o
- Frasca, G. (2013). *Entrevista al investigador, docente y diseñador de videojuegos*. Youtube: Centro Monte Carlo de Noticias. Recuperado de http://www.youtube.com/watch?v=AG8OBhwtuE0
- Frasca, G. (2013). *Educacion Uruguay Jana Rodriguez Gonzalo Frasca*. Youtube: En la Mira. Recuperado de http://www.youtube.com/watch?v=a3u6DkO8Ia4
- Frasca, G. (2013). *Gonzalo Frasca - 10 x 15 "Ideas para cambiar el mundo"*. Youtube: 10 x 15 Uruguay. Recuperado de http://www.youtube.com/watch?v=PeQEc3oGAQE
- Félix Echeverría & San Sebastián (1998). Video Juegos y educación. *Comunicar, 10*, 171- 180.
- Fonseca A. (2010). *Educación expandida y pensamiento de diseño*. Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.
- Foucault M. (1976).*Vigililar y Castigar.* Argentina: Siglo Veintiuno Editores.
- Gonzalez F. (1929). Viaje a pie. Medellin: Fondo Editorial Universidad EAFIT.
- Heredia, Carla Estrella (2011). *Antropología de los mundos virtuales: avatares, comunidades y piratas digitales.* Quito: FLACSO Abya-Yala de la Universidad Politécnica Salesiana.

- Ortiz, Rafael (2010). *Experimentos con lo imposible: memorias de los laboratorios de investigación-creación en artes visuales 2004-2009.* Bogotá: Ministerio de Cultura.
- Pelegrina del Rio, Manuel y Tejeiro Salguero, Ricardo (2008). *La psicología de los videojuegos: un modelo de investigación.* Málaga: Aljibe.
- Rodríguez D. (2011). *Los videojuegos en Colombia, un jugoso negocio que mueve millones de dólares*. Universidad del Rosario: video juegos azul.indd Recuperado de http://repository.urosario.edu.co/handle/10336/2686

- Ruiz M. F. (2011). Elementos visuales y expresivos en la interactividad del videojuego. *RAZÓN Y PALABRA, Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación* (75), 6.
- Sutton, Brian (2010). *Aprovecha el tiempo y juega: algunas claves para entender los videojuegos.* Barcelona: UOC.
- Wolf, M.J.P & Perron Bernard (2003). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats, Revista de Comunidad Audiovisual,* (4), 17.
- Zuleta, L. (1942) La nueva edad heroica. Buenos Aires: Editorial Suramericana.

Anexos

Se presenta tres CDs. En ellos se presenta lo siguiente:

1) El primer CD trae una copia en Pdf. Y Word de la tesis completa.

2) El segundo CD muestra un registro de las experiencias obtenidas durante el proyecto, estas realizadas entre el II semestre del 2012 y el I semestre del 2013. Este Cd tiene el título de "el videojuego a través del videojuego". Y en este CD se presentan:

   - NIVEL I: *Laboratorio de Videojuegos (primeras Experiencias)*. En este material audiovisual se muestra toda la experiencia que se encuentra también en esta tesis en el Capítulo 3 "**PRIMER MOMENTO EN EL LABORATORIO DE VIDEOJUEGOS: ¿HA COMO LOS VIDEOJUEGOS?**".

   - NIVEL II: El videojuego a través del Juego. En este se muestran los primeros juegos del Atrapa Colores, Paisaje Sonoro y Tiro al Color.

3) El tercer CD muestra los demás juegos del NIVEL II (El videojuego a través del juego) entre ellos se encuentran Madriguera en el alba, Madriguera en el Ocaso, Los Exploradores, y el Algo.

   Además de ello contiene el último juego del Donkey Kong, este se puede encontrar en el Nivel III.