

¿Dónde está la pelota?

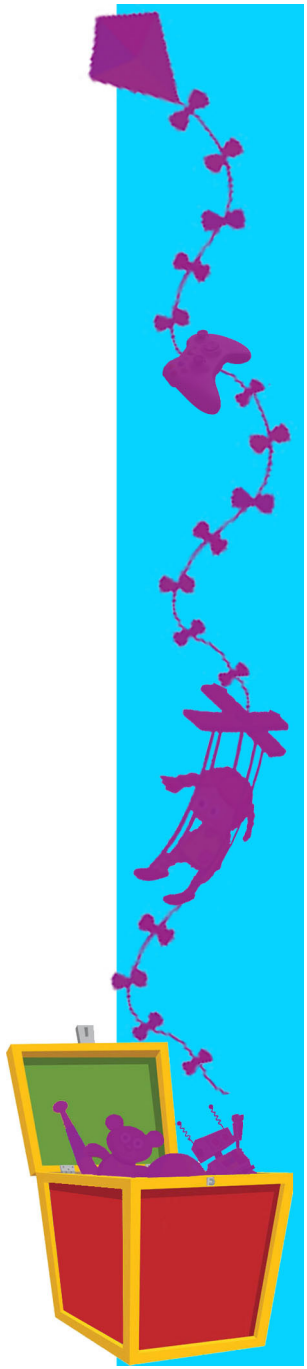
¿DÓNDE ESTÁ LA PELOTA?
PROYECTO DE GRADO
MODALIDAD CREACIÓN

ANDREA RINCÓN
20011096018

DIRECTORA
SONIA CASTILLO BALLEN

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE ARTES ASAB
PROYECTO CURRICULAR DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

2010



Facultad de Artes-ASAB

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

Agradecimientos:

Agradezco al ser que siempre nos permite vivir un día más, a mi madre y a mi gran amor porque siempre han estado en la lucha por darme un mejor futuro, a mi familia que me ha dado la mano cuando la necesité, a mis maestros por ayudarme cada día a cruzar con firmeza este camino, y a todos lo que siempre estuvieron conmigo en esta travesía, porque con su apoyo y aliento hoy he logrado uno de mis más grandes anhelos.

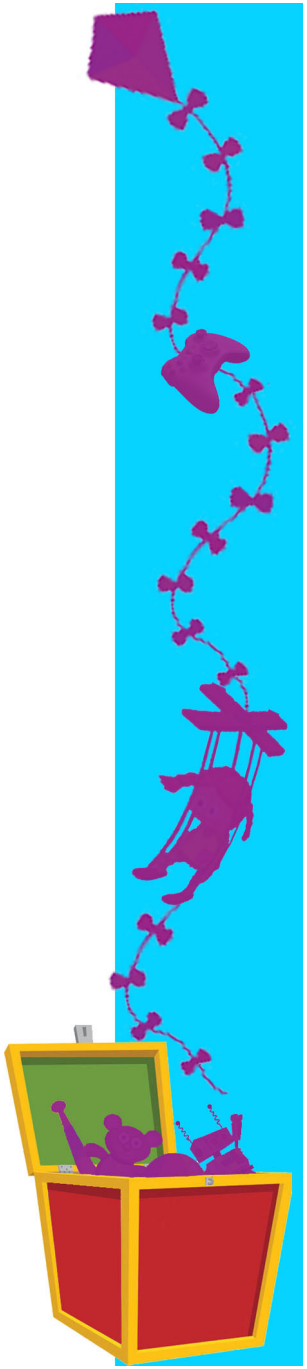
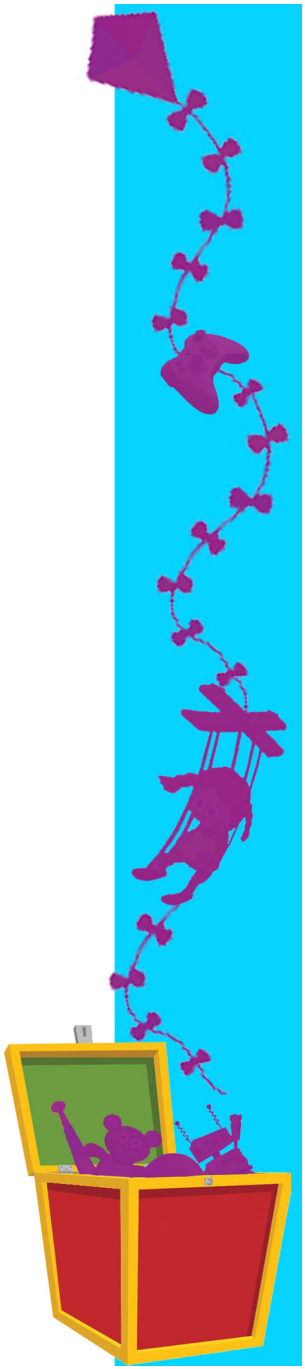


TABLA DE CONTENIDO

OBJETIVOS 4
GENERAL..... 4
ESPECÍFICOS..... 4
INTRODUCCIÓN..... 5
1. ANTECEDENTES..... 7
1.1 ORIGEN DEL PROYECTO..... 7
1.2 ANTECEDENTES ARTÍSTICOS..... 11
2. CONSIDERACIONES TEÓRICAS:
DE LO TRADICIONAL A LO TECNOLÓGICO..... 19
2.1 ENTRE DISPOSITIVOS..... 34
3. EL MEDIO..... 42
3.1 DESCRIPCIÓN DE LA OBRA ¿DÓNDE ESTÁ LA PELOTA?..... 45
3.2 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS..... 49
3.3 ACLARATORIA DEL MONTAJE..... 50
3.3.1 IMÁGENES: ¿DÓNDE ESTÁ LA PELOTA?..... 54
4. REFLEXIÓN FINAL..... 53
LISTADO DE IMÁGENES..... 56
BIBLIOGRAFÍA..... 62



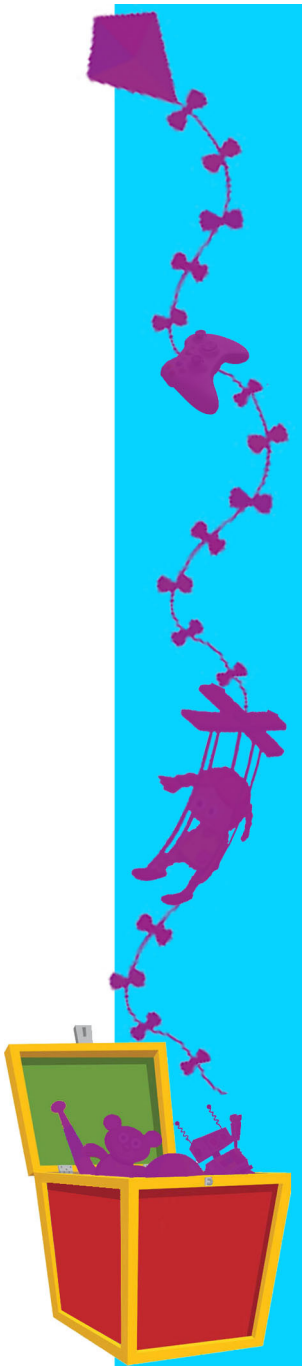
OBJETIVOS

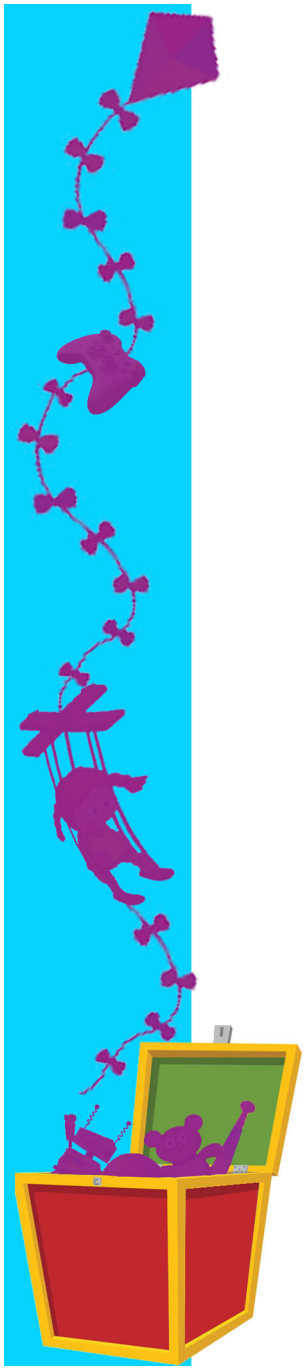
General

Representar algunos de los desplazamientos que los productos tecnológicos masificados han efectuado sobre varios de los juegos tradicionales o populares.

Específicos

- Crear una obra que reflexione sobre la influencia de los juegos tecnológicos en confrontación con los juegos tradicionales.
- Utilizar el medio pictórico como medio tradicional que también se ha visto desplazado por los nuevos medios tecnológicos.
- Confrontar la incursión de los videojuegos en relación al desplazamiento de los juegos tradicionales.
- Evidenciar el consumo de artefactos tecnológicos en detrimento de la cualidad de interacción afectiva y comunicacional.
- Evocar por medio de imágenes y objetos instalados la presencia de los juegos tradicionales en oposición a una materialidad virtual.





INTRODUCCIÓN

En la actualidad el ser humano se encuentra enfrentado a un mundo tecnológico y de consumo que, con su manipulación visual y mental, ha logrado trastocar la cotidianidad del individuo, afectando su entorno y realidad.

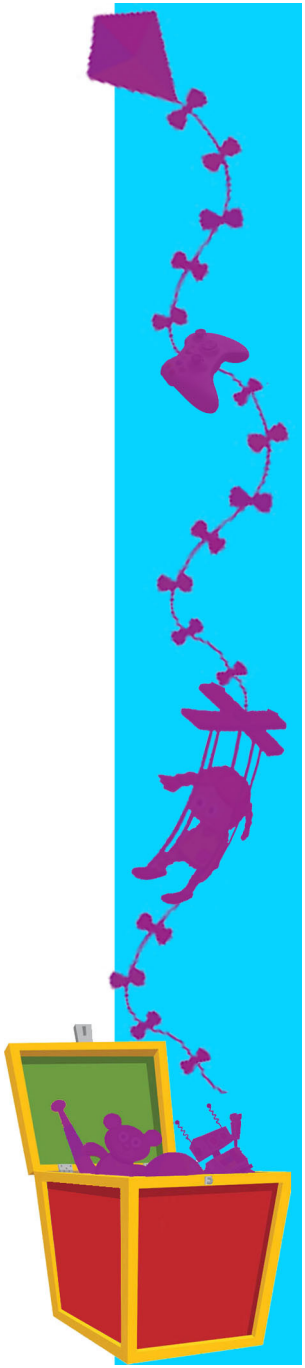
Este proyecto busca evidenciar el desplazamiento que la tecnología ha traído consigo; específicamente, el desplazamiento sobre los juegos tradicionales. Para desarrollar esta idea en el proceso creativo *¿Dónde está la pelota?* se sirve del soporte pictórico, asumiéndolo como un símil o metáfora de las prácticas tradicionales del conocimiento humano, que permite contraponerle a la influencia de lo tecnológico, los juegos, lo vivencial y cotidiano.

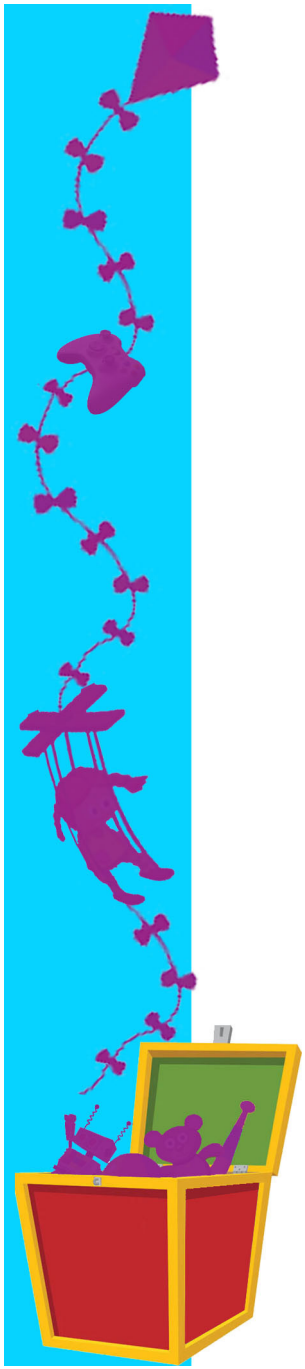
Lo tecnológico presenta efectos de desplazamiento en varios campos de la actividad humana: la destreza pictórica cede su lugar a las impresiones en gran formato; así mismo, la configuración del saber dispuesta en la concepción de una biblioteca es sustituida por el espacio del computador donde un sin número de libros son digitalizados. Todas estas variaciones generan una amplia plataforma, sobre la que trataré de ubicar la incidencia de los videojuegos en el juego tradicional, mostrando el modo cómo estos han trastocado las relaciones de comunicación y convivencia entre los sujetos y su cotidianidad. Así, por medio de la pintura de infantes en acción fija y los objetos localizados en los juegos tradicionales, objetos que se convierten en dispositivos (instalado), pretendo evocar en la memoria del espectador cómo el mundo poco a poco se ha ido sumergiendo en lo tecnológico

y en esa evolución desmedida de lo avanzado, olvidando de alguna manera aquellos juegos "simples" como el trompo, las canicas, el yoyo, la coca o balero etc., juegos que hicieron parte de la gran diversión y fueron retos que acompañaron la infancia.

En ¿Dónde está la pelota? la construcción de las imágenes representa un diálogo de diferencias entre los videojuegos y los juegos tradicionales. Cada pintura-instalada se convierte en un instante de la vida que tuvo un lugar especial. En este proyecto de creación se retoma el medio pictórico como una de las formas tradicionales de representación en el arte; el ejercicio pictórico busca reivindicar esta tradición que ha pasado a un segundo plano gracias al avance tecnológico. Se pretende, por consiguiente, recrear la recuperación de elementos tradicionales tanto en las artes como en el juego.

Este texto hace parte de las memorias de mi proceso de creación. Una primera parte está referida a la investigación en torno a mi inquietud sobre los juegos tradicionales desplazados por los videojuegos, hoy en día tan en boga; se encontrarán expuestas mis reflexiones y parte de la historia de los juegos y juguetes específicos. En la parte correspondiente a las referencias artísticas se mencionan algunos artistas que encontré afines a mi proyecto e inquietudes. En general, se trata de un recorrido minucioso y procesual por mis vivencias, experiencias y decisiones, un proceso de indagación que sintetiza su motivación en la pregunta *¿Dónde está la pelota?*





1. ANTECEDENTES

1.1 Origen del proyecto.

Desde el comienzo de mi proceso de creación y a lo largo de todo él, he tenido un vivo interés por develar y recrear la relación existente entre los objetos y juegos característicos de la infancia y la incursión en la cotidianidad del ser de los objetos tecnológicos especializados en el entretenimiento; así, me han inquietado los desplazamientos generados, que van desde el campo personal hasta el social.

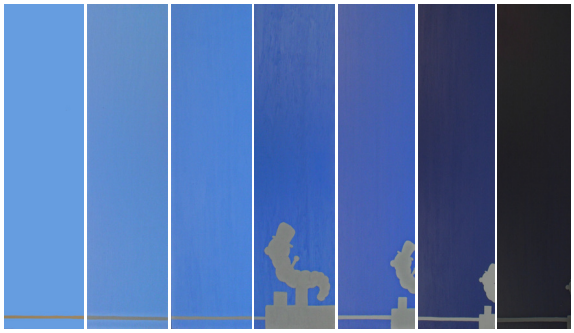


Imagen 1. Gusa…ni…to.
Acrílico sobre MDF.
Andrea Rincón. 2005

Una de las primeras expresiones artísticas de mi inquietud por trabajar esta relación, consiste en una obra bidimensional. Consta de siete fragmentos en fondo azul en degradado descendente. En el cuarto cuadro se introduce la imagen de un elemento cotidiano, que podría encontrarse al paso de cualquier transeúnte y recordarle placenteras cabalgatas en los tiempos de su infancia: el gusanito mecánico. El desvanecimiento que sufre a través de los siguientes recuadros representa el desplazamiento de los

recuerdos de la niñez, el proceso gradual a través del cual los momentos lúdicos de nuestra infancia se nos hacen extraños; pero bastará con que un hijo, un sobrino, o cualquier niño, se divierta en el gusano, para que resuenen en la mente del transeúnte esos recuerdos que se creyeron perdidos. (Ver Imagen 1).



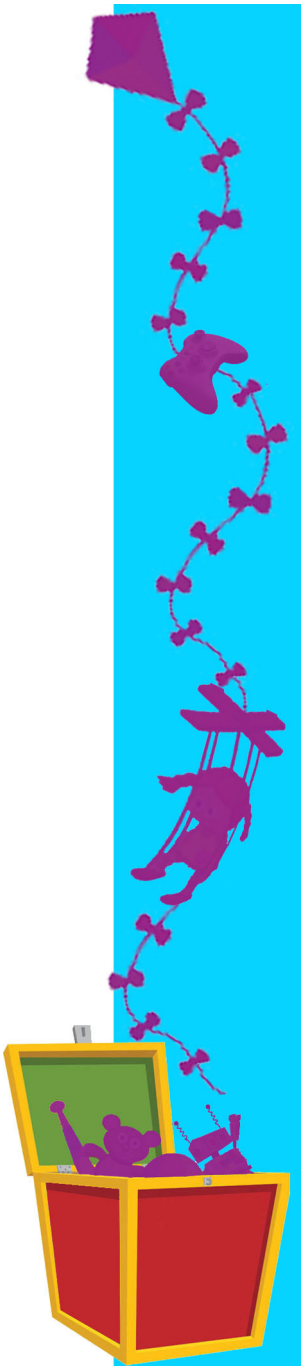
Imagen 2. Aun tengo un juguete.
Fotografías Juguetes.
Andrea Rincón. 2006

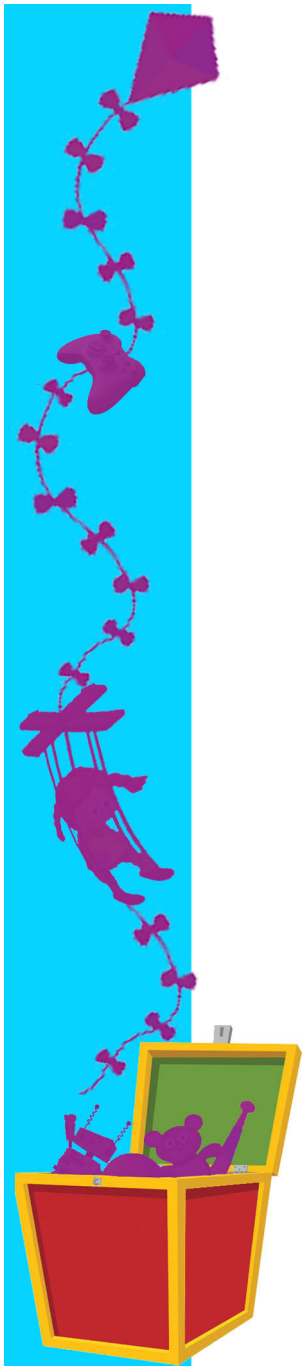


Imagen 3. Soy un juguete.
Dibujos Técnica mixta.
Andrea Rincón. 2006

Luego, con el fin de ahondar en el dominio temático del juego y la infancia trabajé en torno a dos grandes interrogantes: *"¿Qué juguete guardas de tu niñez?"* y, seguidamente, *"Si pudieras ser un juguete, ¿cuál serías?"* Procedí entonces a realizar una recopilación de imágenes que dieran respuesta a estas preguntas, ofrecidas por varias personas. El resultado se reunió en dos pequeños libros: en el primero de ellos se observan las fotografías de los juguetes; y, en el segundo, los dibujos que cada una de las personas realizó al imaginarse como un juguete (Ver Imágenes 2 y 3).

Continuando con mi trabajo decidí enfocarme en el "olvido" de los cuentos de hadas. Desde la primera infancia estos relatos han acompañado al ser humano. Si en otro tiempo fueron leídos





o narrados por los abuelos o padres, y estuvieron cargados de magia y seres fantásticos, ahora han pasado en cierto grado a un segundo plano, debido a la era informática. Es así como mi expectación por este fenómeno me lleva al desarrollo de una pintura en la que se plantea cómo los artefactos tecnológicos han deslizado sutilmente a estos personajes fantásticos que aún se encuentran en el interior de cada sujeto.

Continúo trabajando sobre la idea de la fantasía de los relatos infantiles. En esta imagen, que parece presentar únicamente una persona efectuando una acción cotidiana con su vestimenta usual, se encuentran "camuflados" unos seres fantásticos (duendes), que solamente se hacen notorios a medida que el espectador se va acercando al cuadro (Imágenes 4 y 5). Se muestra por este medio que los seres imaginarios se encuentran latentes, ocultos, en algún lugar del sujeto. De vez en cuando se harán manifiestos al, por ejemplo, contarle un cuento a su hijo.



Imagen 4. Encubierto.
Acrílico sobre MDF.
Andrea Rincón. 2007

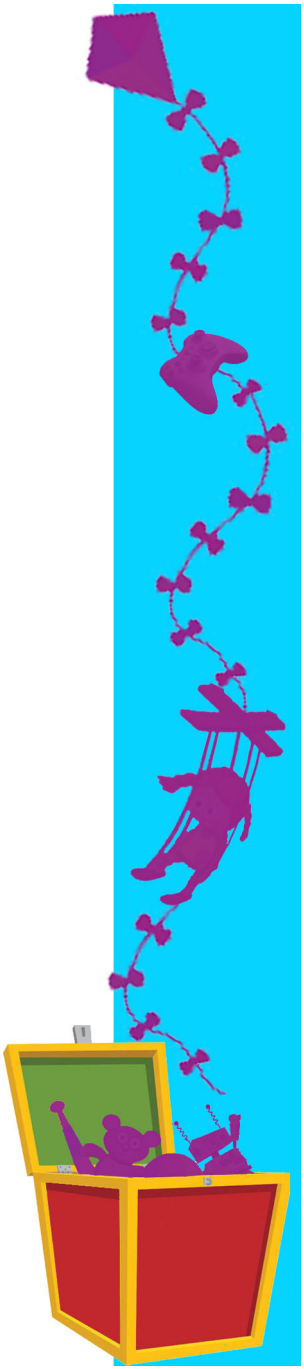


Imagen 5. Detalle Encubierto.
Acrílico sobre MDF.
Andrea Rincón 2007



Imagen 6. Elevando.
Acrílico sobre lienzo.
Andrea Rincón. 2008

Siguiendo con mi inquietud sobre cómo la tecnología genera desplazamientos en las actividades del ser humano como la comunicación, el afecto, entre otros, retomo los artefactos utilizados para el entretenimiento y diversión como lo son los videojuegos, en contraste con los juegos tradicionales, para incluirlos en mi proyecto. Esta vez se muestran niños manipulando dispositivos (controles) asociados con las consolas de videojuegos, incluyéndose a la misma vez objetos relacionados con los juegos tradicionales (cometa, trompo, canicas). En principio la idea surgió como una imagen unitaria, pero después tomé la decisión de separar la figura del niño (que en sus manos sostenía un control alusivo a la máquina de entretenimiento) y el objeto que hacía referencia al juego tradicional, lo cual trajo consigo un nuevo elemento a la obra. Se hizo inevitable el manejo del espacio, ya que ahora los cuadros se comunicarían entre sí, en ese momento, por un conector cromático y la mirada de los infantes (Ver Imágenes 6, 7 y 8).



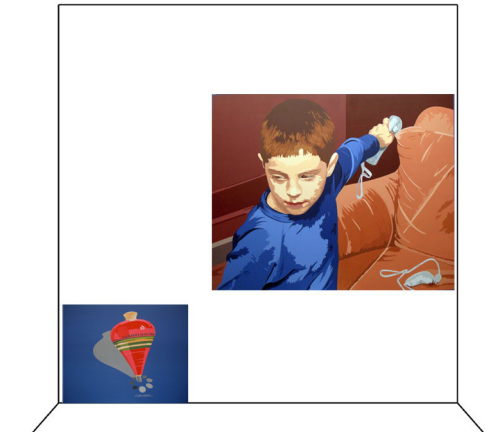


Imagen 7. Pico al aire.
Acrílico sobre lienzo.
Andrea Rincón. 2008



Imagen 8. Cuadrito.
Acrílico sobre lienzo.
Andrea Rincón. 2008

Como he señalado, el medio pictórico es una constante en mis proyectos. Ya que este medio también se ha visto afectado por la tecnología (impresiones en grandes formatos, lienzografías, etc.) mi proceso se guía por la preocupación de recuperar el carácter tradicional de las artes y el juego.

1.2 Antecedentes Artísticos

Durante mi proceso académico he indagado sobre varios artistas que pudieran tener alguna relación o similitud con mi interés frente a las tecnologías, aunque no atendí necesariamente a que se ocuparan de los desplazamientos que éstas generan. Tal es el caso del artista griego *Miltos Manetas* (1964), quien realiza tanto pinturas de cables, computadoras, videojuegos como sitios de Internet. En su oficio como pintor, también ha incursionado como artista multimedia e igualmente ha iniciado una tendencia



Imagen 9. Cables.
Oleo sobre lienzo.
Miltos Manetas. 2007



Imagen 10. People involved with computers and videogames.
Oleo sobre lienzo.
Miltos Manetas. 2006

llamada "Neen". En el sitio web de dicha tendencia se presentan obras de varios artistas, algunas son animadas o es posible que el cibernauta interactúe con ellas; así, por ejemplo, al movilizar el ratón del computador puede aplicar un nuevo color o producir un efecto.

Miltos Manetas, entre 1985 y 1989, estudia en la Academia di Brera, School of Fine Arts, en Milán. A mediados de los 90`s Nicolás Bourriaud lo incluyó en la exposición retrospectiva, puesta sobre la mesa por un movimiento artístico llamado Estética relacional, del cual Manetas hacía parte. A partir de este suceso Manetas cambió su modo de acercamiento al arte, dejando de lado los objetos y las instalaciones específicas, emprendiendo una nueva etapa en el hacer de la pintura. Toma como referente la tecnología y explora las posibilidades de crear arte mediante el uso de videojuegos e Internet.

Un año después decide instalarse en Nueva York, donde

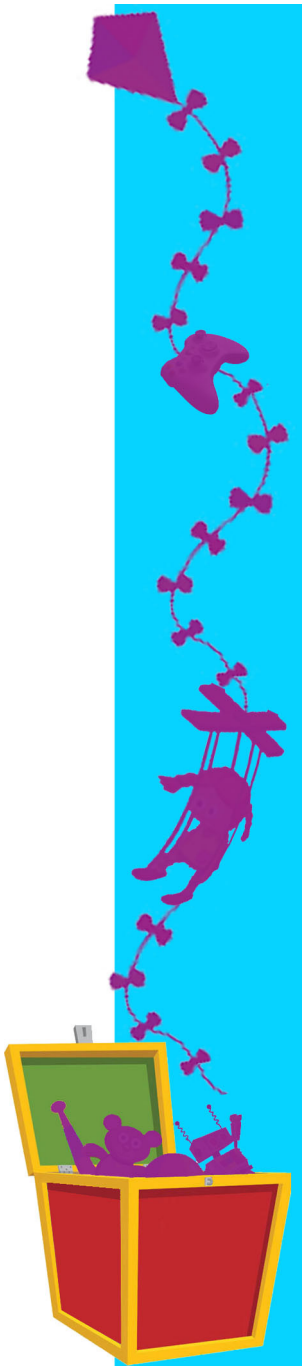




Imagen 11. People involved with computers and videogames.
Oleo sobre lienzo.
Miltos Manetas. 2007

comienza a trabajar una serie de obras relacionadas con los videojuegos, a través de la representación de personajes de video juegos (como Lara Croft* y Mario Bros), espacios, acciones y elementos que forman parte de los artefactos tecnológicos** . Según Iván Rodrigo Mendizábal (2004:160) *"su pintura es la de objetos ilusorios de las pantallas de computadora pretendiendo darles continuidad en el mundo de lo concreto. No es abstracción ni tampoco evocación, sino que en sí misma se refiere a otros mundos que luchan por adquirir concreción."* Esta *pretensión de concreción* de que nos habla Mendizábal para referirse a la obra de Manetas, se realiza a través del poder de los dispositivos publicitarios del mercado y persigue una adhesión profunda en la integralidad de la persona.

Manetas es considerado como el pintor de la vida contemporánea por su constante planteamiento de la relación arte-hombre-tecnología. Este planteamiento se hace evidente en una de sus exposiciones llamada *Seven resolutions*, realizada en Bogotá a principios de 2010. Las obras están basadas en resoluciones de las pantallas del computador. Las técnicas que se aprecian en su trabajo van desde el óleo

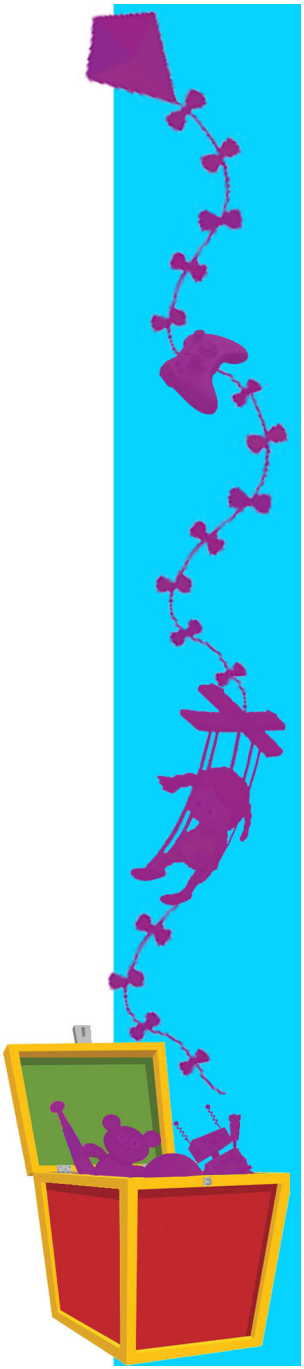
* Lara Croft es el personaje principal femenino del videojuego TOMB RAIDER.

** Miltos Manetas sitio web oficial, http://en.wikipedia.org/wiki/Miltos_Manetas (Consultado el 13 de Mayo de 2010).

sobre lienzo, hasta el *performance* con videojuegos, uso decables de computador y una exhibición de neen en computadores reales con las que las personas pueden interactuar ***. En parte de estas obras pictóricas, que son descritas por el artista como paisajes contemporáneos, se observan los cables de computador, controles de consolas de videojuegos y computadores. A partir de estos elementos, de la familiaridad que han adquirido en el entorno humano, Manetas construye su concepto de *paisaje*, con el cual pretende captar esta característica de la tecnología.

Siguiendo con la búsqueda de artistas que tuviesen semejanza con mi proyecto me encontré con una exposición realizada en la Galería 1988, Los Ángeles, CA., en abril de 2006, llamada *I am 8-bit*. Esta muestra tenía como temática la época clásica de los videojuegos; en las obras se observaban personajes o elementos que hacían parte de los videojuegos de 8 bits, reinterpretados por los artistas que participaron de la muestra. *I am 8-bit* fue un espacio para poder ver la apropiación de la temática por los participantes y la puesta en escena de diferentes técnicas como la instalación y la pintura.

Entre los presentes se encontraba el artista norteamericano Brandon Bird (1980), quien asistió a la Universidad de California, Santa Cruz, y fue artista de residencia en Risley Residencial University de la Universidad de Cornell entre 2004-2006. En su trabajo se hace énfasis en lo pictórico, con el manejo del oleo, aunque también en la ilustración, que incluye medios como la pluma, la tinta o los medios digitales. En sus cuadros es común encontrarse con personajes de películas –RoboCop, Chuck Norris-



*** www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-7296750 En Línea (Consultado el 13 de Mayo de 2010).

o seriados de televisión como *La Ley y el Orden*. También ganó el premio People's Voice *Webby Award* en 2005, en la categoría de "extraños" por la página web más extraña *(brandonbird.com)*.

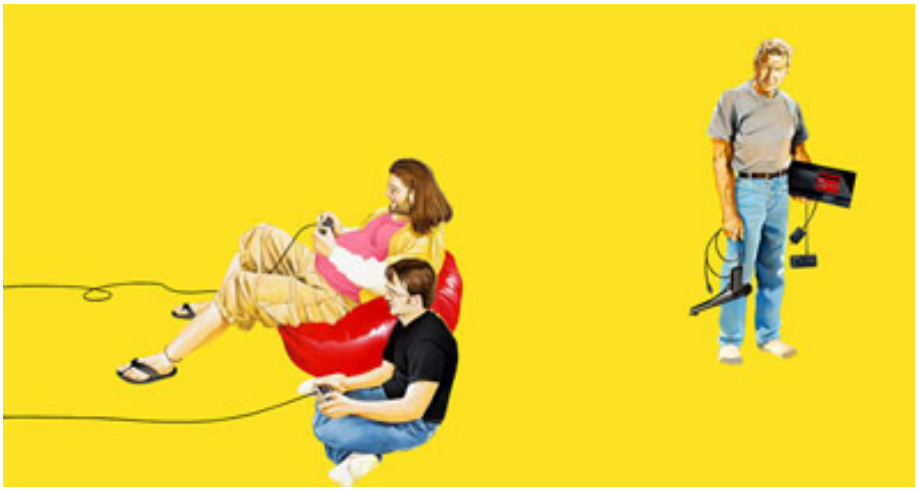


Imagen 12. NO ONE WANTS TO PLAY SEGA WITH HARRISON FORD.
Oleo sobre lienzo.
Brandon Bird. 2006.

Mi interés se fija en dos obras en particular: *NO ONE WANTS TO PLAY SEGA WITH HARRISON FORD y BATTLE OF THE HEROES*. En estas imágenes se encuentran involucrados personajes comunes y famosos con maquinas de videojuegos. En *No One Wants To Play Sega With Harrison Ford* se ve que la celebridad es relegada por los otros dos sujetos que, al parecer, disfrutan su juego y no le dan importancia ni a la popularidad de Harrison ni a su máquina con otro dispositivo de control como el arma para videojuegos. A mi modo de ver, la obra presenta un desplazamiento del interés de una persona del común por conocer o tratar con alguien que trabaja en la televisión o el cine; estas personas sin gloria alguna están conformes con su juego y no les interesa la



Imagen 13. Battle of the heroes.
Oleo sobre lienzo.
Brandon Bird. 2007.



Imagen 14. Law & Order:
An Adventure to Color!
Brandon Bird.



Imagen 15. Bandicoot Bouguereau.
Crash Bandicoot, painted by Bouguereau.
Imagen Digital.
Worth1000.com



Imagen 16. Lara Croft and cupid. Love Power or Gun Power? Alessandro Allori's "Venus and Cupid".
Imagen Digital
Worth1000.com

fama del otro personaje. Entre tanto la obra *Battle Of The Heroes* se observan dos grupos de individuos en los que unos tienen el papel de jugador y los otros de animadores o directores frente a una maquina conocida como arcade la cual tiene un solo juego.

Brandon Bird tiende a pintar figuras de la historia y la cultura popular en situaciones paradójicas, entre ellas se encuentran series pictóricas de su autoría y otros artistas y un libro para colorear* dedicadas a la serie La ley y orden.

Por último quisiera mencionar la página *www.worth1000.com*. Varios artistas compiten en concursos creativos de fotografía y fotomontajes en categorías que van desde principiante hasta experto. También ofrecen, entre otras cosas, tutoriales para el manejo de programas relacionados con efectos fotográficos y medios creativos. Esta página organizó

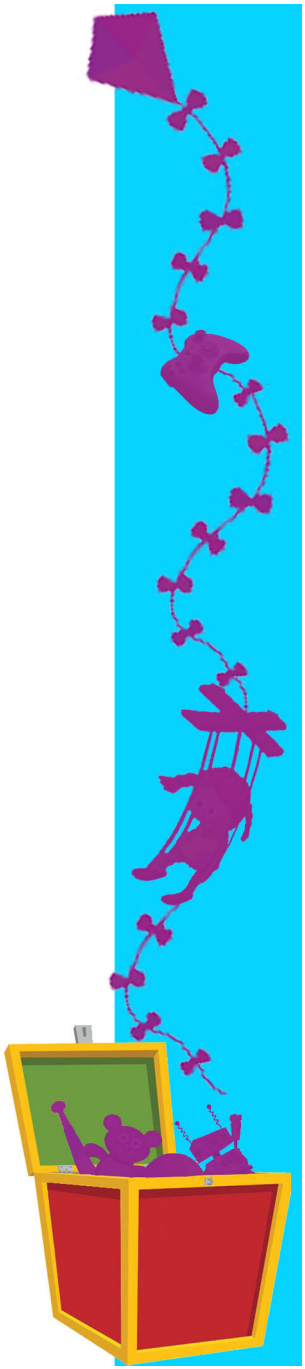
* Law & Order: An Adventure to Color! .http://www.brandonbird.com/lno_color.html En Línea (Consultado el 01 de Octubre de 2010)

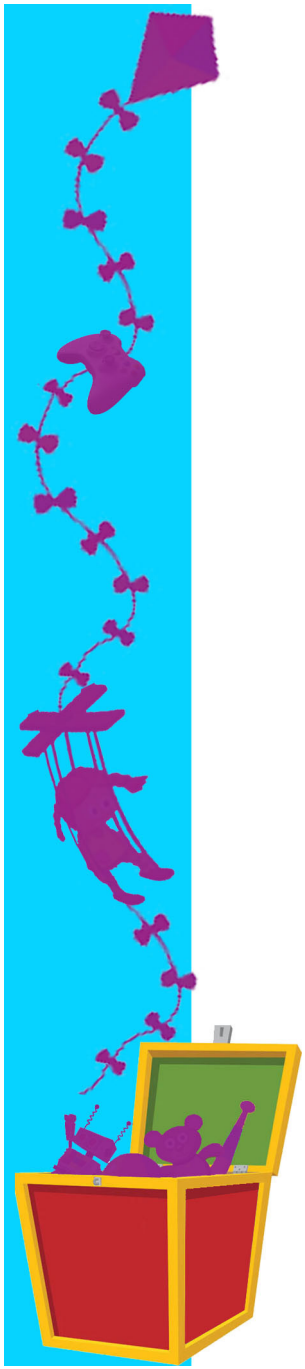


Imagen 17. Battlefield-Night Watch.
Imagen Digital.
Worth1000.com

un concurso llamado *Worth 1000 videogame-renaissance* en el cual varios de sus suscriptores realizaron fotomontajes donde los personajes de los videojuegos se involucran en pinturas clásicas. En uno de ellos, por ejemplo, se observa a la Venus portando vestiduras de TOMB RAIDER. Estas composiciones no sólo son llamativas por lo curiosas y cómicas, sino porque, en cierto modo, traen imágenes tradicionales al hoy y ahora.

Con esta última referencia termino la mención de algunos de los artistas que han tocado el tema de los videojuegos. Como se observa, aunque los artistas adoptan puntos de vista diferentes al que he pretendido adoptar, permiten ampliar la mirada al respecto.





2. CONSIDERACIONES TEÓRICAS:

DE LO TRADICIONAL A LO TECNOLÓGICO

El juego ha estado presente en la humanidad desde sus inicios. La importancia de su papel en la historia se evidencia en que todas las culturas y sociedades, sin importar las circunstancias en que esta se encuentre, han recurrido a él. El juego, mediado por diferentes recursos, ha permitido la evolución psicológica y físico-motriz del individuo y su interacción con los demás por medio del lenguaje gestual, corporal y fonético. El juego prepara al humano, de una u otra forma, para desenvolverse en su vida adulta, ya que mediante éste, naturalmente adquirido, el individuo aprende a interactuar en su entorno afectivo y social, siendo capaz de seguir reglas y de alcanzar metas. La actividad lúdica es una manera práctica y divertida de lograr que el niño se halle en un medio de esparcimiento propicio para desarrollar y evolucionar las habilidades y destrezas indispensables en la interacción como persona individual y social* .

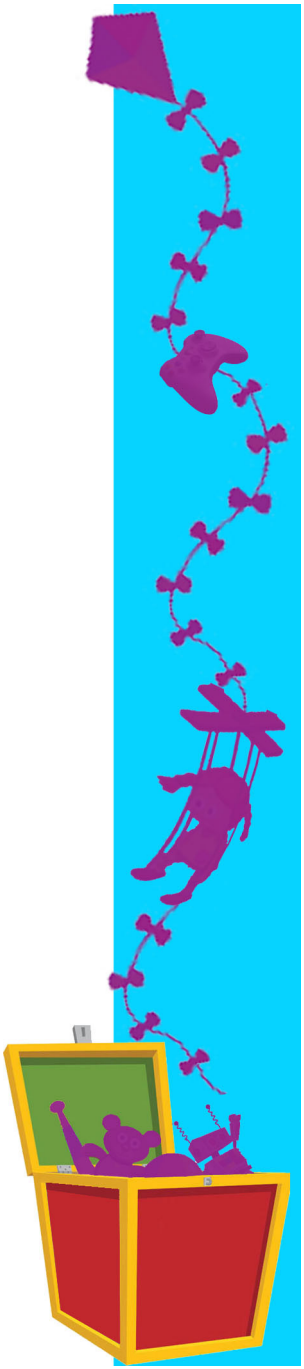
Los implementos utilizados en el juego han ido cambiando a través del tiempo; en un principio, las piedras y ramas sirvieron como

* "El juego ha ocupado una parte importante del tiempo de ocio en todas las civilizaciones, países y épocas. Juegos, entretenimientos, diversión y competición son una constante en las diferentes sociedades. Todos los juegos sean de acción, reflexión o destreza, con amigos, vecinos o desconocidos, conllevan la aceptación de unas normas (…)" (López, 2006: 135).

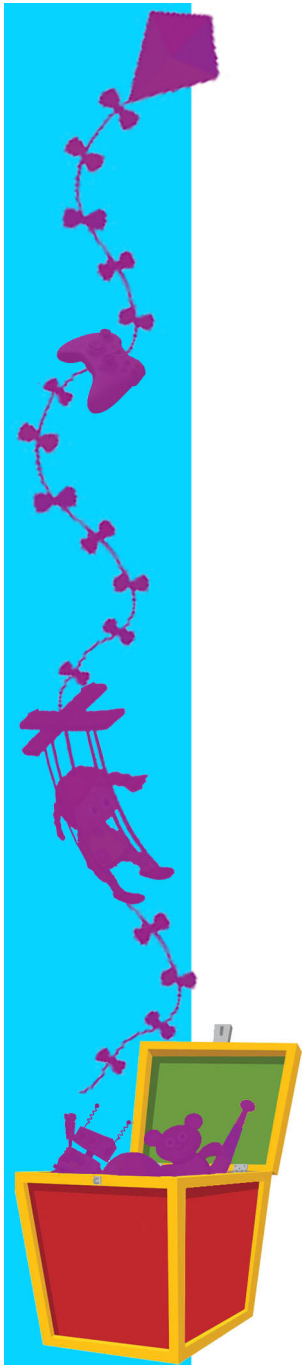
instrumentos necesarios para desarrollar esta acción natural, en la cual sólo bastaba la imaginación del individuo para crear cosas inimaginables. Con el avance de la humanidad estas fantasías se fueron modificando hasta convertirse en realidades** .

El niño de épocas anteriores vinculaba experiencias personales, familiares y sociales en un sistema lingüístico particular. Al compartirlo con grupos de compañeros o amigos construía una sociedad infantil de la que emergían juegos y juguetes, y en la que se incorporaban los legados del pasado, se preservaban y comunicaban, asegurando una transmisión de generación en generación.

Los juegos son una muestra de cada civilización, se constituyen en testimonios de prácticas socio-temporales en el progreso del acontecer humano. En Grecia se evidencia un ejemplo ineludible: los festivales olímpicos dieron origen a los que hoy se conocen como Juegos Olímpicos, convocando a todos los continentes para su competencia. Estas festividades griegas, que se celebraban cada cuatro años, constituían el acontecimiento religioso más importante y ofrecían a los griegos desunidos la oportunidad de afirmar su identidad nacional.



** Una viva alusión de la infancia, elaborada por el pensador y pedagogo español Juan Luis Vives, y comentada por Delgado, puede recordarnos algunos de los entretenimientos infantiles previos a la incursión de la tecnología: “Los niños son pícaros… y juguetones… Su gran pasión es el juego. Les gusta jugar con nueces, tabas <sucias sin descarnar ni pulir>,…, con alfileres, con tejos o chinitas, con cartas, con pelotas, con raquetas… Utilizaban las cascarás de las nueces para encerrar hormigas… Vives nos da en esta obrilla un retrato del modo de ser de los niños, necesitados del juego y de la acción (…)” (1998: 73).



Aunque no es posible determinar un origen exacto de los juguetes, se tiene una idea de que en los tiempos antiguos muchos de los juguetes eran hechos por los propios niños, o por sus parientes. La elaboración se realizaba de forma casera, requería dedicación, y solía incluir una carga afectiva. Sobre estos aspectos García-Hoz anota:

"Los propios niños han sido también creadores de sus propios juguetes, a menudo inspirados o adiestrados por sus mayores, otras veces de la puesta en práctica de su imaginación, pero sobre todo inspirándose en la realidad inmediata, reproduciendo distintos aspectos de la vida cotidiana que después aplicaban a sus juegos (…) los pequeños utilizaban los materiales de desecho de diferentes talleres o bien ellos mismos los confeccionaban (…)" (1997: 16).

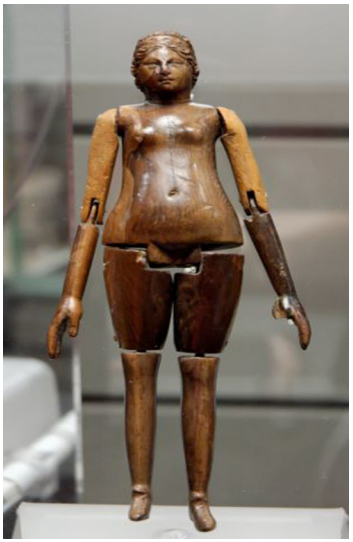


Imagen 18.
Muñeca articulda marfil coloreado, segunda mitad s.II.

En ocasiones el niño tomaba un objeto en su estado natural (rocas, pieles, semillas, etc.) y con su ensueño le instauraba una nueva función y significado.

Algunos de los primeros juguetes fueron las canicas relacionadas con el antiguo Egipto; también se hallaron muñecas de marfil en el imperio romano o de trapo en el imperio pre-incaico del Perú, Ello nos da una primera idea del juguete artesanal, que imita algunos de los objetos que rodeaban el diario vivir. En la Edad Media alrededor del mundo el juego tenía pocas reglas, su estructura era sencilla y se utilizaban pocos objetos. *"(…) carpinteros,*

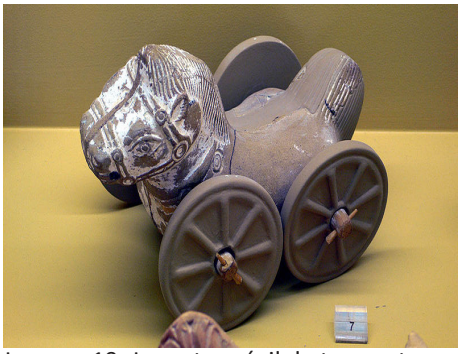
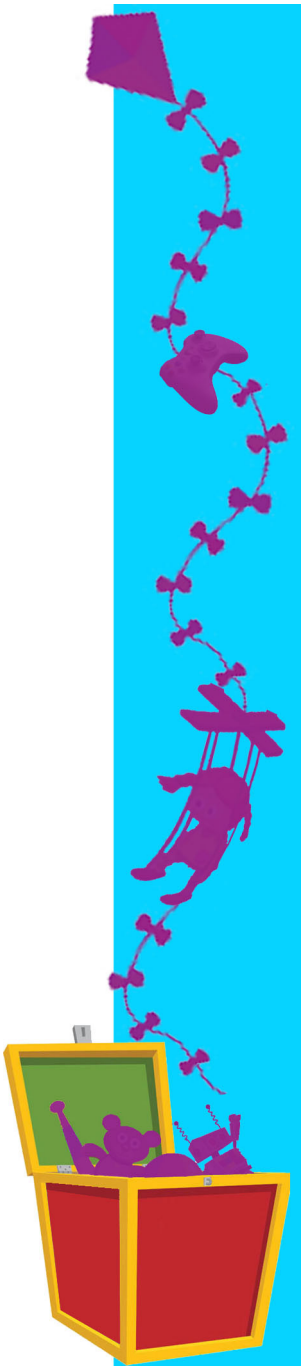


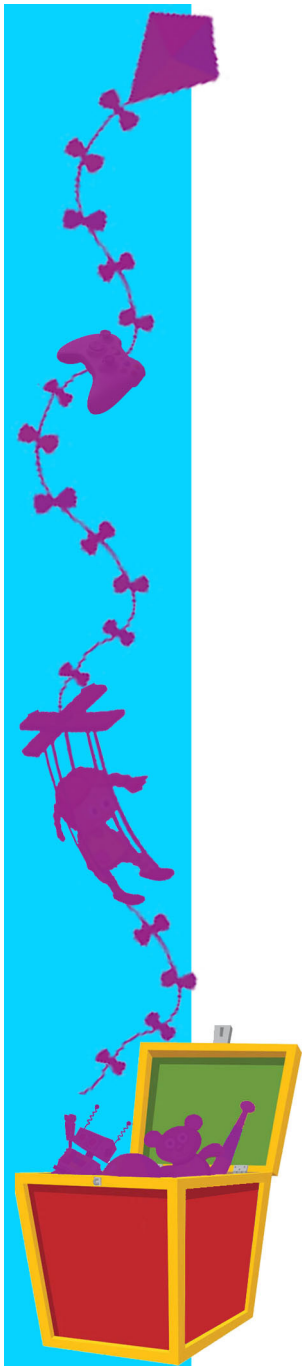
Imagen 19. Juguete móvil de terracota representación de un caballo con agujero para poner una cuerda, s. IV d.C. Museo del Ágora de Atenas.



Imagen 20.
Escultura de una niña jugando a Tabas, año 130 - 150 d.C. Berlin, Antikenmseum

herreros, zapateros, etc. (…) aplicaban los conocimientos y técnicas utilizadas en su tarea cotidiana al deleite de los niños; por otro lado, no hay que olvidar el papel que durante generaciones desempañaron los padres como fabricantes de juguetes sencillos o como instructores de sus hijos…" (García-Hoz, 1997:16). La mayor parte del ejercicio recreativo se realizaba al aire libre, y se trataba de actividades rudimentarias y un tanto lentas, sin pasión por el resultado. En el Renacimiento se produjo un cambio de mentalidad, lo individual vino a sustituir lo colectivo y ya no sólo se giraba en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren entonces una gran fuerza, pues se comenzó a considerar *"(...) la preservación de los juegos tradicionales como una parte importante de su memoria oral y de sus tradiciones culturales, como factor vital de la identidad cultural y la promoción de la creatividad y de la diversidad cultural"* (Museo de Almería, 2006: 136). De este modo, algunos de estos juguetes artesanales y recreaciones primarias se han





constituido en juegos tradicionales (las canicas, muñecas, saltar el lazo, etc.), cuyo origen se remonta a tiempos lejanos. La transmisión de estos juegos de generación en generación está ligada a una tradición, a una historia cultural en un territorio determinado. Ahora bien, con el pasar del tiempo cruzaron fronteras hasta hacerse comunes para toda una sociedad sin importar el origen. Por otra parte, se encuentran también los juegos populares, los cuales tienen un mayor arraigo en una región determinada y pueden llegar a convertirse en tradición cultural, al pasar de padres a hijos* .

Hasta finales del siglo XVIII, en el periodo preindustrial del juguete, era frecuente la utilización de materiales como la madera, sobre la cual se realizaban algunos procesos de tallado, lijado, aserrado o pintura de colores; también se manejaban textiles, tejidos, papel o cartón, aprovechando la maleabilidad del material y el desarrollo de estos en los talleres artesanales. El desarrollo en técnicas de manufactura industrial, como el manejo del metal fundido y la hojalata, hacia el siglo XIX, trajo consigo un giro en la fabricación de los aparatos de diversión, que fue consolidado por los subsiguientes avances tecnológicos, con lo que se hizo posible la fabricación de juguetes cada vez más parecidos a los objetos que servían de modelo. Del adelanto manufacturero se dio paso rápidamente a la televisión. Los niños podían ver programas con variedad de contenidos como los vaqueros en sus caballos, combatiendo con sus enemigos, o la representación de familias "típicas" de la época, y jugaban simulando las actividades que veían reflejadas en este

---

* Un ejemplo cercano de ello es el Tejo. La mayoría de los habitantes de los alrededores de la Sabana de Bogotá lo practican y lo han trasladado como campos de entretenimiento a varias ciudades del País.

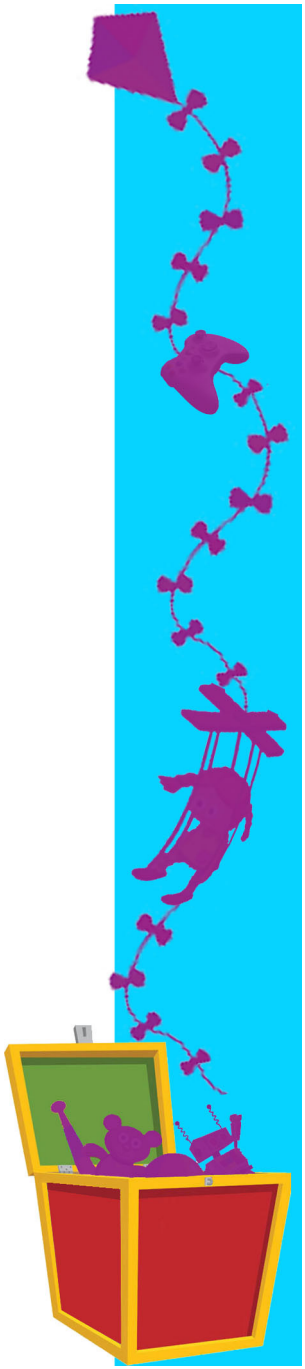


Imagen 22.
Camión de hojalata

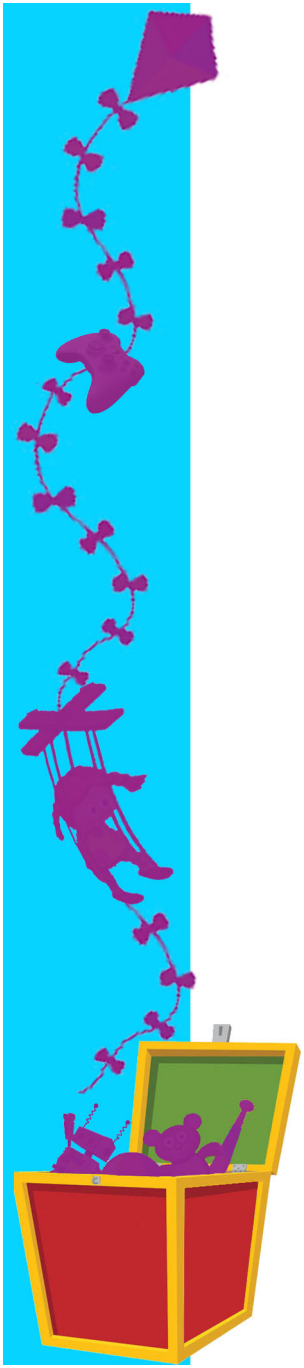


Imagen 23.
Robot de hojalata.

artefacto** . *"Otros cambios que son apreciables en la sociedad industrial quedan fielmente reflejados en el mundo lúdico infantil y también en sus juguetes; así, los avances tecnológicos… o los electrodomésticos permiten un mayor nivel de confort en el hogar y fuera de él, traducido en un descenso del trabajo físico. Los juguetes reproducen todas esas comodidades, al mismo tiempo que el ocio de los niños tiende a hacerse más pasivo (…)"* (García-Hoz, 1997: 12). Este es el punto a partir del cual la diversión de los niños comenzó a ser mediada por un mercado que buscaba innovar y atraer a los infantes. Hacia la mitad del siglo XX, el desarrollo de la tecnología electrónica permitió dar más cualidades de acción a los juguetes convencionales como los carros a control remoto o muñecas parlantes. En esta época también florece la invención de máquinas cada vez más



** Los juegos mencionados anteriormente tuvieron un ingrediente en común, que ahora está más bien ausente: la imaginación. Ésta ha ido quedando de cierto modo relegada por el auge de los juegos actuales, por cuanto la frialdad propia del juego de estrategia, que antes fuera una característica exclusiva del juego de ajedrez, está mucho más generalizada en los juegos realizados por los niños



sofisticadas, tales como los actualmente muy sonados videojuegos, que tanto han evolucionado, haciéndose cada vez más reales y emocionantes para quien puede adquirirlos en el mercado.

Cabe señalar que los videojuegos actuales parten de la influencia de los juegos de mesa, salón y mecánicos, en la medida en que pretenden adoptarlos y aprovechar la amplitud de posibilidades que brinda la tecnología. Aunque no es posible señalar con facilidad cuál fue el primer videojuego*** se sabe que los primeros acercamientos se dieron en los años 40`s, durante las investigaciones científicas realizadas en los inicios de las computadoras modernas. Se pretendía que fuesen capaces de efectuar tareas de aparente inteligencia como el cálculo, tabulación y ordenamiento de datos. Estos avances encuentran una adecuada aplicación al adaptar los juegos de mesa a los videojuegos; se hace posible prescindir del adversario real que estos juegos demandan, pues ahora es sustituido por la máquina "inteligente". Pero, además de esta sustitución, la máquina brinda muchas más posibilidades de juego y diversos grados de dificultad, con lo que aumenta el reto y la exigencia sobre jugador. En el juego de ajedrez, por ejemplo, el jugador se enfrenta contra un programa a través de unos comandos y puede escoger diversos grados de dificultad.

En los juegos de salón (billar, bolos, tenis de mesa, etc.), dirigidos para amplios grupos de población, se encuentra un antecedente importante para los juegos mecánicos. En la tramas de ciertas películas cinematográficas, los salones de juego

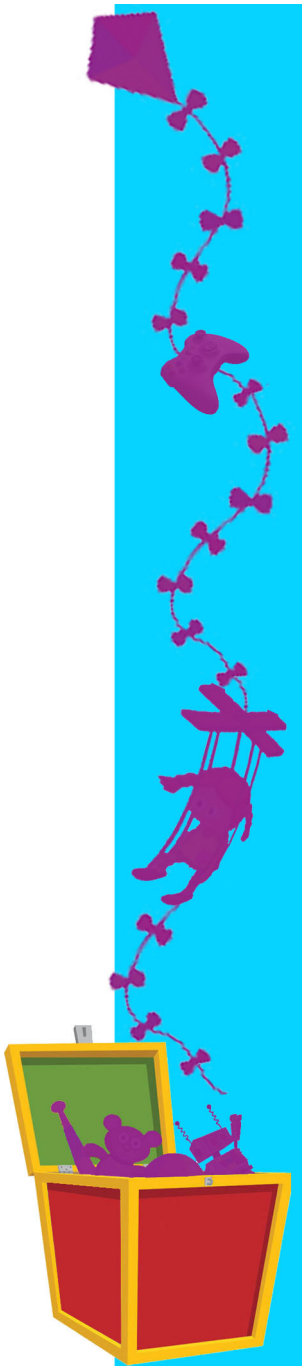
*** En 1947 la idea de un videojuego fue concebida por Thomas T. Goldsmith Jr. y Estle Ray Mann, quienes diligenciaron una aplicación de patente en Estados Unidos el 25 de enero de 1947.

eran tomados y adaptados por maleantes, haciendo de ellos guaridas en las que se desarrollaban diversos juegos electrónicos y mecánicos. Las escenas representadas mostraban dinámicas de juego cuya emoción intensa derivaba de su proximidad con sucesos reales: destruir un soldado con un fusil fijado, o manejar un bólido en los circuitos de carreras de autos (Estallo, 1995).



Imagen 24.
Propaganda Pinball Freshie.

Tanto los juegos mecánicos como las máquinas de Pinball y Arcades**** electromagnéticos, que aparecieron alrededor de los años 60`s en salas recreativas o salones deportivos, son un antecedente inmediato de los videojuegos actuales. Los Arcade de videojuegos desarrollados posteriormente presentaron una gran diferencia en su desarrollo tecnológico, ya que buscaban mantener en constante tensión al jugador mezclando luces centellantes, efectos de sonido y la obtención de puntuación rápida. Este artefacto tuvo un éxito relativo debido a su gran tamaño. Se encontraba



**** Término genérico de las máquinas recreativas de videojuegos con gráficos poco complicados disponibles en lugares públicos de diversión, centros comerciales, restaurantes, bares, o salones recreativos especializados. Son similares a los Pinballs y a las máquinas tragamonedas de los casinos, el arcade se basan en la destreza del jugador. "Arcade" se refiere a los videojuegos clásicos o que recuerdan a las máquinas del mismo nombre.

en algunos bares o heladerías, aunque algunos hogares lograron adquirirlo para beneficiarse del entretenimiento que estas ofrecían.

Algunos pioneros de los videojuegos fueron el ajedrez y los simuladores de vuelo desarrollados en 1945. Este último fue concebido en el *Massachusetts Institute of Technology* (MIT); su componente lúdico era relativo puesto que su propósito era optimizar el rendimiento de futuros pilotos o para el entrenamiento en los jugadores de ajedrez, asumiendo una relación inicial con las actividades intelectivas y de vocación pedagógica.

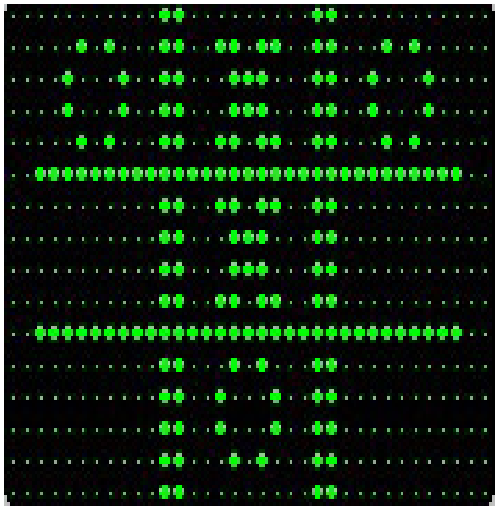
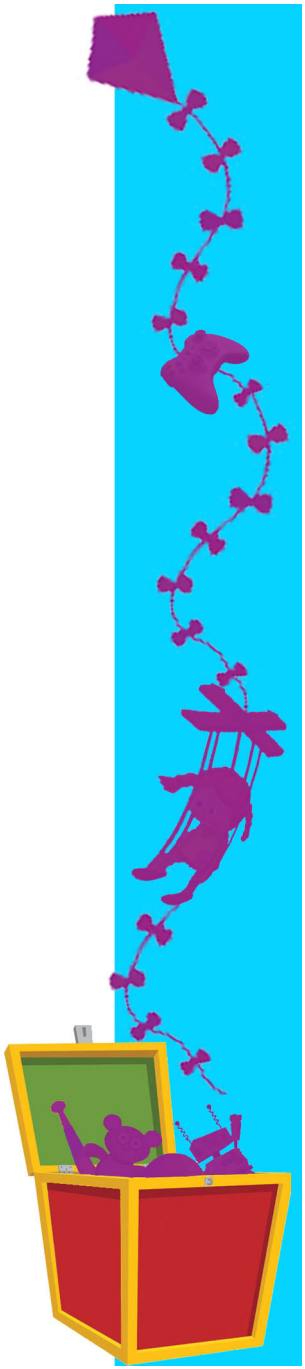


Imagen 25.
Nought and crosses u OXO

En la década de los 50`s se desarrollan videojuegos relacionados con el entretenimiento; un ejemplo de ello es el juego *Nought and crosses* u *OXO*, que es una versión computarizada del juego que aquí en Colombia se conoce como "*triqui*", o "*tres en raya*" en otros países. El tenis fue otro juego tomado como modelo a simular (*Tennis for Two*): a través de líneas y puntos se representaban las raquetas, la red y la pelota. El juego permitió enfrentar al jugador humano contra la máquina o a dos individuos a través de la máquina.

Dentro del gran interés que producía la interacción del hombre y la maquina aparecieron entre los años 60`s y 70`s dos juegos trascendentales en la ascensión de los videojuegos. En el primero de ellos, llamado *Spacewar!*, se observaban gráficos sencillos de dos naves espaciales que luchaban entre sí, mientras los jugadores controlan la dirección y la velocidad. En segundo lugar, la máquina recreativa Arcade *Pong* (similar al Tennis for Two) que incursionó en lugares públicos como bares, salones, aeropuertos etc., espacios en los que difícilmente se tenían *Pinballs* o *Arcades* electromecánicos dado su complejidad de tamaño e instalación. Sin embargo, en 1966 Ralph Baer (apodado "el padre de los videojuegos caseros") junto con Bob Tremblay se interesaron en el desarrollo de los videojuegos; surgió entonces un proyecto de gran importancia en la industria llamado *Fox and Hounds*. Con una de las primeras consolas domésticas de videojuegos (*Magnavox Odyssey**) se da inicio al videojuego doméstico. Comercializada hacia 1972, esta consola se conectaba al televisor y permitía jugar varios juegos pregrabados, aunque aún carecía de funciones como el marcador de puntaje, debido a la ausencia de una memoria. Los jugadores se veían en la obligación de anotar sus puntos en un papel. Sin embargo, esto no afectó el éxito en ventas alcanzado en muy poco tiempo** . Después de estos eventos, el aumento en la demanda de videojuegos presionaría el desarrollo de numerosos avances técnico-tecnológicos, produciendo cantidades de dispositivos, consolas y nuevas generaciones de juegos. En muchos de ellos predominaban las luces, sonidos, efectos,



* La Odyssey Home System Entertainment es considerada la primera generación de videoconsolas.

** Estallo, Juan Alberto. *"Los videojuegos. Juicios y prejuicios"* 1995. Barcelona: Planeta, 1995. http://www.bnl.gov/bnlweb/history/higinbotham.asp. En Línea (Consultado el 13 de Mayo de 2010) http://www.thegameconsole.com/ En Línea (Consultado el 13 de Mayo de 2010).

estrategias; o se basaban en películas de cine. Con ello se lograba satisfacer las exigencias del consumidor y, por lo tanto, alcanzar un punto muy alto en la producción industrial de estos aparatos.

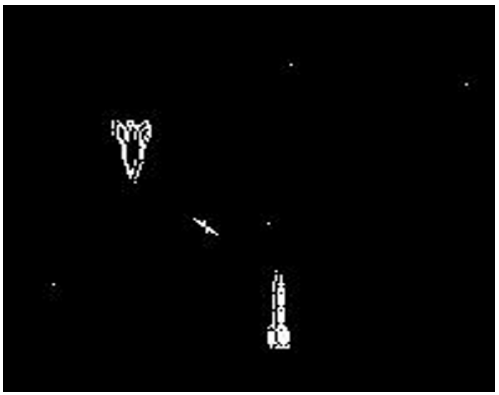


Imagen 26.
Spacewar.

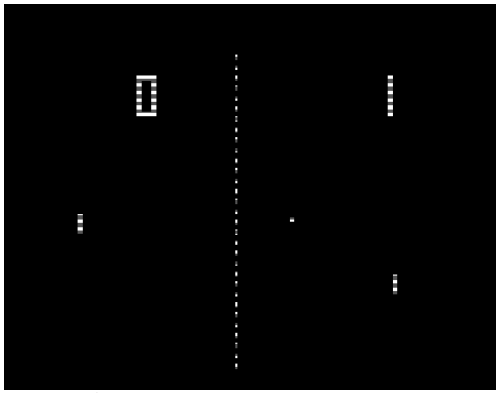


Imagen 27.
Detalle Juego Pong.

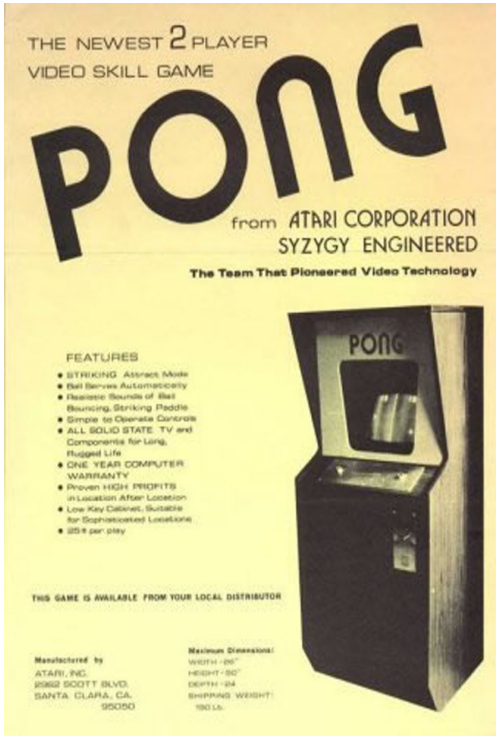


Imagen 28.
Flyer Promocional Pong 1973.



Imagen 29.
Maquina Pong.

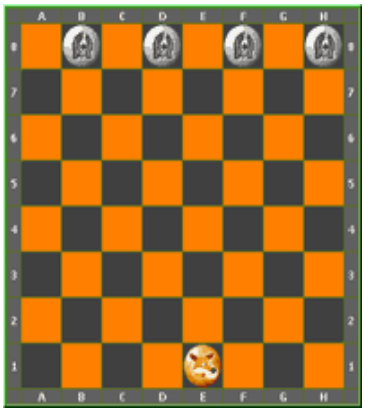
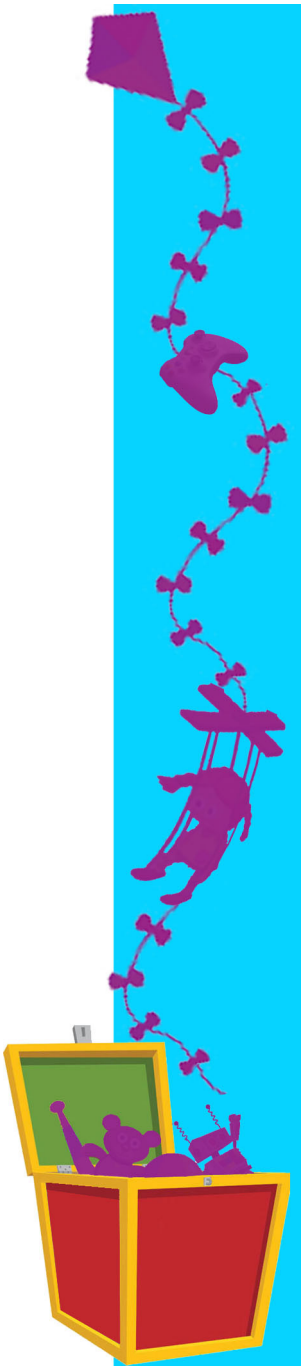


Imagen 30.
Fox and Hounds.





Imagen 31.
Magnavox Odyssey.



El desarrollo de la informática en los 80`s y los 90`s seguía avanzando y dando nuevas herramientas para mejorar los medios de entretenimiento que querían permanecer en el mercado, generando gran competencia entre las compañías especializadas en este campo. Bajo esta perspectiva aparecen varios productores de artefactos tecnológicos enfocados a la diversión y el entretenimiento enfrentándose entre sí por el que más recreación ofreciese al consumidor. Entre las marcas reconocidas que tuvieron gran acogida se encuentran *Atari*, *Nintendo* y *Sega*. Algunos de sus juegos o personajes, como *Tetris*, *Mario Bros* y *Sonic** , se hicieron



Imagen 32. Atari 2600.



Imagen 33. Nintendo NES.



Imagen 34. Mario Bros, Sonic.

populares y aún continúan vigentes gracias a su adaptación a diferentes consolas. Como los avances en la transformación de las máquinas de entretenimiento no daban tregua, se dio un cambio significativo en el sistema de almacenamiento de los videojuegos: los cartuchos o *cassettes* quedaron atrás y en su lugar se apareció el *CD-ROM*. Los juegos también se sometieron a modificaciones para que pudieran ser ejecutados por niños, adolecentes y adultos; se trataba, en últimas, de evitar que la edad fuera un obstáculo para acceder a esta forma de entretenimiento. Es así como en los últimos años las investigaciones tecnológicas seguirían su curso en busca del

* Mario Bros es un fontanero y Sonic un puercoespín de color azul.

perfeccionamiento de los aparatos especializados en videojuegos; ello traería consigo más eficiencia y generaría una competencia por la cúspide tecnológica. Ejemplos de este alto nivel de desarrollo tecnológico son *Play Station 3*, *XBOX 360* y *wii*, caracterizados, estos dos últimos, por tener controles inalámbricos para un fácil manejo. Se da así un nuevo pasó en la evolución de los videojuegos** .

El éxito de los videojuegos se ha extendido hasta hoy día de una manera ineludible. Poseen, además, futuro prometedor para beneficio de la industria que los desarrolla. "*(…) los videojuegos ocupan un espacio en la vida social de las personas (…) son hoy parte esencial de la cultura contemporánea.*" (Mendizábal, 2004: 13,14).

La sociedad actual nos sorprende con su versatilidad dinámica y con crecimientos tecnológicos en diversos campos del saber humano. Como hemos visto, el universo lúdico no escapa a ello. "*En*



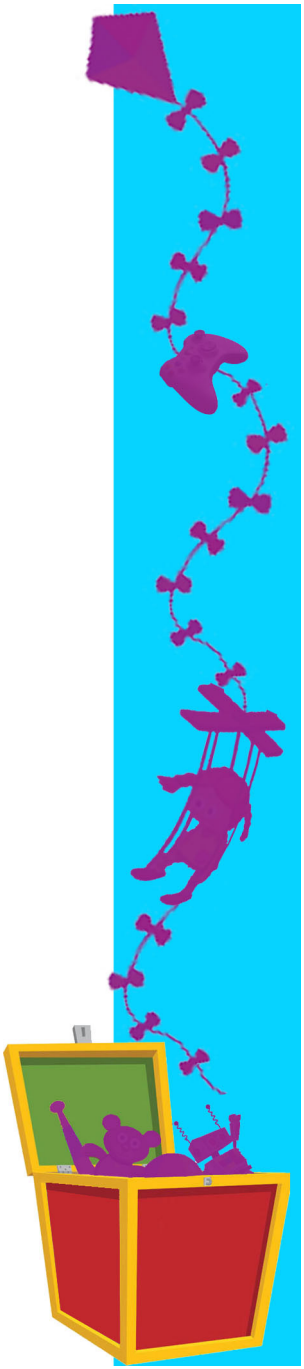
Imagen 35. Play Station 3.



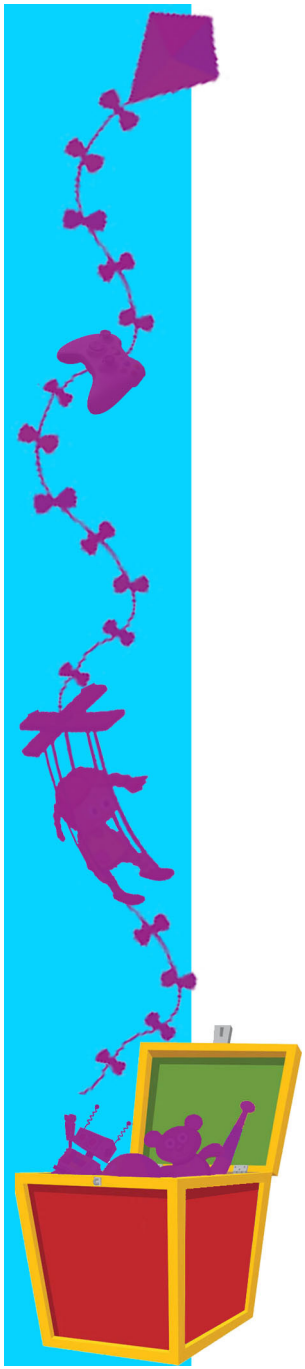
Imagen 36. Xbox 360.



Imagen 37. Wii



** http://www.ralphbaer.com/video_game_history.htm. En Línea (Consultado el 13 de Mayo de 2010)
http://www.thegameconsole.com/ En Línea (Consultado el 13 de Mayo de 2010)
http://www.slideshare.net/guest791260/historia-de-los-videojuegos En Línea (Consultado l13de Mayo de 2010)



la actualidad el negocio juguetero mueve miles de millones (…) en todo el mundo, grandes multinacionales controlan la mayor parte del mercado a través de costosas campañas publicitarias a escala mundial." (García-Hoz, 1997: 11). La producción de juguetes se ha ampliado y complejizado considerablemente por la variedad de diseños sofisticados. Juguetes universales como la muñeca, medios de transporte, pelotas, trompos, animales, etc. han cambiado considerablemente su estética para volverlos atrayentes al consumo. A esto se suman una serie de nuevos objetos electrónicos como computadores, Mp3, Mp4, juegos on-line, consolas de videojuegos, objetos que se caracterizan por captar precipitadamente la atención de todo público, ya sea por las funciones que poseen, por su diseño estético o por la fascinación que produce manejar y dominar un aparato que trasciende el espacio real para sumergirse en un espacio virtual lleno de misterios y desafíos*** .

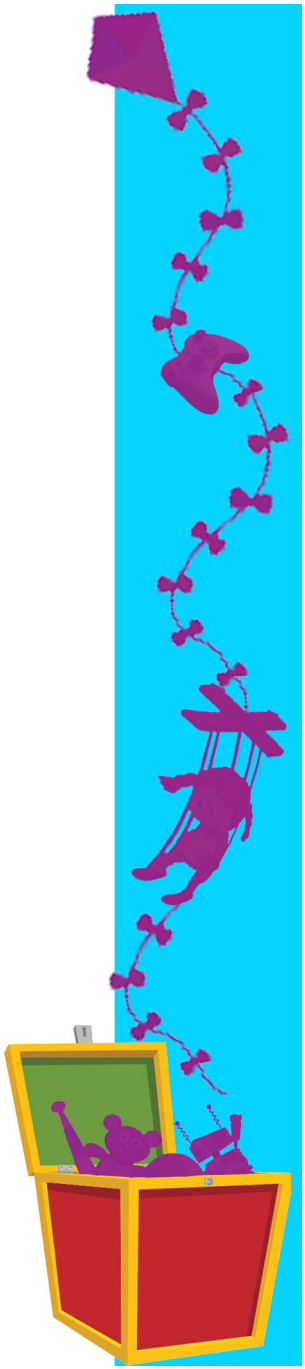
*** Hablamos, en palabras de Mendizábal, del "nuevo comportamiento cultural imperante basado en la simulación de lo real y la imaginación de escenarios de nuevas socialidades" (Mendizábal, 2004:14).

2.1 Entre dispositivos

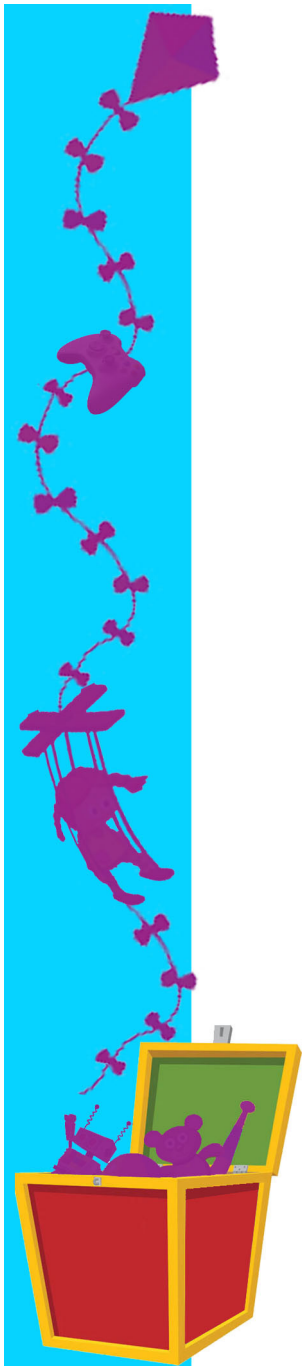
Hoy por hoy el ser humano se ve afectado por la evolución tecnológica que no se detiene y que cada día es más rápida en su desarrollo. El individuo tiende a sumergirse progresivamente en esta red con una supuesta conciencia de los efectos que alcanza el desarrollo tecnológico y el concomitante efecto sobre los juegos tradicionales. Pero la red de efectos y relaciones va más allá de lo que puede pensar el hombre en su cotidianidad, se trata de un sistema de recordación y un recurso de memorización que tiene presente las actividades y acciones que nos definen como sujetos* . Ahora bien, la tecnología, con dispositivos como las calculadoras, archivos de corrección de textos, números telefónicos, entre otros, excluye algunas acciones de memorizar y, con ello, deja consigo una amnesia en el individuo contemporáneo.

De esta indagación se nutre el discurso creativo de mi proyecto *¿Dónde está la pelota?* En él me permito ubicar el núcleo de tensión temática en lo que actualmente simboliza el desplazamiento de los juegos tradicionales.

La lógica de la interacción con los videojuegos ha generado que el individuo se halle atrapado, gustoso, en una "cápsula". No necesita interactuar con otra persona para poder iniciar un juego pues el otro ha sido remplazado por la máquina. De este modo, el ser humano ha perdido esa acción psico-social con



* "En los juegos se produce una identificación con la comunidad, al ser transmitidos de generación en generación de manera idéntica, siguiendo una pauta y una misma estructura y desarrollo. El niño desarrolla su sentido de pertenecía cultural y social mediante el juego en una perfecta interacción entre comunicación y creatividad. (López , 2006: 135)



los demás, que en los juegos tradicionales era indispensable. En estos la interacción con los demás es necesaria para acordar mutuamente las reglas y comportamientos del juego; los límites del esparcimiento coincidían con los límites de la imaginación del niño de acuerdo a las necesidades del momento.



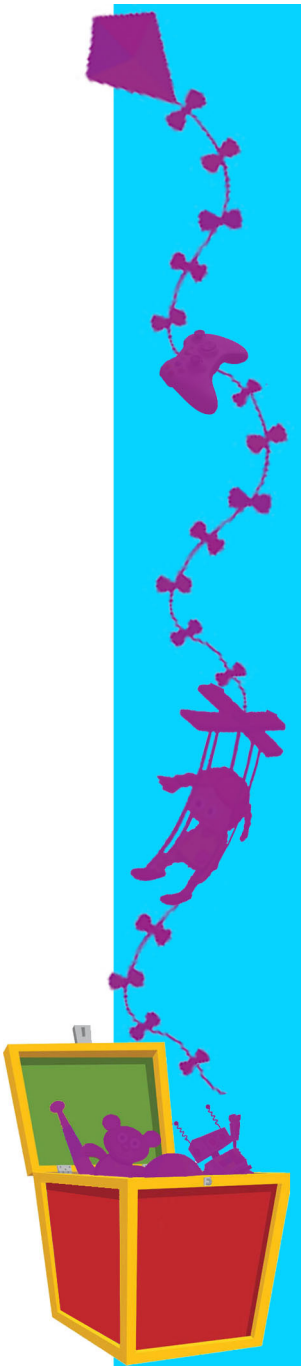
Imagen 38.
Tamagotchi, mascota virtual.

En la actualidad los límites han sido impuestos por el creador del videojuego, aunque se pregonen las ilimitadas posibilidades de los videojuegos. Un ejemplo relativamente reciente de esto es el *Tamagotchi*; una mascota virtual que, sin importar el cuidado que se le tuviese (darle la comida, aplicarle una inyección si estaba enfermo, darle cariño, etc.), estaba destinada a morir después de que cumpliera el tiempo de programación. Por lo tanto, las reglas que el programador incluía en dicha mascota restringían en cierta medida el juego imaginativo.

"La incidencia de la industria, el mercado, la publicidad en el ámbito cotidiano, convierten a la infancia creadora en infancia objeto de consumo. La expansión de fenómenos de globalización y transculturación invaden los confines del planeta imponiendo valores y costumbres foráneas para el alma infantil. El mundo adulto y familiar también cae en la red de consumo, la impaciencia, la intolerancia, la agresión e irritación, el reemplazo inmediato, el aburrimiento, la soledad física y emocional, el estrés, la depresión, el sedentarismo son flagelos de esta época. Por un lado la infancia

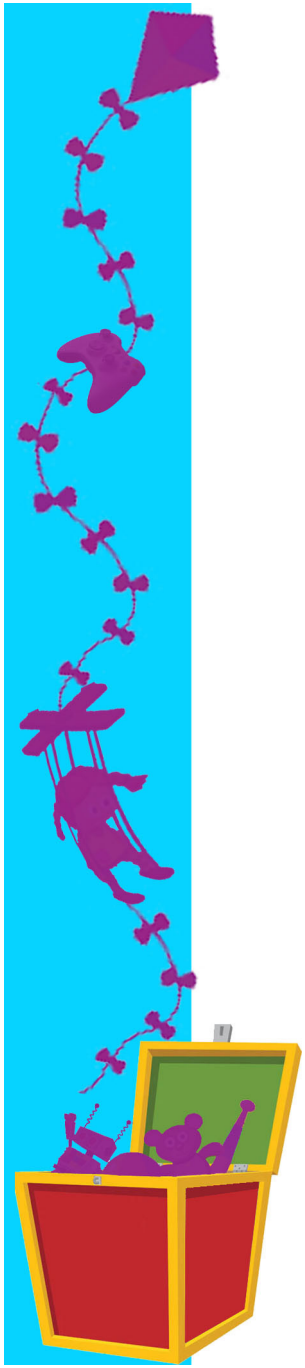
accede a nuevos medios que le otorgan destrezas increíbles a nivel intelectual, y por otro lado, aparece el caos y el vacío existencial apropiándose de la escena social" (Ridao, 2008: 8). Como puede advertirse, la familiaridad que actualmente se vive con los elementos tecnológicos (videojuegos) es cada vez más intensa, sin importar el estrato socio-económico o la edad** . Sin embargo, se trata de una familiaridad "imperceptible" al individuo, por cuanto ha sido expuesto anteriormente a una permeabilización visual y tecnológica en su cotidianidad. Las actividades habituales, de algún modo, se tergiversan y ello va repercutiendo en la transformación cultural*** .

Paralelamente a la incursión de la nueva tecnología del entretenimiento, comenzaron a surgir algunas preocupaciones acerca del significado e implicaciones del lenguaje que los nuevos objetos aportan. Se señaló que, por una parte, los niños aprendían rápidamente a operar con destreza esta tecnología pero, por otra, se presentaban efectos desfavorables, como cierto grado de aislamiento y sedentarismo, producido porque la actividad física y motriz no se hacía necesaria (el control y agilidad dependía de la mano). Sin embargo, cabe señalar que las consolas de videojuegos evolucionaron y, con la llegada de novedades como el *Wii*, permitieron mayor movimiento en el jugador. Si bien estos objetos electrónicos promueven nuevas habilidades de pensamiento y capacidad intelectiva, también suscitan la disminución de valores socio-culturales, empobrecimiento de la comunicación,



** "En buena medida, el espacio dedicado al entretenimiento es atrapado por los soportes electrónicos que ejercen sobre los sujetos de todas edades un atractivo especial."(Esnaola, 2006: 61)

*** "Después de intentar la integración nacional a partir de mitos nacionales, los medios entran a cumplir un papel fundamental en el cual se convierten en el dispositivo más poderoso de transformación cultural al constituirse en mediadores de heterogeneidad, trama de imaginarios que se configuran desde lo local y lo global". www.revistapym.com.co (20 de mayo de 2009)



afectividad y de encuentro, pues el individuo no se ve obligado a interactuar con el otro (Ridao, 2008). Como se advierte hoy, es difícil escapar a la evolución tecnológica ya que ésta se encuentra en la mayoría de los campos de acción del ser humano; pero tampoco se puede negar que la arremetida de la evolución tecnológica desplaza y afecta los modos de desarrollo de la humanidad.

Uno de estos modos de la actividad humana, de gran importancia, es la acción de jugar, ya que le provee muchas herramientas psicológicas, sociales y culturales para su interacción en la sociedad. Como apunta García-Hoz:

"*En cualquier sociedad y momento histórico el juguete tiene la función de ayudar en la formación de los niños y las niñas, de contribuir a su enculturación y de facilitar a los más pequeños el proceso de interiorización de valores esenciales de la sociedad en que viven. A través de los juegos y el uso de juguetes los niños y las niñas van preparándose para desempeñar con naturalidad y eficacia el papel que la sociedad les tiene reservado; aprenden a comportarse (…)*" (1997:11).

Cabe señalar que existen varios juegos que no necesitan de juguetes, como lo son las escondidas, encantados, la lleva de colores, etc. los que se desarrollan por medio de la acción de un grupo de niños, los cantos y la actividad física motriz. Como lo plantea López "*Otros juegos infantiles (…) desarrollan habilidades psicomotrices, se refuerzan valores colectivos y los individuos construyen su identidad socializándose en los roles que deben desempeñar en el futuro como adultos. Jugar es aprender, y el*

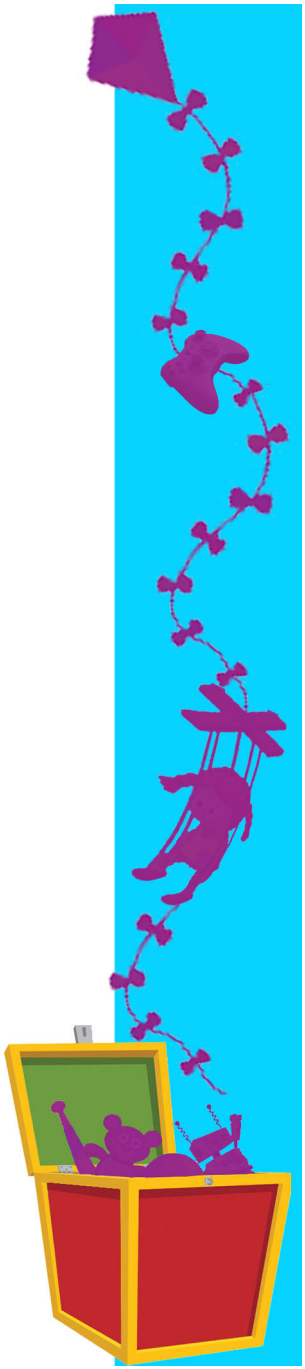
aprendizaje (…) comienza desde los primero años de infancia cuando (…) imitan a sus mayores, recreando un mundo que observan atentamente, con sorpresa y con admiración" (2006:135)****

.

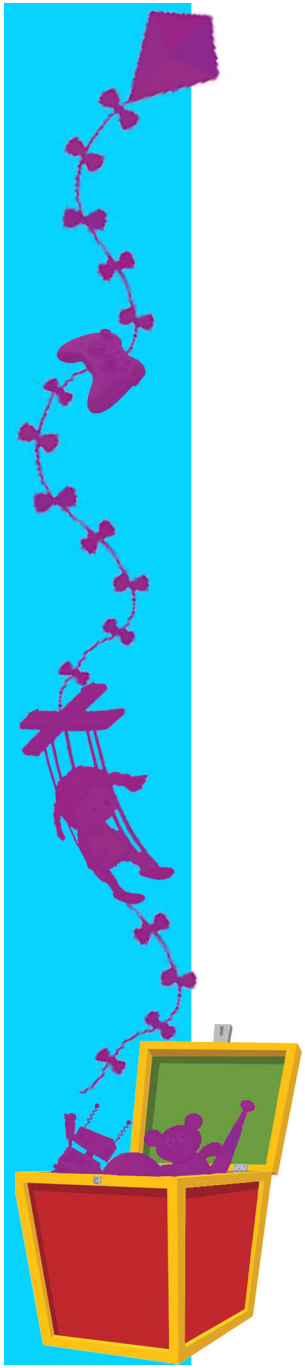


Imagen 39. Guitarra, Guitar Hero.

En la actualidad el juego se hace presente en juguetes que han cambiado su condición de funcionamiento y estética, en relación con los de generaciones anteriores, dejando de lado ciertos materiales para dar paso a una tecnología audiovisual, eléctrica e informática. Pasar demasiado tiempo ante la pantalla han modificado la forma de desarrollar los universos de fantasía que intervienen en el desarrollo emocional de los niños, adolescentes y jóvenes y ha afectando de algún modo la interacción de la persona con su entorno real. Aunque en algunos casos estos juegos estimulan



**** Podemos complementar esta idea trayendo una reflexión de Dolto: "Desde los dos meses y medio o los tres (…) la actividad lúdica de las manos, de las miradas, de las sonoridades audibles y moduladas de un niño (…) con su madre, su padre, sus familiares hace que su rostro se ilumine (…) Sus primeros juguetes son los objetos que se meten en la boca, arroja y encuentra (…) para lamerlos, después manipularlos hasta (…) que los arroja con alegría (…) recuerdan estas primeras técnicas lúdicas (…)"(2000: 140).



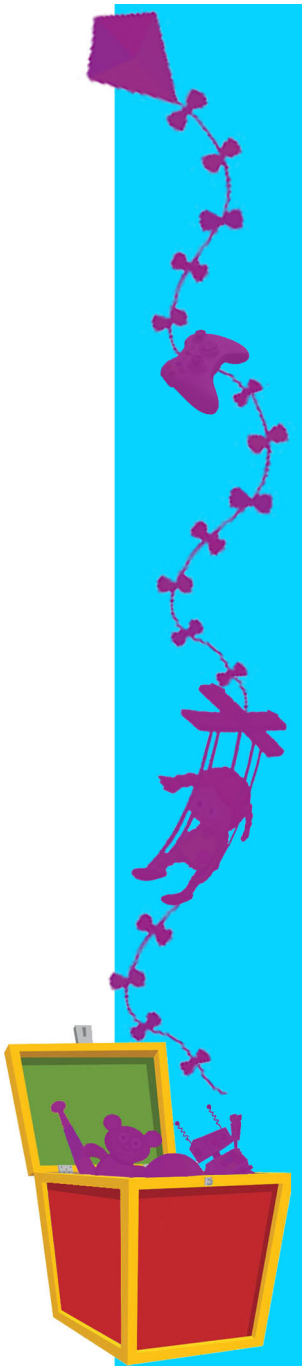
la mente, dejan de lado la motricidad e interacción con su entorno; no por jugar *Guitar Hero* el jugador sabe tocar la guitarra al derecho y al revés. Es como un arma de doble filo en el público infantil, pues el niño es más activo al desarrollar habilidades mentales; inclusive, su capacidad de razonamiento, en comparación con un niño de hace veinte años que no contaba con esta tecnología, es muy superior.

A pesar de ello, se nota un desplazamiento de la socialización y algunos aspectos de su desarrollo motriz. Las palabras de García-Hoz pueden ser ilustrativas al respecto:

"*Otros cambios que son apreciables en la sociedad industrial quedan fielmente reflejados en el mundo lúdico infantil y también en sus juguetes; así, los avances tecnológicos (…) o los electrodomésticos permiten un mayor nivel de confort en el hogar y fuera de él, traducido en un descenso del trabajo físico. Los juguetes reproducen todas esas comodidades, al mismo tiempo que el ocio de los niños tiende a hacerse más pasivo (…) tiene la utilidad de poner al alcance del niño todo un universo (…) en que enfrentarse a imaginarios enemigos o un campo de futbol en el que puede librar competidos partidos sin cansarse ni soltar una gota de sudor*" (1997: 12).

Es así como el videojuego se ha convertido en un nuevo lenguaje cultural de la sociedad contemporánea, ocupando un espacio amplio en la cotidianidad del individuo que, de vez en cuando, es reafirmado con la aparición física de los personajes principales del juego electrónico, incrementando así las posibilidades de proyección en el campo de interacción real con el niño.

El apogeo del videojuego se hace presente en variedad de formas, tratando así de no dejar espacios vacios en lo virtual ni en lo real, creando una interacción continua del jugador con el juego. El crecimiento de la industria de las consolas de entretenimiento y el interés del consumidor por adquirirlas ha traído consigo varias consecuencias en otras compañías productoras de juguetes. Un caso puntual es el mercado dedicado a las muñecas, que se ha visto fuertemente afectado dado que las niñas a una edad promedio de siete años están dejando de lado las muñecas por los nuevos artefactos electrónicos (videojuegos, computadores, reproductores musicales, etc.). Los fabricantes han tomado cartas sobre el asunto para mantenerse en el mundo económico y su estrategia ha sido aumentar el tamaño de la muñecas a cuarenta y seis centímetros, pues la nueva dimensión permite mayor interactividad de la niña con el juguete: puede someter el juguete a actividades de acompañamiento como el sentarla a su lado sin que ésta se pierda. Las muñecas anteriores, por su tamaño menor a treinta y siete centímetros dejan de ser tan interesantes para las niñas. Algunas de las nuevas muñecas contienen atuendos para que sus adquiridoras luzcan como ellas; también incluyen nuevos rasgos más enfocados hacia la pre-adolescencia dejando de lado los fisonomías usuales de bebes o los de una mujer adulta, como en el caso de la Barbie. Los productores han implementado nuevos cambios en este juguete enfocado para las niñas buscando generar mayor perdurabilidad en el juego de las infantes, pretendiendo que el abandono de la muñeca no sea tan precipitado sino que sea una acompañante hasta la pre adolescencia .



Con todo y lo anterior, se puede percibir cómo una forma de jugar relativamente nueva ha generado desplazamientos en las personas, que van desde su individualidad hasta desplazamientos en lo social. De este proceso no escapan algunos juguetes que

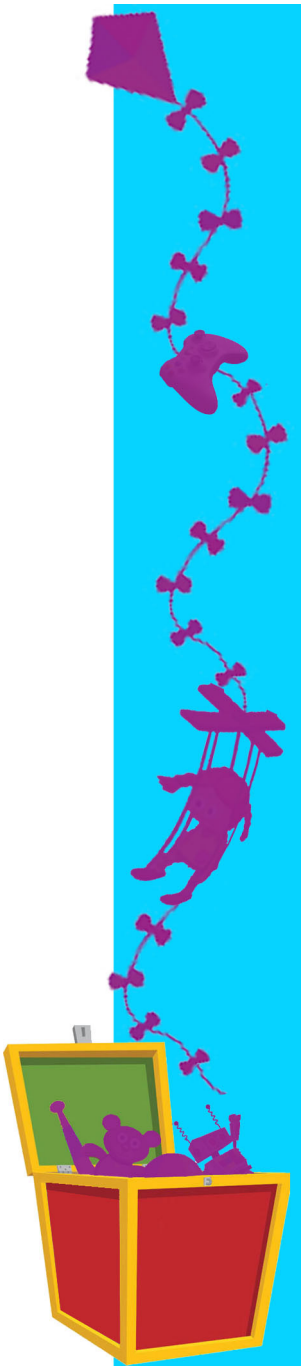


Imagen 40. Volante Fiesta de niñas y niños. Desfile metropolitano de comparsas. Octubre 31 de 2010.

han acompañado al ser humano desde antaño. Últimamente se puede percibir un halo de preocupación por cómo los videojuegos y la tecnología ha trastocado el mundo en el que se desarrolla el humano; y se ha pretendiendo, de alguna manera, traer un recuerdo de los juegos que se jugaban antes de que fuese tan común encontrar las consolas de entretenimiento en cualquier hogar. Es importante no olvidar los juegos que acompañaron varias generaciones de los que hoy son adultos, ya que con ellos se dieron grandes momentos de diversión, interacción e imaginación, ayudando a superar obstáculos, a reconocer roles, normas y reglas. Todos estos componentes hacen parte del juego físico, que no se reduce a la acción del correr o atrapar, sino que también incluye la de coordinar con el otro, explorar, curiosear, inventar, sentir, satisfacción y alegría.

3. EL MEDIO

La representación ha sido una necesidad desde los comienzos de la humanidad. La descripción grafica de las actividades físicas, permitía enseñar a sus compañeros, por medio de los dibujos, cómo cazar o efectuar rituales. De hecho, este empleo de la representación ha estado presente en todas las civilizaciones; por ejemplo, las culturas antiguas ilustraban las formas de vida de sus jefes o los ritos que realizaban. Con el pasar del tiempo el hombre y su desarrollo en las actividades agropecuarias, que implicaban una mejora del nivel de vida, se renovaron los sistemas de comunicación. La relación entre la imagen y la experiencia religiosa fue muy frecuente, pues a través de ella el ser veía simbolizado lo divino en el campo terrenal, trayendo consigo un entendimiento por medio de imágenes que pasarían a ser símbolos e iconos culturales.



En el renacimiento surgen nuevas formas de percepción de lo real. La dimensión anatómica y la perspectiva, como representación de las tres dimensiones en el espacio y su ilusionismo del volumen ante el ojo humano, suplantan la realidad a los ojos del espectador, producen un efecto llamado "trampantojo", (en francés Trompe l'oeil, que significa engañar al ojo). La utilización de esta técnica trata de provocar en el asistente confusión entre elementos pintados y elementos reales; la finalidad pictórica consiste en provocar la sensación de existencia de objetos que, en realidad, están pintados, por medio de un "engaño momentáneo" (Imagen 41). Esta perspectiva contribuye a reforzar y extender la sensación de realidad en el espacio real. El progreso exige tratar con gran exactitud este tipo de pinturas pues es la que permite aumentar su efecto de realidad. Durante esos tiempos era común que el

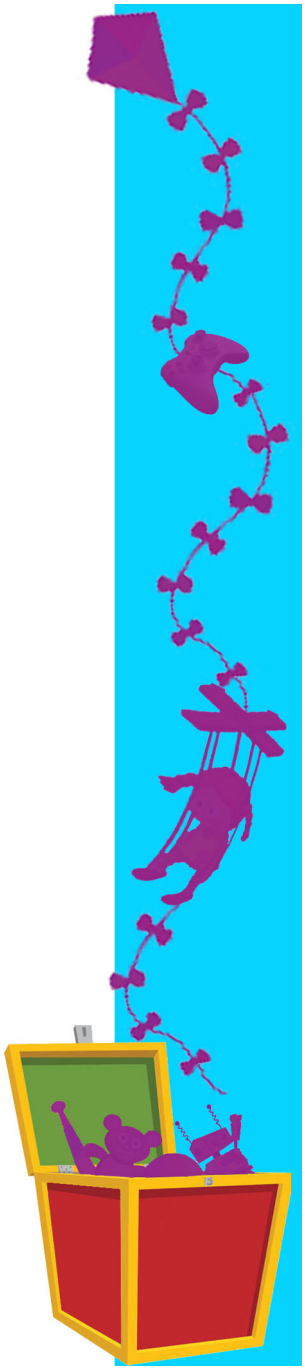


Imagen 41. Escapando a la crítica. Pere Borrell del Caso.

artista representara el mundo que veía, lo cual cambiaría con la llegada de la Revolución industrial. Hacia el siglo XVIII los trabajos en cadena influyen en la replicación de obras de arte, lo que llevaría al individuo a dejar la representación como medio de reproducción del mundo visto, y a volcarse hacia un mundo más interior, en el cual el expresar estaba a flor de piel.

Como consecuencia del progreso de esta época y de comienzos del siglo XIX llegaron otros medios como la fotografía que permitía mostrar una mayor rapidez y precisión en la reproducción. Mediante una cámara se lograba obtener varios de los efectos propios de la pintura y, por consiguiente, pasa a ser un sistema efectivo en la reproducción de imágenes, atrayendo masas a su entorno y dejando relegado el medio pictórico. De igual manera, desde mediados del siglo XX el impacto de la informática ha proporcionado nuevos medios de soporte y formato digital, permitiendo efectos que antes eran sólo realizados por un gran maestro, haciendo del arte de hoy una expresión hibrida de materiales virtuales y físicos.

Por consiguiente, desde este punto de percepción sobre cómo la tecnología se camufla en los intereses y desarrollos psico-socioculturales del individuo (como también se hace evidente en los juegos tradicionales), tomo el espacio pictórico como una herramienta que me permite develar, de una u otra forma, esta situación "inherente u oculta" en la cotidianidad; retomo imágenes de sujetos manipulando controles de mando, hallados en el novedoso mercado de las consolas de videojuegos, que asedian el día a día del individuo. Estos artefactos son la representación de algunas realidades –como el juego- y enlazan con ciertos objetos habituales propios del juego tradicional.



3.1 Descripción de la obra: ¿Dónde esta la pelota?

A continuación presentaré una breve explicación de cada juego representado, así como del contenido de mi obra. En mi proyecto *¿Dónde está la pelota?* se tomarán tres juegos tradicionales que estuvieron presentes en mi infancia.





Imagen 42. Yermis.

En primer lugar, el *Yermis** , juego tradicional de Colombia jugado normalmente en parques, calles y zonas verdes, en el cual se mezcla el béisbol y el juego "ponchados". Los elementos utilizados en el juego son un bate o palo, una pelota y diez tapas. Se juega entre dos equipos y no hay límite de integrantes. Un equipo debe "ponchar", y el otro trata de evitar ser "ponchado" mientras trata de armar la torre de tapas que con antelación fue derrumbada. Hay dos formas de terminar el juego: cuando todos los jugadores del mismo equipo que trata de armar la torre son ponchados; cuando logran armar la torre completa y gritan ¡yermis! En cualquiera de estas dos situaciones se comienza el juego de nuevo.

* http://jugarjuegos.floguis.com/2009/04/jugar-yermis-juegos-infantiles-yermis.html

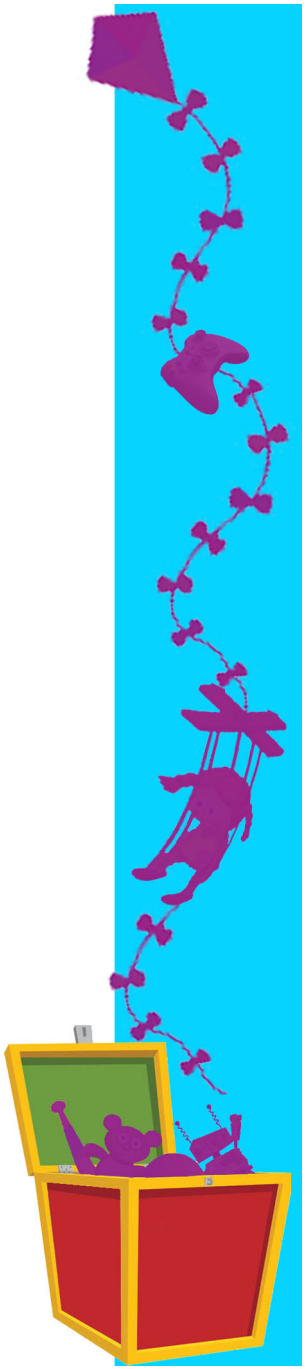


Imagen 43. Saltar Lazo.

En segundo lugar, *saltar el lazo*** o *cuerda*. Actividad practicada por niños y/o por deportistas, consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar para que ésta pase debajo de los pies y sobre la cabeza. Se puede jugar de modo individual (una persona hacer girar la cuerda y salta), o por tres o más personas, (dos personas rotan la cuerda mientras que una tercera salta). Esta actividad a veces es acompañada

por canciones cortas, o simplemente se salta aumentando la velocidad de la cuerda para así darle un mayor grado de dificultad.

Por último se tomará el juego del *yas, jacks* o *matatenas**** . Se juega sobre una superficie lisa, dura y plana. Es común que se juegue sobre el piso o una mesa. Los elementos necesarios son un conjunto de yas (diez figuras que se asemejan a un asterisco tridimensional) y una pelota pequeña que rebote. Una o varias



** http://es.wikipedia.org/wiki/Saltar_la_cuerda

*** http://zoilitabolarte.blogspot.com/2009/08/yases-un-poco-de-historia.html



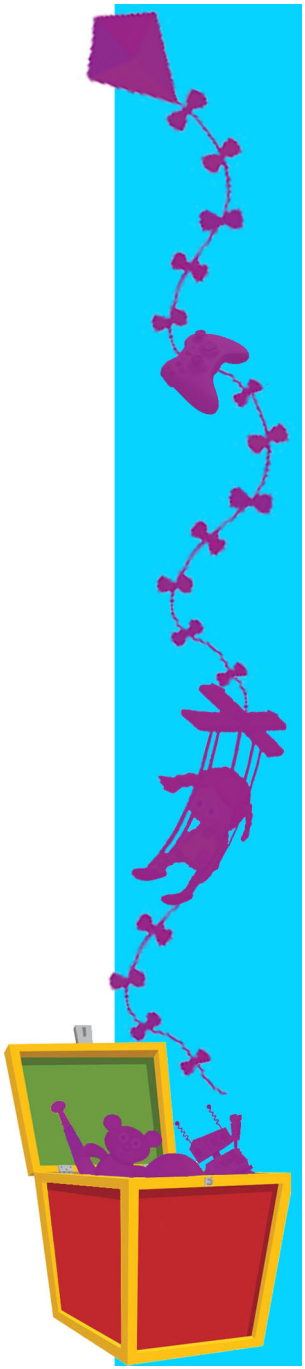
Imagen 44. Jacks o Yas.

personas realizan el juego y en su desarrollo emplean una sola mano. El grupo de yas se deja caer de una altura aproximada a treinta centímetros o es arrojada ligeramente sobre el piso o la mesa, de modo que queden al alcance del participante. La posición que tomen las piezas al dejar de moverse será muy importante, pues determina el grado de dificultad del juego. Con la pelota en una mano, desde una altura cómoda al jugador, la pelota se deja caer sobre la superficie horizontal; en cuanto la pelota deja la mano del participante, el mismo tomará una de las piezas con la misma mano y enseguida atrapará la pelota con la misma mano. Sólo es permitido un rebote de la pelota durante cada ciclo de recolección de piezas. Se continuará hasta que pierda la pelota o se fracase en tomar la figura. Otra manera de jugar es arrojar la bola e ir acumulando las piezas en cantidades consecutivas; por ejemplo, después de rebotar la pelota, capturar una, luego dos y así sucesivamente hasta que se terminen todas las piezas.

He decidido tomar un objeto, símbolo y representante, de cada juego escogido. En el caso del "*Yermis*" se tomarán las tapas, en el juego del yas serán los asteriscos y, finalmente, el lazo será el objeto tomado del juego que lleva su mismo nombre.

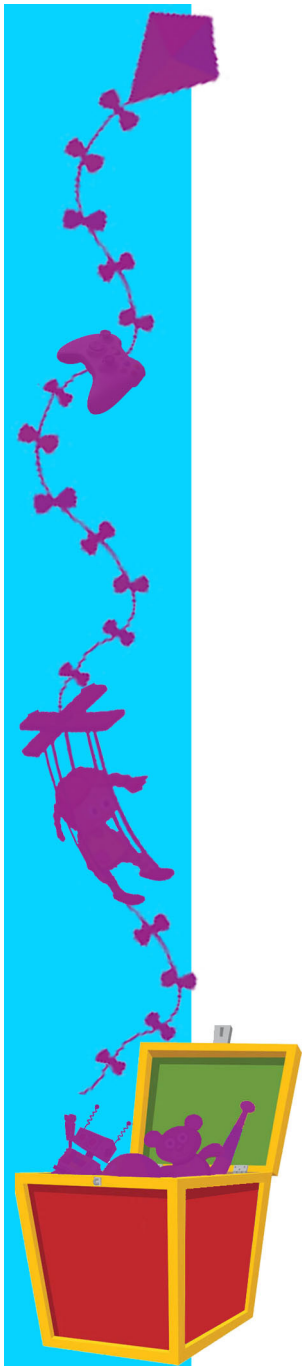
En cuanto a la escala he decidido ampliarla para darles mayor notoriedad a las piezas que corresponden a cada juego, de modo que sean de fácil visualización por el espectador.

Describo ahora el medio pictórico. La obra se compone de 8 imágenes pintadas en acrílico por planos de color sobre un fondo monocromático**** . Con este último se busca enlazar las imágenes entre sí y destacar el sujeto que se encuentra dentro del mismo. Uno de los cuadros tiene un fondo en el que se intercalan cuadrados de color azul tratando de evocar o sugerir una alfombra infantil. Las pinturas de los infantes se encuentran en un movimiento fijo, y varios de ellos tienen en sus manos el control del Wii***** que viene a reemplazar uno de los elementos representativos del juego tradicional. Los cuadros y los objetos estarán distribuidos y configurados en el espacio para así conformar mi proyecto en escena. Un intento de reexpresión. Ahora, sobre esta escena pretendo que se desarrolle un juego visual con el observador. Se trata de una versión muy particular del juego "Ponchados". Al interior de cada uno de los cuadros del juego de Yermis se encuentra la imagen de una pelota; es una imagen camuflada, oculta a una mirada superficial, y cuya tonalidad



**** Se utilizará la siguiente gama de colores: el amarillo, relacionado con la alegría, energía, creatividad, y felicidad; y el azul, que se relaciona con la estabilidad y la armonía. Lo anterior basado en el significado de los colores.

***** Wii es una consola creada por Nintendo, sus controles son inalámbricos, no son necesario los cables y, además, recibe y trasmite el movimiento del jugador al videojuego.



varía según el punto de vista adoptado por el observador. El juego consiste en que el observador logre adoptar la perspectiva adecuada que le permite descubrir la imagen de la pelota en cada una de los cuadros. Para encontrar estos puntos de vista adecuados el observador contará con la ayuda de un instructivo que lo guiará por los diferentes cuadros. El observador logrará "ponchar" al personaje del cuadro al descubrir la pelota oculta.

3.2 Especificaciones técnicas

2 cuadros 2.00m de alto x 82cm de ancho
2 cuadros 2.00m de alto x 85cm de ancho
2 cuadros 2.00m de alto x 86cm de ancho
1 cuadro 1.40m de alto x 87cm de ancho
1 cuadro 1.36m de alto x 2.00m de ancho
1 cuadro 1.15m de alto x 2.20m de ancho

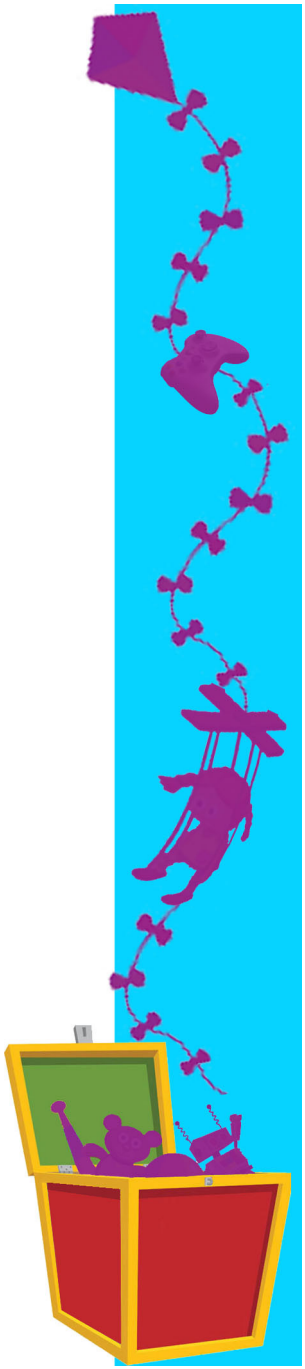
10 tapas de 5cm de alto x 20 cm. Aprox. de ancho
10 asteriscos de 15cm x 15cm Aprox.

3.3 Aclaratoria del montaje

Los colores en los cuadros son usados como conector cromático.

Las piezas relacionadas con los juegos tradicionales (las tapas, el lazo y los asteriscos del yas) tendrán una escala diferente a la original. Se tratara de que el material sea lo más parecido al original en que se encuentran las piezas.

En una primera obra se encontrarán 6 cuadros con fondo amarillo en los cuales se hallan niños en acción fija y ubicados de la siguiente manera: Un cuadro contendrá un niño que sostiene un control de Wii (consola de videojuego inalámbrica) e irá ubicado solo en una pared. En frente de él se ubicarán otros cuatro cuadros en los que se encuentran niños corriendo. También se colocará uno donde un infante está en posición de recoger* algo; en este caso irán frente a la pintura unas tapas de lámina pintadas. Toda esta composición busca representar el juego del Yermis: el primer cuadro hará de ponchador, los otros cuatro de ponchado, y el último de estratega para poder salvar el juego. En la segunda obra de color azul irán dos niños sosteniendo cada uno controles de Wii, simulando la interacción que se tiene en un videojuego real con otra persona. Además, estarán unidos por un lazo sirviendo así para reflejar el juego del saltar el lazo. Estos cuadros irán uno seguido del otro en la pared. Por último, un solo cuadro en el cual se representa un niño cruzado de piernas sobre cuadros azules, apuntando con su control de Wii unas fichas de yas (juego que consta de una pelotica y 10 asteriscos). El cuadro se dispondrá sobre el piso; dentro y fuera del cuadro irán puestas los 10 asteriscos que hacen parte del juego.



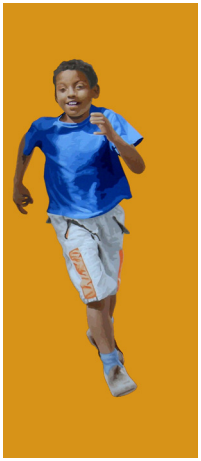
* Cuadro fragmentado en 5 piezas.

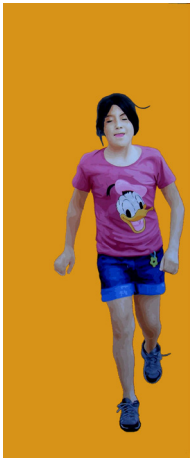
3.3.1 Imágenes: ¿Dónde está la pelota?

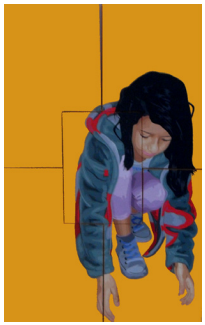
Yermis.





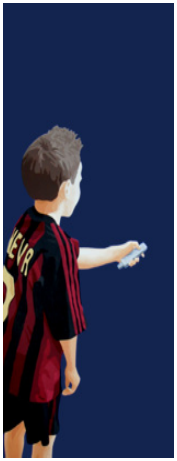


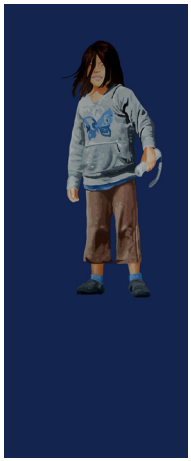






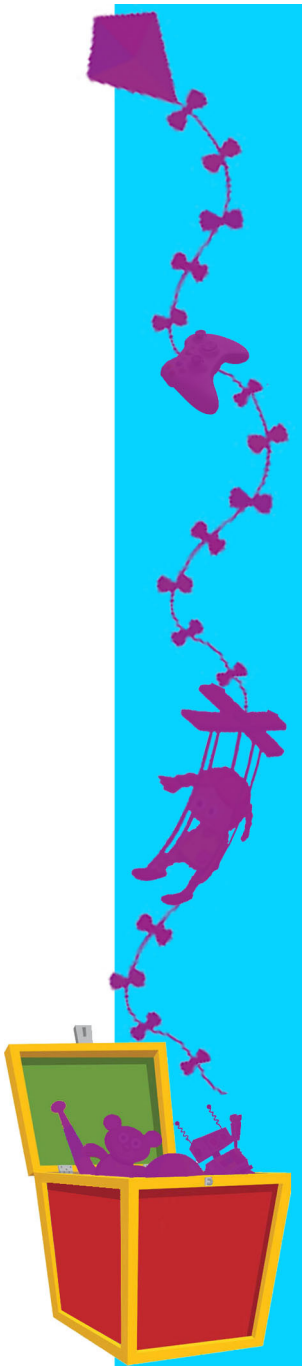
Lazo





Yas o jackies



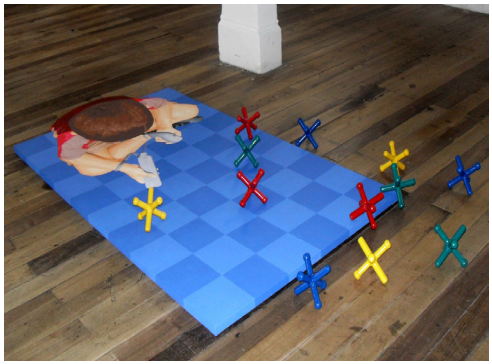


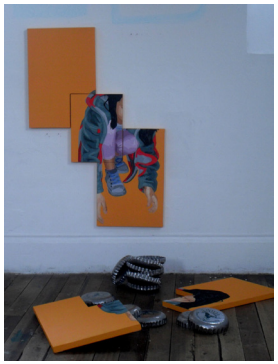
Imágenes Montaje









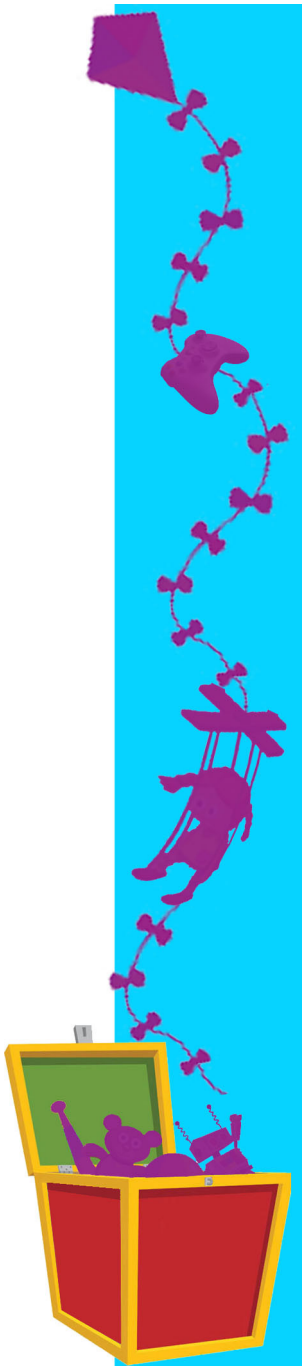




4. REFLEXIÓN FINAL

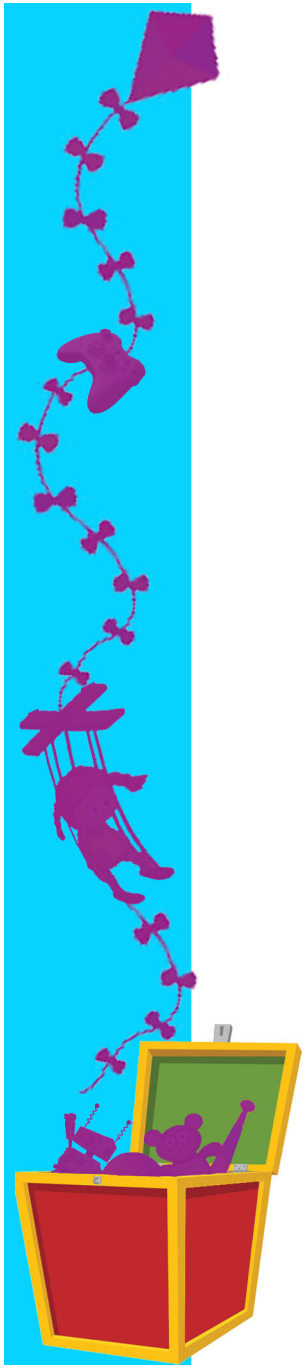
La humanidad, desde sus inicios y sin importar las dificultades, ha jugado. Lo ha hecho como acción de recreación, diversión y disfrute, desarrollando acciones físico-mentales, estimulando efectivamente las habilidades y destrezas del ser. El juego es y ha sido una actividad inherente y necesaria para los seres humanos. Ha teniendo una gran importancia en la esfera social, puesto que permite conocer ciertas conductas sociales. A su vez es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas* , de una forma gustosa, voluntaria, ejercida dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, sin sentir obligación de ningún tipo, ya que es de libre escogencia el querer jugar o no acompañado de un sentimiento (tensión, alegría, etc.), fundando así exploraciones y cuestionamientos. Por otra parte, el individuo ha aprendido a relacionarse con el ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. El juego es una realidad sociocultural. No sólo es una forma de diversión sino también una manera de aprendizaje a través de la cual los niños inician la confrontación de situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

El juego ha sido de gran importancia en el ser humano y su desarrollo; fruto de su dinámica se generan fenómenos tan significativos como el progreso psicológico, social y cultural, la creatividad, la indagación, los retos y nuevos planteamientos del sujeto. El juego** puede ser comprendido como una función simbólica



* Con el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos.

** Los juegos son considerados como parte de la experiencia humana y están presentes en todas las culturas otorgándole un carácter universal, es decir, que los niños de todas las culturas han jugado siempre.

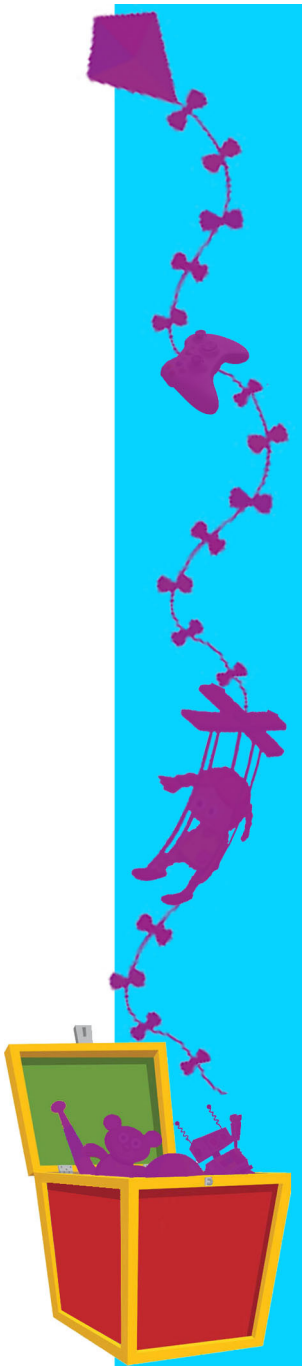


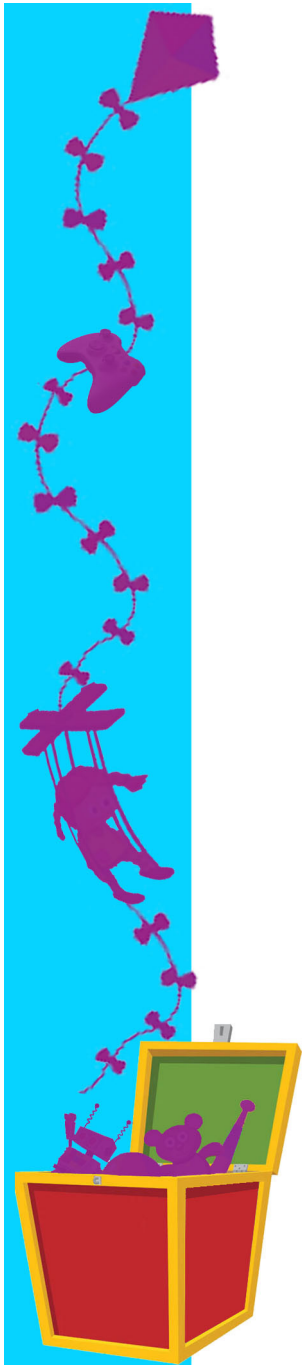
en la que interviene la capacidad de hacer servir símbolos y signospara crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad. Se efectúan desde la simpleza de los silbidos, las palmas o los susurros, y van hasta la complejidad de tener que manipular artefactos. Hoy, tal vez, esta condición en que se desplegaba el juego anteriormente se ha visto replanteada debido a la incursión de lo tecnológico en el mundo del entretenimiento y diversión del individuo. Por consiguiente, es importante rescatar el juego, de algún modo, a través de los imaginarios infantiles. Si antaño fuera desarrollado por los infantes ahora es movido por la tecnología que, con su modo de publicitar, ha creado una adicción y compulsión por el consumo, sumergiendo así al pequeño en sí mismo y haciéndole olvidar la creatividad, la espontaneidad y lo divertido que puede ser el jugar con el viento.

En el juego real o virtual el niño vive en una realidad que él mismo construye, ya sea individual o colectiva, y asumidas provisionalmente por el inventor. Estas realidades vívidas se construyen con materiales no táctiles (pasión, razón, alegría etc.), aunque cabe anotar que en el caso de los juegos virtuales se hace necesario un artefacto que, de por sí, tiene un precio en el mercado, mientras que el juego fundado en la creación, no requiere del factor monetario. Sólo basta tener la suficiente imaginación y creatividad para hacer de una simple piedra o una caja de cartón el mejor carro. Se gesta así la posibilidad de fantasear y romper con las fronteras de lo real y lo cotidiano.

Listado de imágenes.

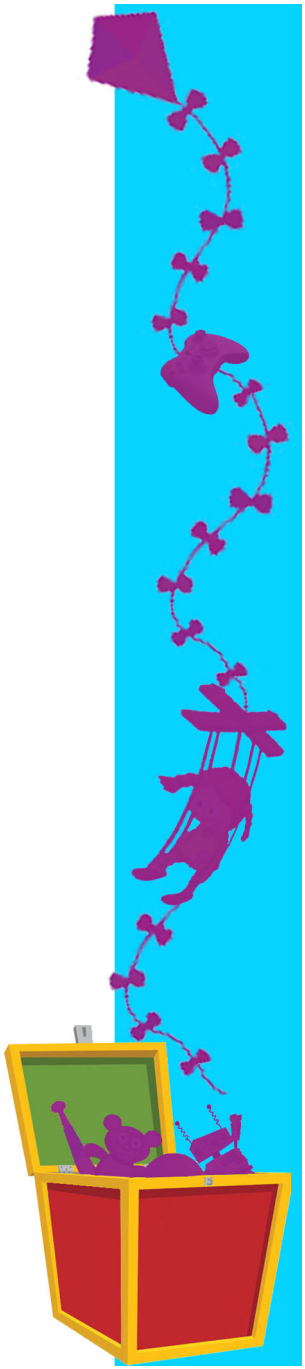
- Imagen 1. Gusa…ni…to. Acrílico sobre MDF. Andrea Rincón. 2005
- Imagen 2. Aun tengo un juguete. Fotografías Juguetes. Andrea Rincón. 2006
- Imagen 3. Soy un juguete. Dibujo Técnica mixta. Andrea Rincón. 2006
- Imagen 4. Encubierto. Acrílico sobre MDF. Andrea Rincón. 2007
- Imagen 5. Detalle Encubierto. Acrílico sobre MDF. Andrea Rincón. 2007
- Imagen 6. Elevando. Acrílico sobre lienzo. Andrea Rincón. 2008
- Imagen 7. Pico al aire. Acrílico sobre lienzo. Andrea Rincón. 2008
- Imagen 8. Cuadrito. Acrílico sobre lienzo. Andrea Rincón. 2008
- Imagen 9. Cables. Oleo sobre lienzo. Miltos Manetas. 2007 picasaweb.google.com/.../1ZdE4ixsVgXf1nrqxw6lQg
- Imagen 10. People involved with computers and videogames. Oleo sobre lienzo. Miltos Manetas. 2006 picasaweb.google.com/.../ajcUTXkNCwdtSQetKtVdEg. En Línea (Consultado el 20 de Mayo de 2010)
- Imagen 11. People involved with computers and videogames. Oleo sobre lienzo. Miltos Manetas. 2007 picasaweb.google.com/.../Rybaf9ikl6NVVpfenclNOA. En Línea (Consultado el 10 de Mayo de 2010)

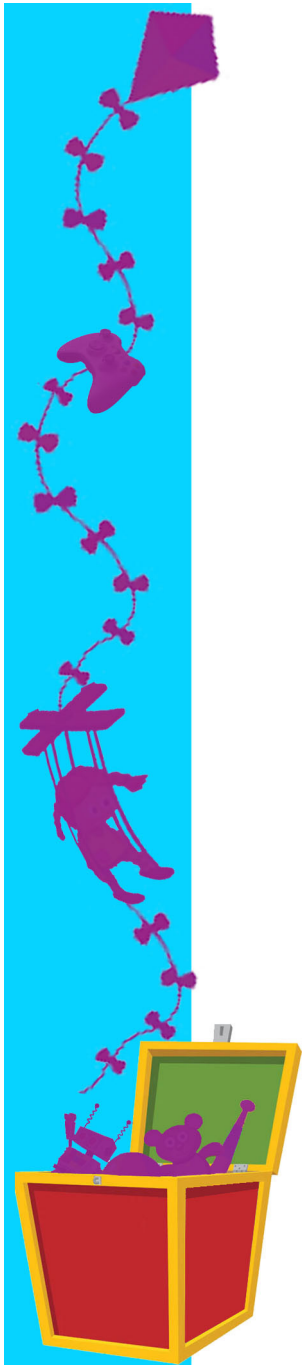




- Imagen 12. NO ONE WANTS TO PLAY SEGA WITH HARRISON FORD. Oleo sobre lienzo. Brandon Bird. 2006. http://www.brandonbird.com/sega_ford.html. En Línea (Consultado el 01 de Octubre de 2010)
- Imagen 13. Battle of the heroes. Oleo sobre lienzo. Brandon Bird. 2007. http://www.brandonbird.com/battle_of_the_heroes.html. En Línea (Consultado el 01 de Octubre de 2010)
- Imagen 14. Law & Order: An Adventure to Color! Brandon Bird. http://www.brandonbird.com/lno_color.html. En Línea (Consultado el 01 de Octubre de 2010)
- Imagen 15. Bandicoot Bouguereau. Crash Bandicoot, painted by Bouguereau. Imagen Digital. Worth1000.com http://fx.worth1000.com/entries/585201/bandicoot-bouguereau. En Línea (Consultado el 01 de Octubre de 2010)
- Imagen 16. Lara Croft and cupid. Love Power or Gun Power? Alessandro Allori's "Venus and Cupid". Imagen Digital. Worth1000.com. http://fx.worth1000.com/entries/585190/lara-croft-and-cupid. En Línea (Consultado el 01 de Octubre de 2010)
- Imagen 17. Battlefield-Night Watch. Imagen Digital. Worth1000.com http://fx.worth1000.com/entries/585160/battlefield-night-watch. En Línea (Consultado el 01 de Octubre de 2010)
- Imagen 18. Muñeca articulada marfil coloreado, segunda mitad s.II. (Imágen: Wikimedia Commons/Public Domain) . En Línea (Consultado el 31 de Octubre de 2010)

- Imagen 19. Juguete móvil de terracota con representación de un caballo con ruedas, y en la parte del morro del caballo vemos un agujero para poner una cuerda, para poder mover o arrastrar el juguete. s. IV d.C. Museo del Ágora de Atenas. (Imágen: Nanosanchez/Wikimedia Commons/Public Domain) . En Línea (Consultado el 31 de Octubre de 2010)
- Imagen 20. Escultura de una niña jugando a Tabas, año 130 - 150 d.C. Berlin, Antikenmuseum (Imágen de: MatthiasKabel/ Wikimedia Commons/Licencia de documentación libre GNU, versión 1.2 o cualquier otra/Creative Commons Genérica de Atribución 2.5/Creative Commons Genérica de Atribución/ Compartir-Igual 3.0) . En Línea (Consultado el 31 de Octubre de 2010)
- Imagen 21. Carro de hojalata. Juguete móvil de terracota con representación de un caballo con ruedas, y en la parte del morro del caballo vemos un agujero para poner una cuerda, para poder mover o arrastrar el juguete. s. IV d.C. Museo del Ágora de Atenas. (Imágen: Nanosanchez/Wikimedia Commons/Public Domain). En Línea (Consultado el 31 de Octubre de 2010)
- Imagen 22. Camión de hojalata. http://www.ecbloguer.com/carlosmunera/wp-content/uploads/2009/03/juguetes_navidad2.jpg 5. En Línea (Consultado el 31 de Octubre de 2010)
- Imagen 23. Robot de hojalata. http://us.123rf.com/400wm/400/400/18percentgrey/18percentgrey0905/18percentgrey090500016/4890177-robot-de-juguete-de-hojalata-aisladas-en-blanco.jpg. En Línea (Consultado el 31 de Octubre de 2010)

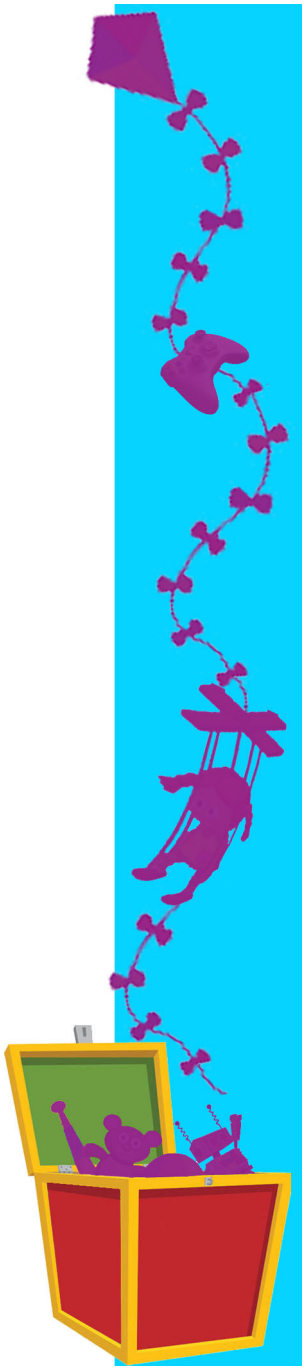


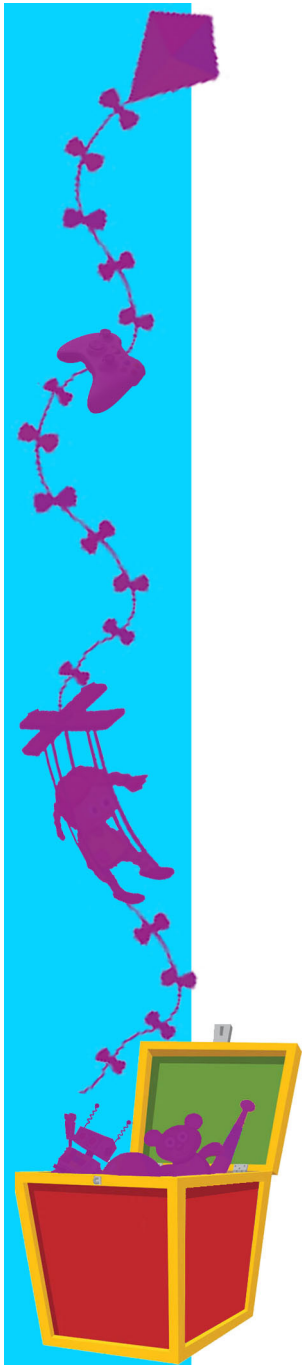


- Imagen 24. Propaganda Pinball Freshie. http://arcarc.xmission.com/Pinball/Web%20Archives/www.Marvin3m.com%20(Sep-08-2003)/www.ipdb.org/images/954/image-1.jpg. En Línea (Consultado el 01 de Octubre de 2010)

- Imagen 25. Nought and crosses u OXO http://www.arqueologames.es/portal/wp-content/uploads/Oxo.jpeg. En Línea (Consultado el 10 de Mayo de 2010)
- Imagen 26. Spacewar. http://blogs.zdnet.com/images/spacewar.jpg. En Línea (Consultado el 01 de Septiembre de 2010)
- Imagen 27. Detalle Juego Pong. http://cetraland.files.wordpress.com/2009/09/highscore-pong.jpg?w=468&h=351. En Línea (Consultado el 01 de Septiembre de 2010)
- Imagen 28. Flyer Promocional Pong 1973. http://www.pixfans.com/wp-content/uploads/2008/03/pong-1973.jpg. En Línea (Consultado el 01 de Septiembre de 2010)
- Imagen 29. Maquina Pong. http://images.eurogamer.net/assets/articles//a/8/7/4/3/4/a_med_Atari_PONG_Arcade_Machine.jpg.jpg. En Línea (Consultado el 01 de Septiembre de 2010)
- Imagen 30. Fox and Hounds. http://www.iggamecenter.com/images/info/foxh/2.gif. En Línea (Consultado el 11 de Octubre de 2010)
- Imagen 31. Magnavox Odyssey. http://www.bermuda.ch/balduin/blog/odyssey.jpg. En Línea (Consultado el 11 de Octubre de 2010)

- Imagen 32. Atari 2600. http://sp1.fotologs.net/photo/17/13/97/1980chentas/1228249861877_f.jpg. En Línea (Consultado el 11 de Octubre de 2010)
- Imagen 33. Nintendo NES. http://www.kozmica.com/wp-content/imagenes/nintendo-nes.jpg. En Línea (Consultado el 11 de Octubre de 2010)
- Imagen 34. Mario Bros, Sonic. http://img513.imageshack.us/i/sonic83.jpg/. En Línea (Consultado el 22 de Octubre de 2010)
- Imagen 35. Play Station 3. http://www.torrent-informatica.com/tienda-valencia/images/russ_playstation3.jpg. En Línea (Consultado el 22 de Octubre de 2010)
- Imagen 36. Xbox 360. http://www.neomanox.com/blog/images/XBOX360Elite.jpg. En Línea (Consultado el 22 de Octubre de 2010)
- Imagen 37. Wii. http://www.paraisoinformatico.com/images/categoria_nintendo_wii.jpg. En Línea (Consultado el 22 de Octubre de 2010)
- Imagen 38. Tamagotchi, mascota virtual. http://code.rancidbacon.com/images/tamagotchi-connection-2.jpg. En Línea (Consultado el 22 de Octubre de 2010)
- Imagen 39. Guitarra, Guitar Hero. http://www.blowii.com/wp-content/uploads/2008/06/guitar-hero-3-wii-a.jpg. En Línea (Consultado el 22 de Octubre de 2010)
- Imagen 40. Volante Fiesta de niñas y niños. Desfile metropolitano de comparsas. Octubre 31 de 2010. Adquirido el 31 de Octubre de 2010 en un vía de Bogotá, Colombia.





- Imagen 41. Escapando a la crítica. Pere Borrell del Caso. http://www.eltonodelavoz.com/wp-content/uploads/2010/02/Pere-Borrell-del-caso-Escaping_criticism.jpg. En Línea (Consultado el 10 de Mayo de 2010)
- Imagen 42. Yermis. http://www.youtube.com/watch?v=YxTv16gFfw8. En Línea (Consultado el 01 de Octubre de 2010)
- Imagen 43. Saltar Lazo. http://www.flickr.com/search/?w=all&q=jumping+rope&m=text#page=50. En Línea (Consultado el 09 de Septiembre de 2010)
- Imagen 44. Jacks o Yas. http://zoilitabolarte.blogspot.com/2009/08/yases-un-poco-de-historia.html. En Línea (Consultado el 19 de Septiembre de 2010)

BIBLIOGRAFÍA

CHORDA, Frederic. De lo visible a lo virtual. Una metodología del análisis artístico. Barcelona, España. Anthropos Editorial. 2004.

DELGADO, Criado, Buenaventura. Historia de la infancia. Barcelona, España. Editorial Ariel, S.A. 1998.

DOLTO, Francoise. Las etapas de la infancia. Nacimiento, alimentación, juego, escuela…Barcelona, España. Paidos. 2000.

ESNAOLA, Graciela Alicia. Claves culturales en la construcción del conocimiento. ¿Qué enseñan los videojuegos? Argentina. Alfagrama Ediciones S.R.L. 2006

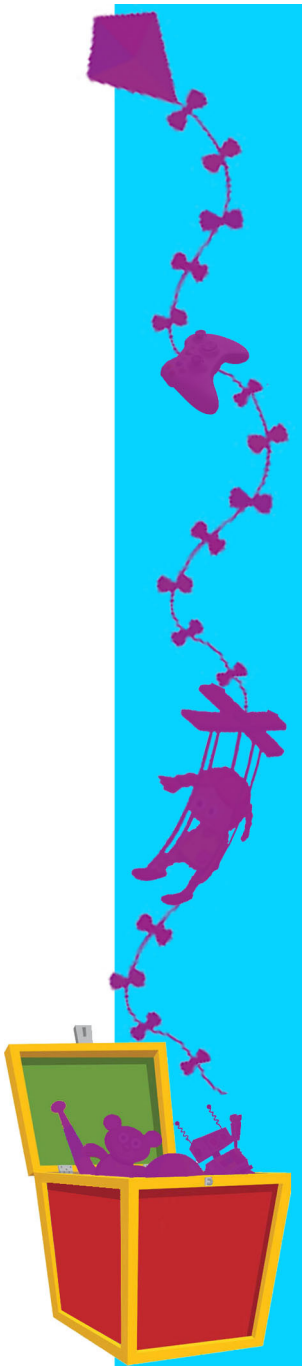
ESTALLO, Juan Alberto. Los videojuegos: juicios y prejuicios / Juan Alberto Estallo. Barcelona: Planeta, 1995.

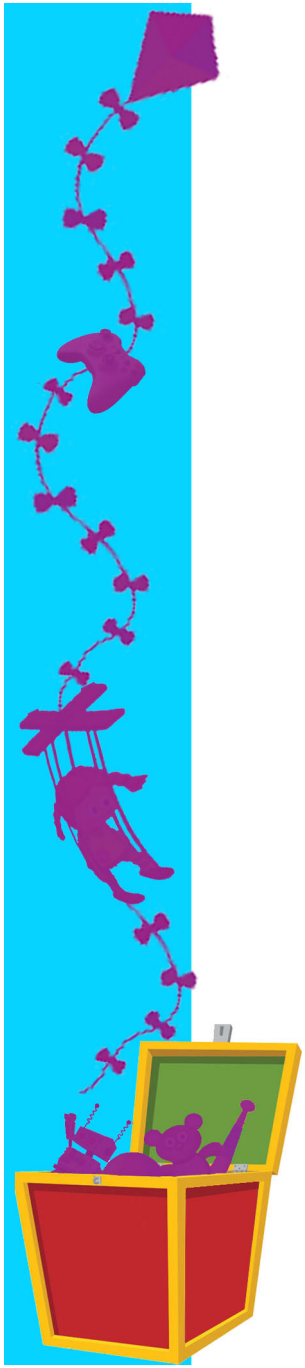
GARCÍA-HOZ, Concha. ¡Yo tenía uno de esos! Un siglo del juguete industrial en España, Ayuntamiento de Leganés, 1997

LOPEZ, Galán, Juan Salvador. Juegos infantiles y tradicionales en Andalucía. Del rito al juego. Juguetes y silbatos de cerámica desde el Islam hasta la actualidad. Andalucía, España. Junta de Andalucía. Consejería de cultura.2006

MENDIZÁBAL, Iván Rodrigo. Maquinas de pensar, videojuegos, representaciones y simulaciones de poder. Quito, Ecuador. Ediciones Abya-Yala. 2004.

MOTTA, Marroquín, Jesús Alberto. Lúdica. Encuentro nacional e internacional Universidad Francisco José de Caldas. Bogotá, Colombia. Editor Compilador. 2002.





Museo de Almería. Del rito al juego. Juguetes y silbatos de cerámica desde el Islam hasta la actualidad. Andalucía, España. Junta de Andalucía. Consejería de cultura.2006

RIDAO, Ángela. El lenguaje secreto de los juguetes. X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "Repensar la niñez en el siglo XXI". Mendoza, Argentina. 2008.

WEBGRAFIA

http://es.wikipedia.org/wiki/Saltar_la_cuerda. En Línea (Consultado el 13 de Mayo de 2010)

http://www.3djuegos.com/foros/tema/204026/0/la-playstation-1-su-historia-en-videos/ En Línea (Consultado el 13 de Mayo de 2010)

http://www.bnl.gov/bnlweb/history/higinbotham.asp. En Línea (Consultado el 13 de Mayo de 2010)

http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_Wii En Línea (Consultado el 13 de Mayo de 2010)

http://www.emudesc.net/foros/playstation/48344-historia-de-playstation-leer.html En Línea (Consultado el 13 de Mayo de 2010)

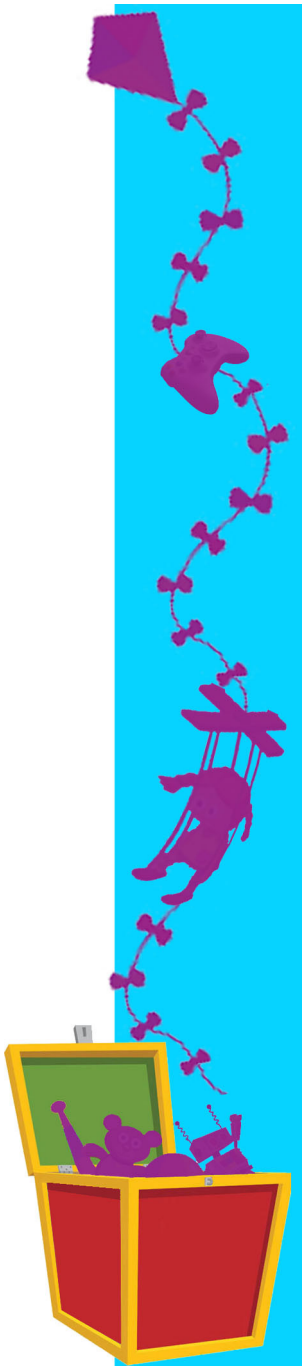
http://www.manetas.com En Línea (Consultado el 13 de Mayo de 2010)

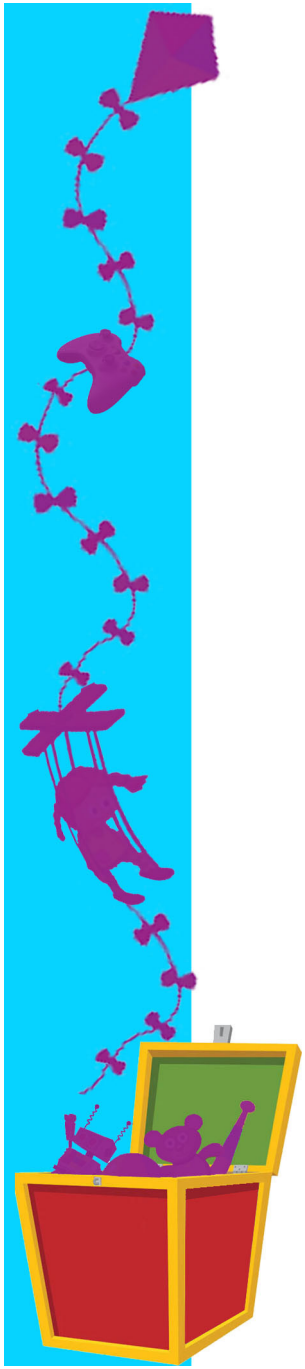
http://www.slideshare.net/guest791260/historia-de-los-videojuegos En Línea (Consultado el 13 de Mayo de 2010)

http://www.thegameconsole.com/ En Línea (Consultado el 13 de Mayo de 2010) http://www.ralphbaer.com/video_game_history.

htm. En Línea (Consultado el 13 de Mayo de 2010) http://jugarjuegos.floguis.com/2009/04/jugar-yermis-juegos-infantiles-yermis. html. En Línea (Consultado el 13 de Mayo de 2010)

http://zoilitabolarte.blogspot.com/2009/08/yases-un-poco-de-historia.html. En Línea (Consultado el 13 de Mayo de 2010)





Este texto fue corregido por:
Camilo Humberto Garavito Peña
Filosofo UN
Corrector estilo y forma

Facultad de Artes-ASAB
UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

