

# Construcción de un sistema de representaciones virtuales que partan del imaginario colectivo creado alrededor de la Tradición Cultural Histórica Colombiana.

**The construction of a system of virtual representatives which stems from the collective hypotheses created around the Cultural and Historic tradition of Colombia.**

Jesús Alejandro Guzmán Ramírez, Investigador Principal. Docente Diseño Gráfico, Fundación Universitaria del Área Andina. Grupo Íconos y Bastones.

## 1. Planteamiento del Problema.

El crecimiento geométrico en el uso de juegos de diversa índole (ya sean análogos o digitales), es una realidad que ha presentado el mercado en la última década, convirtiéndose en una alternativa muy atractiva para jóvenes y adolescentes al momento de elegir opciones de diversión; esto debido a que expresiones como los juegos de video muestran un avance gráfico de alta inmersión que en gran cantidad de ocasiones se proyecta en el uso de juegos de mesa y de cartas coleccionables o que desde estos últimos construyen su narrativa.

El impacto de los juegos en el uso del tiempo libre de los adolescentes y adultos es bastante alto, llegando incluso a superar la capacidad de convocatoria que tienen otras expresiones lúdicas o de diversión. En este sentido se pueden retomar estas posibilidades de incidencia de manera que permitan el desarrollo de ciertos elementos en el individuo tales como competencias creativas, elementos de socialización y sentido de pertenencia; el proceso implicaría retomar todos estos factores que motivan la compra de JCC<sup>1</sup> y juegos de mesa y poder reenfocarlo de manera que no sea solo una aplicación gráficamente atractiva potencializada además con adelantos tecnológicos que promuevan la creación y recreación de entornos inmersivos propio de los videojuegos, sino que además conlleve un valor agregado de algún índole social, académica o creativa, pudiendo enfocar dicho proceso lúdico en un método

de construcción del individuo a través de la recreación de una serie de ideas generadas en el entorno de un imaginario con el cual éste se ha construido y al cual nutre constantemente.

En general esto evidencia un desarrollo tecnológico que permite la apropiación de interfaces cada vez más complejas por parte del usuario y por consiguiente su capacidad de manipular dichos juegos e interactuar con ellos aumenta de manera directa. En este sentido muchas vertientes empiezan a generarse y nuevos elementos surgen como una manera de interpretar el fenómeno en el cual las nuevas generaciones se encuentran inmersas, es decir el ser digital.

Conceptos como realidad virtual, realidad proyectada y realidad aumentada son expresiones que reflejan los nuevos niveles de interacción entre el individuo y los entornos digitales, determinando diferentes maneras de abordar el fenómeno e incluso las relaciones personales, comerciales y laborales.

Pero teniendo en cuenta que los procesos digitales pueden llegar a tener como punto en contra la posible falta de relación física directa entre individuos y el aislamiento social que puede producir en estos en el caso de algunas patologías sociales<sup>2</sup>, la realidad

2 En este caso es necesario entender que como patología social se aborda el concepto de problemáticas asociadas a la despersonalización o desvinculación de los estándares colectivos; Habermas plantea que estas patologías no son solamente particularidades de la personalidad o del individuo, es más, se presentan en todas las relaciones de socialización de forma que son explícitas en el sentido de las mismas, es decir que podemos observar dichas patologías en algunos individuos porque son parte de los sistemas sociales de una manera constante y obedecen de

1 JCC: Juego de cartas coleccionables

aumentada ofrece una enorme ventaja en este sentido, debido a varias características entre las cuales destacan: la implementación o uso de elementos físicos reales, permitiendo así que el individuo no se desligue de su entorno; el fácil acceso al que se puede tener debido a tecnologías más comunes y de bajo costo y su rápida difusión y posibilidades de aplicación en entornos reales.

Uno de los principales problemas que acusan este tipo de procesos es la falta de consecución de imaginarios propios y se aborden por desconocimiento o ausencia de información temáticas foráneas, que terminan disociando el sentido de identidad y pertenencia, contribuyendo a una desorientación constante de los elementos simbólicos que realmente representan una tradición cultural y un patrimonio intangible.

Es por ello que es necesario recopilar y analizar todos los aspectos que conforman dicho imaginario, en el caso concreto los elementos que conforman la tradición cultural histórica colombiana, y encontrar a través de estos los aspectos simbólicos representativos que la estructuran y definen, para de esta manera construir un conjunto de representaciones que responda a las necesidades de dicho colectivo en cuanto a identidad, pertenencia e interpretación, permitiendo una mayor apropiación de dichos conceptos por parte de los individuos<sup>3</sup>.

Es importante no caer en el error de partir como problema de estudio en el aspecto técnico del mismo, es decir, como punto de partida concebir solo la necesidad de involucrar tecnologías de realidad aumentada para producir piezas comerciales. Pero tomando en cuenta los conceptos fundamentales de lo que implica esto, el problema en si mismo no tiene que ver necesariamente con la "techne", por el contrario, esta sólo va a ser una de las tantas formas en cómo se puede expresar el objeto de estudio mismo.

Entonces, surge la inquietud sobre cuál es el verdadero problema, y por consiguiente surgen una serie de

---

una u otra forma a una reglamentación de los mismos.

3 Este aspecto lo aborda Gadamer en su obra "Verdad y Método II" al plantear lo siguiente: "¿qué es lo que hace de un simple hecho un objeto histórico? La respuesta es: su significación, es decir, su referencia al sistema de valores de la cultura humana... Pero en realidad la cuestión de la historia no afecta a la humanidad como un problema de conocimiento científico, sino de su propia conciencia vital"

preguntas que pueden indicar tal camino; en este orden de ideas la duda inicial se enfoca en ¿Cómo se puede construir un sistema de representaciones virtuales que satisfaga las creencias de un imaginario colectivo específico?, y desde el punto de vista de la representación virtual surge otra inquietud y es ¿es posible utilizar la mediación de escenarios de carácter lúdico que permitan la interacción entre interfaces análogas y digitales para crear y recrear una realidad virtual?.

Estos cuestionamientos se vuelven prioritarios en la medida que es más trascendente entender cómo se llega a generar una interpretación de carácter visual de los elementos simbólicos que se aglomeran en torno a las expectativas, experiencias y vivencias de un colectivo social, y que a través de dicho entendimiento se puede reestructurar o nutrir tal imaginario, que tratar de buscar de manera sesgada e inconsciente su forma instrumental de implementación.

Sin embargo, este último aspecto no puede ser dejado al azar, por el contrario tomando en cuenta las potencialidades y posibilidades de estas expresiones lúdicas contemporáneas es factible tratar de visualizar un tipo de interficie de ejecución dentro de un escenario lúdico que cumpla con las expectativas de dicho imaginario y que además se vincule adecuadamente a los procesos mediáticos actuales, permitiéndole ser aceptada por una gran cantidad de usuarios y con ello incidiendo en una mayor población.

## **2. Impacto esperado y población beneficiada directa e indirectamente.**

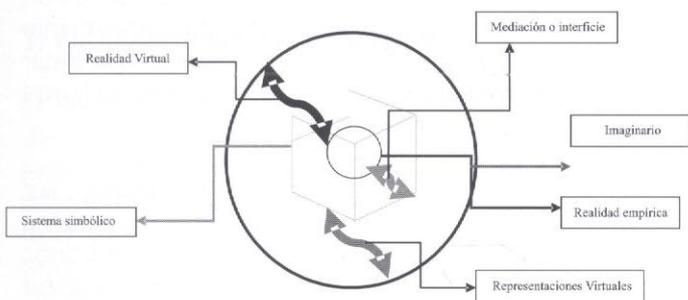
Inicialmente la población beneficiada serían estudiantes de secundaria y universidad de la ciudad de Pereira e irse expandiendo a otras instituciones de la región y posteriormente a nivel nacional.

## **3. Marco teórico y estado del arte.**

Para poder resolver los cuestionamientos planteados y acercarse al problema adecuadamente, se generan una serie de preguntas adicionales que se concentran en cada una de las partes que los componen y de esta manera dar claridad sobre los diferentes conceptos que los conforman.

Primero se debe entender el concepto de realidad, ¿cuál es exactamente el significado que se tiene de la misma?, y en dicho sentido por qué se usa un término como "realidad virtual". En este aspecto se puede decir que realidad virtual es una representación que hace el sujeto de la realidad empírica, partiendo de objetos reales del mundo físico, para luego visualizarlos a través de dicha representación como objetos ideales con su propio valor simbólico<sup>4</sup>.

Entonces la realidad virtual se convierte en la manera en cómo el individuo se apropia del conocimiento de su mundo, tomando control de ella y permitiéndose recrearla para construir nuevos significados de lo que la realidad empírica representa.



Gráfica 1. Proceso de construcción de la realidad empírica a la realidad virtual

Una vez se aborda el anterior concepto como punto de inicio, es válido suponer que esta realidad requiere de un sistema de representación para poder ser expresada de nuevo en el mundo visible, y que por lo tanto debido a su carácter virtual, dicho sistema debe ir en consonancia con la misma para poder conservar las categorías conceptuales que genera el individuo al crearla o construirla.

Este sistema debe entonces tener como fuente de creación un universo de construcciones simbólicas que aglomere las visiones, interpretaciones, acercamientos

4 CHORDÁ, Frederic. De lo visible a lo virtual: una metodología del análisis artístico. Ed Anthropos. 2004. Rubí – Barcelona. Es importante entender que el concepto de realidad virtual en términos eminentemente tecnológicos, técnicos o instrumentales el uso de este concepto se refiere más al desarrollo y al uso de herramientas, pero no es el caso en el cual se enfocará este documento, sino a la concepción del ser humano de una idealización del mundo real, construyendo símbolos que corresponden a visiones tanto particulares como colectivas del mismo pero que solo se encuentran en el plano de la mente; en este sentido lo virtual obedece a algo abstracto y que requiere de nuevas mediaciones para ser visualizado y de esta manera se puede hablar de términos como realidad proyectada y realidad aumentada como unas de las tantas que ofrece el conocimiento humano.

y observaciones de un colectivo y hayan por tanto incidido en su propio imaginario.

Pero ¿cuál puede ser el posible medio a través del cual el colectivo (del que se toman estas construcciones simbólicas), se acerque a la representación conceptual y visual, y pueda así apropiarse de él para ampliar sus propias experiencias y acrecentar su conocimiento?; esta pregunta se encuentra supeditada a la dimensión humana que se desee abordar y a la relación que se busque entablar con el sistema de representaciones mencionado.

Si se aborda esta pregunta desde lo corporal o físico, se puede obtener un medio palpable que responda a ejecuciones instrumentales, pero que no necesariamente genere en el individuo procesos de conocimiento que vayan más allá del ejercer mecánico. Si se acerca a la solución desde lo intelectual solamente, el tipo de medio resultante puede obedecer a características demasiado abstractas que no permitan un proceso ágil de comunicación y se pueda por esto tergiversar su representatividad. Si se focaliza el problema en lo emocional, el constructo resultante puede carecer de concreción, objetividad y posibilidades de implementación.

Viendo estos diversos puntos de vista, se entiende que segmentar al ser sólo fragmenta el proceso de creación de su realidad y perjudica la representación colectiva del imaginario. En cambio se puede observar al sujeto como un todo y analizar qué aspecto favorece la consolidación de las anteriores dimensiones sin que por ello se pasen por alto necesidades específicas del individuo.

Para verlo de esta manera aparece la lúdica como prisma que permite abordar al sujeto en todos sus aspectos y llevarlo a verse a sí mismo objetivamente. Para ello es necesario entender el concepto de lúdica y cuál es la definición que se tiene de la misma sin que se vea afectada por elementos que han estado inscritos dentro de ella pero que no la describen completamente.

En este orden de ideas la dimensión lúdica del hombre puede responder de manera general a otras dimensiones pues permite entender al individuo como un ser social en crecimiento constante que busca un aprovechamiento de las experiencias, y que en medio

de dicho proceso combina lo práctico, lo emocional y lo intelectual para potencializar las cualidades del individuo como partícipe de una comunidad y producir así un bienestar tanto individual como colectivo.

Es factible pensar que se puede caer en el riesgo de interpretar lo lúdico en dos sentidos. El primero creer que el desarrollo lúdico es una especie de verdad absoluta que explica al sujeto; no se niega que la lúdica permite dar al individuo un punto de abordaje flexible que no lo disecciona en aspectos meramente físicos o intelectuales, sino que aborda también aspectos emocionales o sensitivos del mismo.

Pero no se puede cometer el error de justificar al ser sólo desde esta perspectiva, la lúdica es un enfoque que busca ver al individuo como un ser social que se proyecta a sí mismo dentro del colectivo y promueve sus cualidades, pero que no resuelve en sí mismo todas las facetas del ser humano.

El otro riesgo en el que se cae es ver la lúdica sólo con lo que comúnmente se le relaciona que es el juego. Durante mucho tiempo ambos términos han sido confundidos llegando al punto de ser tomados por sinónimos, error que proviene desde diversos difusores sociales; este es el primer equívoco que se debe obviar si se quiere llegar a la raíz real de la diferenciación.

"Al parecer todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. No se trata de un simple malabarismo de palabras, se trata de empezar por reconocer que la lúdica no se reduce o agota en los juegos, que va más allá, trascendiéndolos, con una connotación general, mientras que el juego es más particular.

De hecho resulta fácil aceptar que coleccionar estampillas, escuchar música o hacer chistes no son juegos, aunque reporten emociones y sentimientos similares. ¿Qué es entonces lo lúdico o la lúdica?

La lúdica se asume aquí como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc."<sup>5</sup>

Viéndolo desde este aspecto la lúdica se convierte en una generadora de espacios que permiten la potenciación del ser humano en todos los aspectos de su desarrollo social, comunicativo y cultural, permitiéndole expresar emociones y sentimientos de manera fluida y sin las restricciones al momento de relacionarse con otros individuos.

"Sin embargo, afirmar que la lúdica es una dimensión humana, no es más que una definición genérica, será necesario caracterizarla aún más para efectos de su comprensión.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento.

Si se acepta esta definición se comprenderá que la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos."<sup>6</sup>

A partir de la comprensión del fenómeno lúdico como una sumatoria de posibilidades que permiten la participación en actividades diferentes y de diverso nivel se puede percibir la dimensión creativa y socializadora que motiva a los participantes de cualquier proceso lúdico a seguir un proceso de afianzamiento de los espacios que han facilitado dicha expresión.

En este punto es necesario aclarar que el juego es sólo una de las maneras de acercarse a lo lúdico, entendiendo juego como una actividad física relacionada con el deporte, y que por lo mismo muchas de las actividades lúdicas podrían llegar a interpretarse como juego sin poseer todas sus características. Este último punto es lo que ha hecho permeable el inconsciente colectivo respecto a la poca seriedad que se le da a lo lúdico con respecto a los resultados directos referentes al desarrollo del individuo enmarcándolos exclusivamente en el campo físico y de la salud.

Tampoco se pretende demeritar el juego como herramienta lúdica, sólo se pretende lograr diferenciar claramente los alcances de uno con respecto al otro concepto.

5 BONILLA B., Carlos Bolívar . APROXIMACION A LOS CONCEPTOS DE LUDICA Y LUDOPATIA. Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE V CONGRESO NACIONAL DE RECREACIÓN 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Colombia. P 1.

6 Ibid, p 9.

En la siguiente cita se puede ver la manera en la que la expresión lúdica utiliza el juego como una mediación de las competencias creativas y sociales:

“Es la manifestación del cúmulo de energía de los individuos a través de diversas actividades realizadas por infantes, adolescentes, jóvenes, adultos o ancianos, quienes al ser partícipes de las diferentes modalidades de la lúdica, experimentan en cuerpo propio el placer de sentir estimulada alguna parte o en conjunto su estructura corporal.

El juego es uno de los mejores medios que utiliza el docente como parte de la recreación, ya que es una importante vía de comunicación social, brinda además la oportunidad de conocer nuestras limitaciones y posibilidades.

Es el juego un instrumento para la estimulación orgánica para mejorar los movimientos motores básicos, las cualidades físicas, la aptitud física y finalmente una forma de rescatar, mantener y preservar costumbres o tradiciones que tienden paulatinamente a desaparecer, por adoptar estereotipos de otras culturas.”<sup>7</sup>

Así, podemos expresar que la lúdica no sólo es una necesidad tangencial del ser humano, sino un motor mediador de potencialidades creativas como lo menciona Carlos Bolívar; además de necesitar la lúdica para su desarrollo armónico, le permite al individuo generar satisfactores de dichas necesidades a lo largo de su desarrollo como individuo social, histórico y participativo.

Estos aspectos mencionados anteriormente vician las verdaderas potencialidades de lo lúdico en relación con el individuo, por eso el enfoque que se abordará toma a la lúdica como una posibilidad de expresión de las inquietudes del individuo y su percepción de la realidad. Para ello la lúdica se puede apropiarse de un elemento que le permite ser y es la generación del concepto de escenario lúdico, entendiéndolo como una interficie (Coomans, 1995) interactiva que permite la relación entre el usuario /actor y el sistema (digital o análogo) (Danvers, 1994), permitiendo diferentes grados de libertad del sujeto dentro de este; teniendo

como feedback las posibilidades de respuesta del sistema evaluando a su vez la cantidad y cualidad de la misma. En este orden de ideas se debe entender la interficie interactiva como cualquier tipo de sustrato sobre el cual se pueden ejecutar una serie de acciones que van determinadas en un orden no previsto por completo inicialmente (Bettetini, 1995).

Por obvias razones para que exista un escenario lúdico deben generarse una serie de condiciones o características que lo determinen dentro de unos límites claros. Bolívar cita varias características que se pueden abordar en la medida que vayan concatenando las diferentes facetas del escenario lúdico:

1. voluntad y fin
2. control de la experiencia
3. el sentimiento y la actitud
4. lo normativo
5. la creación y la recreación

Para que el acto lúdico se trate como tal deben existir estas categorías que son las que permiten poder generar procesos de crecimiento personal y social. Inicialmente el actor del proceso lúdico debe experimentar el placer y el gozo de la libre decisión de participar en el mismo, no sometida a la imposición o al malestar en el momento de acudir, la parte principal de lo lúdico se basa en la generación de una experiencia de bienestar y profunda satisfacción por parte de los actores.

En el punto siguiente, se refiere a la capacidad del individuo de poder ubicar los límites de la experiencia lúdica, saber cada una de las características formales que lo crea, como el sitio, la hora, etc; todo esto mediado de acuerdo a la participación de uno o varios individuos en la actividad, es así como en el caso de una actividad colectiva se refiere a la concertación y la opinión común para llegar al estado de satisfacción en cada individuo, si es una actividad solitaria debe existir la disposición y el mismo actor determina la experiencia.

De este punto se pasa a la necesidad de lo placentero en el acto lúdico, los beneficios y aportes a nivel personal y colectivo deben ser claros para evitar caer en la rutina, extinguiendo la cualidad principal de la experiencia.

Aunque en lo lúdico las normas no son implementadas de una manera rígida y limitante, existen una serie

7 BOHÓRQUEZ, Martha Isabel, y otros. Propuesta para vivenciar la lúdica en el docente tomado de <http://www.monografias.com/trabajos11/propludi/propludi.shtml>. p 10.

de normativas que facilitan la convivencia entre los individuos, siendo necesarias pero concertadas pues si bien lo que puede ser placentero para unos puede resultar muy molesto para otros. Estas normas tienden a ser muy flexibles pero ayudan a generar una comunicación más fluida menos llena de tropiezos en el momento de iniciar el proceso lúdico. Se debe aclarar que algunas experiencias lúdicas requieren de mayores normativas debido a la interacción del individuo con otros actores, no eliminando la intencionalidad inicial, sino definiendo las posibilidades de la misma de manera más clara.

El último punto plantea la idea de un alto grado de dinamismo inherente al deseo de diversión y de distensión, de generar dinámicas creativas que motiven nuevas fronteras y aportes que no se esquematicen necesariamente al mismo plano lúdico, por el contrario, pueden generar nuevos desarrollos en corrientes diferentes pero que en últimas poseen la misma finalidad, siendo visualizadas a través de una serie de elementos de interacción que promuevan y permitan la representación de lo simbólico.

Viendo el concepto de interacción entre el objeto y el sujeto como condición para que se pueda activar el escenario lúdico, se puede percibir esta como una mediación, es decir, un punto de convergencia entre las necesidades de representar del individuo y las posibilidades de representación del objeto.

Se debe recordar que el ser humano comienza su crecimiento intelectual y motriz a través de actividades lúdicas que permiten conocer el entorno y las capacidades y limitantes propias, en un proceso de autoconocimiento y en ocasiones de desarrollos dirigidos, tanto los infantes como sus padres generan un escenario de descubrimiento que se puede definir como el "escenario básico lúdico de desarrollo" que además de poseer características físicas como lo son el hogar del niño y los sitios regulares de juego, tiene diferentes categorías que facilitan la comunicación entre los diferentes actores.

Es común encontrar padres que deben generar una serie de condiciones para el aprendizaje de sus hijos, desde canciones y dibujos hasta los juegos que incentiven el logro de una experiencia específica, es así como encontramos canciones infantiles que les recuerdan

a los niños las maneras de atar sus cordones hasta competencias generadas por los padres para arreglar el cuarto o terminar la cena.

Este proceso gradual se refina y depura constantemente para permitirle a los niños, que posteriormente se convierten en jóvenes, adaptarse a los esquemas propios de la edad, generando esquemas lúdicos cada vez más complejos pero que a su vez son mediación clave en el ingreso posterior al mundo adulto.

A través de estos escenarios básicos lúdicos, trascendemos las barreras de comunicación inicial, logramos generar códigos de comportamiento y empezamos a comprender el simbolismo bajo el cual se presentan las cotidianidades propias de cada ser humano, correlacionando la individualidad con la necesidad de una socialización, para de nuevo, comenzar el ciclo de aprendizaje que conlleva a la sana interrelación entre los miembros de una sociedad.

En el proceso de apropiación de lo lúdico en el desarrollo de un individuo existen aun más esquemas preconcebidos en contra de lo lúdico como un elemento de aprovechamiento práctico. Casi todas las esferas de la sociedad determinan una oposición entre lo laboral y lo lúdico, determinando un esquema difícil de romper cuando se trata de ver la utilidad de las expresiones lúdicas en un ambiente de productividad encaminado a lo económico, haciendo ver como inútil al fenómeno lúdico; claro está que también se ve la otra situación en la cual se liga lo lúdico a lo laboral, esperando resultados milagrosos en cuanto a eficiencia se refiere.

Ambas posturas pueden estar igual de equivocadas cuando simplemente se limitan a ver lo lúdico como un esquema opuesto a lo laboral o obligado a ser parte de lo funcional sin esperar la motivación propia del individuo.

"Otro equívoco bastante común consiste en oponer lo lúdico a lo laboral o, peor aún, en hacer depender lo lúdico del trabajo. Esta errónea interpretación se refleja en la dicotomía del lenguaje cotidiano: ¿Juega o trabaja? y en las falsas atribuciones de seriedad y utilidad para lo laboral, y de no seriedad e inutilidad para lo lúdico.

Se reconoce la importancia del trabajo pero, no por ello, se acepta que sea lo único importante en la vida del

hombre, con Huizinga y Omme Grupe se puede apoyar la hipótesis de que juego y trabajo son las dos formas básicas de la existencia humana.

En este ensayo la lúdica no es lo opuesto al trabajo, es sencillamente algo diferente, tanto como la cognición o la sexualidad.

Quizás el problema de la preponderancia dada al trabajo, se deba en buena medida al predominio de una racionalidad técnico - instrumental y pragmática, que acompaña la modernización de las sociedades industrializadas, en combinación con la hegemonía ejercida por la ciencia positiva, en campos como el de la educación.

Este modelo científico y socio cultural, centro el referente de la felicidad humana en la producción, control y posesión de bienes materiales, subvalorando todo aquello que no fuera de uso práctico, mensurable y visible."<sup>8</sup>

En este orden de ideas no debemos restarle seriedad a lo lúdico ni esquematizar lo laboral dentro de los cánones de lo rígido, como cita Carlos Bolívar:

“Luis Carlos Restrepo advierte al respecto: “No se trata de levantar la bandera de un nuevo sentimentalismo contra los excesos de la razón. No. Es cuestión, más bien, de comprender que siempre en la emoción hay algo de razón y en la razón un montón de emoción”.

No se puede negar que incluso el juego más simple de un niño implica enorme seriedad y compromiso de su parte, llegando también a abordar puntos de vista como el de los psicólogos, el cual promulga el detrimento del desarrollo de la personalidad si el niño no tuvo la oportunidad de expresar sentimientos y emociones; viendo esto la utilidad de lo lúdico es evidente.

Ver también lo lúdico como una solución a lo laboral es igual de erróneo pues nada asegura que un hombre desarrollado a través de capacidades lúdicas tenga que ser más eficiente que uno que no haya recibido tales oportunidades, quizás las valoraciones y perspectivas de uno y otro sean diferentes pero juzgarlas como adecuadas o inadecuadas no permite profundizar en la verdadera dimensión de la expresión lúdica.

“La lúdica, ya expuesta como dimensión fundamental del desarrollo humano, no se circunscribe a un encuadre temporal específico, no es únicamente para el tiempo libre, es para todo momento de la vida cotidiana, así como la cognición no se limita al marco temporoespacial de la institución escolar y está presente en todos nuestros actos.

La categoría de tiempo libre parece corresponder a un momento histórico del desarrollo de las fuerzas productivas, en el cual se organiza fundamentalmente la vida laboral de los asalariados en jornadas intensivas, con intervalos de descanso o para la recuperación del trabajador.

Esta categoría nació como una consecuencia y dependencia de lo laboral pero la acepción de libre, dada a este tiempo debe relativarse en el sentido de ser libre, únicamente, de la faena contractual-remunerativa y específica de la empresa o fábrica.”<sup>9</sup>

¿Entonces se debe interpretar que la lúdica y el ocio son la misma cosa?, la respuesta a este interrogante es no, pues si bien en el tiempo libre pueden existir actividades lúdicas no necesariamente habitan en este escenario, así como no siempre el tiempo libre es usado para descansar; si se entiende este punto podemos ver que el ocio, la lúdica y el tiempo libre no son actividades relacionadas pero que si interactúan de acuerdo a ciertos espacios muy específicos pero que son constantes, como ya se había dicho la lúdica hace parte de la vida diaria del ser humano y no se circunscribe al momento en el que se obliga o se espera que se desarrolle.

Se puede pensar además en la inclusión de lo lúdico al entorno escolar, pero no mientras mantenga los esquemas de control conductistas que posee en estos momentos. El estudiante por lo general se ve sesgado a tener conductas específicas dictaminadas por los modelos ya establecidos en las horas de clase, incluso los momentos de descanso no son interpretados como momentos de interacción y desarrollo de competencias sociales sino como jornadas de ocio que no benefician en nada al alumno, concepto que de por sí maneja un sesgo referente a las capacidades cognitivas de los individuos, pues el término alumno = sin luz, esquematiza las capacidades de retroalimentación que pueden ofrecer los individuos asistentes al individuo

8 BONILLA B., Op. Cit. P 9.

9 Ibid, p 9.

profesor.

Pero no es una tarea imposible poder incluir elementos lúdicos en la educación formal, a pesar de que pueden carecer de algunos aspectos que definen la expresión lúdica, podemos desarrollar actividades que crean otro tipo de escenario que se puede definir como "Escenario híbrido lúdico", el cual toma aportes de la corriente funcional que es necesaria en este tipo de educación y aportes de la experiencia lúdica.

Necesariamente se deben determinar horarios y momentos para los actos lúdicos, pero enmarcados dentro de esos aspectos encontramos una amplia gama de posibilidades que parten de la capacidad motivacional del nuevo escenario de atrapar a sus asistentes; eso implica un cambio de racionalidad en el generador del espacio para así poder explotar al máximo la oportunidad de entablar una comunicación de otro nivel en este pequeño momento.

El control de este tipo de espacio permite enfocar nuevos procesos de desarrollo personal en los asistentes, pues logran percibir en este escenario una nueva posibilidad de expresión que por lo general no se presenta en la mayoría de los esquemas a los que están acostumbrados. A nivel escolar estas actividades lúdicas pueden ingresar al plano de apoyo a la educación tradicional asumiendo un carácter de aleatoriedad, conservando ese aspecto de incertidumbre propio de la lúdica, motivando al estudiante a estar a la expectativa del suceso y estando pendiente de los procesos tradicionales para poder ligarlos a los nuevos procesos. Es el caso de los juegos de rol incluidos a procesos académicos, estos permiten a los profesores generar actividades lúdicas de interacción que le permiten al docente evaluar el grado de atención del estudiante y mediante procesos de cualificación retroalimentativa poder obtener los resultados deseados y sin embargo conservar el carácter motivacional por parte de los estudiantes.

Este tipo de actividades permite que se eviten las conductas ludopáticas que se presentan en gran cantidad de jóvenes y adultos que por falta de orientación y al no conocer las grandes posibilidades lúdicas que se pueden obtener sin recurrir a prácticas peligrosas y que no fortalecen al individuo sino que por el contrario lo llevan a un estado de enajenación y adicción.

"De este modo, la Ludopatía puede concebirse como la resolución de la necesidad lúdica del ser humano, mediante "satisfactores" que ocasionan trastornos de salud, con evidentes consecuencias negativas para la calidad de vida personal, familiar y social. Seudosatisfactores, es la categoría que Max Neef emplea para referirse a este tipo de medios, que pueden ilustrarse todavía más con los ejemplos de quienes pretenden resolver las necesidades de afecto de sus familiares, con regalos costosos y no con un trato tierno, cariñoso, dialógico-comprensivo, etc. o también, el caso de quienes aspiran a resolver las necesidades de tipo cognitivo-académico, mediante la "copia" y el aprendizaje mecánico-memorístico, y no a través del esfuerzo constructivo y el aprendizaje significativo.

El Ludópata es un ser que, por razones aún poco claras, sólo encuentra emocionante su vida al ejecutar prácticas de verdadero alto riesgo, hasta caer en la habituación y adicción. La expresión, alto riesgo, que con frecuencia se atribuye a algunos deportes modernos, no parece exacta en esos casos, como sí ocurre en la ludopatía. ¿Cómo equiparar el riesgo del Ciclomontañismo o el Jumping, con el de las sustancias psicoactivas o el motociclismo urbano en estado de embriaguez? ¿Cuántos son los heridos o muertos, en cada caso, después de su práctica en un fin de semana?

Recuérdese que en las prácticas deportivas se ha previsto al máximo el accidente, mediante el entrenamiento planificado, el mantenimiento de los implementos, la disponibilidad de equipos médicos de urgencia, revisión de los escenarios y la exclusividad de los mismos para los deportistas. En las prácticas de los ludópatas no sucede lo mismo y, por el contrario, la emoción se incrementa al no pensar en nada de esto o, peor aún, yendo en contravía de tales cuidados."<sup>10</sup>

Este tipo de conductas se deben en gran medida a la limitación en las posibilidades de expresión por parte de las personas encargadas de la orientación inicial de cada individuo, constantemente se reprime al individuo en sus emociones y se fomenta la exposición a patologías enfermizas que tratan de solventar los vacíos de atención y desarrollo personal que el conductismo les ha dejado al no complementarse con posibilidades más amplias.

<sup>10</sup> BOHÓRQUEZ Op Cit, P.11.

Estas dimensiones lúdicas mutan progresivamente de manera constante, entrando en nuevos espacios y sitios en donde anteriormente eran difícilmente observables pero que hoy día son fuente inagotable de escenarios de este tipo, abarcando enormes cantidades de usuarios y llegan continuamente a ser sistemas de representación de sus imaginarios.

Las posibilidades de desarrollo visual y auditivo se han incrementado hasta puntos cada vez más realistas y controlables, dándole al usuario referentes mucho más cercanos al mundo real y permitiendo la apropiación de tales artefactos como objetos tangibles y funcionales dentro de su cotidianidad.<sup>11</sup>

Nuevamente el concepto de la representación es abordado y se explota en la medida que la tecnología lo permite, ofreciendo entornos identificables y situaciones que involucran de una manera más profunda al usuario con la decisiones y alternativas que proponen.

En este sentido se abordan nuevos conceptos que tratan de ubicar al individuo moderno en estas nuevas propuestas y tratar de darle un piso o base que le permita entender y clasificar dichas categorías, partiendo de las premisas que definen lo digital y la manera en cómo los individuos se ven envueltos por dicho proceso.

Lo digital para ser concebido como tal se define por tres aspectos vitales<sup>12</sup>; el primero de ellos es la interactividad<sup>13</sup>, que implica la posibilidad de usuario de interactuar con lo que desee en los niveles que desee. El segundo aspecto se refiere a la hipertextualidad, que se define como la posibilidad de encontrar o enlazarse a lo que sea desde donde sea en términos

de información o conocimiento y el tercero implica la conectividad, aspecto que implica la posibilidad y disposición a conectarse a lo que se necesite y por la razón que sea.

Estos puntos de partida han definido a los individuos que se han involucrado en los entornos digitales y se han convertido en ciberciudadanos<sup>14</sup> ya sea como inmigrantes o como nativos<sup>15</sup>, reconstruyendo el concepto de la realidad y usando dichos referentes para proyectar su propia identidad en un mundo en donde los referentes abundan en múltiples direcciones y en donde es necesario focalizarse de manera cada vez más rápida.

Tales aspectos y la proliferación de conceptos como la "modernidad líquida"<sup>16</sup> exponen al individuo a situaciones de desvinculación de entornos reales que posteriormente pueden verse como nocivos o como indicadores de problemáticas mayores que deben ser controladas o revisadas para no convertirse en patologías sociales.

Surgen entonces términos como realidad proyectada y realidad aumentada<sup>17</sup>, los cuales redefinen el concepto

11 Este proceso se genera porque de una u otra manera lo digital ha permeado los nuevos medios, y como lo aborda Lev Manovich en su libro "El lenguaje de los nuevos medios" estos nuevos medios ya no solo se generados en la computadora sino que se distribuyen y se consumen todo el tiempo a través de ella, y en esa medida se convierte en el sistema de lectura moderno, en el elemento gramático por excelencia que conlleva a los individuos a ser convocados a través de ella.

12 Kerckhove, Derrick. Inteligencias en Conexión. Editorial Gedisa. 1999

13 Como dice P. Virilio (1997) no es que hablemos de cibercultura casualmente, ya que las autopistas de información están unidas a un constante fenómeno de retroalimentación, en este sentido es más bien la interactividad la que marca los sistemas sociales actuales. En este sentido la interactividad cobra valor en la medida que es el satisfactor principal de una sociedad que busca traspasar la barrera de la pantalla y poder encontrar en lo digital una serie de elementos, los cuales definen algo como interactivo, ellos son: Inmersión, éxtasis y agencia; esto quiere decir que se toman en cuenta las emociones, la capacidad de apropiación, representación y la satisfacción de placer de los usuarios.

14 Los conceptos de cibernsidad o ciberciudadanos surgen luego de que William Gibson acuñó el término Ciberespacio en su novela El Neuromante(1984); desde este punto y a partir de los procesos generados alrededor de la facilidad de comunicación e interactividad que ofreció la Internet y la manera que incidió en las sociedades en general, autores como McLuhan desde su concepto de globalización o Bertalanffy en su planteamiento de la Teoría General de Sistemas, motivan a concebir a todos aquellos que se encuentran vinculados en los aspectos cotidianos de su vida con los elementos digitales como "cibercitizens"; estos se caracterizan por su capacidad de involucrar sus necesidades de información y su estilo de vida dentro de los nuevos medios, la Internet o los objetos electrónicos. No significa esto que tengan que estar navegando en la red constantemente, se refiere más a los conceptos generados a través de la web 2.0, la apropiación de tecnologías de punta y la necesidad de conectarse para ver e-mail, noticias y videos on line, etc, es decir mayor interacción. Los cibercitizens o ciberciudadanos son más un efecto generado a partir de la inclusión de lo digital en los sistemas productivos, laborales y sociales como un soporte para hacerlos más eficientes y por tanto concebir de una manera más práctica la "aldea global".

15 En este sentido hay dos vertientes, los inmigrantes que son aquellos que han nacido en generaciones anteriores a la concepción y crecimiento de la Internet y los medios digitales pero que han asimilado en su vida todo lo que la distingue y proyecta, y los nativos que son aquellos que han crecido siendo afectados por los computadores, las nuevas tecnologías y que han aprendido a sobrevivir en un mundo hipertextual y lleno de procesos en paralelo. Piscitelli (2009).

16 BAUMAN, Zygmunt, (2005 b), Modernidad líquida, Fondo de Cultura Económica: Argentina.

17 La Realidad Aumentada (RA) son superposiciones de imágenes del mundo real con las generadas por ordenador (CG) en tiempo real. La idea principal es que las imágenes CG se pueden encajar en la escena real con la perspectiva correcta, desde

de la realidad no como un elemento único e indivisible, sino como un ente mutable que se redefine acorde a las necesidades de cada individuo y se manifiesta constantemente para generar experiencias nuevas y únicas.

La realidad proyectada se define como la interpretación de una realidad física en un entorno digital, que corresponde en su mayor medida a los parámetros físicos o temáticos factibles para el individuo pero que involucra aspectos de reconstrucción e interacción que le permitan al individuo apropiarse de ella como tal de una manera personal y manipulable.

La realidad aumentada se define como la recreación de aspectos digitales involucrando entornos reales, permitiendo al individuo interactuar entre ambos y potenciando los mismos a partir de la generación del concepto de interficie como articulador de la experiencia. En este sentido la realidad aumentada permite desarrollar un Escenario Lúdico tradicional y apropiarse de interfaces interactivas que estimulen y promuevan la interacción del individuo ajustándose a sus cualidades intrínsecas.

Para entender esto se debe entender el término de interficie dentro de un escenario lúdico para poder comprender las implicaciones del individuo en relación de ambos.

*"En este orden de ideas se debe entender la interficie interactiva como cualquier tipo de sustrato sobre el cual se pueden ejecutar una serie de acciones que van determinadas en un orden no previsto por completo inicialmente (Bettetini, 1995).*

el punto de vista de la persona que mira los objetos virtuales. La Realidad Aumentada tiene solamente una fracción de segundo para convencer al espectador que no es algo que él o ella puede creer es que, aunque no lo es! Luego, por supuesto, el espectador puede moverse por el falso tiempo real, libremente, e incluso interactuar con ella. <http://www.augmented.org/>.

Los dispositivos de Realidad aumentada normalmente constan de un "headset" y un sistema de display para mostrar al usuario la información virtual que se añade a la real. El "headset" lleva incorporado sistemas de GPS, necesarios para poder localizar con precisión la situación del usuario. También incluye sistemas inerciales y ópticos que son capaces de medir características como son la aceleración, la orientación y el ángulo de inclinación. Los dos principales sistemas de "displays" empleados son la pantalla óptica transparente (Optical See-through Display) y la pantalla de mezcla de imágenes (Video-mixed Display). Tanto uno como el otro usan imágenes virtuales que se muestran al usuario mezcladas con la realidad o bien proyectadas directamente en la pantalla. (tomado de [http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad\\_aumentada](http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_aumentada))

*Este punto de partida daba pie a entender la interficie como el eje articular del escenario en relación con el individuo, lo cual permite la ubicación espacial del mismo, pero más importante aún es que dicha interficie permite convertirse en el soporte de interacción en donde se evidencia una serie de categorías que al relacionarse entre sí y proyectadas a la experiencia a través del individuo construyen el escenario lúdico.*

*En este orden de ideas se evidenció que no se puede hablar de escenario lúdico solo por la aplicación o la interficie en sí misma, debe existir el uso por parte de un individuo o varios para que se activen todas estas categorías y a su vez desencadenen los elementos no previstos con anticipación de manera constante y aleatoria".*

Este tipo de tecnologías aplicadas a escenarios de carácter lúdico están cobrando un auge cada vez mayor en los ámbitos en los que inicialmente se desarrolló y empieza a incidir en nuevos frentes de ámbito social; es por ello que en ambientes académicos y de desarrollo se aborda el concepto de la RA para generar aplicativos que muestren las posibilidades de este tipo de nuevas herramientas y promuevan un sistema de construcciones que potencialice estos avances.

De esta manera en Colombia en los últimos años, los principales escenarios de muestra de esta herramienta se encuentran en eventos académicos principalmente; a nivel regional El Festival Internacional de la Imagen, evento organizado por el programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, el cual cuenta con 8 versiones desde su creación en 1997 y vincula a profesionales de diversas áreas del diseño y las artes visuales de todo el mundo, empieza a permitir la exhibición de propuestas en este sentido que abordan los problemas técnicos de su instalación y recreación<sup>18</sup>. A nivel nacional el evento Campus Party<sup>19</sup> en sus diferentes versiones ha mostrado desarrollos de esta índole y permite a un gran colectivo de personas mostrar sus avances y permitir la visualización de diferentes aplicaciones; ejemplos de

<sup>18</sup> Memorias del Festival Internacional de la Imagen en Second Life <http://slurl.com/secondlife/Delphinium%20Island/58/74/26>

<sup>19</sup> Página de Campus Party Colombia <http://www.campus-party.com.co/index.php/Campus-Futuro.html>

ello son los desarrollos LevelHead de Julián Olivera<sup>20</sup> y Halsound de José David Cuartas de Colombia<sup>21</sup>.

El problema en este sentido no yace en la construcción técnica, realmente la ausencia de temáticas que trasciendan el simple plano del uso de la herramienta y permitan abordar conceptos más complejos en otros niveles evidencia una falencia en dicha área, la cual no es la preocupación actual de los desarrolladores de RA. En este momento en Colombia no existe un aprovechamiento real con fines mayores a la experimentación y sus incidencias técnicas y se puede decir que es un momento de desorientación con respecto a la proyección que estos avances permiten.

En otros países se empieza a entender el potencial real de este tipo de construcciones y muchas empresas e instituciones comienzan a pensar en el aprovechamiento de la misma desde diversos frentes; empresas como Metaio<sup>22</sup> han desarrollado aplicaciones que involucran enciclopedias, marcas como Lego y diversos tipo de proyectos que muestran una clara implementación de sistemas mixtos de visualización con un fin concreto y aprovechable. Otro enfoque que se presenta y en el cual personajes como Nuria Serrat<sup>23</sup> que promueven talleres sobre la museografía que involucren recreaciones digitales y más específicamente RA, se vuelven de vital importancia pues permiten entender y promueven la generación de escenarios de este tipo y entregan al mundo una manera de entender dichas aplicaciones y las posibilidades que tienen las mismas al ofrecer información contextualizada y actualizada en los ámbitos que tienen que ver con la conservación y promoción del patrimonio histórico e intangible de una sociedad.

A estos y otros proyectos se suman una larga lista de

20 Página personal de Julián Olivera <http://julianoliver.com/levelhead>

21 Página oficial de Sologico libre <http://www.sologicolibre.org/>

22 Página oficial de Metaio <http://www.metaio.com/> Empresa alemana que promueve el desarrollo de enciclopedias basadas en realidad aumentada, vinculando elementos físicos como el libro pero con la posibilidad de interacción mayor que permite la RA

23 Doctora en Pedagogía, profesora del Departamento de Didáctica y Organización Educativa. Ha sido Co-Directora del Master en Museografía didáctica de la UB y Co-Directora del Master en Museografía Interactiva. Actualmente es profesora del Master Oficial en Gestión del Patrimonio Cultural, en el Master de Gestión Cultural y en el Master en Cultura Histórica y Comunicación de la Universidad de Barcelona. Es miembro de la junta de la Associació de Museòlegs de Catalunya. Tomado de <http://www.tucamon.es/contenido/la-realidad-aumentada-en-los-museos>

ejemplos como en el caso de la empresa Nike, Audi, Bliz y Sony Computer Entertainment<sup>24</sup> los cuales han encontrado en la publicidad y los juegos de video un sistema de aprovechamiento de dicha tecnología y se ponen en la vanguardia del uso e implementación de estos nuevos desarrollos con un carácter eminentemente comercial.

En términos generales aun se está en un momento adecuado para aprovechar este tipo de avances y dejar de lado la discusión sobre si es el futuro de los medios digitales o simplemente una moda de ocasión. Es necesario para que se pueda realmente aprovechar todo su potencial entender que se debe trascender del plano eminentemente técnico en el que se encuentra en la mayoría de los casos actualmente y que es hora de empezar a involucrar conceptos, temáticas y referentes más complejos pero que incidan de una manera más directa en nuestra cultura.

También es necesario dejar atrás la inclusión exclusiva de elementos foráneos, no por generar un sesgo en tal sentido, sino por la tendencia a desvirtuar de esta manera los valores propios de carácter cultural, intelectual y narrativo y permitir que con esto se siga ahondando en la crisis de identidad que acusa tener el pueblo latinoamericano constantemente. No es una invitación entonces a alejarse de los procesos de globalización que han nutrido la sociedad moderna, se trata de aprovechar esta misma globalización y capacidad de conectividad para reafirmar los conceptos propios y poder mostrarlos al exterior de manera sólida y contemporaneizada a las exigencias actuales y con ello reflejar una faceta aun más amplia de los valores culturales de nuestra nación.

## 6. Objetivo general.

Construir un sistema de representaciones virtuales que se nutra del análisis e interpretación de los aspectos simbólicos que comparte el imaginario colectivo que se ha formado alrededor de la tradición cultural histórica colombiana.

24 Eyepet es un desarrollo realizado para la plataforma Playstation 3 que anexa un juego interesante, se trata de una mascota virtual generada en realidad aumentada, la cual puede ser vista en la pantalla del televisor e interactúa con los jugadores como si fuera una mascota viva, se le puede alimentar, jugar con ella y crearle objetos. <http://video.publico.es/videos/11/43027/2/recent>

## 7. Objetivos específicos.

- Ubicar los elementos que componen el imaginario de la tradición cultural-histórica colombiana.
- Analizar la simbología que se desprende de este y su respectiva capacidad representativa.
- Reinterpretar dicha simbología a partir del concepto de realidad virtual.

## 8. Metodología propuesta.

La investigación es cualitativa de carácter hermenéutico, por lo que se enfocará en primera medida en la documentación y recopilación de información que le permita construir una serie de conceptos, sobre los cuales desarrollar las aproximaciones simbólicas. En esta medida el proyecto se cumplirá en 5 Etapas:

**8.1-** Definición de conceptos: Determinar el concepto de realidad virtual y los aspectos simbólicos que enmarcan la tradición cultural histórica colombiana

**8.2-** Construcción de elementos visuales: Generar representaciones que surjan del análisis y discusión de dichos aspectos simbólicos.

**8.3-** Perfilación tecnológica: Definir el mejor sistema de representación que pueda recrear dicha simbología.

**8.4-** Evaluación técnica: Se resuelven los problemas técnicos correspondientes a cada soporte a partir de las estructuras visuales y conceptuales determinadas.

**8.5-** Generación de resultados: Se crea un producto aplicable sobre una muestra del grupo objetivo para evaluar sus resultados y se socializa este de manera más amplia.

En la definición de conceptos se deben determinar una serie de categorías de análisis que permitan definir claramente los aspectos simbólicos de manera organizada y en ese sentido enrutar los esfuerzos por estructurar dichos símbolos coherentemente. Para ello se partirá de los niveles de representación de la imagen, dejando como resultado las siguientes categorías:

**8.1.1 - Figurativa:** Tienen mayor cercanía a la realidad y su modelo de representación es identificable dentro de los objetos empíricos.

**8.1.2 - Esquemática:** estas formas se caracterizan por su configuración geométrica o simplificada pero se reconoce con su correspondiente objeto empírico.

**8.1.3 - Abstracta:** Su forma pierde toda referencia de

la realidad y no se asemeja a ella de forma directa.

| # / Objeto-nombre | Referente /origen | Tipo      |        |           | Descripción | Ubicación | Categorías |             |           |
|-------------------|-------------------|-----------|--------|-----------|-------------|-----------|------------|-------------|-----------|
|                   |                   | Escultura | Imagen | artefacto |             |           | Figurativa | Esquemática | Abstracta |
|                   |                   |           |        |           |             |           |            |             |           |
|                   |                   |           |        |           |             |           |            |             |           |
|                   |                   |           |        |           |             |           |            |             |           |
|                   |                   |           |        |           |             |           |            |             |           |

Tabla 1. Categorización de elementos simbólicos

Para poder recopilar la documentación necesaria en los diferentes escenarios que se requiera se va a hacer uso de dos instrumentos como tal para la recolección, el primero será el uso de fichas bibliográficas y el segundo de fichas de documentación.

### Ficha bibliográfica:

|   |        |
|---|--------|
| Nº ficha=   | Autor: |
| <b>Título y subtítulo</b><br>_____<br>_____   |        |
| <b>Autor:</b><br>_____  |        |
| <b>Edición:</b> _____ (a partir de la 2ª.)<br><b>Logar de la edición</b><br><b>Autor:</b> _____                             |        |
| <b>Editorial:</b><br>_____  |        |
| <b>Año de edición:</b> _____<br><b>Num. de páginas:</b> _____<br><b>Localización de la obra:</b><br>_____<br>_____<br>_____ |        |

### Ficha de documentación:

Nº de ficha:

Autor investigado:

Estudiante:

Fecha de recolección:

Fuente:

Referencia Bibliográfica:

Material Original:

- Texto

- Imagen

- Audio

- Video
- Otro
  - o Especificaciones
- Registro:
  - Analógico
  - Digital
  - Especificaciones del registro
- Resumen:
- Notas:

## Resultados esperados del proyecto.

La investigación debe permitir observar, dentro de las posibilidades, que interpretaciones simbólicas se encuentran tras los consensos sociales planteados y cuáles son sus capacidades de interpretación gráfica en el contextual actual en diversos aspectos sociales y culturales, cómo se desprenden del imaginario histórico cultural colombiano específicamente y de qué manera pueden realmente incidir nuevamente en tal colectivo de una manera positiva en su sentido de identidad y pertenencia.

En el transcurso de esta investigación se tendrá en cuenta la revisión bibliográfica y la consulta temática de expertos, así como la documentación gráfica y estética base como un insumo en la etapa de conceptualización y que sirvan para el análisis ya sea de este mismo estudio en etapas posteriores o en otros de la misma naturaleza; luego de todo este proceso de análisis e interpretación, se determinan todas las estructuras visuales y se genera un constructo gráfico así como las principales conclusiones al respecto, los cuales se pretenden socializar a través de mecanismos de discusión y exhibición como foros y publicaciones. Totalizando se espera que la investigación permita conseguir:

- Recopilación de elementos temáticos y gráficos del imaginario colectivo tomado como referente.
- Un sistema de representaciones que permita la visualización de los aspectos simbólicos de dicho imaginario.
- Implementación del sistema en un tipo de entorno que le permita aprovechar todas sus cualidades representativas.

- Generación de un artículo de investigación sobre el tema que pueda ser presentado en revistas indexadas, que muestre el desarrollo del proyecto y sus proyecciones desde el punto de vista gráfico y conceptual.

## 9. Estrategia de socialización de los resultados de la investigación.

- Conferencias y foros
- Construcción de una aplicación para cd que permita ver el sistema de visualización y su interacción con el usuario.
- Muestra del sistema visual resultante de esta investigación.
- Taller de trabajo alrededor del concepto de realidad aumentada y su uso en el aspecto de la representatividad.
- Exposición de la investigación por parte del grupo.
- Foro con los participantes y Expositores.
- Exposición y retroalimentación de la experiencia con otros grupos de investigación de la región y del país, con los cuales se buscará entablar convenios académico-institucionales como parte del crecimiento de la facultad de diseño y en consecuencia del valor agregado de formación académica, lo que también se podrá ver reflejado en la actualización y resignificación constante del currículo.
- Presentar artículo sobre la investigación a la revista ZONA del departamento de Ciencias Humanas Seccional Pereira, a la publicación andina Bogotá.
- Presentación de ponencia avance de investigación en el IX Festival internacional de la imagen 2010.

## Bibliografía

- BAUMAN, Zygmunt, (2005 b), Modernidad líquida, Fondo de Cultura Económica: Argentina.
- BOHÓRQUEZ , Martha Isabel, y otros. Propuesta para vivenciar la lúdica en el docente. tomado de <http://www.monografias.com/trabajos11/propludi/propludi.shtml>
- BONILLA B., Carlos Bolívar . APROXIMACION A LOS CONCEPTOS DE LUDICA Y LUDOPATIA. Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE V CONGRESO NACIONAL DE RECREACIÓN 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Colombia.

- CHORDÁ, Frederic. De lo visible a lo virtual: una metodología del análisis artístico. Ed Anthropos. 2004. Rubí – Barcelona.
- GADAMER, Hans-Georg. La actualidad de lo bello: El arte como juego, símbolo y fiesta. Ediciones Paidós I.C.E. de la Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona - Buenos Aires – México. 1a edición, 1991.
- GADAMER, Hans-Georg. Verdad y Método II. Ediciones Sígueme. Salamanca, 1998.
- HABERMAS, Jürgen, Conciencia moral y acción comunicativa. Península, Barcelona, 1985.
- HABERMAS, Jürgen, Teoría de la acción comunicativa II. Crítica de la razón funcionalista, Madrid: Taurus, 1987.
- KERCKHOVE, Derrick. Inteligencias en Conexión. Editorial Gedisa. 1999.
- McLUHAN, Herbert Marshall. City As Classroom: Understanding Language and Media With Eric McLuhan (1st Ed: University of Toronto Press, Toronto 1977).
- MANOVICH, Lev. EL LENGUAJE DE LOS NUEVOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN La imagen en la era digital. 2005.
- MANOVICH, Lev. SOFTWARE TAKES COMMAND. November 20, 2008.
- PISCITELLI, Alejandro. Nativos Digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación. Ed Santillana. 2009.
- STEVEN G. Jones. Cibersociedad 2.0, Una nueva visita a la comunidad y la comunicación mediada por ordenador. Primera edición: 1998, por la editorial Sage Publications, Inc. Thousand Oaks, Cal.; London, UK; New Delhi, India.
- VIRILIO, Paul. The Vision Machine. Bloomington: Indiana University Press, 1994. Versión en Castellano: La Máquina de Visión, Cátedra S.A. 1998, colección Signo e imagen.