

Memoria social e individual en el videojuego: análisis del retrolugar y el imaginario social en *Despelote* y *Paisaje y Artefactos (año 2800)*

Adriana García-Arias⁽¹⁾ y Geovanny Chávez Matute⁽²⁾

Resumen: La presente investigación busca ofrecer un análisis a dos propuestas que vinculan el uso de la memoria social y/o personal, desde los game studies y el game art. En este sentido, se analiza *Despelote*, como videojuego que revisita al Ecuador de un contexto histórico; y *Paisajes y Artefactos (año 2800)*, una propuesta realizada en *Minecraft* y expuesta en un espacio museístico tradicional. El artículo utiliza dos temáticas conceptuales: el retrolugar desde una perspectiva narrativa y personal sobre la historia, y el imaginario social desde una perspectiva artística, como herramientas de creación de escenarios cotidianos, y de representación de la memoria colectiva de una comunidad en específico.

Palabras clave: retrolugar - imaginario social - *Despelote* - Memoria - *Paisajes y Artefactos (Año 28000)*

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 253]

⁽¹⁾ Curadora de origen ecuatoriano, graduada en Artes Visuales en la Universidad. Su trabajo e investigación converge entre la curaduría, museografía y producción de propuestas artísticas contemporáneas. Sus intereses rondan la subjetividad del artista y la traducción de estos, en sus proyectos continuos de creación, desde su espacios, lenguaje y montaje. Es miembro de proyectos registrados de investigación como Fisura Epistémica. Arte, ciencia y tecnología y Escuela de Pintura de Guayaquil. Dentro de su experiencia en producción y curaduría, ha trabajado en proyectos expositivos de la escena ecuatoriana, como Escuela de Pintura de Guayaquil. 100 años de pintura en el puerto, Prompt Me/ Si lo imaginas_, Encuentro de ciudades: Guayaquil - Medellín y Mapeo crítico colectivo del centro de Guayaquil, Flacso - UArtes, también muestras como Bitácora: El que busca encuentra, Enero 22 y Cuerpo sano. Desde su producción artística, ha expuesto en Palabrée y Bitácora.

⁽²⁾ Licenciado en Creación Teatral por la Universidad de las Artes. Actualmente es investigador en el Laboratorio Escénico de la Universidad de las Artes, enfocado en la producción teatral con herramientas tecnológicas como videojuegos, inteligencia artificial y dispositivos inteligentes. Ha presentado propuestas de investigación en estos campos en diferentes publicaciones académicas, así como presentado sus propuestas escénicas en festivales como la Mínga Latinoamericana de Artes y Tecnología (mLAT), y el Festival In-

ternacional de Artes Escénicas de Guayaquil (FIARTES). Ha sido cocreador del colectivo Dot_go, que ha tenido la oportunidad de presentar propuestas vinculadas a la tecnología en exposiciones colectivas como Mirarnos en el espejo de Narcolombia, y Kaliban C3. Sus intereses dialogan entre el teatro, los videojuegos, y las nuevas tecnologías, buscando puntos de encuentro entre estas áreas para crear producciones artísticas que vinculen lo tecnológico con lo artístico.

Introducción

En este planteamiento investigación buscamos proponer un acercamiento a determinados aspectos de la creación de un videojuego que se vinculan a la producción artística: hacemos referencia a los imaginarios sociales, a la cotidianidad como actividad humana, y al uso de pasados imaginados bajo un discurso específico como espacios de interacción en el videojuego. Los objetos de estudio de esta investigación corresponden a un videojuego ecuatoriano próximo a distribuirse en este 2024, llamado *Despelote*, y a una producción artística generada en *Minecraft*, llamada *Paisajes y Artefactos (año 2800)*. En *Despelote*, producido por Julián Cordero y Sebastián Villabuena, se busca realizar un acercamiento sensible a la cotidianidad de un niño quiteño que juega pelota¹ y a través de este juego se va comunicando con los habitantes de un Quito imaginado por el autor en un contexto particular del Ecuador: el mundial de Corea-Japón 2002. *Despelote* cuenta con los elementos pertinentes que dialogan con las dinámicas artísticas que queremos plantear en esta propuesta: es un videojuego que busca construir un imaginario social, definido por un contexto histórico específico de la historia contemporánea del Ecuador. A su vez, se lo puede catalogar como un *walking simulator*, debido a la mecánica jugable de este, ya que el juego de la pelota es un elemento que invita a la interacción del *gameworld* de una manera libre, sin objetivos determinados y sin una linealidad. A su vez, nos planteamos como complemento un análisis a la obra *Paisaje y Artefactos (año 2800)*, la cual se presentó en la exposición *Prompt Me* en el 2023, a cargo de la Maestría de Artes Visuales y Nuevos Medios de la Universidad de las Artes. En esta obra encontramos algunos apuntes pertinentes para la otra perspectiva planteada en esta investigación, debido al carácter comunitario que construye sus bases estéticas y productivas, así como a las dinámicas que generan la interacción entre el espacio, la galería y el *gameworld* de *Minecraft* para representar un imaginario social delimitado por la comunicación y colaboración de una comunidad autóctona del Ecuador.

Retrolugares: apuntes para la construcción de pasados históricos en el videojuego

El uso del pasado es habitual en las ficciones, sobre todo en el campo del videojuego. Aquellas franquicias históricas más populares como *Civilization*, *Assassins Creed*, *Call of Duty*, *Battlefield*, entre otras, hacen uso de varios contextos históricos reales para depositar sus relatos ficticios, otorgándoles cierta *verosimilitud* que está representada en la percepción que tiene el jugador como receptor final de todo este proceso de reproducción histórica. Sin embargo, también queda claro que los pasados no siempre quedan debidamente representados en los videojuegos, ya sea para beneficiar la historia, la jugabilidad, o para obviar determinados elementos problemáticos en la actualidad. Un ejemplo muy característico de esta premisa ocurre en los videojuegos bélicos que hacen uso de la Segunda Guerra Mundial, donde el Eje está representado correctamente por japoneses e italianos, pero muchos símbolos de la Alemania Nazi—como la esvástica—, quedan invisibilizados o directamente eliminados.

Para estos casos, Alberto Venegas Ramos propone el concepto de retrolugar, que busca problematizar esta visión y selección de elementos históricos, para construir pasados imaginados que se alejan de la debida representatividad de sus contextos. La definición más sencilla que propone Venegas consiste en que, el retrolugar es un “elemento que evoca o intenta reconstruir un pasado idealizado, ligero, simplificado, fácilmente reconocible y fuera del tiempo con el objetivo de servir como objeto de consumo cultural o adorno estético” (Venegas, 2018, p. 327).

El enfoque que ofrece Venegas Ramos para proponer a los retrolugares hace mención al papel que tiene el pasado y el uso de este como marco referencial para un jugador dentro del videojuego. El autor menciona que la razón principal radica en la accesibilidad que debe tener el contexto histórico para ellos: debe ser reconocible, y con tópicos comunes y generales para posibilitar un acercamiento a lo real y que el espacio se muestre como verídico y habitable.

Otro aspecto relevante del concepto de retrolugar viene con la “selección histórica” de los elementos que conforman al espacio imaginado construido para el videojuego. Esta selección hace que la representación del mundo o del contexto histórico esté alineado con las necesidades jugables, expresivas o estéticas que el estudio de desarrollo esté buscando. Es así como en los videojuegos históricos, la representación de un período determinado depende de elementos que pueden o no estar presentes en la partida por decisión propia del director o del diseñador de este. Esta premisa hace que el uso histórico en el videojuego sea una cuestión estética o funcional, y no rigurosa o apegada a la investigación: “(los videojuegos) no guardan un interés o intención por ser honestos con el pasado y tratar a este de la misma manera que lo hace un historiador” (Venegas, 2018, p. 329).

Como se puede observar, el retrolugar hace alusión a una imitación o evocación de un pasado construido y diseñado bajo las necesidades de un autor o del director del videojuego. Su función puede ser decorativa, jugable o contextual, pero constantemente estará interpelada por una visión específica que no se relaciona con la rigurosidad de un campo de investigación. En este sentido, el uso de la historia puede ser aplicable aún en momen-

tos que estén relacionadas con sucesos personales, vivencias propias o contextos que no son del todo conocidos, pero que para determinadas comunidades puede representar un momento crucial e histórico.

Bajo esta línea de pensamiento, proponemos la presentación de lo cotidiano como potencial retrolugar en los videojuegos. Si el retrolugar es una evocación de un pasado, la puesta en escena virtual de un cotidiano como referencia espacial y de acción dialoga con los elementos más característicos de este: objetos, situaciones, acciones y sobre todo, un pasado imaginado ligero y atrayente. En este sentido, escribe Sergio Melero en un reportaje para *Meristation* (Melero, 2017), que lo cotidiano representa una atracción hacia el jugador que es más representativo que solamente el reconocimiento de un momento histórico:

Es posible que nos sintamos más cómodos a la hora de identificar situaciones familiares dentro del entorno interactivo, que nos genere una mayor inmersión. Vivir detalles y momentos que pueden pasar desapercibidos por muchos jugadores, o que realmente nos apasione integrarnos en una cultura muy diferente a la nuestra (Melero, 2017)

Y es que en los videojuegos, las acciones y los elementos con los que podemos interactuar también pueden funcionar en su conjunto como elementos narrativos que complementan al periodo histórico que ha sido diseñado para este. La actividad del interactuar permite que se construya un pensamiento o una línea de interpretación basado en lo que podemos observar a través del juego. Esto, además, ayuda a darle un sentido al diseño del *gameworld* en donde nos situamos: “la forma de los personajes y objetos, los colores o el sonido construyen un lenguaje audiovisual. Del mismo modo, las reglas que nos habilitan o prohíben ciertas acciones también pertenecen a este nivel superficial” (de la Maza, 2011, p. 68). Bajo el análisis presentado en el estudio de, de la Maza (2011) podemos mencionar una categoría que expone el autor, que se vincula de manera directa con las propuestas de este artículo: los juegos de representación. El autor menciona que estos juegos “construyen su estructura normativa a partir de las reglas de un mundo exterior, un mundo de referencia que sirve de inspiración para crear un mundo *ingame*” (de la Maza, 2011, p. 66). Los videojuegos que están planteados como una imitación o una evocación de un determinado momento de la historia se pueden categorizar bajo esta afirmación, ya que lo que se busca con el diseño del mundo es recrearlo en mayor o menor medida, como puede ser el caso de los espacios bélicos de la Segunda Guerra Mundial en un videojuego del género, una gran ciudad en *Assasins Creed*, o la reproducción de una ciudad moderna como Quito en *Despelote*. En el videojuego que nos ocupa en este análisis, la recreación de la realidad se da bajo dos posibilidades dirigidas hacia el jugador: el diseño del retrolugar imaginado de una Quito históricamente diseñada en el año 2001 como un momento fundacional para el deporte ecuatoriano, siendo este el año en que la selección nacional de fútbol clasificó por primera vez en su historia a un mundial.



Figura 1. Diseño de *gameworld* de *Despelote*. Fuente: cuenta oficial de X del videojuego

Esta *vivencia narrativa* que hemos mencionado hace referencia a la mirada que ofrece un juego de representación, como lo plantea de la Maza. Como acercamiento general, el autor explica que la vivencia se da con la interacción del jugador. Es decir, que esta experiencia ocurre mientras se juega, a partir de los elementos interactivos del *gameworld*, así como también aquellos aspectos enfocados en la narrativa, como el diseño de personajes, la propia trama en sí, la empatía con los sucesos que están siendo narrados, el devenir de la trama, etc. Todas estas interacciones producen una vivencia particular, que como ya habíamos comentado en un estudio anterior (Chávez, 2023), es único de cada jugador, al ser una partida un suceso espaciotemporal delimitado y separado de lo cotidiano. En conclusión, hay una serie de elementos que dialogan en la experiencia integral de un jugador a través de la evocación de un pasado, tanto a nivel funcional—entendiendo este como los elementos necesarios para la interacción y el reconocimiento del espacio—, como estético y narrativo. Si lo que necesitamos como jugadores es un marco de referencia reconocible, un momento histórico específico, o una comunidad histórica imaginada, estos se vuelven recursos válidos para la estructuración de un retrolugar que, a diferencia de la argumentación de Venegas Ramos, pueden estar dispuestos para expresar estéticas o propuestas artísticas². En nuestra investigación, hacemos uso del concepto de retrolugares como contextos históricos *imaginados*, no *construidos*, y dirigidos hacia los jugadores no para reproducir determinada línea narrativa, política o espectacular en un sentido mediático, sino para construir *vivencias narrativas*, experiencias sensibles integrales, y potenciales recursos artísticos en varios usos del *gameworld*, como la habitabilidad o la teatralidad.

Imaginarios sociales: apuntes hacia la comunidad imaginada en el videojuego

Una estructura social es hendida por una variedad de plataformas, que a su vez sostienen la identidad o idea de la comunidad. Son las identidades del sujeto, que se desarrollan, dentro de las interacciones sociales y que, por su mismo ejercer, adquieren nuevos códigos, signos, valores y significados, perspectivas que enriquecen y matizan. La vida o el escenario activo, se ve dependiente a condiciones externas a la experiencia individual. Estas condiciones son los distintos factores sociales, políticos, dinámicas culturales; gestación de los espacios del yo y comunitarios, que se desarrollan en distintas relaciones espacio-tiempo. A su vez, estas condiciones están relacionadas la pluralidad de sentidos a los que se ven interlazados por subjetividades. La persona como una unidad subjetiva de memoria, no se desarrolla desde un “auto códex” desde su génesis, este se gesta con el aprender y la réplica de gestos que su entorno retiene como propio, y por un sentido de colectividad que el sujeto también abraza.

Es desde esta dinámica que se piensa en el imaginario social como un destino colectivo de rasgos y memoria, donde este código funge como plataforma de creación por el contenido generado a través de las interacciones, registros, procesos sociales y reconocimientos de los individuos que conforman a este. La identidad se rige a través de cambios, y espacios de conocimiento que detonan en un análisis en constante desarrollo, donde se rige una diversidad de fenómenos sociales, transversales y anudados a la acción del presente.

Randazzo (2012) expone que los imaginarios sociales pueden tener una dimensión cognitiva y una dimensión hermenéutica. Como ya hemos mencionado, puede ser también un código estructurado por elementos sociales, identitarios o funcionales que permite ser una plataforma de creación en varios aspectos. En este sentido, acordamos con la autora cuando menciona que, bajo la dimensión cognitiva, un imaginario es un marco referencial, conformado por “esquemas para entender situaciones y comportamientos (de persona, de rol, guiones), es decir, andamios mentales, estructuras para entender la información social” (p. 81).

Un imaginario social está construido bajo la percepción de diferentes marcos referenciales, que conforman elementos identitarios que permiten el reconocimiento de los territorios, actitudes, tradiciones y relaciones sociales de una determinada comunidad. Es decir, también es una dinámica de reconocimiento de subjetividades, “esquemas de significado a partir de los cuales entendemos la realidad” (Randazzo, 2012, p. 83).

Y es que el imaginario social como constructo, es la instauración de una memoria colectiva. Esta memoria está conformada por todos los símbolos, signos, acciones, relaciones e identidades que la conforman y permiten diferenciarse de otras. D’Agostino (2014) menciona que, entre la diversidad de acercamientos conceptuales al término, los imaginarios sociales conforman “un sistema de creencias y prácticas que unen en una misma comunidad, a todos los que adhieren a ella” (p. 129).

Como vemos, la estructura central que le da sentido a un imaginario social es el sistema referencial de los elementos colectivos que presentan los individuos de una comunidad. Es decir, todas las representaciones que hagan alusión a un imaginario específico reflejan

la estructura y la manera en que se relacionan, reproducen y reaccionan los colectivos. En este sentido, funciona como un hecho fundamental para analizar las formas de vida y sociabilidad de un grupo social, pero también para ubicarlo en un contexto específico, así como para exponer sus discursos y posicionamientos sobre determinados aspectos de sus vidas o sus identidades.

Por ello el imaginario social funge como un cultivo en plato Petri, dispuesto como herramienta para el análisis social, donde la creación de imagen consolida el mejor muestrario de sus distintas aristas. Es por ello, por lo que el videojuego es el espacio ideal para estudiar las representaciones sociales en individuos, ya que son escenarios establecidos por una mirada cargada de un bagaje social y personal que se expanden con la subjetividad del avatar y enriquecen el espacio y su dinámica.

El retrolugar de la infancia: *Despelote* y el jugar pelota como actividad vivencial y convivial.

Despelote es un videojuego producido por dos creadores: Julián Cordero, creador principal de la propuesta, y Sebastián Valbuena, diseñador artístico y encargado de todo el aspecto estético del juego. Este inició su desarrollo en el 2018, y siendo un videojuego independiente latinoamericano, ha presentado varios obstáculos para su producción, sobre todo en lo referente a lo económico y distributivo.

Con expectativas de publicarse en 2024, tuvimos acceso a una entrevista en profundidad con Julián Cordero, para conocer los elementos que forman parte del videojuego y que se construyen a través de las relaciones sociales de los creadores con su ciudad natal, Quito³. En este sentido, *Despelote* es un videojuego muy personal, ya que remite a un contexto histórico propio de los desarrolladores, y que además se vincula a procesos sociales que son identificables por ecuatorianos; es decir, el imaginario histórico está alineado a dinámicas que son mayoritariamente reconocibles por quienes hayan vivido en Ecuador.

Elementos como la jerga, los espacios como parques, avenidas, departamentos y relaciones únicas de la región están representadas de manera consciente por los creadores como la línea discursiva que proponen. En la entrevista, Julián mencionó que su intención es mantener el origen ecuatoriano sin importar que eso represente un obstáculo para extranjeros o para personas ajenas a la cotidianidad del país.

En otras palabras, *Despelote* es un juego completamente ecuatoriano. Depende de su historia, de sus relaciones y contextos para poder validarse como experiencia narrativa, ya que como se ha mencionado, este videojuego dialoga con el *walking simulator* de una manera más evidente que con el género deportivo de donde obtiene su mecánica principal: el jugar pelota.

Bajo esta idea de *jugar* pelota, Cordero y Valbuena han construido una jugabilidad basada totalmente en la interacción con el balón, y la que produce este último con los elementos del *gameworld*: el avatar manejado por el jugador se vincula con el diseño artístico del mundo a través de la acción de patear la pelota, produciendo diálogos

y reacciones de los personajes que rodean el mundo imaginado de la ciudad de Quito. El retrolugar que identificamos está justamente en estos elementos que conforman la virtual Quito del videojuego. En primer lugar, nos remitimos al contexto histórico con el que se construye el escenario: el primer mundial de Ecuador. Para los ecuatorianos, este momento significó un hito fundacional en nuestra historia, del cual sobresalen fenómenos como la creciente fidelidad con la selección ecuatoriana, el *merchandising* y la industria deportiva, el crecimiento de las ligas locales de fútbol, y las aspiraciones futbolísticas de muchos infantes, incluido Julián Cordero.

Estos elementos culturales están tan presentes en la producción del videojuego que Julián Cordero mencionó en la entrevista realizada la importancia del fútbol para su vida, su proceso y su carrera, buscando reflejar dicha relevancia en *Despelote*, a través del juego de la pelota. Al mismo tiempo, este pasado es imaginado por el director, ya que los elementos que conforman el *gameworld* no están rigurosamente verificados, sino que se encuentran imaginados y elaborados bajo la mirada discursiva de Cordero y, en consecuencia, representados por Valbuena a través del cruce entre espacio real virtualizado e ilustración en los personajes.



Figura 2. Gameplay de *Despelote*. Fuente: Julián Cordero.

Otro elemento presente en *Despelote* tiene que ver con la sensación de distanciamiento y la evocación de un lugar enrarecido. Esto se debe a que el videojuego presenta un elemento que permite experimentar sensaciones que remiten a la infancia o a un pasado lejano: la cotidianidad del juego lúdico. El acto de *jugar* se vuelve una acción que establece una relación tanto con el *gameworld* como también con la vivencia del jugador.

A diferencia de videojuegos deportivos como *EA FC24*⁴ o *efootball*, donde el objetivo jugable es emular un equipo, un jugador o una carrera deportiva, en *Despelote* la acción está llevada a cabo por un niño, tanto física como lúdicamente. Lo físico está planteado por el diseño y la altura de los escenarios: se evidencia que la primera persona es crucial para la experiencia sensible de este videojuego, ya que el tamaño de las cosas

es notoriamente más grande de lo que un adulto observa con su visión. Esto produce que todo se sienta con una altura mucho mayor que lo habitual, produciendo en el jugador la sensación de estar controlando a un niño sin que este diga una sola palabra. Lo lúdico en cambio está planteado desde el uso del juego de la pelota en el videojuego, y no en la acción física del jugador. El niño, en tanto infante, es responsable de la pelota en todo el juego, produciendo con esta la interacción en el *gameworld*. A su vez, la pelota como elemento en *Despelote* se vincula con los sujetos y espacios de maneras diferentes: no es lo mismo patear la pelota a unos niños que hacerlo con unos adultos, unos ancianos, hacia un techo de una casa, o a un perro en un parque.

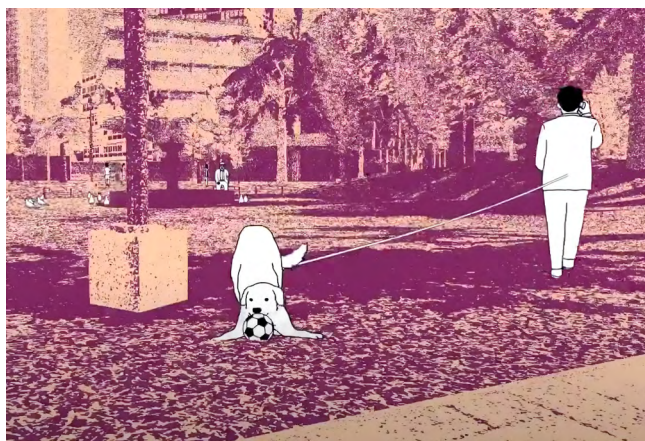


Figura 3. Interacción con mascota en *Despelote*. Fuente: Julián Cordero.

Además, el uso del contexto histórico le da un sentido específico al *gameworld*: un retrolugar en el que lo narrativo y estético se prestan como recursos para pensarse como un potencial elemento escénico o artístico.

Al jugarlo, somos testigos de una experiencia única, debido a que la narrativa y el contexto histórico es un retrolugar construido bajo la mirada subjetiva de la infancia de Julián Cordero, diseñada por él mismo junto al artista encargado del aspecto artístico del videojuego. Bajo esta mirada, *Despelote* es un videojuego muy personal, un diseño de autor muy marcado por una realidad imaginada a partir de un pasado idealizado, enrarecido, que se percibe lejano y que con su representación videolúdica, se busca traerlo al presente. Cuando jugamos lo *habitamos*, presenciamos en cada dinámica e interacción la presencia de una memoria personal, de la evocación de un pasado construido bajo la necesidad de contar una historia fundacional para todos los ecuatorianos.

Como estudio, este videojuego permite observar que la definición de *retrolugar* es más amplia y permite analizar los *gameworlds* que estén alineados a otros propósitos junto a la

representación histórica. Como ya hemos mencionado, el contexto histórico de *Despelote* no es ficcional, ni en términos narrativos, ni en su representación, sino que alude directamente a un episodio fundacional del deporte ecuatoriano.

En este sentido, la interpretación personal del desarrollador tiene una validez en la evocación del pasado imaginado dentro de un videojuego, debido a la importancia que tiene esta sobre el conjunto general del *gameworld*. Menciona Venegas Ramos, que el retrolugar, en conjunto con el distanciamiento del papel del historiador en la representación académica de la historia, “permite la construcción de relatos subversivos o contrarios a la historia académica pero que, (...) consiguen una mayor difusión y calado que los ensayos y los discursos realizados por los profesionales del pasado” (Venegas, 2018, p. 345). Bajo esta posición, con *Despelote* buscamos identificar un uso del retrolugar que, si bien no tiene una revisión histórica validada por profesionales, sí posee libertades y respeto por el contexto histórico en beneficio de una mirada estética y/o personal. Debido a lo mencionado, consideramos que, de manera similar a las conclusiones de Venegas Ramos, el uso de los retrolugares históricos pueden tener una finalidad estética, y funcionar como potenciales recursos para narrativas, producciones artísticas o investigaciones relacionadas a la memoria social o a la creación. Es por esto que consideramos al retrolugar desde la primera perspectiva que expone el autor: “reconfortar y reafirmar la identidad del consumidor” (Venegas, 2018, p. 345), en usos donde el valor del pasado imaginado y evocado no está dirigido a la capitalización económica del videojuego, sino a la representación artística o estética de dicho momento histórico, lo que fortalece la identificación de los jugadores, así como los desarrolladores. Con *Despelote* encontramos un videojuego que se alinea a la interpretación que ofrecemos sobre el retrolugar, debido a las características que ya hemos expuesto en esta sección. Es por esto, que consideramos su valor dentro de la investigación en el campo artístico y videolúdico, ya que este tipo de videojuegos cuya función es evocar un pasado localizado a través de una mirada personal están cada vez más presentes en la industria.

La comunidad imaginada en Minecraft: Paisajes y Artefactos (año 2800) y la importancia de la comunidad en la producción lúdico-artística

El proyecto “Viaje a la Toquilla”, y su obra artística *Paisajes y Artefactos (año 2800)*, de la artista Paulina Romero se enfoca en una propuesta de investigación-creación en comunidad, buscando establecer un acercamiento social y artístico a la creación comunitaria en un videojuego, haciendo uso de *Minecraft* para proponer, a modo de materialización práctica de su investigación, una obra titulada *Paisaje y Artefactos (año 2800)*, presentada en la exposición *Prompt me*, de la Escuela de Posgrados de la Universidad de las Artes, en la Maestría de Artes Visuales y Nuevos Medios.

Romero propone en esta obra —y en su investigación—, una vinculación permanente entre la comunidad de La Pila, en la provincia ecuatoriana de Manabí, con la creación

artística en entornos virtuales. La relación entre la colaboración típica de una comunidad con la producción artística dialoga con su posición como jugadora de videojuegos, siendo esta una definición personal que ella ofrece con orgullo.

Romero asume que, al igual que en las comunidades como la de La Pila, en el videojuego también se construyen redes de apoyo y espacios de socialización que permiten exponer varias prácticas que vienen de la cotidianidad, siendo esta premisa lo que sienta las bases de su obra. Expone en su proyecto de maestría que “el carácter colaborativo también está presente en las bases de mi propuesta artística; para mí también es relevante poder dar visibilidad y poner en valor una práctica representativa de una comunidad específica” (Romero, 2023, p. 18). En la obra se hace uso de dos espacios: el de lo real, donde se sitúan varias instalaciones hechas con paja toquilla, así como un mando para controlar el videojuego proyectado; y el espacio digital, representado en un servidor de *Minecraft* que ha sido intervenido, construyendo elementos que aluden a la comunidad de La Pila, incluyendo a la paja toquilla. Como vemos, existe una importancia estructural de la paja toquilla como disparador de muchos elementos de la obra: es observacional, ya que está presente en las instalaciones que acompañan la propuesta, pero también es medial, ya que a través de un mando intervenido por paja toquilla se puede manejar al avatar de *Minecraft*; y también es virtual, ya que el diseño de los elementos presentes en el servidor del videojuego están intervenidos por alegorías a la paja toquilla —recordemos que en *Minecraft* no existe esta variedad de paja como tal—.



Figura 4. Paisaje y Artefactos (año 2800). Fuente: Ricardo Bohórquez.

Esto se debe a que la paja toquilla es un elemento fundamental para comprender tanto la metodología planteada por Romero para su trabajo comunitario, como también a la propia comunidad de La Pila, la cual mantiene la tradición de producir varios recursos con este tipo de paja, teniendo inclusive una escuela llamada Alma Toquilla, especializada en la preservación de esta práctica.

Romero (2023) expone su preocupación por la participación comunitaria en todo sentido como una estructura integral que produce las obras, y que también genera y le da sentido al servidor de *Minecraft*. Ella escribe al respecto:

(...) se convirtió en un espacio para pensar en colectividad la existencia de la paja toquilla dentro de *Minecraft* y en ese sentido, la posibilidad de que el mundo digital pueda convertirse en una tecnología de conservación del saber, su cuidado y los vínculos afectivos alrededor de este (p. 29)

Como podemos observar, en este proyecto de investigación hay un énfasis puesto en el imaginario social de la comunidad de La Pila. La búsqueda de preservar el conocimiento sobre la paja toquilla influye en el diseño de un futuro posible a través de la creación de *Paisajes y Artefactos (año 2800)*, que nace por la necesidad de construir una dinámica de participación comunitaria entre integrantes de La Pila y Romero como artista. En este sentido, el resultado construye dos ejes de interpretación: el que está presente en espacio de lo real, a través de la observación y la jugabilidad del videojuego, y el que está presente en el mundo digital, a través de la comunidad imaginada del servidor de *Minecraft*, un futuro construido con una base fundamental: la paja toquilla como determinante en la creación de una comunidad.

Bajo la primera perspectiva, encontramos que la observación y la intervención producen un *convivio* muy marcado, que distancia la condición expectatorial de una exposición visual. Es decir, no existe únicamente un proceso de observación típico de los lenguajes expositivos de los museos o galerías, sino que hay un encuentro territorial entre personas, a través del juego lúdico presente en la instalación. En este sentido, la obra no solo está *expuesta* o delimitada bajo la línea curatorial de *Prompt me*, sino que esta produce acercamientos escénicos importantes y relevantes, a través de la interacción del mando con el juego y con la obra. (Ver figura 5).

Habitamos la obra en todo el sentido de la palabra. La habitamos en lo real, a través de la intervención consciente de esta ya sea en solitario o en colectivo con otros interesados en jugar. La habitamos en lo digital, a través de la extensión de nuestras corporalidades por medio del avatar en *Minecraft*, y recorreremos, como lo hacemos en la galería, un espacio de exposición digital que imagina un futuro a través de un elemento comunitario como la paja toquilla, y la habitamos en *comunidad*, al esperar para jugar con el mando, al discutir con los espectadores sobre la obra, y al elaborar conclusiones sobre todos los elementos que conforman la instalación.



Figura 5. Interacción de *Paisajes y Artefactos (año 2800)*. Fuente: Mz14.

Por otro lado, la importancia de la comunidad imaginada también explica que la obra tenga bien presente el imaginario social de la comunidad de La Pila. Escribe Randazzo que estos diálogos entre comunidades e imaginarios construyen “matrices de sentido que permiten comprender, dar forma a la experiencia, incorporarla y comprenderla dentro de lo que ya sabemos” (Randazzo, 2012, p. 78), por lo que es evidente que en el proceso de producción de la obra de Romero existe un énfasis importante de los elementos más característicos de La Pila, así como de la paja toquilla: “el sombrero fino significa el progreso de la comunidad. Si nosotros aprendemos a tejer, la comunidad puede seguir creciendo” (Romero, 2023, p. 29).

La interacción es clave en esta instalación, ya que de esta depende la relación entre lo real y lo digital, así como en la comunidad imaginada futurista que está presente en el servidor de *Minecraft*. En otras palabras, la relación entre interacción y observación es pertinente, siendo esta una obra que permite solamente observar lo que está proyecta y expuesto, así como también permite la interacción entre instalación, mando y videojuego.

En este sentido, Randazzo escribe que la producción de un imaginario social se da a partir de la adquisición de información sobre el contexto social a través de la interacción con este: “al interactuar adquirimos información, parte de la cual se introduce en la memoria para combinarse con otra información previamente almacenada y que permite establecer juicios, predecir acciones y perfilar inferencias, permitiendo así “dar sentido al mundo social” (Randazzo, 2012, p. 79).

Como podemos observar, *Paisajes y Artefactos (año 2800)*, al ser la materialización del proyecto “Viaje a la Toquilla”, se presenta como un producto artístico-lúdico que nos permite indagar en los imaginarios sociales de la comunidad de La Pila: su vinculación con su pasado, su presente y su futuro imaginado en el servidor de *Minecraft*; la importancia de la paja

toquilla como elemento identitario de La Pila, y la relación entre comunidad y producción artística al ser esta una obra presentada en un espacio institucionalizado como una galería.

Conclusiones

Hemos observado que los imaginarios sociales construyen relaciones de sentido entre el diseño de mundo en un videojuego, la comunidad real de donde provienen los referentes para la creación de un *gameworld*, y el diálogo entre los jugadores con el videojuego, o los espectadores con la obra artística basada en este. A través del análisis de los retrolugares proponemos una mirada donde este concepto permite el posicionamiento de espacios pasados, interpelados bajo un contexto histórico determinante, se da apertura a la construcción de discursos desde una sensibilidad que interactúa con la nostalgia. Dentro de la dinámica de representación del imaginario social, se accede a un escenario donde con una mirada madura se reconocen los factores sociales que construyeron aquellas comunidades imaginadas que formaron los símbolos y signos presentes en una obra artística.

Con *Despelote* queda expuesto cómo la elaboración de un retrolugar permite el posicionamiento de un pasado imaginado desde la mirada del desarrollador, siendo este un catalizador para una experiencia narrativa en el jugador: este se reconoce habitado en medio de Quito, se reconoce un niño que interactúa con un espacio imaginado que surge a partir de lo real, y a su vez, también se reconoce ecuatoriano en un contexto histórico fundacional para un aspecto de este país. En otras palabras, el retrolugar quiteño del 2001 genera una experiencia sensible que representa con claridad las intenciones, deseos y añoranzas de Julián Cordero, a través del diseño artístico de Sebastián Valbuena.

Con *Paisajes y Artefactos (año 2800)* se puede observar cómo la exposición de un imaginario social permite diseñar un espacio expositivo y artístico en donde el ejercicio de imaginar un futuro posible expresa claramente la necesidad de mantener las tradiciones de comunidades que perviven en la cotidianidad ecuatoriana.

La obra se asume en un territorio marcado por elementos identitarios que conforman un imaginario muy claro: el de una comunidad estructurada bajo elementos ancestrales como la paja toquilla. A su vez, Romero dialoga con la producción artística y con el *convivio* escénico por medio del acto lúdico del jugar, el cual es pieza central de la composición artística: se juega para estar en la comunidad imaginada de La Pila, y se interactúa con el juego para comprender por qué la paja toquilla configura toda la instalación como el recurso principal para exponer a este imaginario social.

En términos más amplios, el uso del videojuego para la representación lúdica de imaginarios sociales tiene varios puntos que son relevantes para la exposición, preservación y representación de comunidades. A través de la producción artística y su relación con el videojuego, *Paisajes y Artefactos (año 2800)* demuestra establecerse como un referente en el *game art* que permite discutir sobre el papel del videojuego y sus usos para la preservación de la memoria y del imaginario social de comunidades a través del juego.

Notas

1. “Pelota” como término no está planteado como sinónimo del balón de fútbol, sino que hace referencia al juego de la pelota, de estilo callejero, y normalmente vinculado a espacios juveniles y latinoamericanos.
2. El planteamiento que Venegas Ramos ofrece a su concepto de retrolugar está dirigido hacia el análisis de los contextos históricos construidos en los videojuegos que pervierten el rigor y estudio histórico, alejando la investigación académica o profesional del campo para ofrecer espectáculo y entretenimiento.
3. En la entrevista se solicitó la confidencialidad de aspectos jugables por parte del director, por lo que las figuras que se mostrarán a continuación están disponibles en las redes oficiales del videojuego, y no en la experiencia jugable que los investigadores tuvimos con el director.
4. Con *EA FC* nos referimos a la reciente entrega del videojuego deportivo de Electronic Arts, *EA FC24*, el cual reemplaza a los conocidos FIFA por el cese de contratos con la marca.

Referencias bibliográficas

- D'Agostino, A. (2014). Imaginarios sociales. Algunas reflexiones para su indagación. *Anuario de Investigaciones. Universidad de Buenos Aires*, 21, 127-134.
- de la Maza, A. J. P. (2011). El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia. *Análisis*, 42, 65-79.
- García, G. O. (2019). Aproximaciones al concepto de imaginario social. *Civilizar. Ciencias sociales y humanas*, 19(37), 31-42. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.22518/usergioa/jour/ccsh/2019.2/a08>
- Melero, S. (2017, agosto 30). El poder de lo cotidiano en videojuegos. *MeriStation*. https://as.com/meristation/2017/08/28/reportajes/1503900060_168668.html
- Randazzo, F. (2012). Los imaginarios sociales como herramienta. *Imagonautas*, 2(2), 77-96.
- Romero, P. A. (2023). *Minecraft como posibilidad para la conservación de la paja toquilla: Los futuros posibles desde Pile* [Tesis de Maestría]. Universidad de las Artes.
- Venegas, A. (2018). Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginaods del pasado en la cultura popular y el videojuego. *Revista de historiografía*, 28, 323-346. <https://doi.org/10.20318/revhisto.2018.4225>

Abstract: This research seeks to offer an analysis of two proposals that link the use of social and/or personal memory, from game studies and game art. In this sense, it analyzes *Despelote*, as a video game that revisits Ecuador in a historical context; and *Paisajes y*

artefactos (año 2800), a proposal made in *Minecraft* and exhibited in a traditional museum space. The article uses two conceptual themes: the *retrolugar* from a narrative and personal perspective on history, and the social imaginary from an artistic perspective, as tools for the creation of everyday scenarios, and the representation of the collective memory of a specific community.

Keywords: *retrolugar* - social imaginary - *Despelote* - memory - *Paisajes y Artefactos (Año 28000)*

Resumo: Esta pesquisa tem como objetivo oferecer uma análise de duas propostas que vinculam o uso da memória social e/ou pessoal, a partir de estudos de jogos e game art. Nesse sentido, analisa *Despelote*, como um videogame que revisita o Equador em um contexto histórico; e *Paisajes y Artefactos (año 2800)*, uma proposta feita em *Minecraft* e exibida em um espaço tradicional de museu. O artigo utiliza dois temas conceituais: o *retrolugar* a partir de uma perspectiva narrativa e pessoal da história e o imaginário social a partir de uma perspectiva artística, como ferramentas para a criação de cenários cotidianos e a representação da memória coletiva de uma comunidade específica.

Palavras-chave: *retrolugar* - imaginário social - *Despelote* - memória - *Paisajes y Artefactos (Año 28000)*

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
