

- Sheet-Johnstone, M. (2015). *The Phenomenology of Dance*, prefacio de Merce Cunningham. Philadelphia: Temple University Press.
- Thomas, H. (2003). *The Body, Dance and Cultural Theory*. New York: Palgrave MacMillan.
- Valéry, P. (2001). Filosofía de la danza, traducción de Kena Bastien van der Meer. *Creación. Universidad de México*, 602-03: 45-50 <https://www.revistadelau-niversidad.mx/articulos/86e600b8-1f4c-4a08-9cf7-9e3d98946772/filosofia-de-la-danza>
- Wigman, M. (2002). *El lenguaje de la danza*, traducción de Carlos Murias Vilas. Barcelona: Ediciones del Aguazul.
- Yaghen-Vial, N. M. (2002). Las metáforas de Terp-sícore. *Revista Lationamericana de Psicopatología Fundamental*, 5 (1): 152-163 <http://dx.doi.org/10.1590/1415-47142002001010>
- Zambrano, M. (2010). *Claros del bosque*, edición de Mercedes Gómez Blesa. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Ziegler, C. (2012). Corpus Pygmalion – augmented dance. En Reitered, Harald y Deussen, Pli-ver (Ed.), *Mensch & Computer 2012 Workshop and Interaktivinformiert:327-334* <https://dl.gi.de/handle/20.500.12116/7715?locale-attribute=en>

**Abstract:** The body, the backbone of what is told from the action of its own expression, reveals paradigms of a poetic narration, deformed in the alteration of the senses that constitute it. The metaphor of the metamorphic action of becoming a choreographic body will guide here a theoretical discourse on the action of dancing.

**Keywords:** Choreographic narrative - telling - senses - perception – metamorphosis

**Resumo:** O corpo, espinha dorsal do que é contado a partir da ação de sua própria expressão, revela paradigmas de uma narração poética, deformada na alteração dos sentidos que o constituem. A metáfora da ação metamórfica de se tornar um corpo coreográfico guiará aqui um discurso teórico sobre a ação de dançar.

**Palavras chave:** Narrativa coreográfica - contagem - sentidos - percepção – metamorphose

(\*) **Cintia Borges Carreras** Pedagoga de las Artes Visuales y la Danza (URJC). Docente de ballet clásico e investigadora. Máster en Estudios Artísticos, Literarios y de la Cultura (UAM).

---

## Juegos con propósito: Arde el delta gamejam

Fecha de recepción: septiembre 2021  
Fecha de aceptación: noviembre 2021  
Versión final: enero 2022

Gonzalo Borzino (\*)

**Resumen:** El pasado septiembre, entre la humareda dejada por la quema indiscriminada del humedal litoral y el aislamiento obligatorio, surgió una propuesta para concientizar desde la virtualidad. Reconociendo el valor cultural de lo lúdico, se convocó a usarlo como herramienta de reclamo en una *gamejam* para dar visibilidad. Valorando la convocatoria interdisciplinaria, se propició un espacio común generando, en solo 9 días, casi 30 proyectos que dialogaban desde diferentes perspectivas. Desglosaré los pasos que realizamos desde Acción Dev para llevar a cabo este evento de reclamo.

**Palabras clave:** Videojuegos – concientización – virtualidad - comunidad virtual- colaboración – evento - juego educativo – cibercultura – cultura - difusión de la cultura

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 93]

---

### Introducción

Los videojuegos tienen una posición disputada en el mundo. Algunos los desmerecen etiquetándolos de alienantes, adictivos, incentivos de violencia y hasta netamente dañinos para la psiquis de los jugadores. Se llenan listas negras con juegos que casi parecieran salpicar sangre hacia afuera de las pantallas, y grupos conservadores se rasgan las vestiduras cada vez que sale al mercado una nueva edición de estos espectáculos viscerales (no percatándose que acaban haciéndole más publicidad que daño). Otros, los glorifican señalando sus beneficios cognitivos y motrices, la posibilidad de

simular situaciones de toma de decisiones, fomentar la inclusión grupos vulnerables en comunidades receptivas, y sus disposición como entornos educativos transformativos e innovadores. Construyen la generalidad de que todo juego es positivo, ignorando que algunos pueden, de hecho, ser diseñados precisamente con una visión de shock y repudio en mente.

Se los considere algo positivo o negativo, una cosa es inequívoca: los videojuegos y las experiencias interactivas transmiten; comunican, o como dice la CEO de ArsGames, Eurídice Cabañas “tiene un gran potencial de generación de discursos y valores sobre la realidad”.

El juego electrónico acaba convirtiéndose en un bombardeo de estímulos que cambian a la formación del individuo moderno. Al igual que una novela o una película, los juegos son generadores de sentido colectivo. Comulgan con sus consumidores y les vende una construcción (de distintos grados de fantasía) del mundo que los rodea, y a través de ellos se pueden acceder a relatos formativos y reflexivos, igual que en las fábulas de antaño. Ana Sedeño los ubica, al menos en su mayoría, en representaciones icónicas, donde su imagen analógica es la que evoca el significativo ¡Y en ocasiones pueden ser incluso más influyentes que los casos tradicionales debido a su condición interactiva! Requieren la intervención del jugador para estar completos, y llevan implícitos un cierto grado de empatía, una unión parcial entre el que juega y lo que es jugado. Entonces, no solo estamos ante un artefacto que evoca su contenido de manera visualmente análoga, sino que además esta implica la interacción vinculante entre el jugador y el producto; y merece ser tratado como tal. Allí entramos nosotros.

*Acción Dev* es una comunidad abierta destinada a desarrolladores de videojuegos, diseñadores de juegos de mesa, artistas, escritores, y cualquier persona que entienda y reconozca a las creaciones lúdicas como artefactos culturales. Decimos “creaciones lúdicas”, porque consideramos que el abanico de influencia excede a los videojuegos, ya que lo que nos aborda no es lo virtual por el hecho de ser virtual, sino que es el jugar; el interactuar con mundos y reglas ajenos; el modelar nuestro pensamiento a paradigmas de simulaciones. Debido a esto, nuestra misión se torna a que los juegos puedan volverse un medio de reclamo y lucha contra las injusticias que vivimos en nuestra región latinoamericana, a partir de la construcción colectiva. Buscamos crear nuevas perspectivas y medios para que la cultura funcione desde lo virtual como una herramienta de cambio. No buscamos que todo juego sea político; buscamos que se reconozca su potencial como instrumento discursivo.

El grupo surge de una necesidad: uno de sus miembros estaba viviendo en Rosario durante los incendios del humedal de septiembre del 2020. Incapaz de salir a manifestarse por el riesgo pandémico, y forzado a una nueva normalidad virtual, realizó una convocatoria para comenzar a articular la comunidad alrededor de esta problemática. El fuego era tangible, pero parecía que la gente por fuera de esos territorios directamente afectados no se hacía una idea del severo deterioro de vida, y el irreparable daño que le generaba al medio ambiente. No es ni nuevo ni exclusivamente regional el problema de los fuegos rurales sin control; el mundo arde, y lleva ardiendo un buen rato. Sin ir más lejos, hace dos años presenciábamos una nueva quema de la Amazonia de la que los medios se hicieron eco por un largo periodo. Se clamó que el pulmón del mundo estaba en peligro y se motivaron mensajes apocalípticos en relación a la irresponsabilidad de los gobiernos por incentivar, o no condenar, esta quema. No obstante, aquí ocurrió algo similar y no hubo ni por lejos la misma respuesta. No indagaré en las propiedades del delta como bioma fundamental para el desarrollo de la civilización litoral, ni de su biodiversidad de la que dependemos en menor o mayor medida, mas señalaré lo obvio: necesitamos de un humedal sano. El fuego no está en nuestra puerta ¡está en nuestra sala; en

nuestra cocina! El humo invade las habitaciones de nuestra patria. Nos estamos quemando, y los responsables no se hacen cargo. Por ello, y a pesar que al poco tiempo la mitad del país se encontraba en llamas, se optó por una temática telescópicamente enfocada en un problema específico, en un espacio geográfico puntual. De esta forma, el reclamo no se perdería en algo general. El fuego no es nuestro, lo que es nuestro es el humedal que se quema.

### Preparativos

Cuando comenzamos a desarrollar la propuesta teníamos un objetivo pequeño: crear un espacio para que se carguen apenas un par de juegos; generar una plataforma donde invitásemos abiertamente a abordar el tema. Una *gamejam* funcionaría a la perfección para esta idea, ya que se basan en actividades de desarrollo lúdico colaborativo, enmarcados en un periodo de tiempo determinado y con un tema central que unifica las creaciones. Gracias a la virtualidad forzada y la optimización de la plataforma *itch.io* (creada con el desarrollo de videojuegos independiente en mente), la logística estaba cubierta. Solo nos faltaba la gente.

En un principio pensábamos hacer algo para cumplir, ni siquiera buscando centralizar a los participantes en un mismo servidor de comunicación. Afortunadamente, cuando empezamos a promulgar la convocatoria, se sumaron colaboradores y con ellos la decisión de crear un servidor propio que unificase a todos los participantes, facilitándoles conseguir equipo y mostrar sus progresos, así como estar al tanto de las novedades de la *jam*, y posteriormente formar una comunidad de desarrollo alrededor de nuestra misión. Fue por este momento en donde también abrimos las redes para llegar a mayor cantidad de gente. Ya el acceso a la información no venía solo por nosotros compartiendo en todos los grupos de desarrolladores de Facebook, sino que había quienes nos compartían y hacían eco por su cuenta. Era una actividad que la gente comenzaba a cargarse al hombro.

Para que todos los participantes manejasen un conocimiento similar sobre el tópico, destinamos una sección de comunidad para compartir información y noticias relevantes con la temática ambiental. Buscábamos generar un espacio centralizado donde los *jamers* (y potenciales curiosos casuales) pudiesen encontrar el contexto para lo que nos vinculaba ¿Por qué es importante el litoral? ¿Quiénes habitan allí? ¿Cuáles son las macro consecuencias del fuego? Asimismo, nos pusimos en contacto con un grupo de docentes con las que coordinamos una serie de videos breves para sintetizar la información, haciéndola más digerible al usuario transitorio. De esta forma, buscábamos motivar la investigación por parte de los participantes no ofreciendo todo el contenido en un incómodo texto colosal, sino que dosificando para no agobiar. Nuestro razonamiento fue: nadie va a mirarse una charla de 2 horas, pero todos pueden verse un video de 5 minutos. Había que generar entradas al tema, pequeños fragmentos informativos digeribles.

En las *gamejams* tradicionales, el tema central se mantiene secreto hasta el día de inicio. Ciertamente, si nuestra idea era basar nuestro llamado a la realización de juegos con el tema del momento, este tenía que ser público desde mucho antes del inicio del marco temporal de la actividad. Fue por eso que se propuso, buscando

justificar una fecha de inicio, el uso de diversificadores inspirados en la información brindada en el apartado de comunidad. Esperábamos incentivar la lectura, invitando a la gente a que intentase adivinar cuáles serían estas variantes opcionales. Sin embargo, no generó el interés buscado y se terminó optando por un muestreo aleatorio pero temáticamente resonante:

- “Carpincho es todo lo que necesitas”: tu juego cuenta con la presencia de al menos un carpincho. No hace falta que sea importante, pero sí que aparezca de alguna forma clara.
- “Fuego fatuo”: la temática es abordada de forma metafórica y nada literal ¿Cómo hablás de la quema sin mostrar las llamas?
- “Lo que el fuego se llevó”: La música del juego usa principalmente instrumentos de viento.

### Red de contactos

Considerando que el objetivo de la jam era generar conciencia, se necesitaba llegar a la mayor cantidad de gente posible, de las formas más variadas. Por ello, desarrollamos un cronograma de publicaciones en todos los grupos de desarrollo en español que encontramos, así como reddit y empuje general en redes. Además, nos pusimos en contacto con la prensa especializada e influencers para proponerles que estos hiciesen un gameplay/livestream de los juegos que saliesen de la actividad. De esta forma, no solo nos garantizábamos la asistencia al evento, sino que además le sumábamos un interés prolongado, motivando a los participantes con exposición. De la misma forma, nos pusimos en contacto con *Women in Games Argentina* (WigAR), quien nos cedió un espacio para cinco juegos seleccionados en su museo virtual mensual que llevan a cabo junto a *gameOn!*

Mientras buscábamos influencers para que jugaran a los juegos en sus vivos, algunos devtubers ofrecieron la posibilidad de ser mentores (guías en materias específicas del diseño de juegos durante el evento), posición que jamás habíamos siquiera considerado. A partir de entonces salimos a buscar posibles interesados que estuviesen presentes durante la semana para responder las dudas que pudiesen surgir. Logramos, además, contar con una charla introductoria de Adrian Novell, sobre gamedesign y producción en Gamejams, una charla introductoria al motor Phaser2d por Migue Moyano, un acercamiento a el desarrollo de videojuego con finalidades políticas por el estudio Argentino ShittyGames y, hacia mitad de la semana, dos sesiones de mentoreado de producción y diseño con Alejandro Iparreguirre y Juan León, donde “pasaron la tijera de producción”, ayudando a los desarrolladores a reconsiderar su plan de acción para los últimos días, y poder llegar de la mejor forma posible a entregar en tiempo y forma.

La formación y seguimiento de equipos fue sumamente laxo, motivando que se formasen alrededor de 2 semanas antes del inicio formal del evento. Se insistió públicamente que se anuncien los roles que se pensaban ocupar y aquellos que se requerían. De esta forma, y a sabiendas que el tema iba a ser la quema de los humedales del litoral argentino, algunos equipos comenzaron su desarrollo con anticipación. Esto, no obstante, no nos parece negativo. Nuestra gamejam no apuntaba a ser un evento competitivo, sino que intentaba hacer llegar la

problemática a la mayor cantidad de gente posible. Por ello tampoco se limitaba las votaciones a los participantes ni a un jurado selecto, sino que se hizo uso de una votación libre donde cada grupo podía traer tráfico hacia su propio juego en forma de votos (logrando, por consiguiente, que un mayor número de personas se enterase de la jam y su trasfondo).

Un último punto de discusión fue la forma de empezar el evento. Es tradicional que toda gamejam comience con una keynote, un video de apertura usualmente dictado por profesionales icónicos de la industria local, o de la entidad convocante. No obstante, nuestra intención era llegar a espacios ajenos a los del gaming y del desarrollo. Para validar a los juegos como artefactos culturales, se los debe ver interactuando con otras aristas de la cultura, brindándole la tridimensionalidad que amerita. Por ello, al proponernos hacer una introducción, buscamos no solo personalidades de la industria local, sino que además referentes de espacios no convencionales, representantes de la educación y del activismo ecológico para reflejar este cruce de áreas. De esta forma contamos con la presencia de:

- Lic. Franco Bartolacci, Rector Universidad Nacional Rosario
- Alejandro Iparreguirre, Coordinador espacio de videojuegos del ministerio de Cultura
- Daniela Borzino, Profesora de Biología.
- DurganNallar, Vicepresidente IEEE Argentina Games Technical Committee.
- Maria Lujan Oulton, Directora de GameOn!
- Juan Camelia, Integrante Multisectorial Humedales.
- Valeria Colombo, Comisión directiva de Womans in Game Argentina.

Las aristas que principalmente nos importaba cubrir era la de la educación y la paridad de género (considerando que la industria del desarrollo de videojuegos suele tener una sobrerrepresentación masculina). La única con la que no pudimos contar fue la arista de la juventud, pero buscamos balancearlo formando parte de las jornadas RESA, donde expusimos la actividad a docentes y alumnos que mostraron interés en las aplicaciones pedagógicas tanto de la actividad per se cómo de los juegos resultantes.

### Resultado

Hacia mitad de la semana pensábamos que íbamos a recibir 15 juegos como máximo (lo cual ya era mucho más de lo que originalmente habíamos esperado). Al finalizar los nueve días, sin embargo, teníamos casi 30. La recepción de la gente fue fenomenal, no volcándose por ningún género en particular ni una lectura específica. Incluso hubo un espacio para subir un panfleto para la generación del bioma en juegos de rol y un juego de mesa. Lo lúdico se presta para todo.

Por nombrar algunos:

- Huellas del litoral: Un relevamiento de fauna con hermosos gráficos pixel art. Una forma de generar arraigo y concientizar sobre lo que se pierde con el fuego.
- Carpinchumbo: Una catarsis en forma de un carpincho vengativo que se lanza a destruir a quienes amenazan su entorno, a tiro limpio.

- Homenaje: Una experiencia interactiva con una fuerte raíz emotiva, orientada a reflexionar sobre la pérdida de vida silvestre.
- Arde El Delta: Una exasperante experiencia de escape, donde se intenta rescatar a los animales de las llamas que avanzan hacia ellos.
- Ayuda Señor Juez: Un juego paródico de estilo atari donde se maneja al fuego intentando escapar de los rescatistas mientras Rosario se llena de humo.
- El negocio: un simulador de manejo de recursos, donde el jugador puede quemar terrenos para mayor rédito económico aunque con terribles consecuencias.
- Carpincho Voluntario: Un juego de acción donde se debe rescatar a los bellísimos animales del litoral cargando una pistola de agua para apagar las llamas.

Al compartir los resultados, entre los mensajes que nos llegaron estuvieron personas sorprendidas que desconocían de la existencia de este bioma en nuestro suelo. Destaco también a docentes que anunciaron que utilizarían a la jam en sus clases o que la actividad les había hecho reflexionar sobre el valor expresivo de los juegos para con la juventud y las problemáticas que enfrenta. Los docentes reconocieron el jugar como una forma de reclamo, como una herramienta de comunicación. Recordando lo que decía Eurídice Cabañes sobre los videojuegos: “Como referente cultural siempre están enseñando. En el nivel más básico, te enseña a jugarlo, en un nivel un poco más complejo está transmitiendo valores y proyectando universos simbólicos”.

Posteriormente, y como habíamos planeado, se hicieron los vivos donde se transmitieron los juegos en numerosos canales, y hasta se pudo ofrecer un curso de Escuela de Juegos como premio reconocimiento (¡el cual se lo llevó un chico primerizo de 13 años que participó de la convocatoria por su cuenta!). Se comenzaron a fortalecer vínculos, continuando nuestra gira por medios especializados para contar lo que la comunidad había logrado. Se realizó, como fue mencionado, la jornada RESA, y hasta una charla para la Mentoría IT: Programando Inclusión.

Irónicamente, no dejamos que el fuego se apague hasta llegar a este mismo Congreso de Tendencias, donde expusimos junto a colegas sobre el desarrollo de eventos virtuales. Esta fue una actividad que surgió como necesidad, pero abrazó la virtualidad y la utilizó como herramienta, para potenciar la llegada de su mensaje. Tomamos una necesidad y nos opusimos a la comodidad de lanzar una queja al aire; hicimos algo, llamamos la atención, señalamos el problema y lo expusimos de una forma innovadora utilizando lo interactivo como medio para atravesar al jugador con el mensaje de urgencia que parecía carente en los medios tradicionales. Y así, lo lúdico se volvió un megáfono contra las injusticias.

El evento cerró con la promesa de hacer otro en el futuro. Quizás con otra temática ambiental o quizás con una social; el formato no se limita. Lo que probamos es que la metodología de las gamejams no está limitada a ser solo un desafío de tiempo, ni que los juegos están encadenados a su condición de entretenimiento esporádico. Ambos son solo una posibilidad entre las infinitas formas que el colectivo puede darle al dinamismo expresivo.

Los juegos son cultura, y nosotros, Acción Dev, siempre estamos recibiendo nuevos miembros que así lo crean.

### Bibliografía y referencias

- Acción Dev (2020) Arde El Delta Gamejam. Disponible en: <https://itch.io/jam/ecocidio-jam>
- Consultores de Impacto Social (2018) Los videojuegos y su impacto social. Disponible en: <http://www.impactosocialconsultores.com/blog/2018/12/5/los-videojuegos-y-su-impacto-social>
- Sáenz Imbacuán Rigoberto (2015) La relevancia de los Videojuegos en el Mundo Actual. GlobantStayRelevant. Disponible en: <https://stayrelevant.globant.com/es/la-relevancia-de-los-videojuegos-en-el-mundo-actual/>
- Sedeño Ana (2010) Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. Comunicar, nº 34, v. XVII, 2010, Revista Científica de Educomunicación (p. 183-189)
- TheGoodGamer, Videojuegos y su influencia en la sociedad. Disponible en: <https://thegoodgamer.es/videojuegos-y-su-influencia-en-la-sociedad/>

**Abstract:** Last September, amid the smoke left by the indiscriminate burning of the coastal wetland and the mandatory isolation, a proposal emerged to raise awareness from virtuality. Recognizing the cultural value of play, it was called to use it as a claim tool in a gamejam to give visibility. Valuing the interdisciplinary call, a common space was fostered, generating, in just 9 days, almost 30 projects that dialogued from different perspectives. I will break down the steps we take from Action Dev to carry out this claim event.

**Keywords:** Videogames - awareness - virtuality - virtual community - collaboration - event - educational game - cyberculture - culture - diffusion of culture

**Resumo:** Em setembro passado, entre a fumaça deixada pelas queimadas indiscriminadas do pantanal costeiro e o isolamento obrigatório, surgiu uma proposta de conscientização a partir da virtualidade. Reconhecendo o valor cultural da brincadeira, foi chamada a utilizá-la como ferramenta de reivindicação em um *gamejam* para dar visibilidade. Valorizando o apelo interdisciplinar, foi fomentado um espaço comum, gerando, em apenas 9 dias, quase 30 projetos que dialogaram sob diferentes perspectivas. Descreverei as etapas que executamos no Action Dev para realizar esse evento de reivindicação.

**Palavras chave:** Videogames - conscientização - virtualidade - comunidade virtual - colaboração - evento - jogo educativo - cibercultura - cultura - difusão da cultura

(\*) **Gonzalo Borzino** Storyteller: contador de historias. Guionista de experiencia variada, habiendo trabajado para web y video 360°. Asimismo, diseñador de juegos con incursiones en el mundo de la Realidad Virtual y finalista del Potenciate 2017. Expositor en los encuentros *Latinoamericanos XII y XIII de Diseño* con sus ponencias sobre bloqueos creativos, y en los congresos de *Tendencias audiovisuales (UP)* y *Experiencias en la Cultura de Consumo (FIUBA)* sobre expresión web, legalidad y remixes audiovisuales. Co-fundador de Acción Dev, y organizador del Arde el Delta gamejam.