

TÉCNICAS Y SOPORTES ARTÍSTICOS

SOPORTE DIGITAL:

OBRAS DIGITALES DE VIDEOJUEGOS

- TÉCNICAS ESPECÍFICAS -

Contenidos y diseño Prof. Sol Freitas
Octubre 2025

LA CLASE ANTERIOR

- Revisamos las **CATEGORIAS DE OBRAS DIGITALES**, dentro de las cuales incluimos a los Videojuegos.
- Nos preguntábamos **qué es un Videojuego**: exploramos definiciones y profundizamos en la vinculada al "Arte multisensorial"
- Reflexionamos sobre la **función del Arte** en esta industria: cómo evolucionó y dejó de ser un mero entretenimiento, contando historias, profundizando en temáticas humanísticas, adaptándose a cada época y a los avances tecnológicos.
- Las diversas **disciplinas artísticas** que intervienen en la construcción del videojuego (análogas al audiovisual)
- Vimos ejemplos como **"Journey"**, **"Ori & the blind forest"**, **"Gris"** como claros exponentes de obras artísticas basadas en VJ.
- **Los videojuegos retomando la idea del Renacimiento.**

**POR QUE DECIMOS QUE LOS VIDEOJUEGOS HOY RETOMAN
EN SU BUSQUEDA LA IDEA DEL RENACIMIENTO CON LA QUE
COMENZAMOS A TRANSITAR ESTA MATERIA?**



DEATH STRANDING

JUEGO HYPERREALISTA DE MUNDO ABIERTO /

GENERO: ACCION - AVENTURA /

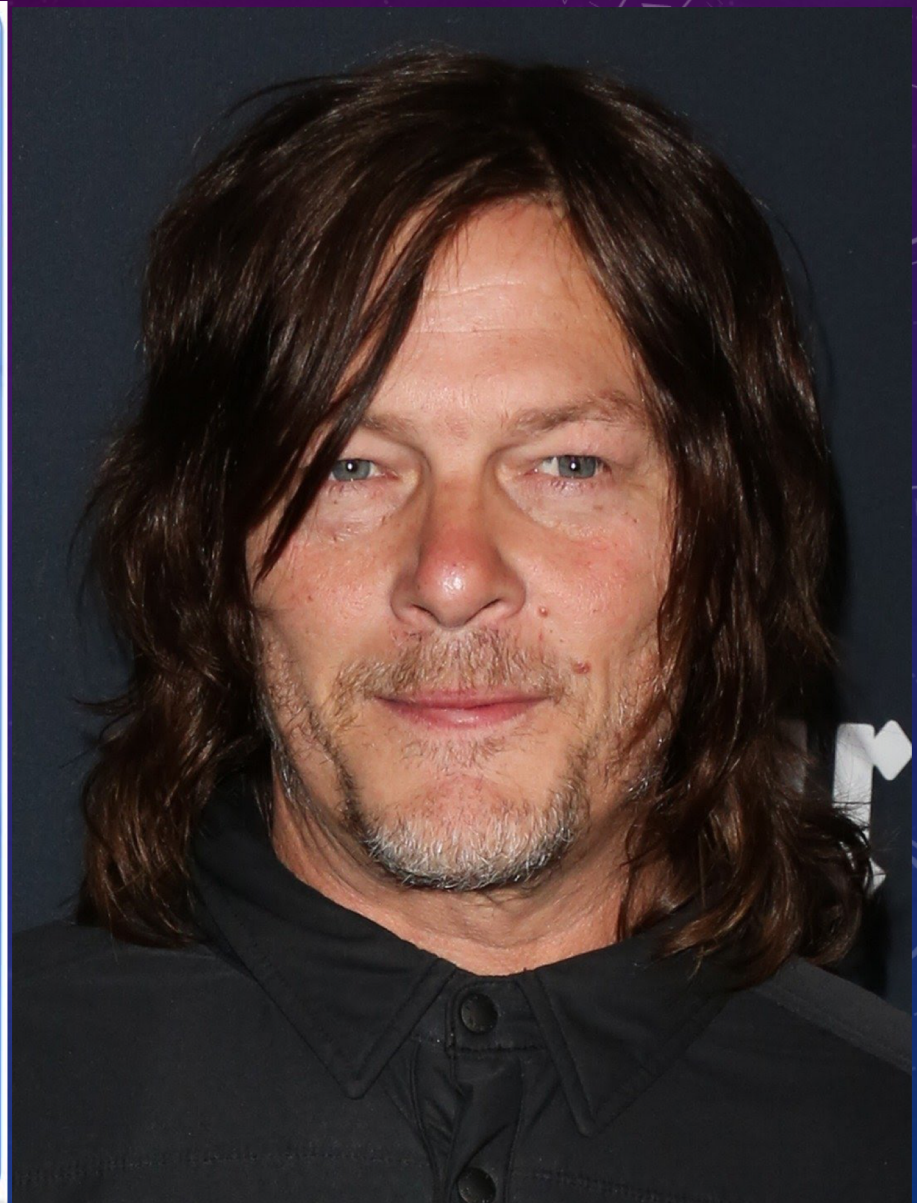
Dirigido por Hideo Kojima, con la colaboración de Guillermo del Toro

(previa colaboración entre ambos que fue cancelada, de un juego de la saga de Silent Hill - mundo de terror psicológico clásico)



DEATH STRANDING (release 2019)
DEATH STRANDING 2: ON THE BEACH
(release 2025)





Sam Porter Bridges y Norman Reedus
PROTAGONISTA DEATH STRANDING



Mads Mikkelsen y Clifford Unger
ANTAGONISTA DEATH STRANDING

CATEGORIAS DE OBRAS DE ARTE DIGITAL

- OBRAS DE NET ART
- OBRAS DE BIOARTE
- OBRAS DE LA INFORMATICA
- OBRAS DE VIDEOJUEGOS

Presentan una realidad determinada con la que el usuario puede **interactuar** y modificarla a través de **su acción**.



QUÉ AMPLÍA/MODIFICA LA **CAPACIDAD DE ACCIÓN**
DEL JUGADOR/A, ES DECIR LA **DEL SUJETO INTERACTOR?**



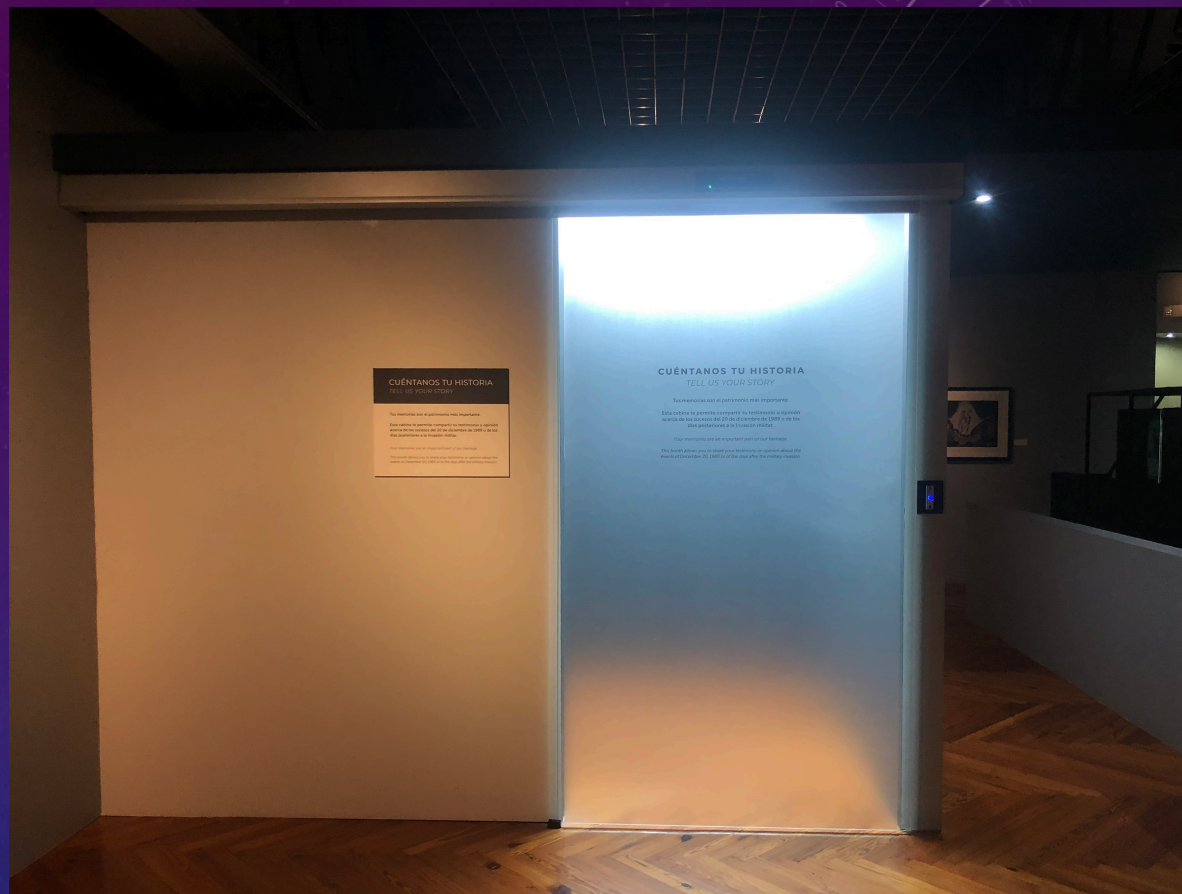
El **DISPOSITIVO** determinará las posibilidades de **INTERACCION** y de **INMERSION** en la creación,
(entre otros factores que también inciden)

**LOS DISPOSITIVOS INFLUYEN EN LA FORMA DE
VINCULARSE CON LA EXPERIENCIA,
ATRAVESADOS POR LA
BÚSQUEDA TANTO
ARTÍSTICA COMO FUNCIONAL
DE SUS DESARROLLADORES**

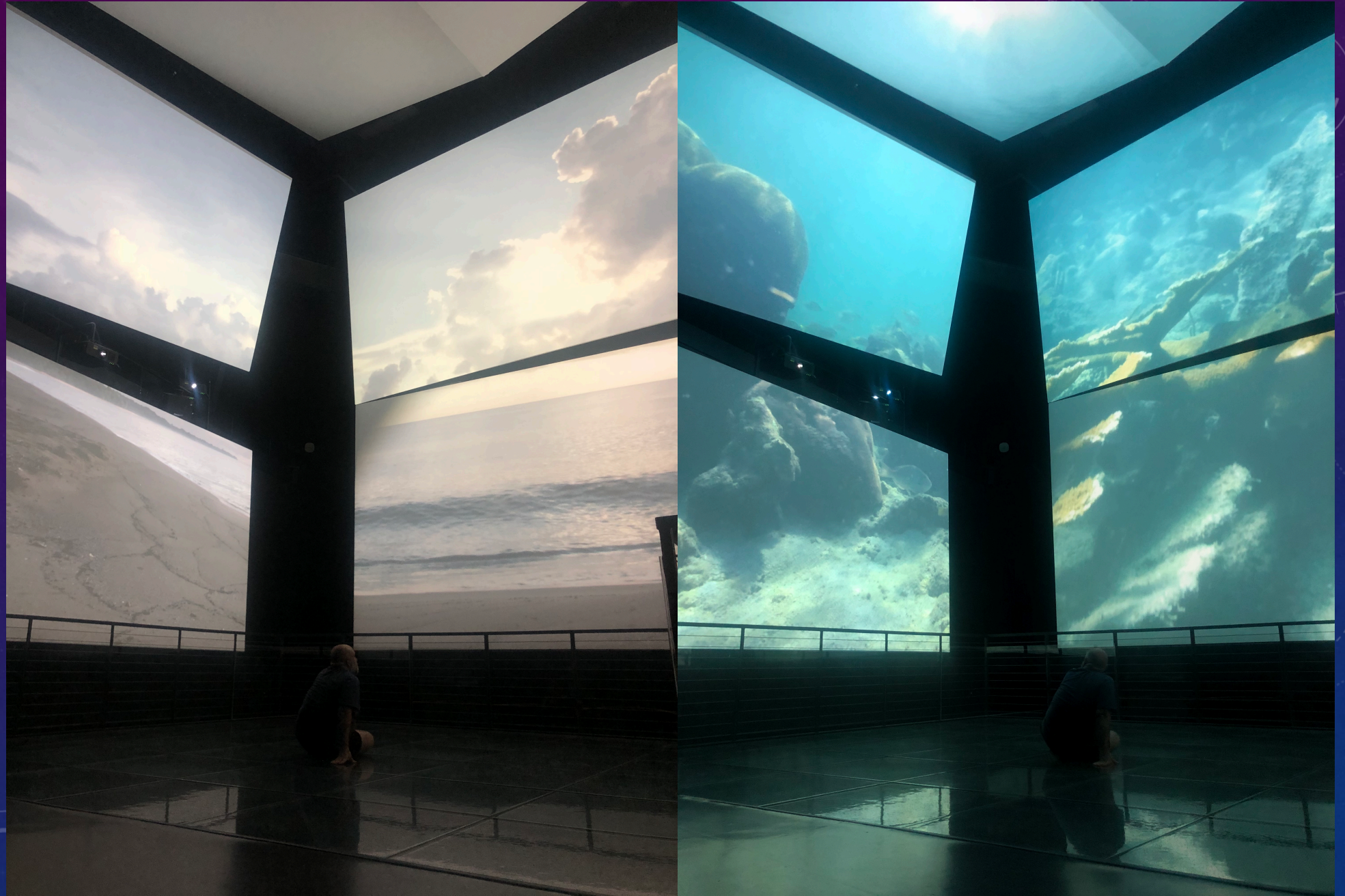
**VIDEOJUEGO EDUCATIVO
SOBRE LA CONSTRUCCION DEL
CANAL DE PANAMA. MUSEO DEL
CANAL, CIUDAD DE PANAMA.**



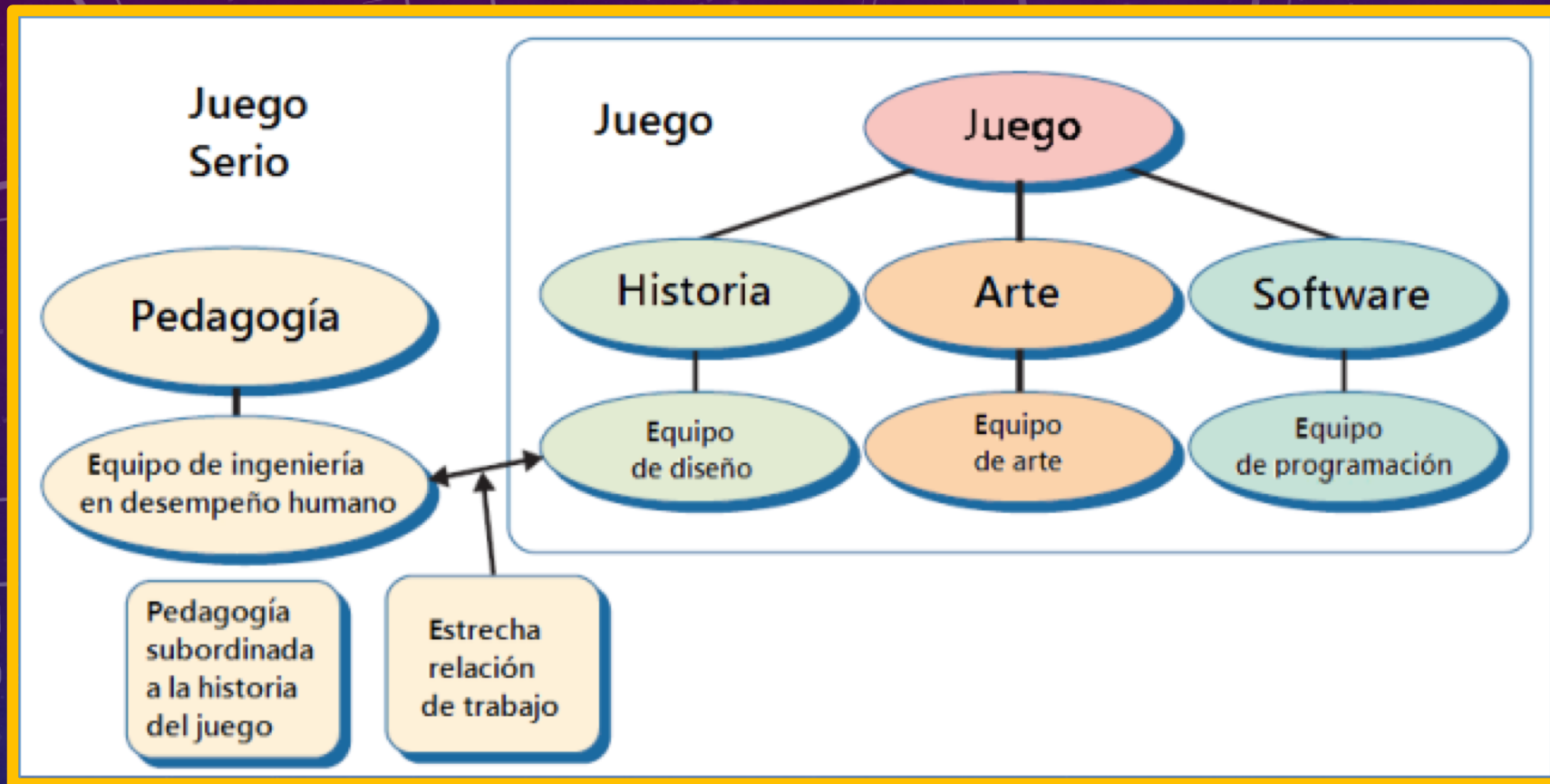
VIDEOINSTALACION COLABORATIVA PARA LA PRESERVACION DE LA MEMORIA. MUSEO DEL CANAL, CIUDAD DE PANAMA



VIDEOINSTALACION INMERSIVA SOBRE ECODIVERSIDAD. BIOMUSEO DE PANAMA



ESQUEMA DE TRABAJO EN VIDEOJUEGOS



- ❖ REQUIERE DE UN **EQUIPO DE TRABAJO ANALOGO** A CUALQUIER FORMATO DENTRO DEL **ARTE AUDIOVISUAL**
- ❖ EQUIPO CONFORMADO POR ESPECIALIDADES, QUE SON **ÁREAS DE TRABAJO**
- ❖ LÓGICA SIMILAR AL PROCESO DE DESARROLLO DEL **GÉNERO DE ANIMACIÓN**

**ENTONCES. SI QUIERO TRABAJAR EN EL
DESARROLLO DE UN PROYECTO DE VJ:**



**QUE TENGO QUE TENER EN CUENTA?
POR DONDE EMPIEZO?**

GAME DESIGN: PROCESO DE CREACIÓN

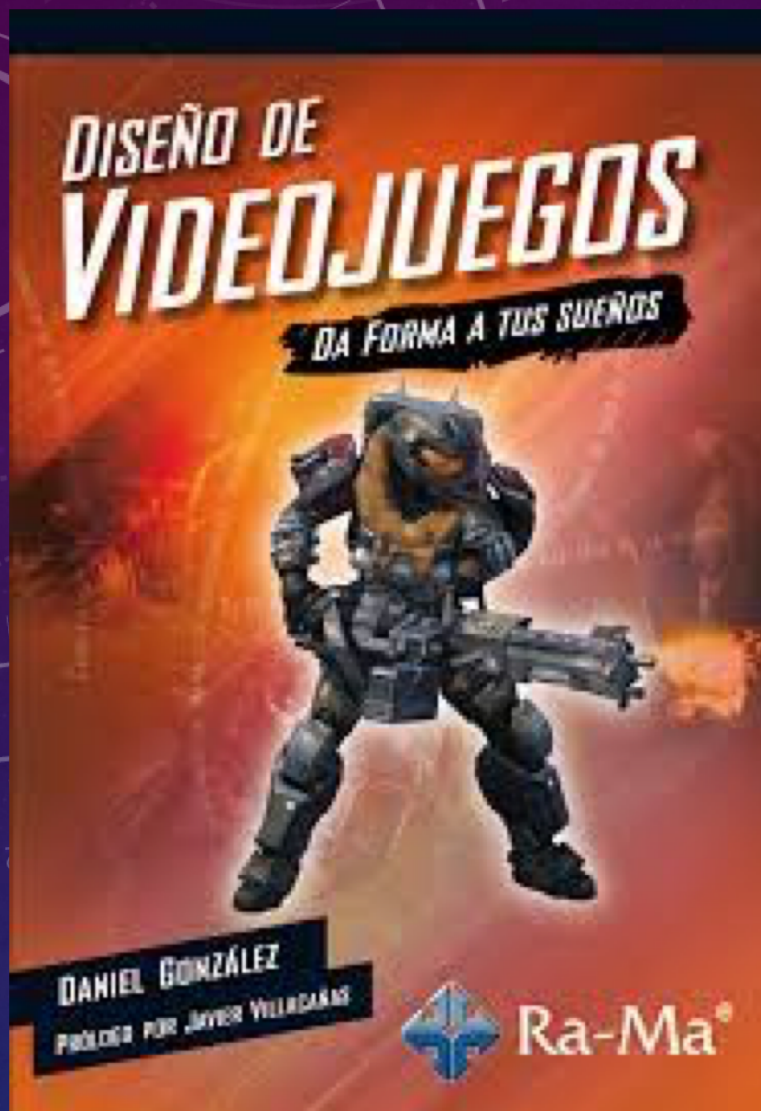


- IMAGINAR EL **CONCEPTO** DEL JUEGO
- DEFINIR SU **FUNCIONAMIENTO**
- GENERAR **CONCEPTS** (ELEMENTOS ARTÍSTICOS Y FUNCIONALES A LA OBRA)
- CREAR EL **GDD (GAME DESIGN DOCUMENT)** DEL PROYECTO DEL JUEGO
- REALIZAR **TESTS** Y REVERSIONES HASTA EL **PRODUCTO TERMINADO**

Según Newman (2005), los **ELEMENTOS BÁSICOS** de un VJ son:

1. **GRÁFICOS** (imagen, estética)
2. **SONIDOS** (banda sonora, foley)
3. **INTERFAZ** (mapa, vidas, recursos,
todo lo que se ve a lo largo del juego)
4. **JUGABILIDAD** (movimientos,
dificultades, mecánicas, patrones)
5. **HISTORIA** (narrativa)





“DISEÑO DE VIDEOJUEGOS”

DANIEL GONZÁLEZ JIMÉNEZ

(2015 / 2DA. EDICIÓN E-BOOK 2016)

[HTTPS://BOOKS.GOOGLE.COM.AR/BOOKS?ID=-O2FDWAAQBAJ&LPG=PA2&HL=ES&PG=PA2#v=ONEPAGE&q&f=false](https://books.google.com.ar/books?id=-O2FDWAAQBAJ&LPG=PA2&HL=ES&PG=PA2#v=ONEPAGE&q&f=false)

VIDEOJUEGOS COMO OBRAS DE ARTE DIGITAL

SEGÚN DAN:

*“El videojuego es un **sistema informático** en el que intervienen múltiples tecnologías y disciplinas artísticas para crear un espacio de ficción, con desafíos y objetivos”*

(..disciplinas artísticas análogas a cualquier obra audiovisual, razón por la cual consideramos a la industria posible para nuestra inserción laboral)



Según DAN, a la hora de proyectar una idea de VJ, hay **decisiones** que se toman antes de comenzar, que influyen directamente en su concepción:

- **JUGABILIDAD – MECÁNICAS** > *FORMA EN QUE SE JUEGA*
- **NARRATIVA** > *HISTORIA Y PERSONAJES DEL JUEGO*
- **ESTRUCTURA** > *CLÁSICA / ABIERTA*
- **ESTRUCTURA LÚDICA**



ESTRUCTURA ABIERTA: MAPA

El jugador tiene la posibilidad de recorrer aleatoriamente las instancias del juego.

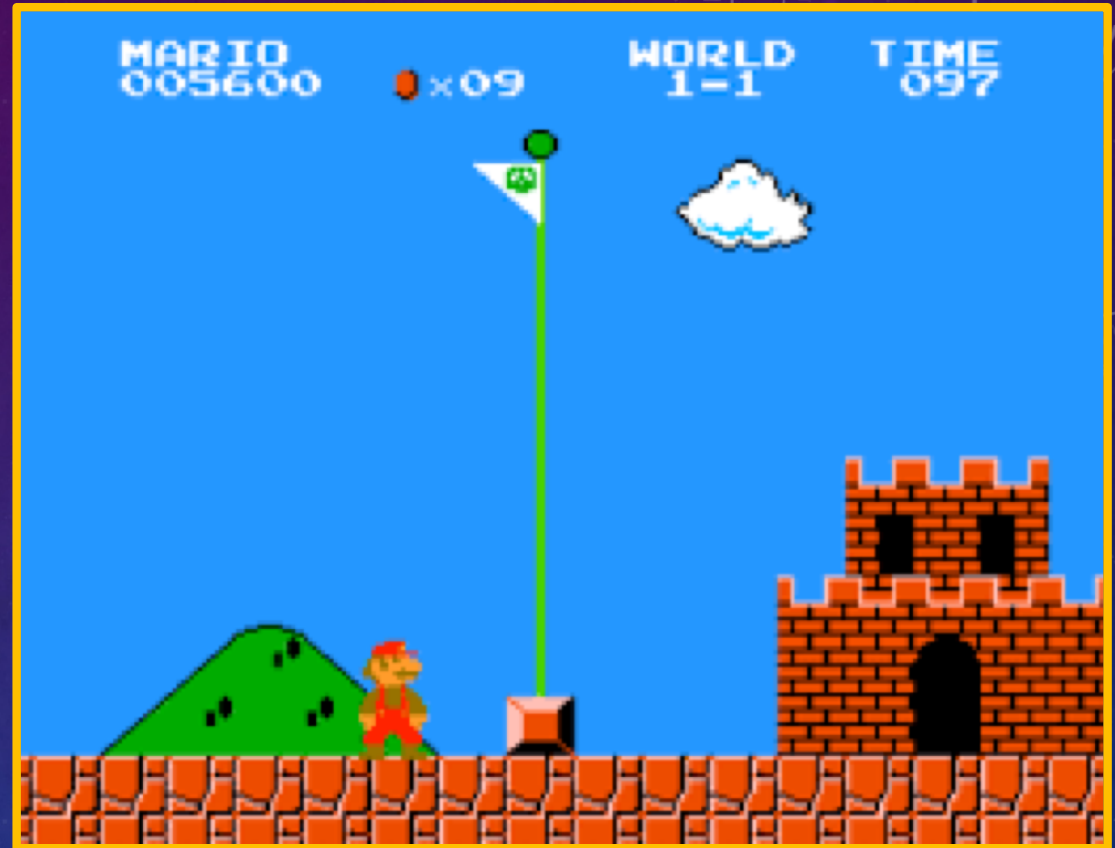
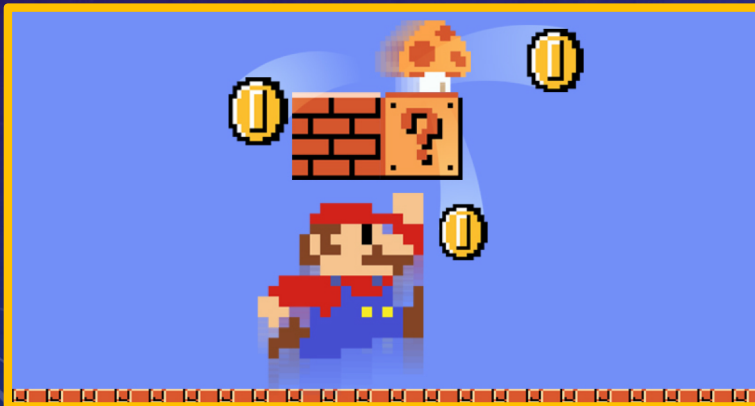


JUEGO: GTA 5
DESARROLLADOR:
ROCKSTAR, 2013



ESTRUCTURA CLÁSICA: NIVELES

El jugador recorre las instancias del juego a partir de un orden preestablecido, y no puede modificarlo ni saltarlo.



JUEGO: MARIO BROS

*DESARROLLADOR: NINTENDO, desde 1985
en desarrollo continuo*

ESTRUCTURA LÚDICA

DAN (DURGAN NALLAR)

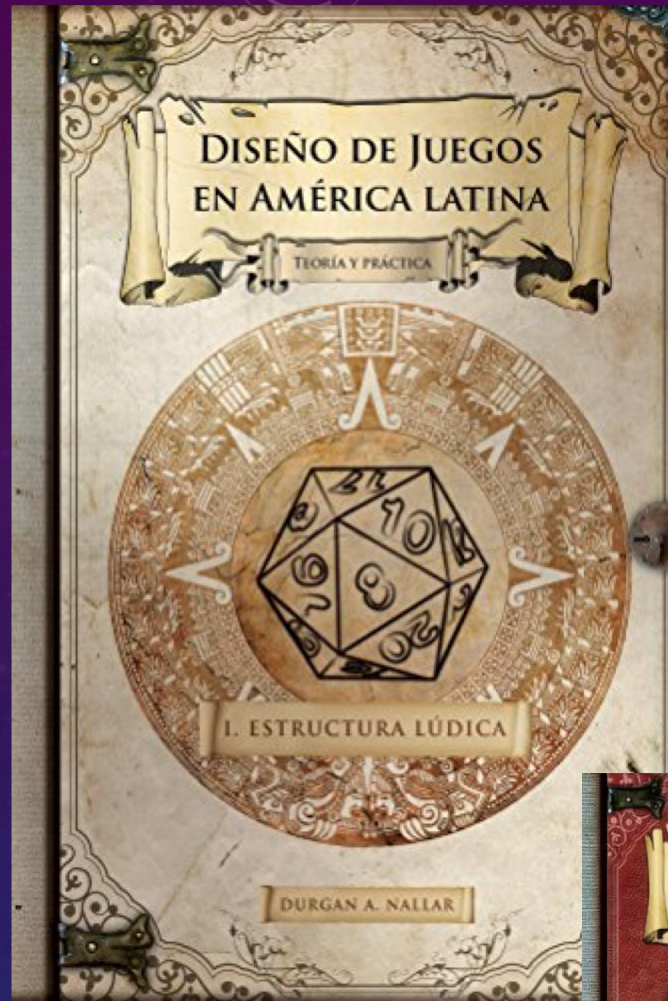
Escritor argentino

Investigador

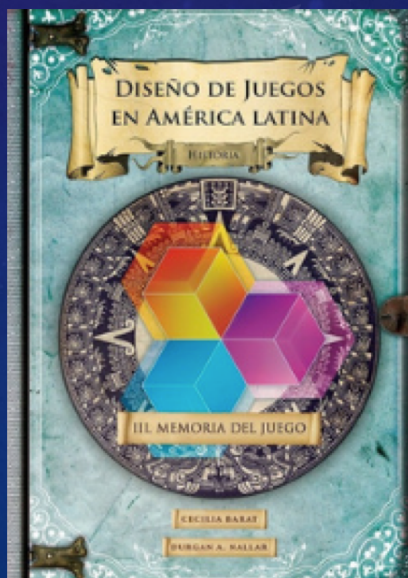
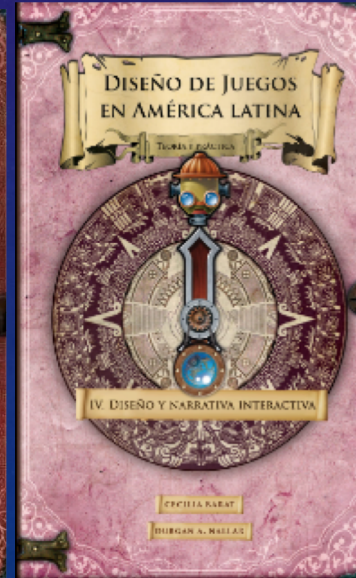
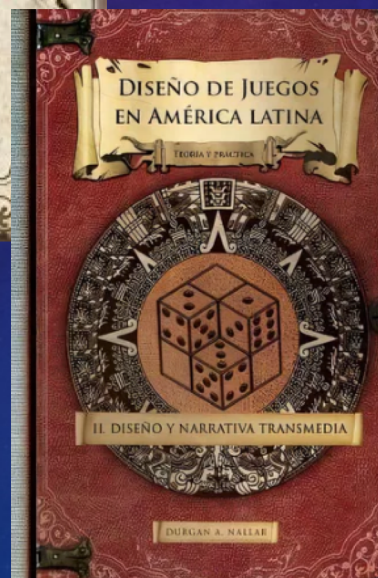
Docente

Game designer

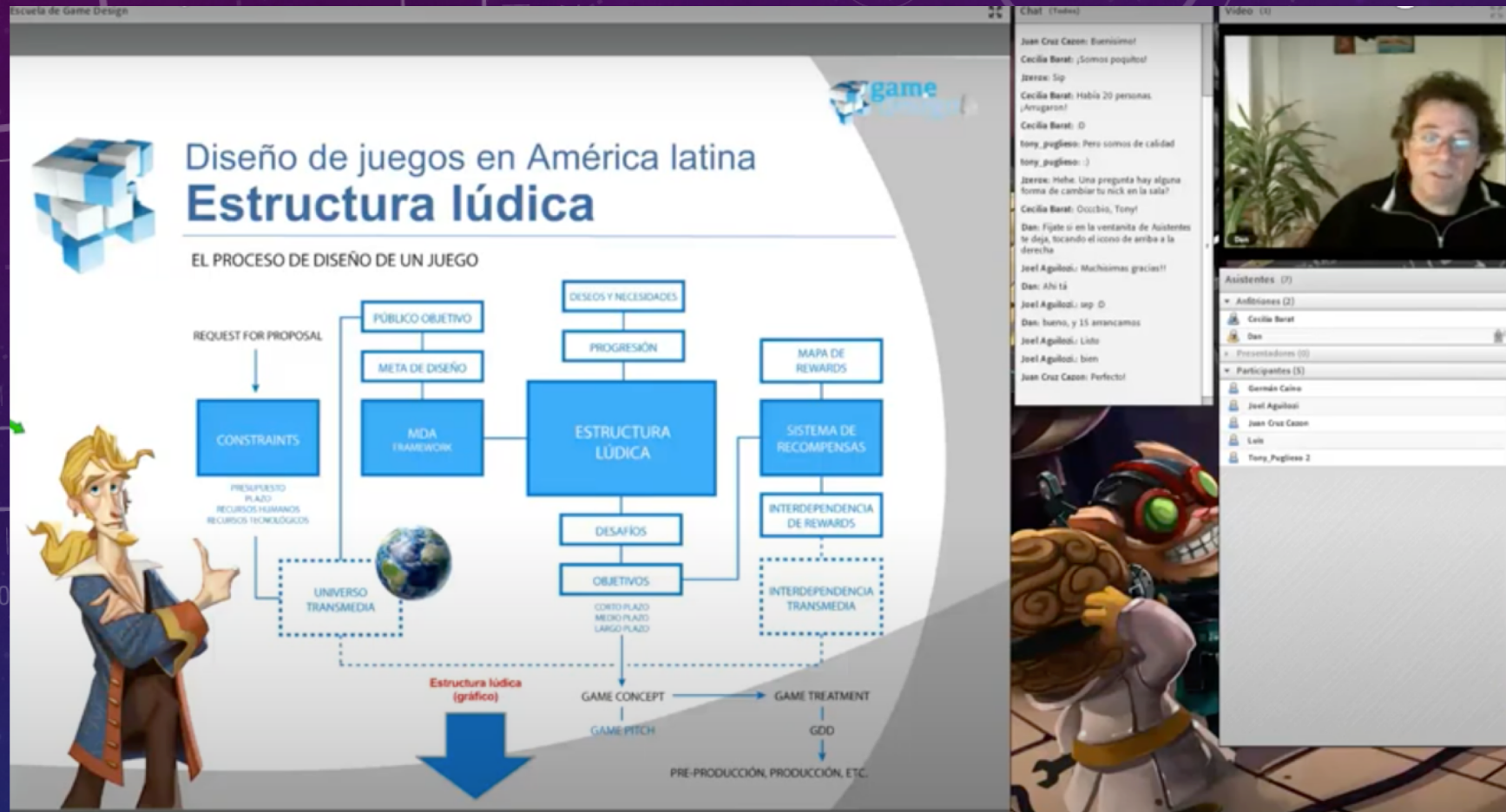
Desarrollador de videojuegos



**PLANTEA
METODOLOGIA
DE DISEÑO DE
JUEGOS**



CLASE ABIERTA DE GAME DESIGN

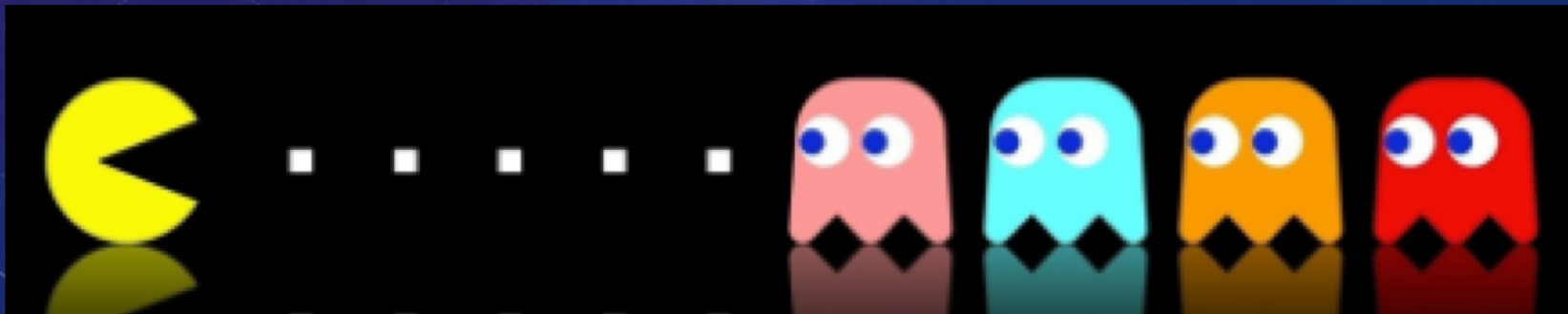


"EL JUEGO ES UN MECANISMO MOTIVACIONAL"

<https://www.youtube.com/watch?v=3l5c5cKb1b8>

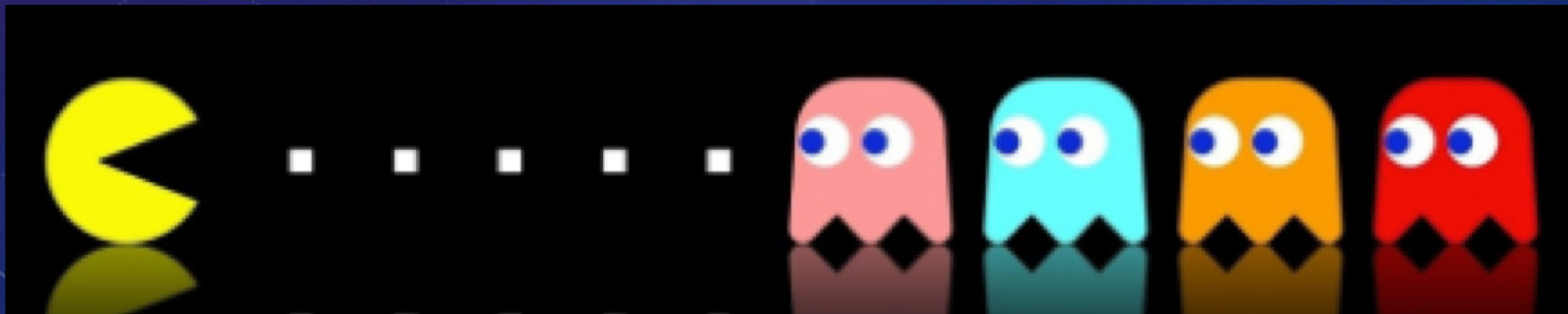
ESTRUCTURA LÚDICA: GAME CONCEPTS

1. DESEOS Y META
2. OBJETIVOS
3. DESAFÍOS
4. SISTEMA DE PROGRESIÓN
5. SISTEMA DE RECOMPENSAS



ESTRUCTURA LÚDICA: GAME CONCEPTS

1. **DESEOS** (necesidades universales, temática del juego) y **META DE DISEÑO** (Supervivencia-vida / Existencia-muerte / Evolución-progreso)

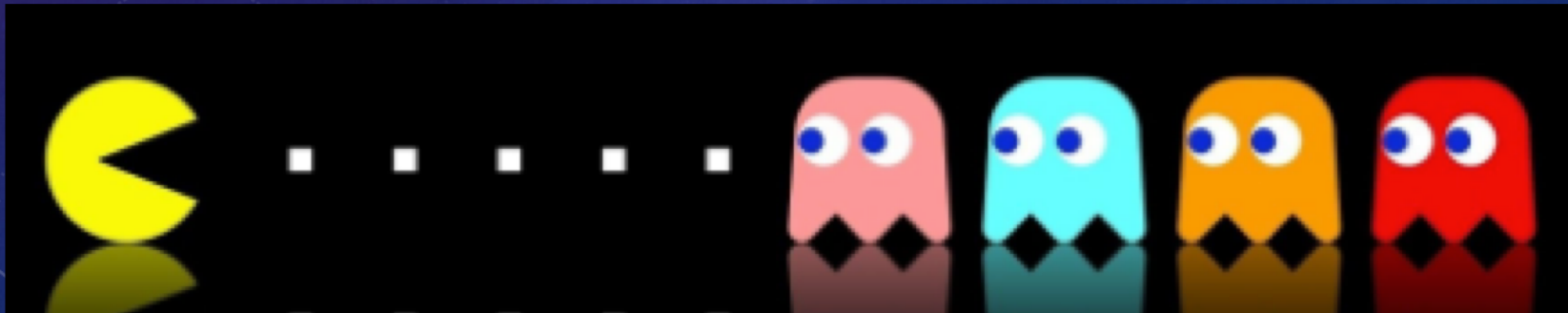


ESTRUCTURA LÚDICA: GAME CONCEPTS

2. **OBJETIVOS:** METAS A CORTO PLAZO (acciones)

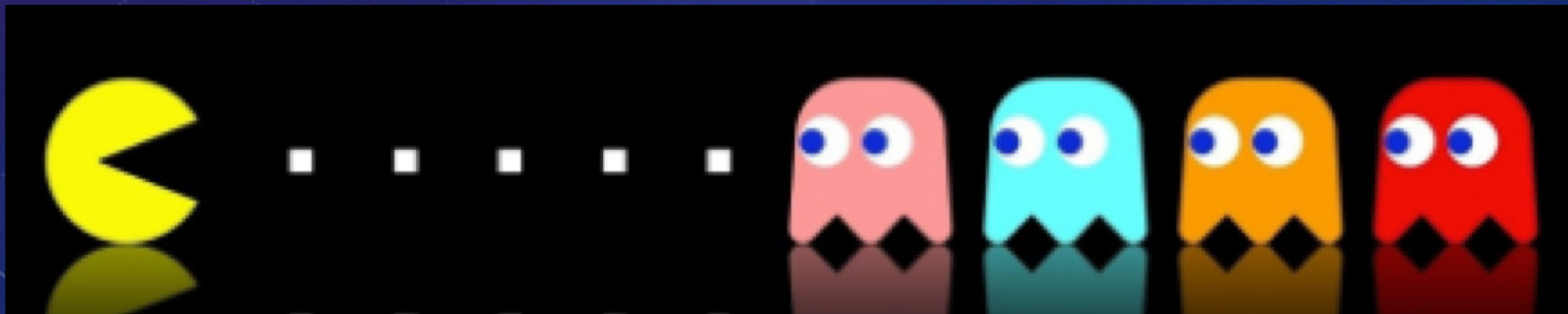
METAS A MEDIANO PLAZO (avances) y

METAS A LARGO PLAZO (boss final)



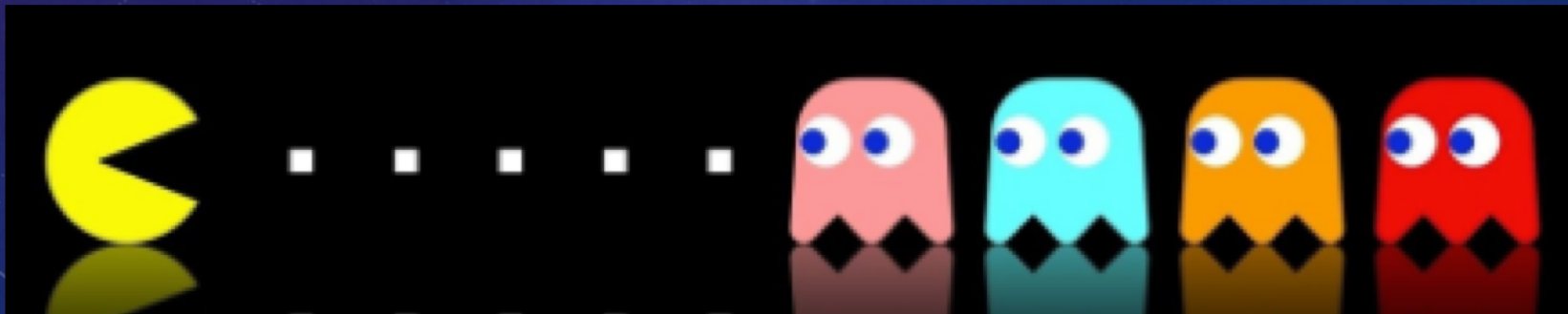
ESTRUCTURA LÚDICA: GAME CONCEPTS

3. **DESAFIOS:** CURVA DE DIFICULTAD (obstáculos),
generalmente vinculada a los géneros



ESTRUCTURA LÚDICA: GAME CONCEPTS

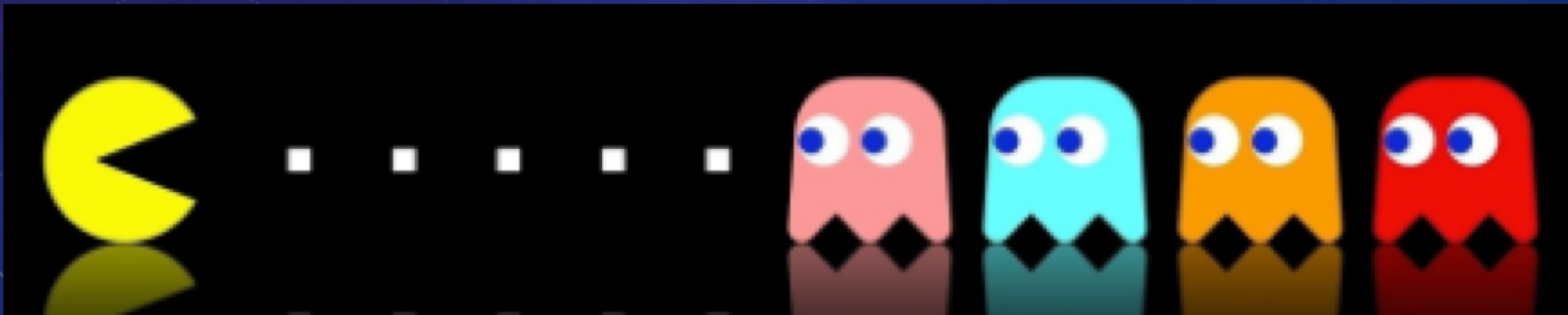
4. **SISTEMA DE PROGRESION:** PERCEPCIÓN
DEL AVANCE DEL JUGADOR/A (según habilidades
obtenidas, equipamiento, barras de progreso)



ESTRUCTURA LÚDICA: GAME CONCEPTS

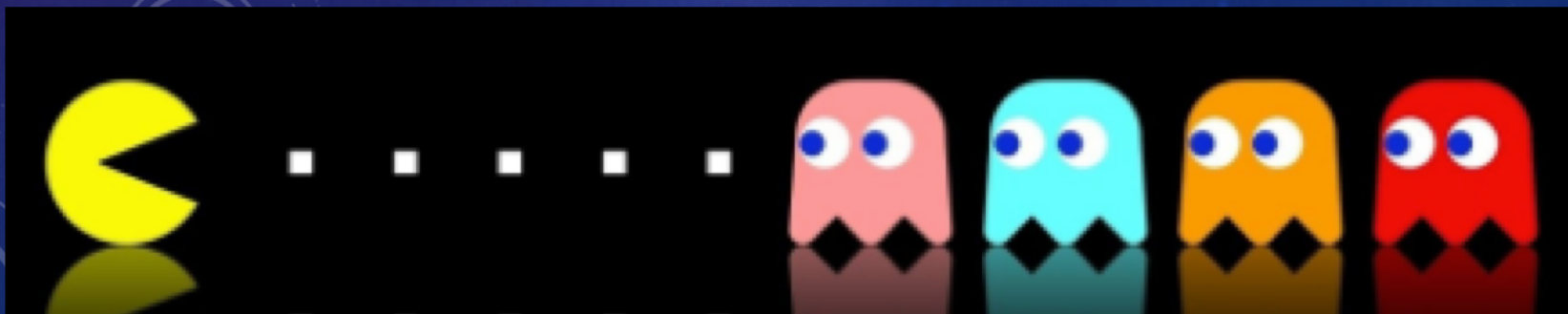
5. SISTEMA DE RECOMPENSAS:

LOGROS Y HABILIDADES OBTENIDAS



ESTRUCTURA LÚDICA PARA LOGRAR EL ENGAGEMENT Y LA FIDELIZACION

1. DESEOS Y META
2. OBJETIVOS
3. DESAFÍOS
4. SISTEMA DE PROGRESIÓN
5. SISTEMA DE RECOMPENSAS



RECAPITULANDO

LOS ELEMENTOS PARA DESARROLLAR UNA OBRA INTERACTIVA BASADA EN VIDEOJUEGOS SON:

- ✓ Género
- ✓ Construcción narrativa
(personajes, sinopsis, mundo a construir)
- ✓ Modo de juego y jugabilidad
- ✓ Tipo de Estructura (clásica/abierta)
- ✓ Elementos de la Estructura lúdica (Deseos y Meta, Objetivos, Desafíos, Sistemas de Progresión y de Recompensas)



CATEGORIAS DE OBRA DIGITAL

- Obras de **net art**
- Obras de **bioarte**
- Obras de la **informática**
- Obras **interactivas basadas en videojuegos**

En las categorías puede haber **hibridación**

La propuesta para el TP FINAL es que desarrollen la idea de una obra que se enmarque en el SOPORTE DIGITAL, partiendo de la base de alguna (ó varias) de las categorías teóricas dadas.



**ABORDAREMOS
LAS CONSIGNAS
DEL TP FINAL LA
PROXIMA CLASE!**

RECORDAR

- REVISAR MATERIALES TEORICOS Y CLASES DE TODO EL SOPORTE DIGITAL
- COMENZAR A DESARROLLAR LA IDEA DEL PROYECTO PARA EL TP FINAL
- CONSULTAR PARA AVANZAR EN MI PROYECTO
- NO PERDERSE LA PROXIMA CLASE!





MUCHAS GRACIAS! HASTA LA PRÓXIMA CLASE!