

Islas perdidas, los recuerdos de la infancia

María Alejandra Cortés Eugenio

Trabajo de Grado para Optar al Título de Maestra en Artes Plásticas

Director

Alakxter Oyola

Filósofo - Historiador

Universidad Industrial de Santander - UIS

Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia - IPRED

Programa de Artes Plásticas

Bucaramanga

2026

Dedicatoria

Desde lo más profundo de mi corazón quiero dedicar este trabajo de grado a mis padres, por brindarme una vida e infancia no perfectas, pero sí reales, llenas de sueños, juegos y oportunidades. Gracias por trasnochar conmigo haciendo los trabajos del colegio, por acompañarme a todas mis presentaciones, por permitirme entrar a la academia de pintura y, al final, por acompañarme en este viaje loco que elegí carrera. Sin duda, son mi mayor motor para ser una mejor persona y profesional.

En segundo lugar, a mi nono Miguel, por siempre llevarme a mis clases de pintura sin falta durante las vacaciones, además de creer en mí desde el momento en que me cambié de carrera.

A mi novio, Ángel, por las noches de desvelo; por ayudarme pintando, lijando y recortando los elementos que lleva el proyecto, y por todas las vueltas que salían a último momento. Fuiste ese motor que no me dejó sola y que siempre me impulsó cuando dejaba de creer en él.

También quiero dedicar este trabajo a Luna, que, a pesar de estar en el cielo y no poder acompañarme en las noches de desvelo, sí estuvo presente en todos los proyectos anteriores durante toda la carrera y en gran parte de mi vida. Un besito al cielo, mi vida; te extraño con todo mi corazón.

Por último, quiero agradecer a dos personas que me dieron consejos y creyeron en mí. La primera es mi amigo y compañero Marcell Bohorquez, por abrirme las puertas y darme la oportunidad de exponer en el Custodio. Gracias porque, cuando te hablé de esta idea, solo tenía bocetos y tú me abriste las puertas del museo. Siempre voy a estar agradecida por eso.

También al maestro Diego Zens, por regalarme tiempo para la entrevista y permitirme utilizar las fotografías que necesitaba. Usted le dio el sentido de orientación que faltaba en el proyecto; por eso, gracias.

Como mención honorífica, quiero agradecer a Laura Moncada por ayudarme con las tipografías; a mi hermana Lucia, por pintar hasta la madrugada; a mi mejor amiga Irene, por revisar todo el proyecto y ayudarme con el documento; y a todas las personas que aportaron su granito de arena en este sueño llamado *Islas perdidas, recuerdos de infancia*.

Tabla de Contenido

	Pág.
Introducción	11
Planteamiento del Problema	13
Justificación	15
1. Objetivos	20
1.1 Objetivo General	20
1.2 Objetivos Específicos	20
2. Capítulo 1-Componente Teórico	21
2.1 Antecedentes Formales y Conceptuales	21
2.1.1 Eje Familia	21
2.1.2 Eje Infancia	24
2.1.3 Eje memoria: la danza generacional.	26
2.1.4 Eje cultura: la identidad de la comuna 14	29
2.2 Desarrollo Conceptual y Marco Teórico	30
2.3 Referentes Artísticos	39
3. Capítulo 2-Proceso y resultado de Islas Perdidas	43
3.1.1 Parque de las Mejoras Públicas	45
3.1.2 Antiguo Almacén El Vivero	46
3.1.3 Parque Ecológico La Flora	50
3.1.4 Parque Recreacional El Lago	53
3.2 Propuesta Plástica (Despiece Técnico de la Serie)	59
3.2.1 Construcción del Archivo de Memoria	61

ISLAS PERDIDAS, LOS RECUERDOS DE LA INFANCIA	5
3.2.2 El sistema de Ítems (Compañero, Misión y Recetario)	62
3.2.3 Las Cartas y el Proceso de Pirograbado	66
3.2.4 Los personajes en Planos Seriados	70
3.3 Las Tipografías e Integración Museográfica	85
4. Discusión	95
5. Conclusiones	98
Referencias Bibliográficas	100

Lista de Figuras

Figura 1. Hogar	22
Figura 2. Una cosa es una cosa	23
Figura 3. YO	24
Figura 4. Irina Werning, de la serie Back to the Future	25
Figura 5. La marcha de animales	25
Figura 6. Entre el pasado y el presente	27
Figura 7. Hijo y Madre	27
Figura 8. La Abuela y su Nieta	28
Figura 9. El Cordi	29
Figura 10. <i>Orhan Pamuk, El museo de la inocencia</i>	31
Figura 11. Cartas de Herramientas y Objetos para Calabozos y Dragones (CyD)	33
Figura 12. Cartas de Tesoros y Objetos de Valor para Calabozos y Dragones (CyD)	34
Figura 13. Referente estético: Menú de recetas en The Legend of Zelda: Tears of the Kingdo	35
Figura 14. Perfil de Instagram @historiadebucaramanga	37
Figura 15. Thomas Deininger, Lubina Rayada	39
Figura 16. Ayumi Shibata, Paisaje en capas de papel	39
Figura 17. Esquema Inicial de la Bitácora de Campo	42
Figura 18. Parque de las Mejoras Públicas	44
Figura 19. Plazoleta de Comidas en el antiguo Almacén El Vivero	45
Figura 20. Zona de Juegos en el Antiguo Almacén El Vivero	46
Figura 21. Archivo personal: “Mi mamá y yo”	47
Figura 22. Fuente de la ballena azul en el Parque La Flora	48

Figura 23. Mariposa del Parque La Flora	49
Figura 24. Letrero de entrada del Parque La Flora	49
Figura 25. Atracciones Mecánicas en Desuso del Antiguo Parque El Lago	51
Figura 26. Tren Recreativo del Antiguo Parque El Lago en la Década de los 90	52
Figura 27. El Tren Olvidado en el Antiguo Parque El Lago	52
Figura 28. Entrada del Parque El Lago	53
Figura 29. Primeros Esquemas de Zonificación del Mazo	54
Figura 30. Bocetos Iniciales de las Cartas de Islas Perdidas	55
Figura 31. Diseño de sello e icono para la categoría: Compañero	59
Figura 32. Diseño de Sello e Icono para la Categoría: Misión	59
Figura 33. Diseño de sello e icono para la categoría: Recetario	60
Figura 34. Proceso de Pirograbado en las Cartas de Madera	62
Figura 35. Detalle de simbología pirograbada: Semilla floreciente	62
Figura 36. Detalle de Simbología Pirograbada: Estrella.	62
Figura 37. Detalle de simbología pirograbada: Caldero.	63
Figura 38. Referencia Visual Generada con Inteligencia Artificial	63
Figura 39. Corte Manual de Capas en Cartón Piedra	64
Figura 40. Fase Técnica: Clasificación y Organización de Piezas	65
Figura 41. Fase Técnica: Aplicación de Base Blanco Hueso	65
Figura 42. Fase de Pintura: Aplicación de color en Ítems (Estrellas)	66
Figura 43. Fase de Pintura: Detalle en Personaje (Conejo)	66
Figura 44. Fase de Pintura: Detalle en Personaje (Ballena)	67
Figura 45. Carta de Compañero: La cucha Luna	69

Figura 46. Carta de Recetario: El Salpiconazo	69
Figura 47. Carta de Misión: La ballena legendaria	70
Figura 48. Carta de Compañero: El Biólogo	71
Figura 49. Carta de Recetario: El mimos	72
Figura 50. Carta de Misión: El Mini Golf	72
Figura 51. Carta de Compañero: Los esposos	74
Figura 52. Carta de Recetario: El Algodón	74
Figura 53. Carta de Misión: Viaje en el vagón 101	75
Figura 54. Carta de Compañero: La social	76
Figura 55. Carta de Recetario: La solterita	76
Figura 56. Carta de Misión: El conejo negro	77
Figura 57. Vectorización de tipografías en Adobe Illustrator	79
Figura 58. Resultado final: Tipografías Vivero y La Flora	81
Figura 59. Resultado final: Tipografías El Lago y monograma SMP	82
Figura 60. Registro fotográfico complementario: Archivo personal	83
Figura 61. Boceto de la museografía en sala	86
Figura 62. Plano del segundo piso del museo Custodio García Rovira	87
Figura 63. Fotos finales del proyecto	87

Resumen

Título: Islas perdidas, los recuerdos de infancia

Autor: María Alejandra Cortés Eugenio

Palabras Clave: Memoria autobiográfica, archivo, juego, semiótica, espacio urbano, investigación-creación.

Descripción:

Islas perdidas de la memoria nace desde la necesidad de reconstruir y preservar los espacios de memoria vividos durante la infancia de la autora. La obra toma como punto de partida distintos parques y escenarios recorridos en la ciudad de Bucaramanga, reinterpretándolos desde una perspectiva inspirada en las cartas de juego y los lenguajes visuales propios del universo gamer. A través de una estética cargada de color, formas y elementos asociados a la imaginación infantil, el proyecto transforma recuerdos cotidianos en escenarios simbólicos que funcionan como “misiones” o fragmentos de un mapa emocional. La propuesta surge del constante acercamiento de la autora tanto a la naturaleza como a las consolas, videojuegos, juegos de cartas y objetos coleccionables durante su niñez, fusionando así dos mundos que marcaron profundamente su manera de percibir y habitar el recuerdo.

La investigación se desarrolló mediante procesos de archivo personal y documental, identificación de elementos simbólicos y experimentación con recursos visuales inspirados en los videojuegos y las cartas coleccionables. La obra desarrollada mediante planos seriados en cartón piedra, busca generar un diálogo entre memoria, juego e identidad, permitiendo que el espectador recorra visualmente espacios construidos desde la nostalgia y la reinterpretación emocional de la infancia. De esta manera, *Islas perdidas de la memoria* se convierte en un archivo sensible que inmortaliza experiencias familiares, lugares afectivos y pequeños fragmentos de una niñez que permanece viva a través de la imagen y la imaginación.

*Trabajo de grado

** Facultad-Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia, Escuela de Artes Plásticas
Director Alakxter Oyola

Abstract

Title: Lost Islands of Memory

Author(s): María Alejandra Cortés Eugenio

Key Words: Autobiographical memory, archive, play, semiotics, urban space, research-creation.

Description:

Lost Islands of Memory emerges from the need to reconstruct and preserve the spaces of memory experienced during the artist's childhood. This work takes as its starting point different parks and places explored in the city of Bucaramanga, reinterpreting them through a perspective inspired by trading cards and the visual language of gamer culture. Through an aesthetic filled with color, shapes, and elements associated with childhood imagination, the project transforms everyday memories into symbolic scenarios that function as "quest" or fragments of an emotional map.

The proposal arises from the artist's constant connection both to nature and to consoles, video games, trading cards, and collectible objects during childhood, merging two worlds that deeply shaped the way memory is perceived and inhabited. This work, developed through layered Chipboard panels, seeks to create a dialogue between memory, play, and identity, allowing the viewer to visually travel through spaces built from nostalgia and the emotional reinterpretation of childhood. In this way, *Lost Islands of Memory* becomes a sensitive archive that immortalizes family experiences, meaningful places, and fragments of a childhood that remains alive through image and imagination.

* Bachelor Thesis

** Institute for Regional Outreach and Distance Education, School of Plastic Arts

Director Alakxter Oyola

Introducción

La memoria constituye un proceso dinámico mediante el cual las personas reconstruyen y resignifican sus experiencias a lo largo del tiempo. Lejos de funcionar como un registro exacto de los acontecimientos vividos, los recuerdos se transforman de acuerdo con las emociones, los contextos y las interpretaciones que cada individuo desarrolla sobre su propio pasado. En este sentido, los espacios habitados durante la infancia adquieren un valor particular, ya que suelen convertirse en escenarios fundamentales para la construcción de la identidad y de los vínculos afectivos.

El presente trabajo de investigación-creación aborda la relación entre memoria, infancia y espacio urbano a partir de la evocación de cuatro lugares significativos de la ciudad de Bucaramanga. Desde una perspectiva autobiográfica, el proyecto explora cómo los recuerdos asociados a estos espacios pueden transformarse en una propuesta artística capaz de dialogar con experiencias individuales y colectivas.

La investigación parte de la comprensión de la memoria como un proceso dinámico, influenciado por las emociones, la experiencia y el paso del tiempo. En este contexto, los parques y espacios recreativos seleccionados son entendidos no solo como escenarios de vivencias personales, sino también como lugares que forman parte de la memoria compartida de generaciones de habitantes de la ciudad.

A través del uso de estrategias vinculadas al archivo, la recopilación de recuerdos, la observación de referentes visuales y la exploración de elementos simbólicos propios de cada lugar, se desarrolla una propuesta artística inspirada en las dinámicas del juego y en los lenguajes visuales asociados a la infancia.

El documento se estructura en diferentes capítulos que desarrollan el componente conceptual, metodológico y creativo del proyecto. En ellos se abordan las nociones de memoria, archivo, juego y semiótica como ejes fundamentales para la construcción de la propuesta artística, así como el proceso de investigación y creación que condujo a la materialización de la obra final.

Planteamiento del Problema

La memoria constituye uno de los principales mecanismos mediante los cuales las personas construyen significado sobre sus experiencias y su relación con el entorno. Sin embargo, los recuerdos no permanecen inalterables a través del tiempo, sino que se transforman constantemente a partir de las emociones, las vivencias posteriores y las nuevas interpretaciones que cada individuo realiza sobre su pasado. Como consecuencia, muchos espacios que alguna vez tuvieron una gran importancia dentro de la vida cotidiana terminan desapareciendo físicamente o modificándose hasta el punto de volverse irreconocibles, permaneciendo únicamente en la memoria de quienes los habitaron.

En la ciudad de Bucaramanga existen diversos espacios recreativos que durante décadas hicieron parte de la experiencia de numerosas familias. Parques, zonas de encuentro y lugares destinados al ocio, funcionaron como escenarios para el juego, la convivencia y la construcción de recuerdos asociados a la infancia. No obstante, algunos de estos espacios han sufrido transformaciones significativas, mientras que otros han desaparecido o han perdido parte de los elementos que los caracterizaban. Esta situación genera una distancia entre la experiencia vivida y la realidad actual de los lugares, haciendo que gran parte de su permanencia dependa de los recuerdos de quienes los visitaron.

Aunque existen registros fotográficos, testimonios y archivos que permiten documentar estos espacios, gran parte de las experiencias asociadas a ellos permanecen en el ámbito de la memoria personal. En consecuencia, surge la necesidad de explorar formas de representación que permitan recuperar estas experiencias y transformarlas en relatos visuales capaces de establecer conexiones con otras personas que compartieron contextos similares.

Dentro del campo artístico contemporáneo, la memoria ha sido abordada desde múltiples perspectivas relacionadas con el archivo, la identidad, el territorio y la experiencia. Sin embargo, gran parte de estas aproximaciones suelen centrarse en acontecimientos históricos, conflictos sociales o procesos de pérdida. Frente a ello, este proyecto propone una exploración desde la memoria afectiva de la infancia, entendiendo que las experiencias vinculadas al juego, la familia y el encuentro también constituyen formas válidas de producción de conocimiento y creación artística.

Asimismo, el proyecto encuentra en los lenguajes visuales asociados al juego una posibilidad de representar el recuerdo desde una lógica distinta a la del archivo tradicional. Las dinámicas presentes en los videojuegos y en las cartas coleccionables permiten organizar experiencias, personajes, objetos y espacios dentro de sistemas narrativos que favorecen la exploración y la interpretación. Por esta razón, surge el interés por investigar cómo estos recursos visuales pueden convertirse en herramientas para traducir recuerdos autobiográficos en una propuesta artística capaz de dialogar con el espectador.

A partir de esta problemática surge la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo puede la memoria autobiográfica asociada a espacios recreativos de Bucaramanga transformarse en una propuesta artística basada en el juego y la representación simbólica capaz de activar procesos de reconocimiento y evocación en el espectador?

Justificación

La memoria, al igual que los recuerdos, es uno de los elementos más cambiantes y moldeables del ser humano. Dado que, aunque todos veamos cómo amanece, la experiencia no será recordada ni almacenada de la misma manera por cada individuo, ya que cada vivencia está ligada a las emociones, circunstancias, personas y estados de ánimo con los que se lidia en ese momento (Justel et al., 2013).

Por eso no podemos tomar la memoria como un hecho verídico, científico ni mucho menos histórico, porque se transforma a través del tiempo, cambiando muchas veces según la emoción que se esté experimentando (Palomares Pérez, 2026).

De esta manera, considerando que muchas personas viven experiencias únicas en sitios específicos, podríamos tener descripciones variadas de una misma localidad, las cuales curiosamente se transforman dependiendo del individuo y su vivencia en estos lugares. Por eso escuchamos a la gente mayor diciendo que “todo tiempo pasado fue mejor”, porque sus emociones están tan fuertemente ligadas a los recuerdos, y estos harán ver todo de manera onírica, haciendo que el pasado sea algo exaltado, casi perfecto, a pesar de que muy posiblemente en la realidad tenga poca veracidad alrededor de los hechos (Álvarez Arzate, 2014; Mosquera y Neville, 2007).

Esta misma evolución narrativa se manifiesta también en las costumbres que sobreviven de generación en generación. Se trata de tradiciones que a pesar del tiempo, se mantienen en las familias y se inculcan a los más jóvenes, quienes las exploran hasta transformarlas en nuevos rituales familiares (Bárcena, 2011). No obstante, estas prácticas también están ligadas al entorno geográfico y social; en Bucaramanga, por ejemplo, las familias solían frecuentar parques y sitios de encuentro para cambiar de ambiente, disfrutando de tiempo de calidad con seres queridos, amigos o conocidos.

Esta dinámica social en Bucaramanga explicó por qué, aunque no se tratara de una práctica obligatoria, las generaciones mayores coincidieron en que existía una memoria colectiva que conmemoraba ciertos espacios de encuentro familiar. Estos lugares se eligieron como hitos en el recuerdo compartido de la ciudad, consolidándose como pilares de la identidad tanto del territorio como de sus ciudadanos. En consecuencia, estos espacios pueden ser entendidos no solamente como elementos de la infraestructura urbana, sino también como territorios afectivos donde se construyeron vínculos familiares, experiencias de juego y formas particulares de relacionarse con la ciudad.

En este sentido, la memoria no se construye únicamente desde la experiencia individual, sino también desde las narraciones compartidas por una comunidad. Los recuerdos asociados a determinados espacios pueden mantenerse vivos a través de conversaciones familiares, fotografías, relatos y prácticas culturales que permiten que una experiencia personal se transforme en un referente colectivo. Por esta razón, los parques y espacios recreativos seleccionados para este proyecto pueden entenderse como lugares donde confluyen memorias individuales y memorias compartidas, convirtiéndose en parte del imaginario de quienes crecieron en la ciudad.

Con el fin de exaltar ese impacto positivo y movido por un interés en la riqueza semiótica de cada espacio, se seleccionaron cuatro parques específicos que funcionaron como "bancos de memoria" para este proyecto. Estos fueron: el Parque Ecológico La Flora, el Parque de las Mejoras Públicas, el antiguo Centro Comercial El Vivero y el Parque Recreacional El Lago. Cada uno de estos espacios posee signos, símbolos, colores, objetos, arquitecturas y dinámicas particulares que permiten su identificación dentro de la memoria de quienes los visitaron. Estos elementos constituyen una dimensión semiótica relevante para el proyecto, ya que funcionan como

detonantes del recuerdo y como herramientas visuales capaces de establecer conexiones entre la experiencia vivida y su representación artística.

La propuesta orbitó alrededor de mis vivencias personales, reconociendo que una parte esencial de mi identidad se forjó entre el aire libre y el juego. Por ello, dada mi sensibilidad hacia lo natural y la fantasía del encuentro, el proyecto identificó puntos de referencia y actividades colectivas que definieron lo que significaba "pasar un domingo en familia", conectando así el recuerdo individual con el reconocimiento público del espacio.

La selección de estos lugares no responde únicamente a una experiencia autobiográfica, sino también a su capacidad para evidenciar procesos de transformación, desaparición o deterioro que afectan la manera en que son recordados por quienes los visitaron. En algunos casos, estos espacios ya no existen; en otros, permanecen abiertos al público bajo condiciones muy diferentes a las que alguna vez los caracterizaron. Esta situación permite reflexionar sobre la relación entre memoria, territorio y experiencia, entendiendo que la permanencia simbólica de un lugar no depende exclusivamente de su existencia material

De igual manera, el proyecto reconoce la importancia del archivo como herramienta para la reconstrucción de la memoria. Fotografías familiares, registros históricos, imágenes compartidas por la comunidad y documentos relacionados con los espacios estudiados constituyen evidencias que permiten contrastar el recuerdo personal con otras formas de memoria. El archivo se convierte así en un puente entre la experiencia individual y los relatos colectivos, permitiendo comprender cómo determinados lugares continúan habitando el imaginario de quienes los conocieron. Por esta razón, el proceso creativo no se limita a la evocación nostálgica, sino que incorpora estrategias de investigación y recopilación documental que enriquecen la construcción de la propuesta artística.

Asimismo, el proyecto encuentra en el juego un elemento fundamental para abordar la infancia como experiencia cultural. Gran parte de los recuerdos asociados a estos espacios se encuentran vinculados a actividades lúdicas, recorridos familiares y formas de exploración propias de la niñez. Por ello, el lenguaje visual de la propuesta retoma elementos relacionados con los sistemas de juego, las cartas coleccionables y ciertos referentes visuales asociados a la cultura lúdica de principios de los años dos mil. Esta decisión no responde únicamente a una elección estética, sino a la intención de construir una experiencia capaz de acercar al espectador a los mecanismos mediante los cuales se configura el recuerdo infantil.

Dentro del campo de las artes plásticas, este proyecto resulta pertinente porque propone una reflexión sobre la memoria desde una perspectiva afectiva y autobiográfica, entendiendo que las experiencias positivas también constituyen una fuente válida de producción artística. Aunque una parte importante de la creación contemporánea aborda conflictos, pérdidas o problemáticas sociales, también es posible generar procesos de investigación-creación a partir de experiencias vinculadas al afecto, la nostalgia y el reconocimiento de aquellos momentos que contribuyeron a la construcción de la identidad personal.

Del mismo modo, la propuesta no busca únicamente representar recuerdos personales, sino generar un espacio de encuentro entre la experiencia de la autora y las experiencias del público. Aunque las vivencias que dieron origen al proyecto pertenecen a un contexto específico, los temas abordados —la infancia, el juego, la familia y la transformación de los espacios— algunas poseen la capacidad de ser reconocidos por otras personas, además abre la posibilidad de reflexionar y sacar las experiencias propias del público, ya que al ser un proyecto dirigido a la memoria y el recuerdo, se puede transformar dependiendo de las vivencias de cada espectador. De esta manera,

la obra pretende activar procesos de identificación y evocación que permitan al público establecer relaciones entre los elementos representados y sus propios recuerdos.

Finalmente, la propuesta busca transformar estos recuerdos en una experiencia artística que permita establecer puentes entre la memoria individual y la memoria colectiva. A través de la representación simbólica de los espacios seleccionados y de la incorporación de elementos reconocibles para el público, se pretende activar procesos de evocación, reconocimiento e interpretación que permitan al espectador relacionar la obra con sus propias experiencias. De esta manera, el proyecto no solo funciona como una reconstrucción de la infancia de la autora, sino también como una invitación a reflexionar sobre los lugares, objetos y experiencias que permanecen vivos en la memoria de quienes habitan la ciudad.

1. Objetivos

1.1 Objetivo General

Desarrollar una propuesta artística basada en la memoria autobiográfica de espacios recreativos de Bucaramanga, mediante el uso de estrategias de archivo, representación simbólica y lenguajes visuales asociados al juego, con el fin de activar procesos de reconocimiento y evocación en el espectador.

1.2 Objetivos Específicos

Reconstruir recuerdos asociados a espacios recreativos significativos mediante procesos de archivo personal y documental.

Identificar elementos simbólicos y semióticos vinculados a dichos espacios.

Experimentar con recursos visuales inspirados en los juegos de cartas y los videojuegos para traducir los recuerdos a una propuesta artística.

Diseñar una propuesta expositiva que articule los elementos visuales y simbólicos identificados, favoreciendo la interacción interpretativa del espectador con las memorias representadas.

2. Capítulo 1-Componente Teórico

2.1 Antecedentes Formales y Conceptuales

La memoria y la identidad siempre han sido los cables a tierra de mi proceso creativo, de hecho, han sido el foco de casi todos los proyectos que desarrollé a lo largo de la carrera. En esos trabajos previos me dediqué a explorar la corporalidad, las costumbres familiares y esos recuerdos sueltos de la infancia que están amarrados al entorno social, intentando que encontraran un lenguaje propio a través del arte. A la par con esto, durante años fui construyendo una identidad estética muy marcada por la cultura pop y las caricaturas con las que crecí, elementos que se volvieron un punto focal decisivo para definir cómo se ve visualmente mi trabajo hoy en día.

Todo este proceso hizo que naciera en mí un interés muy claro por los juguetes, la animación y las figuras en miniatura, porque siento que son elementos que me permiten proyectar una ensoñación del pasado. Mis recuerdos se van articulando en torno a los afectos que recolecté a través del tiempo y a lo que sentí cuando experimenté las cosas por primera vez. Al retornar recurrentemente a la niñez como si fuera un lugar seguro, sentí el deseo de immortalizar mi propia vivencia, y ese fue el motor que me impulsó a representar los cuatro lugares emblemáticos de mi infancia en Bucaramanga.

2.1.1 Eje Familia

El concepto de hogar. Para mí, mi casa no tiene nada de especial en sus ladrillos; lo que la hace un hogar son las personas que viven en ella y sus gustos individuales, funcionando como un lugar simbólico cargado de afectos que mantienen vivos los lazos de parentesco (Zapata Martínez, 2021). Entender esa dinámica familiar me hizo ver que este proyecto vive gracias a ellos, porque la crianza y el acompañamiento constante desde el amor se suelen rememorar como buenas vivencias que marcan la sensibilidad del infante (Bárcena, 2025). En mi obra titulada *Hogar* (2025)

(ver Figura 1), exploré ese universo único a través de una serie de cuatro cofres ensamblados de 20x13 cm, donde cada caja representa a un miembro de mi familia mediante objetos que funcionan como detonantes de mi memoria afectiva.

Para justificar este ejercicio de taller, encontré un referente fundamental en el performance de María Teresa Hincapié, *Una cosa es una cosa* (1990) (ver Figura 2). En esa acción, la artista recolectaba objetos domésticos cotidianos y los situaba en posiciones específicas en el suelo para visibilizar su importancia individual. Este referente me confirmó que los objetos elegidos para mis cofres poseen su propia memoria y un lenguaje capaz de comunicar por sí mismos.

Figura 1

Hogar



Nota. Serie de ensambles que representan el universo único de los integrantes del núcleo familiar. Fotografías tomadas por la autora en 2026.

Figura 2

Una cosa es una cosa



Nota. Registro del performance sobre la importancia de los objetos cotidianos. Información y fotografía por Ivonne Pini. Tomado de ArtNexus. (<https://www.artnexus.com/es/magazines/article-magazine/5d63032890cc21cf7c09dfee/45/maria-teresa-hincapie-between-the-quotidian-and-the-holy>)

Concluyendo con este primer ítem, solo queda decir que siento mucha gratitud hacia ellos, porque de una u otra forma, me inspiran a seguir creando.

2.1.2 Eje Infancia

El video performance yo. El deseo de preservar las experiencias familiares me llevó a escarbar en el archivo que mis padres documentaron durante años, reconociendo que la infancia siembra las bases de la manera en que percibimos el mundo (Abrantes, 2013). Esta exploración terminó en el video performance titulado YO (2023) (ver Figura 3), donde intervengo una pared cubierta con las fotos de mi infancia, pegando fragmentos fotográficos de mi rostro actual sobre mi cuerpo para generar una síntesis visual donde el pasado y el presente se funden en una sola identidad reconstruida.

Una influencia determinante para esta pieza fue el trabajo de la artista argentina Irina Werning y su serie *Back to the Future* (ver Figura 4), donde recrea fotos de infancia muchos años después. Su metodología fue un referente clave para comprender cómo la identidad se reconstruye minuciosamente a través del registro visual. Siguiendo esa misma línea de las costumbres lúdicas de la niñez (Bárcena, 2011), en el 2023 realicé el performance *La marcha de animales* (ver Figura 5), basado en un rito de juego que consistía en hacer una fila larga de juguetes que avanzaban en el espacio, dotando de agencia simbólica a las figuras tridimensionales.

Figura 3

YO



Nota. Captura de pantalla del video performance que explora la reconstrucción de la identidad a través de fotos de la niñez. Fuente de la autora.

Figura 4

Irina Werning, de la serie Back to the Future



Nota. Recreación de fotografías antiguas para establecer un diálogo entre pasado y presente. Tomado de irinawerning.com.

Figura 5

La marcha de animales

La marcha de animales fue un rito de mi infancia, que luego presenté en una clase de performance, siendo muy importante, pues este juego se moldea dependiendo de dónde se quiera llevar a los animales, en una especie de migración coreográfica, si el león no avanza, los demás no pueden hacerlo, entonces esta línea que se crea genera una sensación de espera y repetición.



Nota. Performance basado en un rito lúdico de la infancia. Fotografía tomada del archivo de la autora en 2023.

2.1.3 Eje memoria: la danza generacional.

El ser humano está constituido por recuerdos que actúan como una brújula para reconocer la identidad y el origen. Mi punto de conexión con la memoria cultural de mi familia es el baile, la danza es el gran aporte que mi padre pudo darme y esa herencia dio paso a la obra *Entre el pasado y el presente* (2025) (ver Figura 6), una intervención sobre fotografías de la juventud de mi padre cuando pertenecía a un grupo de danzas folclóricas, cruzadas con fotos mías en mi grupo actual, revelando resonancias donde mi identidad encuentra un lugar a través del tiempo.

Un referente formal que expone este parecido físico y hereditario entre familiares es Ulric Collette, quien realiza retratos fotográficos mezclando los rostros de dos parientes para evidenciar que los rasgos genéticos permanecen visibles a través del tiempo y de la sangre (ver Figuras 7 y 8).

Figura 6

Entre el pasado y el presente



Nota. Intervención fotográfica que conecta la memoria cultural generacional a través de la danza. Fotografías intervenidas por la autora en 2025.

Figura 7

Hijo y Madre



Nota. Registro fotográfico que fusiona los rostros de Ludwig (33 años) y su madre Laurence (59 años) para evidenciar los rasgos hereditarios. Tomado de *Colossal*, por U. Collette (<https://www.thisiscolossal.com/2022/12/ulric-collette-genetic-portraits/>).

Figura 8

La Abuela y su Nieta



Nota. Registro fotográfico que contrasta y une las facciones de Ginette (61 años) y su nieta Ismaelle (12 años). Tomado de *Colossal*, por U. Collette (<https://www.thisiscolossal.com/2022/12/ulric-collette-genetic-portraits/>).

2.1.4 Eje cultura: la identidad de la comuna 14

El último antecedente que amarra este camino es *El Cordi* (2023) (ver Figura 9), una serie de piezas en formato collage donde recolecté elementos semióticos de la Comuna 14 de Bucaramanga. Allí deconstruí la imagen de mi padre para explorar la identidad del barrio Morrorrico, donde él trabaja, demostrando cómo un sujeto o un color se convierte en un símbolo colectivo y en un lenguaje visual que puede ser interpretado por una comunidad que está en

constante acercamiento hacia estos. Esta obra fue la inspiración técnica directa para el uso de planos seriados que manejo en mi propuesta actual de grado.

Figura 9

El Cordi



Nota. Retrato con la identidad de la Comuna 14 de Bucaramanga que representa al coordinador Alberto Rafael Cortés mediante el uso de planos seriados y estética visual moderna.

Fuente de la autora.

2.2 Desarrollo Conceptual y Marco Teórico

Para comprender el contexto de los parques bumangueses y cómo las vivencias familiares se volvieron parte de nuestra identidad local, es necesario ver la cultura como una memoria de larga duración que se nutre constantemente en un proceso que se reformula entre el olvido y el recuerdo (Quijano, 2014). Al respecto, Quijano (2014) señala algo clave en su artículo:

La cultura como mecanismo generador de estructuralidad requiere de un conjunto de reglas (lenguajes) que articula todo un sistema de conservación y de transmisión de la experiencia de una colectividad: "Todo funcionamiento de un sistema comunicativo supone la existencia de una memoria común de la colectividad. Sin memoria común es imposible tener un lenguaje común"...

Podemos entender la memoria cultural como el continuum semiótico en el que se conservan textos y códigos (lenguajes) compartidos por una comunidad de sentido específica. (p. 33)

Esta dimensión la complementa Anna Maria Guasch (2005) en "Los lugares de la memoria: el arte de archivar y recordar", al explicar que el interés por rescatar el recuerdo busca introducir significado en los sistemas conceptuales. El archivo en las prácticas artísticas contemporáneas funciona como un dispositivo que "rehabilita los necesarios diálogos pasado-presente y sincronía-diacronía" (Guasch, 2005, p. 158), organizando impresiones en cadenas semánticas para activar conexiones afectivas profundas.

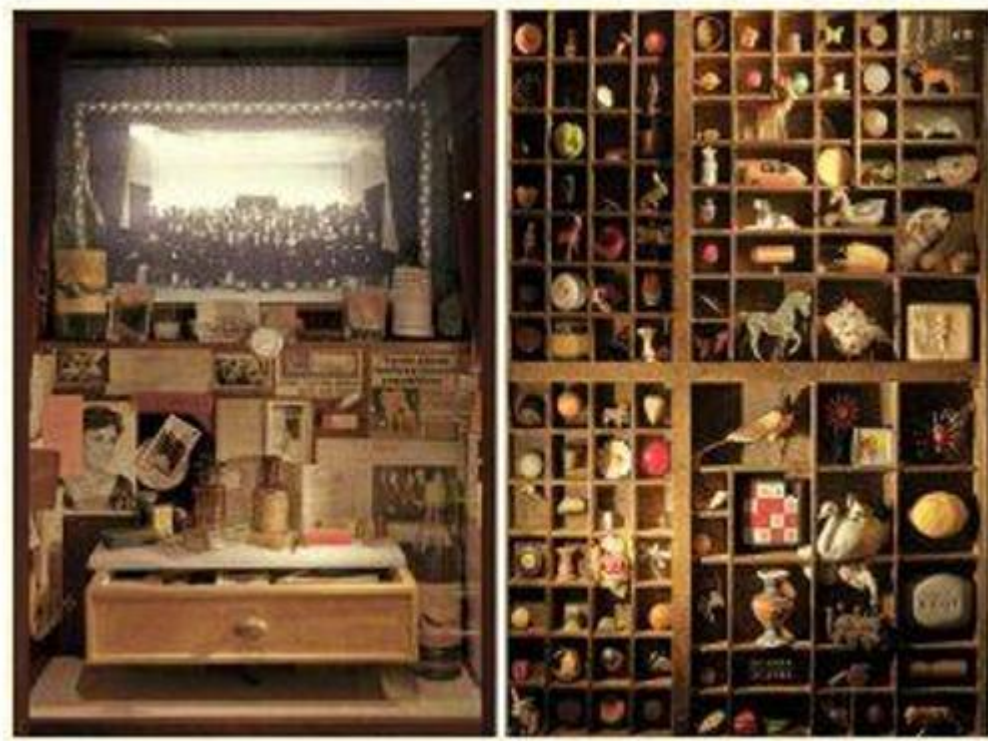
Teniendo en cuenta estos planteamientos, decidí seleccionar de cada conjunto de recuerdos un elemento visual que permitiera situar al espectador en un espacio y tiempo específicos desde el primer acercamiento a la obra. Para ello, retomé las tipografías características de cada uno de los lugares estudiados, entendiéndolas como signos visuales capaces de activar asociaciones y memorias vinculadas a dichos espacios. Asimismo, se conservaron sus colores predominantes, ya que estos constituyen parte de la identidad gráfica de cada lugar y fortalecen su reconocimiento dentro de la propuesta artística.

Aunque el proyecto parte de una experiencia autobiográfica, el uso de elementos compartidos por la comunidad, como las tipografías, los espacios recreativos y los registros fotográficos, permite que estas memorias individuales entren en diálogo con experiencias colectivas de la ciudad.

En el arte contemporáneo, un gran ejemplo de este resguardo objetual de la memoria es *El museo de la inocencia* de Orhan Pamuk (2012) (ver Figura 10), donde el ensamblaje de objetos cotidianos reales posee una memoria que nutre el proyecto y dota de cuerpo a una narrativa afectiva del pasado.

Figura 10

Orhan Pamuk, El museo de la inocencia



Nota. Instalación museográfica en Estambul que resguarda memorias infantiles. Tomado de *Descubrir Estambul* (<https://descubrirestambul.com/el-museo-de-la-inocencia/>).

A partir de este cruce entre archivo y recuerdo, decidí estructurar mi propuesta plástica utilizando el formato de las cartas coleccionables y el lenguaje visual propio del universo de los videojuegos (*gamer*). A través de las tarjetas hallé la manera de ensamblar mis ideas usando los mismos esquemas que ciertos juegos emplean para describir y resguardar el trasfondo narrativo de una historia.

Esta decisión también se relaciona con el soporte físico de la obra. Aunque la propuesta toma como referencia la estructura de las cartas coleccionables, el formato final se aproxima más a los carteles y sistemas de señalización presentes en los parques. Esta elección responde al interés

de mantener la legibilidad de los textos y facilitar la lectura de los elementos visuales dentro del espacio expositivo. Por esta razón, las piezas fueron construidas en tablones de madera de gran formato, permitiendo que el espectador pueda recorrerlas y observarlas como parte de un sistema visual inspirado en la experiencia de habitar estos lugares.

Un referente estético y estructural directo fue *Calabozos y Dragones* (ver Figuras 11 y 12), donde el uso de cartas expande el contexto a través de descripciones narrativas. Asimismo, me inspiré en la visualización de los menús de recetas del juego *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (ver Figura 13), que muestra ingredientes y habilidades especiales.

Al trasladar estas mecánicas de juego al espacio físico de la sala de exposición, mi intención es romper con la contemplación pasiva del espectador tradicional, articulando la imagen y la esfera semiótica de la obra (Parra, 2014). Para ello, los elementos representados fueron construidos siguiendo lógicas visuales ampliamente utilizadas en los videojuegos, donde determinados objetos poseen funciones específicas dentro de la experiencia de juego. De esta manera, alimentos, compañeros y recompensas adquieren características similares a las de los ítems presentes en estos universos narrativos, favoreciendo que los espectadores familiarizados con este lenguaje establezcan asociaciones e interpretaciones relacionadas con la exploración, la energía, la ayuda o el avance dentro del recorrido.

Esta decisión no se toma para que las personas puedan jugar con las tarjetas ya que no se ha planteado un juego alrededor de la propuesta artística, más bien utiliza estructuras visuales provenientes de los videojuegos como una estrategia narrativa que permite interpretar los ítems elegidos bajo una lógica cercana a la interpretación, la recompensa y el descubrimiento. De esta forma, los elementos representados actúan como mediadores entre la memoria autobiográfica y la experiencia interpretativa del espectador.

Figura 11

Cartas de Herramientas y Objetos para Calabozos y Dragones (CyD)



Nota. Ejemplo de diseño de tarjetas para juegos de rol que integran descripciones narrativas. Tomado de Pinterest, por A. Kovalevsky (<https://co.pinterest.com/pin/918875130202832564/>).

Figura 12

Cartas de Tesoros y Objetos de Valor para Calabozos y Dragones (CyD)



Nota. Referente visual enfocado en la representación de ítems coleccionables y recompensas. Tomado de Pinterest, por 14 K (<https://co.pinterest.com/pin/830421618832477374/>).

Figura 13

Referente estético: Menú de recetas en The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom



Nota. Capturas de pantalla realizadas desde la consola Nintendo Switch de la autora. Muestran la visualización de ítems y habilidades que sirvieron de inspiración para el sistema de puntos de la obra.

Desde una perspectiva teórica, el juego puede entenderse como un espacio simbólico que permite construir significados y experiencias más allá de la realidad cotidiana. Según Johan Huizinga (2007), el juego constituye una actividad capaz de generar sistemas propios de reglas, símbolos y relaciones, creando universos temporales donde los participantes interpretan y resignifican su entorno. Esta idea resulta relevante para la presente investigación, ya que las estructuras visuales tomadas de los videojuegos funcionan como un recurso para reinterpretar los recuerdos y transformarlos en una experiencia artística, por eso el su libro *Homo Ludens*, Huizinga (2007) dice lo siguiente:

Creímos poder definir este concepto como sigue: el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas

absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente. Definido de esta suerte, el concepto parece adecuado para comprender todo lo que denominamos juego en los animales, en los niños y en los adultos: juegos de fuerza y habilidad, juegos de cálculo y de azar, exhibiciones y representaciones. Esta categoría, juego, parece que puede ser considerada como uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida. (p.45, 46)

Para darle el sustento semiótico a esta relación entre mis cartas y el recuerdo, me apoyo en la obra de Charles Sanders Peirce (1987), *La ciencia de la semiótica*, donde se exploran los conceptos de signo e ícono. Peirce define el ícono de la siguiente manera:

Un ícono es un Representamen cuya Cualidad Representativa es una Primeridad de él en tanto Primero. Esto es, una cualidad que el ícono posee en tanto cosa lo vuelve apto para ser un Representamen. Así, cualquier cosa es apta para ser un sustituto de otra cosa a la que es similar. (p. 46)

Esta idea refuerza que los íconos, por su pura similitud física o de cualidades, pueden evocar recuerdos inmediatos en la mente de la audiencia, logrando que las entradas y las tipografías propias de cada lugar se conviertan en símbolos por sí mismos (Peirce, 1987). En mi caso particular, las vivencias están ligadas a emociones intensas y positivas, lo que facilita que la mente permanezca conectada en un estado de preservación del recuerdo (Justel et al., 2013). Al respecto, Peirce señala en su texto:

Un Signo por Primeridad es una imagen de su objeto y para expresarlo más estrictamente, sólo puede ser una idea, porque debe producir una idea interpretante; y un objeto externo provoca una idea mediante una reacción sobre el cerebro... Pero un signo puede ser icónico, es decir, puede

representar a su objeto predominantemente por su similaridad, con prescindencia de su modo de ser. (Peirce, 1987, p. 46)

Por lo tanto, las figuras y objetos elegidos para mi mazo no nacen de una invención arbitraria, sino de una conexión profunda con el espacio físico de los parques, son elementos representados por su similaridad que permiten que la idea del parque se active en el cerebro del espectador. Por último, para amarrar esta activación, decidí incluir la fotografía de archivo, reconociendo que una fotografía funciona como un portal visual y un espejo con memoria capaz de movilizar el recuerdo de forma impresionante (Sánchez Moreno, 2011). Mi referente para esta decisión es el proyecto del maestro Diego Zaens y su perfil de Instagram [@historiadebucaramanga](https://www.instagram.com/historiadebucaramanga) (ver Figura 14), que demuestra cómo las imágenes familiares pueden unirse para formar un gran banco de recuerdos colectivo de la ciudad.

Figura 14

Perfil de Instagram @historiadebucaramanga



Nota. Registro del banco de recuerdos colectivo liderado por el maestro Diego Zaens y tomado por la autora mediante un screenshot.

Este referente permite comprender que las fotografías familiares no solo conservan recuerdos individuales, sino que también pueden integrarse en narrativas colectivas capaces de reconstruir fragmentos de la historia cotidiana de una ciudad.

2.3 Referentes Artísticos

Al enfrentarme a la necesidad de otorgarle tridimensionalidad y profundidad física a los 12 elementos de mi mazo de cartas para que pudieran jugar con la percepción del espectador en la sala, sustenté la elección técnica de los planos seriados en cartón piedra. Esta búsqueda formal en el espacio nace de mi conexión con los procesos plásticos de dos artistas específicos en el arte contemporáneo:

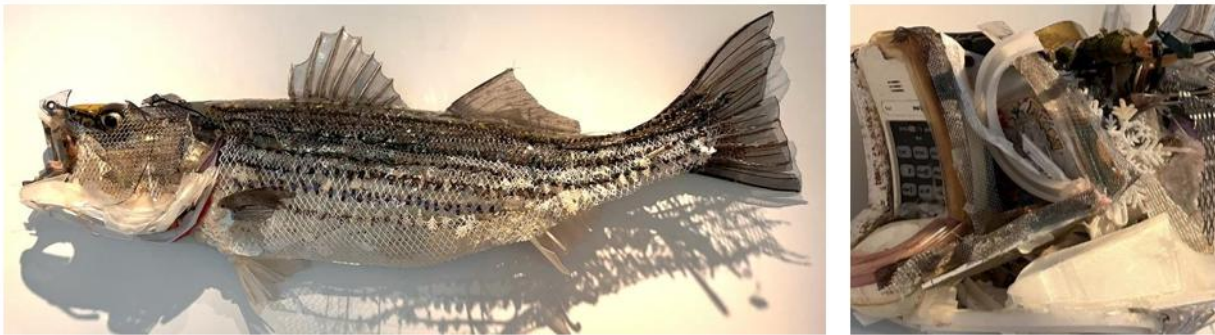
El primero es Thomas Deininger, un escultor estadounidense que construye figuras volumétricas uniendo juguetes encontrados y objetos cotidianos (ver Figura 15). Lo que me interesa de su técnica es que, desde una perspectiva lejana, se aprecia una figura naturalista clara, pero cuando el espectador se aproxima, descubre que la pieza está conformada por miles de juguetes acumulados. El uso de juguetes dentro de sus esculturas resulta especialmente relevante para esta investigación, ya que transforma objetos asociados al juego y la imaginación en estructuras complejas capaces de construir nuevas lecturas visuales.

La segunda es Ayumi Shibata, una artista japonesa que trabaja el papel blanco cortándolo y calándolo capa tras capa para generar paisajes con planos seriados que adquieren movimiento gracias a un sutil juego de luces y sombras (ver Figura 16). Sus grandes obras tienen forma de cúpulas de arquitectura creando lugares únicos llenas de árboles que envuelven al espectador. Shibata es un punto focal fuerte para mi proceso en el taller, porque demuestra cómo un material tan común como el papel, al ser cortado y tratado con precisión de capas superpuestas, genera

profundidad y una imponente tridimensionalidad que quise trasladar al cartón piedra de mis tarjetas.

Figura 15

Thomas Deininger, Lubina Rayada



Nota. Escultura construida con juguetes y objetos encontrados. Fotografía por Dorothea Samaha. Tomado de *The Provincetown Independent*. (<https://provincetownindependent.org/arts-minds/2024/08/07/tom-deininger-turns-chaos-into-catharsis/>).

Figura 16

Ayumi Shibata, Paisaje en capas de papel



Nota. Obra de papel cortado por capas que genera profundidad y tridimensionalidad.

Escrito por Laura Pérez Orosio. Tomado del blog *No me toques las Helvéticas* (<http://www.nometoqueslashelveticas.com/2020/04/paisajes-en-3d-de-papel-de-ayumi-shibata.html>).

La elección de los planos seriados surge de la influencia técnica y formal de estos referentes, pero también de una reflexión sobre la naturaleza cambiante de la memoria. Cada capa funciona como una metáfora de los diferentes momentos, emociones y transformaciones que intervienen en la construcción del recuerdo. En consecuencia, las figuras representadas no buscan reproducir fielmente la apariencia original de los objetos o lugares, sino evidenciar la manera en que estos han sido reinterpretados y reconstruidos a través del tiempo. Los planos superpuestos

permiten visualizar esta acumulación de experiencias, convirtiendo la tridimensionalidad en un recurso conceptual que materializa la transformación de la memoria.

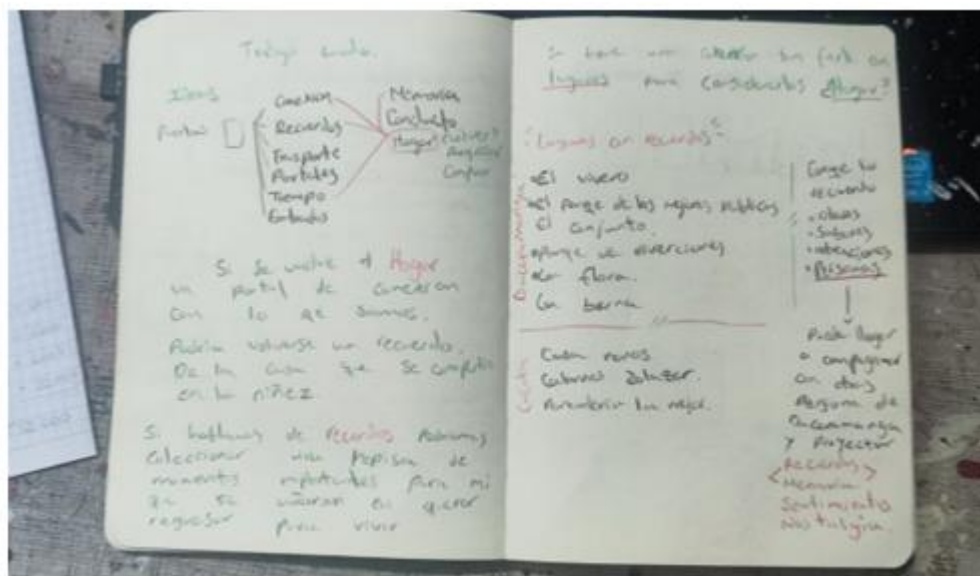
Dos piezas se apartan parcialmente de esta lógica de transformación progresiva: la representación de los esposos y la del tren 101. En ambos casos, la decisión formal responde a imágenes que permanecen especialmente consolidadas dentro del recuerdo infantil. La representación del tren no busca reproducir con exactitud el objeto histórico existente en el parque, sino la forma en que este fue percibido y retenido por la memoria. De manera similar, la figura de los esposos se construye a partir de una imagen afectiva asociada a la representación que la memoria conserva de mis padres. Estas excepciones evidencian cómo algunos recuerdos mantienen una estabilidad simbólica mayor que otros dentro del proceso de evocación.

3. Capítulo 2-Proceso y resultado de Islas Perdidas

Islas perdidas nació desde la desesperación por no encontrar un hilo conductor que pudiera tejer las miles de ideas que tenía para el trabajo de grado como tal. Lo primero que se hizo fue un mapa mental con varias palabras clave, todas elegidas por trabajos anteriores que se realizaron durante la carrera, como la memoria, el hogar, los recuerdos, el tiempo o las conexiones. Gracias a estas palabras clave pude identificar y llegar a la conclusión que el hogar es la conexión de lo que somos, luego que los recuerdos ligados a éste son los momentos importantes que nos hacen querer regresar al pasado.

Por eso identifiqué que lo más importante para generar esos recuerdos de añoranza, tenía que estar ligado a puntos que activen estos mismos, por eso se planteó una lista entre la ciudad de Bucaramanga y Cúcuta, para ver cuál de las dos contaba con más puntos referenciales para mí (ver Figura 17). En ese momento fue donde aparecieron por primera vez los parques, tomando fuerza y haciéndome elegir a Bucaramanga como foco del proyecto.

Hay que tener en cuenta que yo nací en la ciudad de Cúcuta, pero crecí toda la vida aquí, entonces por eso en un inicio pensé en esta ciudad, pero al no tener puntos de conexión fuertes, fue descartada. Y un dato curioso es que a pesar de que uno de los sitios elegidos del recuerdo se encuentre en Floridablanca, en el proyecto se toma como si fuera todo de la ciudad bonita, ya que este dato lo supe a la edad de 15 años aproximadamente, a pesar de que sea incorrecto por la memoria infantil, se decidió dejarlo como parte de una misma localidad.

Figura 17*Esquema Inicial de la Bitácora de Campo*

Nota. Primer mapa mental de ideas y contraste geográfico entre Bucaramanga y Cúcuta realizado en el año 2025. Foto tomada por la autora.

En ese momento caí en cuenta de que estos 4 lugares fueron bastante transitados por los habitantes de la bonita, y que si quería abordarlos tenía que llegar a un punto en donde lo que quería recordar también dialogara con el espectador. Para comprender esta idea tenemos que entender que en Bucaramanga durante los años 2000 a 2010 los lugares de esparcimiento familiar eran las cajas de compensación familiar, las reuniones, o las salidas a los parques a dar una vuelta o simplemente ir con los niños, además de que los cuatro lugares que se mencionaron anteriormente fueron pensados para las familias, en ellos se podían hacer diversas actividades que motivaban la llegada de personas.

Para recuperar estas vivencias individuales y colectivas, apliqué una metodología de archivo basada en la recolección de dos tipos de fuentes: un "archivo íntimo" que rescata mis propios álbumes familiares de niñez, y un "archivo colectivo" enfocado en registros históricos

locales y capturas digitales autorizadas del banco de recuerdos de la ciudad. Toda esta documentación sirve como el soporte real que contrasta con la mirada onírica de mis recuerdos plásticos.

3.1.1 Parque de las Mejoras Públicas

El parque de las mejoras públicas (ver Figura 18), ubicado en la concha acústica era reconocido por los conciertos que se daba al público, pero en este caso la importancia que gira alrededor del radica en que mi Mamá y niñera me llevaban, podía correr por todo el sitio con total tranquilidad, además de que el parque contaba con zonas verdes, tenía morrocayos lo bastante grandes para que un niño los pudiera cargar, había una fuente llena de peces en la cual habitaba una tortuga acuática, y se veían conejos y patos. Esto hacía que el sitio fuera un lugar ameno, seguro y sitio de exploración para los pequeños visitantes. Además, era importante, ya que, en esa época, mi mamá no trabajaba en Bucaramanga y tenerla en la ciudad era bastante divertido.

Haciendo la investigación, nos contaron que el parque fue cerrado ya que se demandó a la Sociedad de las mejoras públicas, porque estaban reclamando ese espacio como parte pública, cuando esa parte es un sector privado, entonces también se metieron por el lado que este lugar no tenía los permisos para tener animales silvestres en su dominio, es por esa razón que las tortugas, los conejos y los patos dejaron de ser parte del paisaje de este lugar, además de la mala administración, el poco mantenimiento que se le daba al sitio hizo que fuera olvidado y luego cerrado, para que al día de hoy sea un parque prácticamente abandonado.

Figura 18*Parque de las Mejoras Públicas*

Nota. Fotografías tomadas por la autora en el año 2026. En las imágenes se observa el entorno natural del parque y las estructuras de descanso.

3.1.2 Antiguo Almacén El Vivero

Por otra parte, en esa época existía en la ciudad un centro comercial llamado el Vivero, en donde ahora se encuentra el actual Cacique; y, a pesar de que sea un nuevo centro comercial, si entramos al éxito podremos ver cómo era el Vivero antes, ya que su estructura no ha cambiado nada. Solo que el exterior sí era distinto, por la salida “uno” podía llegar a una especie de circunferencia en donde se encontraban los restaurantes, pero lo interesante estaba albergado en el centro, para ser exactos abajo, en el sótano estaba la zona de juegos (ver Figura 19), esta contaba con máquinas de todo tipo, también una barca vikinga, una “selva” y un carrusel.

Si se seguías caminando, dabas con una rampa gigante que conectaba los dos pisos y al lado de esta había un puesto de mini golf, además de que en el parqueadero se encontraban los Go Karts, todo esto volvía al centro comercial un sitio de encuentro.

Además, el sitio era cómodo ya que las familias podían estar disfrutando su comida y mirar por la baranda a la zona de juegos. Sumado a todo esto, este lugar quedaba a una cuadra de mi casa, y como solo éramos mi papá y yo él me llevaba todas las noches, no necesariamente a

comprar, me ponía a leer los cuentos en los pasillos del Vivero sin comprarlos, jugaba con los peluches que había en exhibición, y podía entrar gratis a la “selva” gracias a los estudiantes que trabajaban en el lugar y fueron alumnos de mi papá. El mini golf era nuestro juego por excelencia ya que podíamos participar ambos y siempre terminamos la jornada con un helado mimos. Este lugar en específico alberga un sentimiento de nostalgia muy fuerte para mí como persona, porque prácticamente vivía en ese centro comercial, era como mi segunda casa en donde me sentía segura, porque los vigilantes y empleados ya nos conocían, y ese sentimiento perdura hasta el día de hoy (ver Figuras 20 y 21).

En ese momento el almacén vivero pasaba por una compra estratégica por parte de la cadena de almacenes Éxito, ya que este pretendía eliminar la competencia directa. Por esta razón en los años del 2007 al 2008, el Vivero pasará a ser el Éxito, y en el 2012 con una alianza estratégica se convertirá en el centro comercial Cacique.

Figura 19

Plazoleta de Comidas en el antiguo Almacén El Vivero



Nota. Registro fotográfico de la zona de comidas. Tomado de Historia de Bucaramanga, por D. Zaens [@historiadebucaramanga], 26 de enero de 2026, Instagram (<https://www.instagram.com/historiadebucaramanga/>).

Figura 20

Zona de Juegos en el Antiguo Almacén El Vivero



Nota. Vista de las atracciones infantiles. Tomado de Historia de Bucaramanga, por D. Zaens [@historiadebucaramanga], 22 de febrero de 2025, Instagram (<https://www.instagram.com/historiadebucaramanga/>).

Figura 21

Archivo personal: “Mi mamá y yo”



Nota. Fotografía tomada del archivo personal de la autora en el año 2003.

3.1.3 Parque Ecológico La Flora

No muy lejos de ahí se encuentra el Parque La Flora, un pulmón clave para la ciudad, que está abierto al público y se puede ir a tardear, a pesar del paso del tiempo, conserva muchas de las cosas que existían desde que estaba pequeña, pero hay dos elementos en particular que cayeron en el olvido colectivo y otra se resiste a ser olvidada, estoy hablando de la fuente de ballena azul que se encontraba al lado del parque infantil (ver Figura 22), esta fuente, emitía un brillo azul casi mágico, pero ahora en ese sitio quedó vacío. Y la otra son unas estructuras de metal en forma de mariposas, más o menos de unos 4x4 metros, que se encontraban suspendidas en los árboles; estas ahora están en el suelo al lado de la casona (ver Figura 23).

Este parque le guardó un cariño y respeto únicos, gracias a que mi papá me llevaba a caminarlo, explorando sus rincones, viendo los animales que habitan en él, los insectos que lo

resguardan, el arte olvidado en forma de estatuas sin rostro, los campos de golf olvidados y dados a la merced de la naturaleza. Todo esto volviéndolo una cápsula del tiempo de recuerdos porque sus elementos más icónicos siguen atrapados en él y otros viven en la memoria infantil (Abrantes, 2013).

En estos momentos el parque se encuentra en funcionamiento y abierto al público, pero el olvido por parte de la alcaldía ha hecho lo suyo, árboles podridos, ramas por todas partes, maleza han reclamado el espacio al no tener una administración que arregle las rejas rotas, los caminos o los espacios comunes del lugar, sumado a esto se reportan diversos robos en su interior, todo esto hace que este pulmón de la ciudad se encuentre en un declive muy preocupante y triste, esperando que por fin tenga la atención que merece (ver Figura 24).

Figura 22

Fuente de la ballena azul en el Parque La Flora



Nota. Esta escultura funcionaba antiguamente como una fuente y representa uno de los elementos históricos más reconocibles del parque . Tomado de La Flora, un parque con mucha historia, por E. Grimaldos Gómez, 17 de enero de 2020, Gente de Cabecera (<https://www.gentedecabecera.com/2020/01/la-flora-un-parque/>).

Figura 23

Mariposa del Parque La Flora



Nota. Fotografía de la escultura decorativa con forma de mariposa ubicada en el sendero del parque. Fotografía tomada por la autora en el año 2025.

Figura 24

Letrero de entrada del Parque La Flora



Nota. Registro visual del letrero principal en la entrada del parque donde se identifica como escuela ecológica. Fotografía tomada por la autora en el año 2025.

3.1.4 Parque Recreacional El Lago

Finalizando en el parque de la familia o parque el lago, este sitio recuerdo que era un lugar bastante grande, pero lo que me conecta a él son las atracciones que este albergaba, ya que era como tener una ciudad de hierro todo el año en la ciudad, montañas rusas, carros chocones, la rueda de chicago, los gusanitos, y el tren hacían parte del escenario principal de este lugar, sin contar que tanto Mamá como mi Papá, estaban conmigo, de por sí el sitio era especial, para un niño que todo lo ve gigante, estar con sus papás lo volvía aún más especial. Según lo que la literatura explica, cuando un niño se encuentra en entornos provistos de estímulos afectivos estables y protectores, tiende a fijar sus recuerdos con mayor fuerza cronológica en la memoria (Justel et al., 2013).

Según lo que me han contado y he podido investigar, este parque fue perdiendo el interés de la gente porque no innovaron en sus atracciones; las canoas, por ejemplo, eran las mismas que tenían casi desde el día de la inauguración. El deterioro de algunos juegos era evidente y la falta de innovación hizo que las personas que lo frecuentaban dejaran de asistir (ver Figuras 25, 26 y 27). El factor económico jugó un papel crucial, decidiéndose entonces un cierre temporal para construir Acualago, un parque acuático. Así, mientras el primer parque operó desde 1976 hasta 2005, la nueva propuesta reabrió en 2014 con piscinas gigantes, un río lento, toboganes y zonas familiares. Sin embargo, la mala administración, el poco flujo de personas y las deudas por los altísimos costos de mantenimiento de cada piscina llevaron a su cierre completo en 2017. A la fecha, la Gobernación y la Lotería de Santander buscan recuperarlo, planteando una mezcla entre el concepto del primer parque que conocimos y Acualago.

Sobre este proceso, un dato que nos proporcionó Diego Zaens es que los juegos que todavía funcionaban en el parque 'El Lago' fueron donados al municipio del Socorro; allí se encuentran actualmente, esperando unas restauraciones que no se sabe si llegarán o si las piezas seguirán en el olvido. Además, cabe destacar que todo el terreno pertenecía en sus inicios a Juan García, pasando luego a manos de la Lotería de Santander, que en la actualidad sigue siendo la propietaria (ver Figura 28).

Figura 25

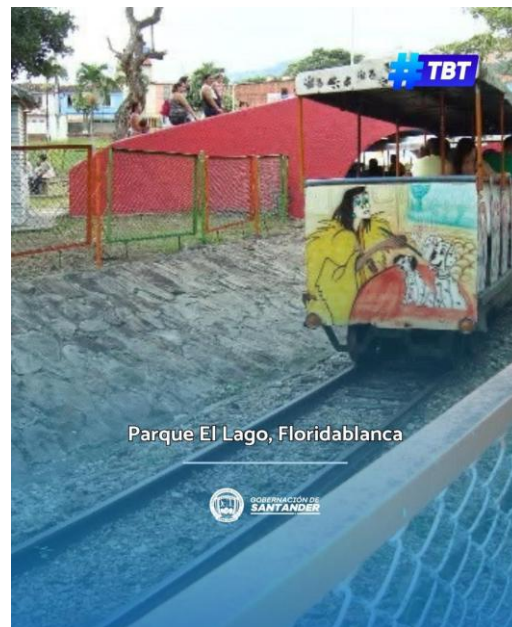
Atracciones Mecánicas en Desuso del Antiguo Parque El Lago



Nota. La fotografía captura restos de las lanchas y sillas de las atracciones mecánicas del parque tras su cierre, reflejando el deterioro del lugar. Tomado de El Lago: el parque que marcó la niñez de los santandereanos, por Vanguardia, 16 de mayo de 2019 (<https://www.vanguardia.com/area-metropolitana/floridablanca/2019/05/16/el-lago-el-parque-que-marco-la-ninez-de-los-santandereanos/>).

Figura 26

Tren Recreativo del Antiguo Parque El Lago en la Década de los 90



Nota. Registro fotográfico de la locomotora a escala que funcionaba como atracción infantil; la imagen original corresponde a la década de 1990. Tomado de Historia de Bucaramanga, por D. Zaens [@historiadebucaramanga], 25 de septiembre de 2025, Instagram (<https://www.instagram.com/historiadebucaramanga/>).

Figura 27

El Tren Olvidado en el Antiguo Parque El Lago



Nota. La locomotora de los 101 dalmatas. Tomado de El Lago: el parque que marcó la niñez de los santandereanos, por Vanguardia, 16 de mayo de 2019 (<https://www.vanguardia.com/area-metropolitana/floridablanca/2019/05/16/el-lago-el-parque-que-marco-la-ninez-de-los-santandereanos/>).

Figura 28*Entrada del Parque El Lago*

Nota. Registro fotográfico que muestra la fachada principal y el estado del cerramiento perimetral del parque. Tomadas por la autora en el año 2026.

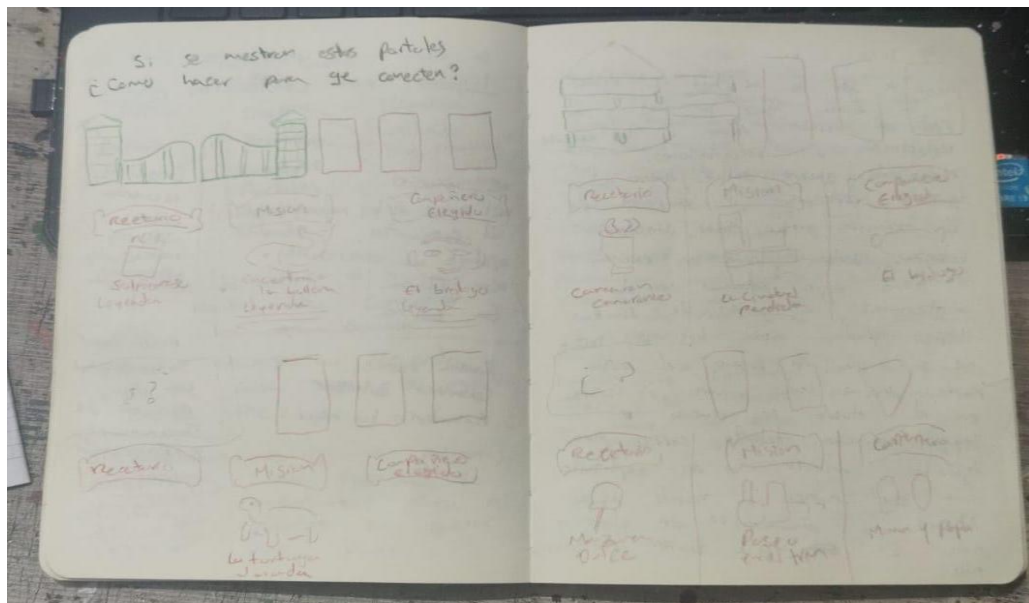
3.2 Propuesta Plástica (Despiece Técnico de la Serie)

Con todo esto en mente, la idea de llegar a conectar con otras personas me llevó a pensar en cómo hacer para que estas vivencias infantiles pudieran ser entendidas por los espectadores. En

ese momento recordé que cada entrada tenía una forma única, y que en cada lugar siempre se realizan tres actividades. por eso si tenía 4 lugares del recuerdo, tenía que generar 12 formas de lograr que estas vivencias fueran expuestas al público. es por eso que teniendo en mente las entradas dibuje 3 rectángulos casi por inercia y pensé en los afiches que se cuelgan en las entradas, luego en cómo estas se veían, su estética, llegando al formato utilizado en el juego de Zelda BOTW, para mostrar la recetas (ver Figura 29). ya desde este punto nacieron las principales actividades, recetas y compañeros como se ve en el primer boceto realizado en el 2025, para posteriormente generar la idea de una manera más clara con los siguientes dibujos en papel (ver Figura 30).

Figura 29

Primeros Esquemas de Zonificación del Mazo



Nota. Bocetos preliminares a lápiz donde surge la idea de dividir la experiencia por categorías lúdicas. Fotos tomadas por la autora en 2025.

Figura 30

Bocetos Iniciales de las Cartas de Islas Perdidas



Nota. Primeras exploraciones pictóricas realizadas en papel antes de la integración del relieve. Fotos tomadas por la autora.

Desde el inicio del proceso, se fijaron los elementos necesarios para cada carta, como por ejemplo los referentes de los videojuegos a los que quería hacer referencia, los sitios que quería brindarles un homenaje en el trabajo, y las personas importantes que estuvieron en los recuerdos. Para finalizar, estos elementos fueron los que se ven en los bocetos mostrados anteriormente, además de que se eligieron conceptos de ítems integrados en estos videojuegos: The Legend of

Zelda: Breath of the Wild, Zelda Tears of the Kingdom, Donkey Kong Country Returns, Super Mario Bros Wii, Disney Epic Mickey Wii y Mario Kart 8.

Es por esa clase de juegos que se decidió llamar a los parques islas de los recuerdos, como un guiño a los videojuegos de *Donkey kong Country returns*, Kong recorre la isla sorteando los diferentes desafíos, al igual que en *Super Mario*, este juego saltamos de isla en isla conquistándola. Por último, en *Zelda TOHK* para poder avanzar por el cielo Link tiene que explorar la mayoría de las islas flotantes. Además de que la palabra isla puede evocar un sentimiento de aventura y exploración.

3.2.1 Construcción del Archivo de Memoria

Para la reconstrucción de los recuerdos asociados a los espacios recreativos seleccionados, se desarrolló un proceso de recopilación de información basado tanto en fuentes personales como documentales. Este archivo estuvo conformado por fotografías familiares, recuerdos autobiográficos, conversaciones con familiares y personas que conocieron los lugares estudiados, así como material visual obtenido a través de videos históricos, publicaciones digitales y registros fotográficos disponibles en internet.

Una fuente importante dentro de este proceso fue el material compartido por el investigador y divulgador Diego Saenz a través de su proyecto Historia de Bucaramanga, el cual reúne fotografías históricas aportadas por distintos habitantes de la ciudad. Estas imágenes permitieron contrastar los recuerdos personales con registros visuales de los espacios en diferentes momentos de su existencia.

Más que buscar una reconstrucción histórica exacta de los parques, el archivo se utilizó como una herramienta para activar la memoria y establecer relaciones entre la experiencia individual y los relatos colectivos asociados a estos lugares. En este sentido, las fotografías,

testimonios y documentos recopilados funcionaron como detonantes para la creación de las imágenes, símbolos y elementos visuales que posteriormente dieron forma a la propuesta artística.

3.2.2 El sistema de Ítems (Compañero, Misión y Recetario)

A nivel formal, definí una escala de 30 x 40 cm para cada una de las 12 cartas de madera, manejando un grosor tridimensional que alcanza un máximo de 5 cm dependiendo netamente de lo que pida la figura y el relieve en capas de cada pieza de cartón piedra. Las piezas se dividen en tres categorías representadas por sus sellos gráficos independientes (ver Figuras 31, 32 y 33):

El compañero. Este ítem es fundamental en la mayoría de los juegos, especialmente en los videojuegos contemporáneos, donde el jugador puede elegir quién lo acompaña en su recorrido. Cada compañero posee habilidades propias, así como cualidades físicas, mentales o incluso mágicas, dependiendo del universo en el que se sitúe la experiencia. En este caso, al tratarse de un juego ficticio con un fuerte componente personal, los compañeros elegibles están inspirados en miembros de mi familia.

Sus nombres han sido transformados en función de sus profesiones, y cada una de sus habilidades especiales funciona como un guiño directo a la realidad: refleja sus personalidades, gustos y virtudes. De esta manera, el compañero deja de ser únicamente un apoyo para el protagonista y se convierte en una pieza clave dentro de la dinámica del juego, ya que su presencia y habilidades resultan determinantes para superar la isla del recuerdo seleccionada. Así, también se refuerza la dimensión afectiva del proyecto, donde lo personal se integra al sistema del juego.

La misión. La misión constituye el motor del viaje del héroe dentro del mundo del juego; es aquello que le da dirección, propósito y continuidad a su recorrido. Sin una misión clara, la experiencia pierde sentido, ya que es esta la que orienta las acciones del jugador y define sus objetivos. En el caso de las islas, las misiones están construidas desde la lógica y la imaginación

de la infancia. Por ello, actividades simples o cotidianas, como juegos o atracciones comunes, son reinterpretadas como desafíos o tareas que otorgan puntos, requieren monedas o incluso necesitan ser completadas con la ayuda de un compañero. Aunque en su contexto original estas acciones corresponderían a actividades recreativas dentro de un parque, al ser trasladadas al lenguaje del “juego”, adquieren nuevas reglas y condiciones que las hacen funcionales dentro de este sistema. De esta manera, lo cotidiano se transforma en aventura, y la experiencia infantil se reconfigura como una estructura lúdica.

El recetario. Dentro de muchos videojuegos, el recetario aparece como parte del inventario del jugador, permitiéndole almacenar alimentos, preparar recetas o recuperar energía. Este sistema no solo cumple una función práctica dentro del juego, sino que también amplía las posibilidades de interacción y estrategia. En este proyecto, el recetario se inspira en mecánicas presentes en juegos como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* y *Tears of the Kingdom*, donde el consumo de alimentos permite recuperar vida, aumentar la resistencia o adaptarse a condiciones específicas del entorno, como el frío o el calor. Aquí, el recetario no solo cumple una función funcional dentro de la lógica del juego, sino que también puede entenderse como un espacio simbólico, donde la comida y el acto de “preparar” se vinculan con el cuidado, la memoria y la experiencia compartida (Bárcena, 2011). De este modo, se conecta nuevamente lo mecánico del videojuego con lo emocional y personal del proyecto.

Figura 31

Diseño de sello e icono para la categoría: Compañero



Nota. Representación gráfica inspirada en la familia y el crecimiento personal; simboliza el apoyo necesario para completar las misiones. Fuente de la autora.

Figura 32

Diseño de Sello e Icono para la Categoría: Misión



Nota. Representación gráfica que constituye el motor del recorrido lúdico; inspirada en el avance y los logros de la infancia. Fuente de la autora.

Figura 33

Diseño de sello e icono para la categoría: Recetario



Nota. Representación gráfica de los elementos de recuperación de energía y resistencia, inspirada en la lógica de los videojuegos. Fuente de la autora.

3.2.3 Las Cartas y el Proceso de Pirograbado

Cada carta presenta un diseño pirograbado en sus bordes, recurso que permite construir un lenguaje visual propio y coherente dentro del mazo. Este tratamiento genera una unidad estética entre todas las cartas, haciéndolas reconocibles como parte de un mismo sistema. Sin embargo, cada categoría (recetas, misiones y compañeros) posee variaciones específicas en su diseño, lo que permite diferenciarlas entre sí sin perder la armonía general. De este modo, se logra un equilibrio

entre homogeneidad e identidad, donde cada grupo mantiene su particularidad dentro de un mismo universo visual.

Aquí es donde hubo el cambio más evidente por parte del diseño, ya que se tenía pensado seguir con la propuesta de la línea alrededor de los bordes, pero se notó que esta era una invasión bastante fuerte a la propia composición y se veía muy basto. Gracias a esto se hizo una exploración de líneas más suaves y curvas que exaltaran la estética además de generar una misma comunicación entre ellas (ver Figura 34).

La elección cromática se vincula directamente con los tonos naturales de la madera, evocando el material propio de los árboles. Esta decisión no es únicamente estética, sino también conceptual, ya que remite a la idea de “parque” como espacio central del proyecto, al tiempo que aprovecha las cualidades visuales y sensoriales que ofrece la madera como soporte.

Decidí realizar todo este tratamiento de bordes e íconos mediante el **pirograbado manual**, descartando por completo el corte láser industrial. Aunque los videojuegos emulan una perfección digital fría, mi memoria no funciona así; el rastro físico del pirograbador, con sus pequeñas imperfecciones, sus quemaduras variables y el desgaste del material sobre la madera, funciona como una metáfora directa de cómo el tiempo desgasta, altera y tiñe los recuerdos de la infancia.

Para diferenciar las categorías, pirograbé tres símbolos identitarios (ver Figuras 35, 36 y 37): las cartas que incorporan el símbolo de una *semilla floreciente* corresponden a los compañeros, imagen que surge de la idea de que toda semilla requiere cuidado, tiempo y dedicación para crecer, estableciendo una analogía directa con la relación entre padres e hijos. Por su parte, el símbolo de la *estrella rodeada por círculos* identifica a las cartas de misión, elección que responde a la idea de logro y avance dentro del juego, además de ser un guiño sutil a la franquicia *Super Mario Bros.*, donde este elemento otorga habilidades especiales al personaje.

Finalmente, las cartas del recetario se distinguen por un símbolo que remite a la forma de un *caldero invertido*, conectando directamente con la idea de preparación, transformación y mezcla. En este punto, quería ver cómo los elementos se verían integrados todos con ayuda de la inteligencia artificial antes de la ejecución física de taller, por lo que usé DALL-E para visualizarlas al estilo de caricatura (ver Figura 38).

Figura 34

Proceso de Pirograbado en las Cartas de Madera



Nota. Registro de la aplicación de líneas curvas pirograbadas para generar uniformidad estética en el mazo. Fotos tomadas por la autora.

Figura 35

Detalle de simbología pirograbada: Semilla floreciente



Nota. Este símbolo identifica las cartas de la categoría Compañero, aludiendo al cuidado y crecimiento del vínculo familiar. Fotos tomadas por la autora.

Figura 36

Detalle de Simbología Pirograbada: Estrella.



Nota. Icono utilizado para las cartas de Misión, representando los logros y el avance dentro del recorrido lúdico. Fotos tomadas por la autora.

Figura 37

Detalle de simbología pirograbada: Caldero.



Nota. Símbolo que identifica al Recetario, vinculado a la preparación, mezcla y recuperación de energía. Fotos tomadas por la autora.

Figura 38

Referencia Visual Generada con Inteligencia Artificial



Nota. Imagen generada con DALL·E (OpenAI) para visualizar la integración de los elementos antes de la ejecución física. Tomado de OpenAI (2026).

3.2.4 Los personajes en Planos Seriados

La ejecución de cómo generar los personajes llegó una tarde cuando recordé a uno de mis artistas favoritos ya mencionados que juega con las proporciones de los objetos, entonces se planteó que cada uno tuviera un relieve, esto para generar un contraste interesante, y mayor volumen entre cada capa además de poseer una carga conceptual ya explicada de la memoria.

Por otro lado, uno de los elementos recurrentes durante toda la carrera fue el cartón piedra, que, lijado y pintado, parece MDF cortado a láser. El proceso fue lento y arduo ya que tuve que realizar los bocetos en papel de cada objeto, luego trazar la primera capa con el tamaño más grande de esta, para pasar a cortar la hoja de papel, y repetir la acción hasta obtener las capas que consideraba necesarias (ver Figuras 39 y 40).

Cada personaje pasó por un proceso de corte, luego de lijado y por último de pintura, ya que el cartón piedra altera el pigmento del acrílico y lo vuelve más opaco; este paso de aplicar una base en color blanco hueso (imprimación) es importante para lograr el color deseado y evitar la absorción excesiva (ver Figura 41).

Por último, pasamos al proceso de pintura, se trató de manejar una paleta de colores con tonos vibrantes correspondiente al objeto elegido, o lo que este estuviera representando, es por eso por lo que cada cosa tiene una tonalidad diferente (ver Figuras 42, 43 y 44).

Figura 39

Corte Manual de Capas en Cartón Piedra



Nota. Registro del despiece manual de los personajes, trazando desde la capa de mayor tamaño hasta los detalles mínimos para generar relieve. Fotos tomadas por la autora.

Figura 40

Fase Técnica: Clasificación y Organización de Piezas



Nota. Disposición de los planos seriados antes del ensamble para asegurar el volumen y la profundidad deseada en cada carta. Fotos tomadas por la autora.

Figura 41

Fase Técnica: Aplicación de Base Blanco Hueso



Nota. Uso de imprimación sobre el cartón piedra para evitar la absorción excesiva del pigmento y garantizar la intensidad del color final. Fotos tomadas por la autora.

Figura 42

Fase de Pintura: Aplicación de color en Ítems (Estrellas)



Nota. Trabajo cromático con acrílicos de tonos vibrantes para resaltar los elementos de recompensa de las misiones. Fotos tomadas por la autora.

Figura 43

Fase de Pintura: Detalle en Personaje (Conejo)



Nota. Aplicación de contrastes y matices para facilitar el reconocimiento del animal dentro de la narrativa visual. Fotos tomadas por la autora.

Figura 44

Fase de Pintura: Detalle en Personaje (Ballena)



Nota. Registro de la paleta de azules aplicada para representar el carácter místico y "legendario" de la antigua fuente. Fotos tomadas por la autora.

Cada uno de los elementos seleccionados tiene una relación directa con mis experiencias personales en los espacios que frecuenté durante mi infancia. Sin embargo, para comprender su significado dentro del proyecto, es necesario desglosarlos y contextualizarlos desde el recuerdo y su transformación en lenguaje de juego.

Parque La Flora. Este parque se caracteriza por sus árboles frondosos y por funcionar como un “pulmón” dentro de la ciudad. Estar en su interior genera una sensación de calma y conexión con la naturaleza. Lo frecuenté aproximadamente desde los tres hasta los ocho años, por lo que su recuerdo se construye desde una memoria lejana, más imaginativa que precisa (ver Figuras 45, 46 y 47).

La cucha Luna: Este personaje está inspirado directamente en mi mascota Luna. Durante mi infancia, me acompañaba a recorrer el conjunto donde vivíamos; era aventurera, aunque también gallina, y profundamente fiel. Dentro del juego, Luna posee la habilidad de otorgar corazones arcaicos, ya que su presencia tiene la capacidad de aliviar cualquier malestar. Sus características reflejan su personalidad real. Aunque en el parque no está permitido el ingreso de

perros, su inclusión en este recuerdo responde a una decisión emocional: al ser un espacio natural, elijo imaginar que ella también pertenece a este lugar.

El Salpiconazo: El salpicon es una bebida tradicional casi imprescindible en la experiencia del parque, ya que en sus alrededores suelen encontrarse puestos que lo ofrecen. Para mí, representaba el cierre perfecto de cada visita: salir y tomar uno bien frío. Por esta razón, dentro del juego cumple la función de recuperar energía (stamina) y brindar resistencia al calor. Esto se relaciona directamente con el desgaste físico que implicaba recorrer el parque, el cual, desde mi mirada infantil, parecía inmenso. La carta incluye un ítem especial representado por una estrella, en alusión a la fruta carambola, la cual potencia sus efectos. Así, se construye una mezcla entre lo fantástico y lo real, donde el azúcar aporta energía y los elementos fríos refuerzan su función dentro del juego.

La ballena legendaria: Como en todo juego, existe un elemento mágico o especial. Esta carta surge del recuerdo de una fuente con forma de ballena, ubicada en el corazón del parque, cerca de los juegos. El agua que brotaba de ella tenía tonalidades azules que, en mi memoria, adquieren un carácter casi mágico. De ahí su denominación como “legendaria”. Actualmente, esta estructura ya no existe, lo que refuerza su valor simbólico dentro del proyecto. En el juego, posee la capacidad de curar males arcaicos y otorgar corazones especiales, convirtiéndose en un elemento de alto valor emocional y narrativo.

En este caso esta isla tiene dos elementos que puede que el público lo relacione con el parque la flora por ser parte de la identidad de este. Pero no se puede asegurar que todos lo lleguen a identificar, es por eso que se decidió poner entre las fotos elegidas para este apartado la fuente de ballena para que ayude al público que la vio la pueda recordar.

Figura 45.

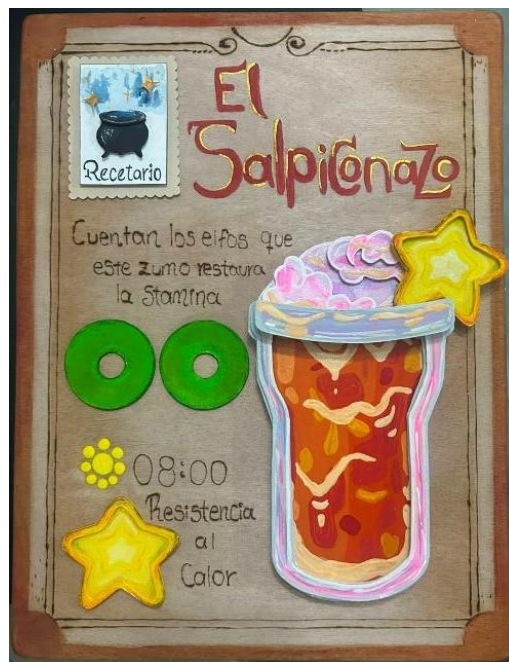
Carta de Compañero: La cucha Luna



Nota. Registro final de la carta física construida en planos seriados. Fuente de la autora.

Figura 46

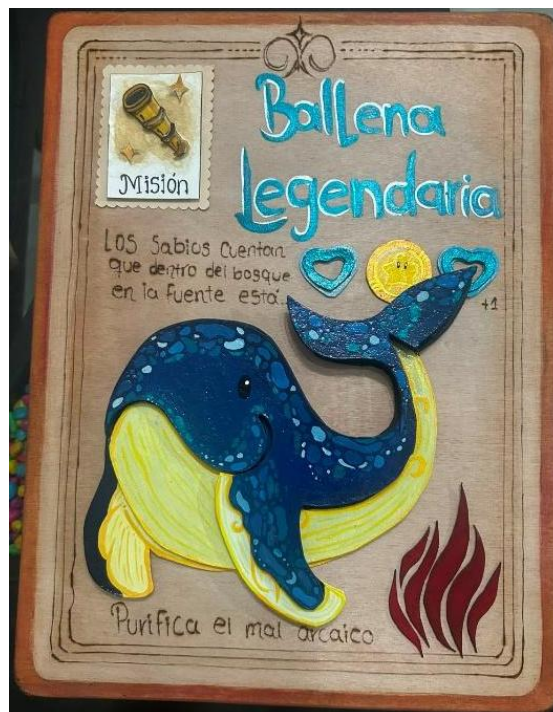
Carta de Recetario: El Salpiconazo



Nota. Registro final de la carta física construida en planos seriados. Fuente de la autora.

Figura 47

Carta de Misión: La ballena legendaria



Nota. Registro final de la carta física construida en planos seriados. Fuente de la autora.

Centro Comercial Vivero. Este lugar hoy es conocido como el Centro Comercial Cacique, pero en mi memoria permanece como Vivero. Fue un espacio fundamental para mi familia, ya que vivíamos muy cerca y lo visitábamos con frecuencia (ver Figuras 48, 49 y 50).

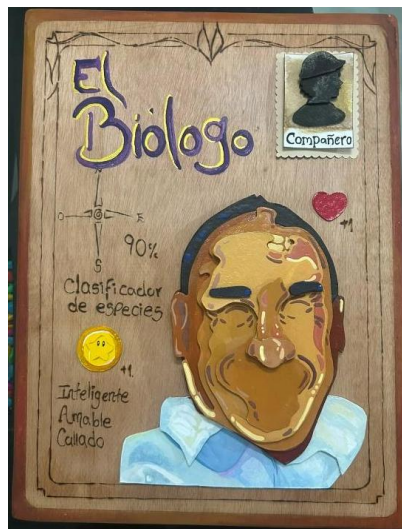
El Biólogo: Este personaje representa a mi padre. Sus habilidades de sentido de orientación, memoria y reconocimiento del entorno están inspiradas en su forma de ser (Parra, 2014). En este espacio compartimos juegos cotidianos: recorrer pasillos, correr entre la ropa o bailar con la música de los televisores. Por ello, esta carta tiene un valor profundamente afectivo y las dinámicas de esta “isla” giran en torno a su presencia.

El mimos: Con los poderes de generar el corazón, este helado místico responde al único helado de mi niñez que no ha cambiado con el tiempo, ni mucho menos la magia que posee; para los días malos, es perfecto. El chocolate le daba ese toque especial que lo hacía aún más memorable. Con la restauración de la stamina, la resistencia al calor y una vitalidad x2, el Mimos se convierte en una carta de receta muy útil para el jugador. Además, está en su versión de galleta, característica de esta marca, ya que su barquillo no era triangular como otros, sino cuadrado, lo que lo hacía fácilmente reconocible.

El mini Golf: Escondido al lado de la rampa gigante se encontraba este mundo pequeño y mágico. Era un espacio que se podía disfrutar en pareja, y para aficionados como mi papá y yo, las reglas pasaban a un segundo plano: lo importante era compartir y pasarla bien. Lo frecuentábamos cada vez que podíamos, por eso conocíamos detalles muy específicos del recorrido, como un ducto secreto entre el hoyo 9 y el 13, que se convertía en una especie de atajo o ventaja dentro del juego. Esta carta cuenta con la pérdida de resistencia, ya que implica una acción constante por parte del jugador, y además requiere monedas estrella para poder ser activada, reforzando su carácter dinámico y participativo.

Figura 48

Carta de Compañero: El Biólogo



Nota. Registro final de la carta física construida en planos seriados. Fuente de la autora.

Figura 49

Carta de Recetario: El mimos



Nota. Registro final de la carta física construida en planos seriados. Fuente de la autora.

Figura 50

Carta de Misión: El Mini Golf

Nota. Registro final de la carta física construida en planos seriados. Fuente de la autora.

Parque El Lago. Este parque presenta elementos distintos a los anteriores, ya que el recuerdo que lo construye tiene un componente emocional diferente. Era el único lugar que visitaba siempre con mis dos padres juntos, lo que lo convierte en un espacio profundamente significativo. Por esta razón, cada vez que rememoro sus juegos, puedo sentirlos un poco más presentes (ver Figuras 51, 52 y 53).

Los esposos: Con el amor al 100%, la escucha y la familia como base, “Los esposos” son los compañeros elegidos para la isla del lago. Representan directamente a mi papá y mi mamá, ya que siempre me llevaban juntos al parque; era una actividad compartida entre los tres (Bárcena, 2011). Es una carta importante porque, al estar ellos presentes, cualquier experiencia o juego se sentía más completo y significativo, lo que lo convertía en algo especial. La elección de la fotografía está ligada a la visión clara que tengo de mis padres, funcionando como un punto clave de reconocimiento dentro del recuerdo.

El Algodón: Otorga energía al 100% después de consumirlo. Al estar compuesto principalmente de azúcar, se convierte en una fuente inmediata de recuperación. Generalmente, era la botana preferida para consumir después de jugar durante horas. Como es puro azúcar, solo otorga un contenedor de corazón y recarga toda la energía.

Viaje en el vagón 101: Este tren, inspirado en la película 101 dálmatas, era una de mis atracciones favoritas del parque. En mi memoria, su locomotora superaba incluso a la de otras referencias como El expreso polar, lo que refuerza la forma en que la imaginación infantil transforma la realidad (Alvarado, 2025). Vista desde esa mirada, esta experiencia se convierte en una gran aventura. Por esta razón, se buscó representar todos los detalles que poseía, proponiendo una estructura armable que permita recrear visualmente aquello que permanece en mi memoria.

Figura 51

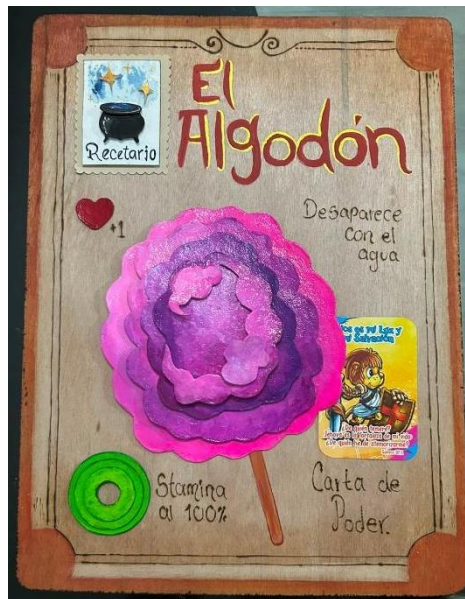
Carta de Compañero: Los esposos



Nota. Registro final de la carta física construida en planos seriados. Fuente de la autora.

Figura 52

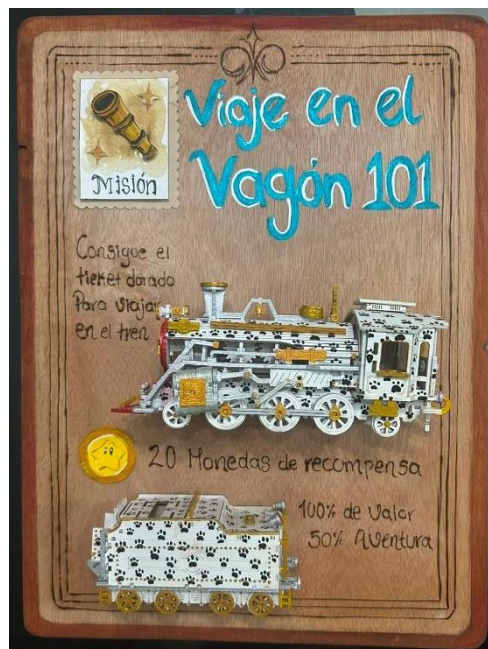
Carta de Recetario: El Algodón



Nota. Registro final de la carta física construida en planos seriados. Fuente de la autora.

Figura 53

Carta de Misión: Viaje en el vagón 101



Nota. Registro final de la carta física construida en planos seriados. Fuente de la autora.

Con la carta del viaje 101 espero que el espectador pueda identificar este elemento, además se refuerza al poner una imagen del tren real que había en el sitio.

Parque de las Mejoras Públicas. Este parque era importante por la presencia de diversos animales, lo que lo hacía especialmente llamativo y significativo para mí. Por ello, lo recuerdo con mucho cariño (ver Figuras 54, 55 y 56).

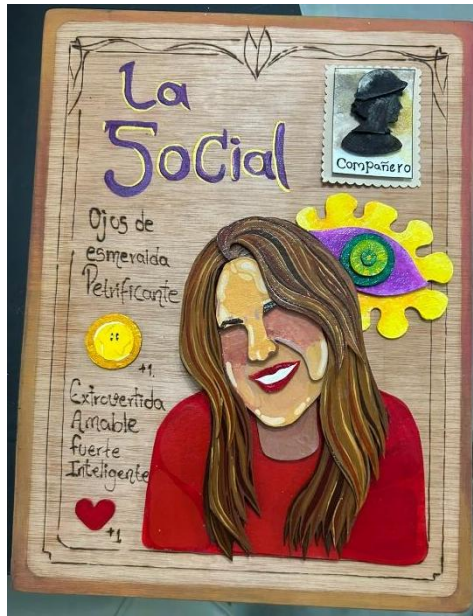
La social: “La social” cuenta con habilidades de comunicación y unos ojos color esmeralda capaces de petrificar a los enemigos. Esta carta está basada en mi mamá: al tener ojos verdes, su mirada podía resultar intimidante, especialmente cuando estaba molesta, lo que se traduce aquí como un poder especial. Además, al ser trabajadora social, sus habilidades comunicativas están altamente desarrolladas, lo que refuerza su rol dentro del juego.

La solterita: Galleta que lleva toppings a elección, era mi dulce favorito al salir del parque. Aunque hoy en día es un producto un poco olvidado, tiene un valor muy significativo para mí. Al tener queso y lecherita, dentro del juego permite recargar energía y otorgar corazones al jugador, funcionando como un recurso dulce pero poderoso.

El conejo negro: Esta misión nace de un recuerdo de infancia: perseguir conejos por todo el parque hasta que, un día, encontré su madriguera debajo de uno de los puentes del lugar. Encontrar este ítem dentro del juego representa un gran logro, ya que otorga corazones arcaicos, convirtiéndose en una recompensa importante ligada a la exploración y la curiosidad.

Figura 54

Carta de Compañero: La social



Nota. Registro final de la carta física construida en planos seriados. Fuente de la autora.

Figura 55

Carta de Recetario: La solterita



Nota. Registro final de la carta física construida en planos seriados. Fuente de la autora.

Figura 56

Carta de Misión: El conejo negro



Nota. Registro final de la carta física construida en planos seriados. Fuente de la autora.

Como se puede observar en las imágenes, cada carta contiene ítems importantes que cumplen una función específica dentro de la composición y le otorgan sentido a cada acción

representada, logrando que todos los elementos se relacionen entre sí y tengan una razón de existir dentro de la narrativa visual de la obra.

Como se explicó anteriormente, la stamina se encuentra ligada a la energía y resistencia del personaje, mientras que los corazones representan el confort, bienestar y tranquilidad que brindan ciertas acciones, lugares o alimentos presentes en la memoria de la autora. Sin embargo, los corazones arcaicos se relacionan principalmente con animales, como se puede observar en las cartas de Luna y el Conejo Negro, así como con “entes” fantásticos que únicamente existen dentro del universo del juego, como la Ballena Azul.

Esta decisión fue tomada desde un aspecto profundamente emocional y socioestético, relacionado con el cariño hacia los seres vivos y la idea de la magia que estos aportan a la vida y a la infancia, consolidando al espectador como un jugador reflexivo frente al mazo. De esta manera, dichos elementos no solo funcionan como objetos gráficos dentro de las cartas, sino también como representaciones afectivas que fortalecen el vínculo entre memoria, imaginación y fantasía.

3.3 Las Tipografías e Integración Museográfica

Como ya se expuso anteriormente, se decidió incluir las tipografías propias de cada lugar en la parte superior de las tarjetas, con el fin de que el espectador pudiera ubicarse de manera más sencilla dentro del espacio al que se hace referencia en cada carta. Esto también permite reforzar la identidad visual de cada escenario y generar una conexión más directa con el recuerdo original.

Para este proceso se tuvieron en cuenta diversos aspectos técnicos y visuales. Inicialmente, en el programa Adobe Illustrator se vectorizaron todas las letras, manteniendo sus formas y estética original. Sin embargo, durante el primer intento de corte, algunas tipografías quedaron demasiado

pequeñas, haciendo que se perdieran visualmente alrededor de las cartas y no logran el protagonismo esperado dentro de la composición (ver Figura 57).

Debido a esto, fue necesario realizar nuevamente el proceso de corte, ajustando tamaños y proporciones. Gracias a estos cambios, en el resultado final se puede apreciar que cada tipografía posee ahora una presencia visual mucho más fuerte y armónica, además de aportar atractivo estético y claridad dentro de la lectura general de la obra.

Figura 57

Vectorización de tipografías en Adobe Illustrator





Nota. Proceso técnico de ajuste de proporciones para asegurar que el nombre de cada parque funcione como un signo de reconocimiento inmediato. Fuente de la autora.

Figura 58

Resultado final: Tipografías Vivero y La Flora



Nota. Registro de las letras terminadas y pintadas, integradas visualmente con la estética de las cartas correspondientes. Fuente de la autora.

Durante el proceso de pintura se optó por utilizar pintura acrílica. Al igual que con las figuras, primero se aplicó una base en color blanco hueso con el fin de otorgarle mayor intensidad y fuerza al color final. Este procedimiento permitió que los tonos conservaran mayor viveza y uniformidad dentro de cada una de las piezas.

Cabe añadir que se buscó mantener los colores característicos de cada lugar representado, tomando como referencia tanto las fotografías capturadas por la autora como las imágenes proporcionadas por el maestro Diego Saenz (ver Figura 59). Gracias a esto, fue posible conservar la identidad visual de los espacios intervenidos, reforzando así la relación entre memoria, representación y reconocimiento del lugar dentro de la obra. Cada tipografía ya está lista para estar pegada a pared, en el custodio.

Figura 59

Resultado final: Tipografías El Lago y monograma SMP





Nota. Aplicación de color sobre los símbolos de entrada de los parques, respetando sus identidades visuales originales. Fuente de la autora.

Por último, pero no menos importante, se seleccionaron 12 imágenes que giran alrededor de la infancia de la autora, los recuerdos vividos, las personas y las experiencias que marcaron esta etapa de su vida. Este archivo fotográfico fue construido con el fin de mostrar de una manera más directa la mirada infantil, pero también de evidenciar cómo lucían estos lugares de la memoria en su momento, generando así un diálogo entre el recuerdo, el paso del tiempo y la experiencia vivida (Sánchez Moreno, 2011).

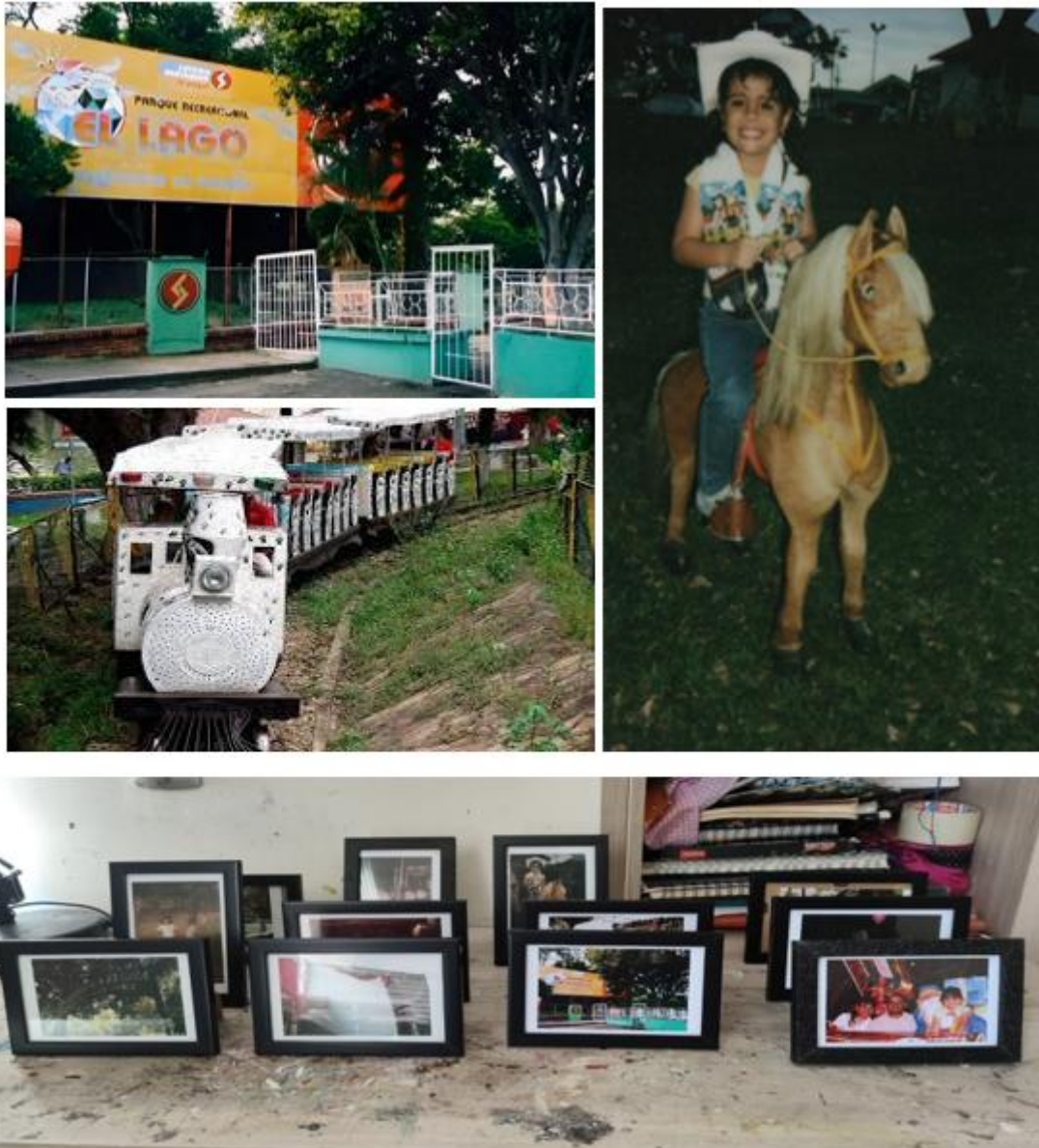
Estas imágenes se encuentran expuestas en portarretratos pequeños de aproximadamente 4 x 6 cm y, al igual que las cartas, están organizadas en grupos de tres fotografías por cada parque representado (ver Figura 60). De esta manera, el archivo fotográfico funciona como un complemento íntimo de la obra, aportando una conexión más cercana y sensible entre el espectador y los espacios reconstruidos desde la memoria.

Figura 60

Registro fotográfico complementario: Archivo personal







Nota. Selección de imágenes de infancia que dialogan con la obra física para evidenciar el vínculo entre memoria y representación. Además, la última fotografía es el registro de cómo quedaron en los portarretratos listos para colgar a la pared. Fuente de la autora.

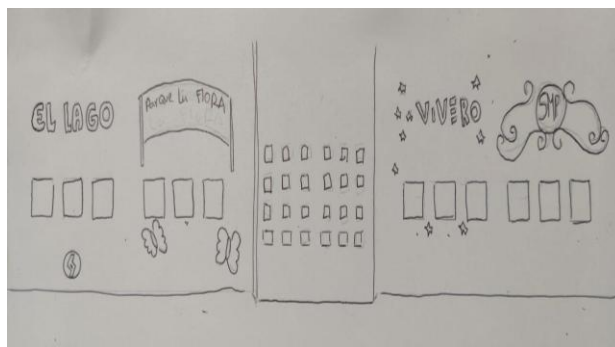
Para terminar la bitácora, el proceso creativo tuvo un buen inicio y final, cada tarjeta ya cuenta con todos los elementos necesarios y demás ítems necesarios para la serie. Teniendo en cuenta que este trabajo de grado se presentará en el museo de Bellas Artes, Casa de la Cultura

Custodio García Rovira, se planteó utilizar el muro más grande, como se indica en el plano, en la parte de azul (ver Figuras 61 y 62).

La museografía propone agrupar las piezas por estaciones independientes; la gran tipografía de entrada flotará sobre la pared, custodiando las tres cartas en relieve de su parque correspondiente, las cuales colgarán flanqueadas por sus tres portarretratos miniatura de archivo. Esta distribución rompe la contemplación fría y pasiva, forzando al espectador bumangués a transitar la sala como si estuviera recorriendo un mapa real.

Figura 61

Boceto de la museografía en sala



Nota. Esquema espacial inicial de la instalación y distribución del mazo sobre el muro principal. Dibujo de la autora.

Figura 62

Plano del segundo piso del museo Custodio García Rovira



Nota: Indicación técnica en color azul de la zona de emplazamiento final de la serie plástica. Fuente de la autora.

Para terminar el proyecto, este llegó a su oportuna inauguración como se tenía previsto el día 19 de junio de 2026. Cada una de las piezas lograron ser montada en el espacio que se tenía pensado, ver figura 63.

Figura 63

Fotos finales del proyecto



Nota. Registro final.

4. Discusión

La realización de *Islas perdidas* permitió reflexionar sobre la manera en que la memoria autobiográfica puede convertirse en un recurso para la creación artística y, al mismo tiempo, dialogar con experiencias compartidas por otros habitantes de la ciudad. A través del desarrollo del proyecto fue posible evidenciar cómo los recuerdos personales asociados a espacios recreativos de Bucaramanga pueden transformarse en imágenes, objetos y narrativas visuales capaces de activar procesos de evocación tanto individuales como colectivos.

Archivo y reconstrucción de la memoria

El primer objetivo específico buscaba reconstruir recuerdos asociados a espacios recreativos significativos mediante procesos de archivo personal y documental. Este objetivo se cumplió a través de la recopilación de fotografías familiares, imágenes históricas, registros digitales y testimonios relacionados con los parques seleccionados. El proceso permitió comprender que la memoria no se construye únicamente desde la experiencia individual, sino también desde los documentos y rastros materiales que permanecen en el tiempo.

Durante la investigación se observó que algunos recuerdos personales coincidían con las experiencias narradas por otras personas, mientras que otros presentaban diferencias significativas. Esto evidenció que la memoria se encuentra en constante transformación y que cada individuo construye relaciones particulares con los espacios que habita. En este sentido, el archivo funcionó como una herramienta que permitió conectar la memoria íntima con una dimensión colectiva.

Elementos simbólicos y tipográficos

El segundo objetivo consistió en identificar elementos simbólicos y tipográficos vinculados a los espacios seleccionados. A lo largo del proceso se encontró que las tipografías presentes en

los accesos, carteles y sistemas de señalización de los parques funcionaban como elementos capaces de activar asociaciones inmediatas con determinados lugares.

Asimismo, objetos como el tren del Parque Recreacional El Lago, los árboles de La Flora o distintos elementos asociados a las actividades desarrolladas en cada espacio se consolidaron como signos visuales que permitieron construir la narrativa de las cartas. Estos elementos no fueron seleccionados únicamente por su apariencia, sino por su capacidad para representar experiencias y recuerdos específicos dentro de la propuesta artística.

Juego, memoria y representación visual

El tercer objetivo planteaba experimentar con recursos visuales inspirados en los juegos de cartas y los videojuegos para traducir los recuerdos a una propuesta artística. Durante el desarrollo del proyecto se evidenció que las estructuras narrativas provenientes de estos lenguajes permitían organizar la memoria de una manera distinta a la de un archivo tradicional.

Las categorías de compañeros, misiones y recetarios facilitaron la construcción de relaciones entre experiencias, objetos y emociones vinculadas a la infancia. Más que reproducir un videojuego funcional, la propuesta utilizó sus lógicas visuales para generar una lectura de los recuerdos basada en la exploración, la interpretación y el descubrimiento. Esta decisión permitió construir un sistema visual coherente capaz de integrar los distintos parques dentro de un mismo universo narrativo.

La propuesta expositiva y la experiencia del espectador

El último objetivo buscaba diseñar una propuesta expositiva que articulara los elementos visuales y simbólicos identificados, favoreciendo la interacción interpretativa del espectador con las memorias representadas. La construcción de las doce cartas en gran formato, junto con el uso de planos seriados, fotografías de archivo y tipografías reconstruidas, permitió desarrollar una

experiencia visual que invita al visitante a establecer relaciones entre los objetos representados y sus propios recuerdos.

Aunque la propuesta parte de una experiencia autobiográfica, el uso de referentes visuales compartidos por la comunidad facilita la identificación del público con los espacios representados. En consecuencia, la obra no se limita a exponer recuerdos personales, sino que abre la posibilidad de que cada espectador complete la experiencia desde sus propias memorias y vivencias.

Reflexión final del proceso

El desarrollo de *Islas perdidas* permitió comprender que la memoria no es un registro fijo del pasado, sino una construcción dinámica que transforma constantemente los acontecimientos vividos. La utilización del archivo, la semiótica y los lenguajes visuales asociados al juego hizo posible materializar estos recuerdos en una propuesta artística donde la evocación, la interpretación y la experiencia del espectador ocupan un lugar central. Más allá de representar parques específicos de Bucaramanga, el proyecto se convirtió en una exploración sobre la manera en que los lugares, los objetos y las imágenes permanecen activos dentro de la memoria y continúan participando en la construcción de la identidad.

5. Conclusiones

La realización de *Islas perdidas, los recuerdos de infancia*, permitió desarrollar una propuesta artística basada en la memoria autobiográfica de espacios recreativos significativos de Bucaramanga, utilizando estrategias de archivo, representación simbólica y recursos visuales inspirados en los videojuegos y los juegos de cartas. A través de este proceso fue posible transformar experiencias personales en una obra que busca activar procesos de reconocimiento y evocación en el espectador, demostrando que la memoria puede funcionar como una herramienta válida para la creación artística contemporánea.

El trabajo de archivo personal y documental permitió reconstruir recuerdos asociados a lugares que marcaron diferentes etapas de la infancia. La recopilación de fotografías familiares, registros históricos y testimonios relacionados con estos espacios hizo posible identificar tanto experiencias individuales como elementos compartidos por la memoria colectiva de la ciudad. Este proceso evidenció que los recuerdos no solo permanecen en las personas, sino también en los lugares que habitan y en las transformaciones que estos experimentan con el paso del tiempo.

Asimismo, la investigación permitió identificar elementos simbólicos y semióticos presentes en cada uno de los espacios seleccionados. Las entradas de los parques, las tipografías, los objetos representativos, las fotografías y los personajes vinculados a las experiencias personales se transformaron en signos capaces de activar asociaciones emocionales y narrativas. De esta manera, cada elemento visual incorporado en la obra responde a una intención conceptual relacionada con la construcción y evocación de la memoria.

La experimentación con recursos visuales inspirados en los videojuegos y los juegos de cartas permitió traducir los recuerdos a un lenguaje artístico accesible para el público. Las categorías de compañero, misión y recetario, así como la construcción de un sistema visual basado

en mecánicas de juego, facilitaron la transformación de experiencias cotidianas en relatos visuales que invitan al espectador a recorrer las memorias representadas desde una perspectiva lúdica e interpretativa.

Finalmente, la propuesta expositiva logró articular los elementos visuales, simbólicos y narrativos construidos durante el proceso creativo. La disposición de las cartas, el uso de planos seriados, las fotografías de archivo y la estética inspirada en los videojuegos generan una experiencia que trasciende la contemplación pasiva, invitando al espectador a establecer relaciones entre los elementos expuestos y sus propias experiencias de memoria. Aunque el proyecto surge desde una vivencia autobiográfica, su desarrollo permitió abrir un espacio de encuentro entre la memoria individual y la memoria colectiva, evidenciando cómo los lugares de la infancia pueden convertirse en territorios compartidos de reconocimiento y evocación.

Referencias Bibliográficas

- Abrantes, P. (2013). ¿Cómo se escribe la vida? Un estudio de la socialización a través del método biográfico. *Revista Mexicana de Sociología*, 75(3), 439-466.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-25032013000300004
- Alvarado Villarreal, S. (2025). El fenómeno de la transmutación en la arquitectura aplicado al caso de estudio del municipio de Hidalgo, Nuevo León [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Nuevo León]. Repositorio Institucional UANL.
- Álvarez Arzate, M. D. (2014). Memoria: entidad cultural subjetiva que se construye en el espacio público. *Orbis. Revista Científica Ciencias Humanas*, 10(28), 177-189.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70930408010>
- Bárcena, F. (2011). Pedagogía de la memoria y transmisión del mundo. Notas para una reflexión. *Con-Ciencia Social*, (15), 109-118. <http://www.fedicaria.org>
- Bárez, N. (2025). Reconsolidación de la memoria como factor común en psicoterapia del trauma. *Clínica Contemporánea*, 16(3), Artículo e20. <https://doi.org/10.5093/cc2025a18>
- Bucaramano [@bucaramano]. (11 de mayo de 2023). *El Parque Recreacional El Lago, un hermoso lugar que ahora solo vive en nuestros recuerdos* [Video]. TikTok.
<https://vt.tiktok.com/ZS9E4q8ea/>
- 14 K. (s.f.). *D&D treasure cards* [Imagen]. Pinterest.
<https://co.pinterest.com/pin/830421618832477374/> (Alfabetizado como "Catorce")

Collette, U. (2022, 12 de diciembre). Ulric Collette's Genetic Portraits Explore the Similarities Between Family Members. Colossal. <https://www.thisiscolossal.com/2022/12/ulric-collette-genetic-portraits/>.

Gente de Cabecera. (22 de diciembre de 2011). *¿Qué pasa con la cafetería del parque La Flora?*. <https://www.gentedecabecera.com/2011/12/%C2%BFque-pasa-con-la-cafeteria-del-parque-la-flora/>

Grimaldos Gómez, E. (17 de enero de 2020). *La Flora, un parque con mucha historia*. Gente de Cabecera. <https://www.gentedecabecera.com/2020/01/la-flora-un-parque/>

Guasch, A. M. (2005). Los lugares de la memoria: el arte de archivar y recordar. *Materia: Revista d'art*, (5), 157-183. <https://raco.cat/index.php/Materia/article/view/83233>

Kovalevsky, A. (s.f.). Подготовленные для печати карточки предметов D&D [Cartas de ítems de CyD preparadas para impresión] [Imagen]. Pinterest. <https://co.pinterest.com/pin/918875130202832564/>

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza Editorial. <https://cursoshistoriavdemexico.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/07/huizinga-johan-homo-ludens.pdf>

Justel, N., Psyrdellis, M., y Ruetti, E. (2013). Modulación de la memoria emocional: una revisión de los principales factores que afectan los recuerdos. *Suma Psicológica*, 20(2), 163-174. <https://doi.org/10.14349/sumapsi2013.1276>

Mosquera, H., y Neville, J. (2007, 19-22 de septiembre). *El pasado, la memoria y la historia. La experiencia de los talleres de historia con adultos mayores en la ciudad de Buenos Aires* [Comunicación en congreso]. XI Jornadas Interescuelas/Departamentos de Historia, San Miguel de Tucumán, Argentina. <https://www.aacademica.org/000-108/353>

- OpenAI. (2026). *Imagen generada con DALL·E* [Imagen generada por IA].
- Palomares Pérez, L. (2026, 2 de marzo). *Distorsiones de la memoria: Qué es, tipos, causas y ejemplos reales*. Avance Psicólogos. <https://www.avancepsicologos.com/distorsiones-de-la-memoria/>
- Pamuk, O. (2012). *El museo de la inocencia* [Instalación museográfica]. Descubrir Estambul. <https://descubrirestambul.com/el-museo-de-la-inocencia/>
- Parra, J. D. (2014). La imagen y la esfera semiótica. *Revista de la Universidad de La Salle*, (64), 81-100.
- Peirce, C. S. (1987). *La ciencia de la semiótica* (B. Bugni, Trad.). Nueva Visión. (Obra original publicada en 1902).
- Pérez Orosio, L. (2020, 21 de abril). *Paisajes en 3D de papel de Ayumi Shibata*. Blog By nometoqueslashelveticas. <http://www.nometoqueslashelveticas.com/2020/04/paisajes-en-3d-de-papel-de-ayumi-shibata.html>
- Pini, I. (2019). *María Teresa Hincapié: Between the Quotidian and the Holy* [María Teresa Hincapié: Entre lo cotidiano y lo sagrado]. ArtNexus. <https://www.artnexus.com/es/magazines/article-magazine/5d63032890cc21cf7c09dfee/45/maria-teresa-hincapie-between-the-quotidian-and-the-holy>.
- Quijano, P. R. (2014). La cultura como memoria. *Iztapalapa. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 35(77), 31-50. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-08792014000200003

- Samaha, D. (2024, 7 de agosto). Tom Deininger Turns Chaos Into Catharsis. The Provincetown Independent. <https://provincetownindependent.org/arts-minds/2024/08/07/tom-deininger-turns-chaos-into-catharsis/>
- Sánchez Moreno, J. Á. (2011). La fotografía, el espejo con memoria. *Con-Ciencia Social*, (15), 37-45. <http://www.fedicaria.org>
- Vanguardia. (16 de mayo de 2019). *El Lago: el parque que marcó la niñez de los santandereanos*. <https://www.vanguardia.com/area-metropolitana/floridablanca/2019/05/16/el-lago-el-parque-que-marco-la-ninez-de-los-santandereanos/>
- Werning, I. (s.f.). Back to the Future [Serie fotográfica]. <https://irinawerning.com/back-to-the-future/>.
- Zaens, D. [@historiadebucaramanga]. (2025, 22 de febrero). *Fachada principal del antiguo Almacén El Vivero (2004)* [Imagen adjunta] [Página de Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/historiadebucaramanga/>
- Zaens, D. [@historiadebucaramanga]. (2025, 22 de febrero). *Zona de juegos en el antiguo Almacén El Vivero* [Imagen adjunta] [Página de Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/historiadebucaramanga/>
- Zaens, D. [@historiadebucaramanga]. (25 de septiembre de 2025). *Tren recreativo del antiguo parque El Lago en la década de los 90* [Imagen adjunta] [Página de Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/historiadebucaramanga/>
- Zaens, D. [@historiadebucaramanga]. (2026, 26 de enero). *Plazoleta de comidas en el antiguo Almacén El Vivero (2003)* [Imagen adjunta] [Página de Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/historiadebucaramanga/>

Zapata Martínez, A. (2021). El hogar en contextos transnacionales: una reflexión desde la migración de madres/padres colombianos a Santiago de Chile. *Antípoda. Revista de Antropología y Arqueología*, (43), 115-139. <https://doi.org/10.7440/antipoda43.2021.04>