

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES  
CARRERA DE ARTES VISUALES**

**DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN  
ARTES VISUALES**

**GLITCH: EL DOLOR EN EL AVATAR**

**DIRECTOR: ERNESTO SALAZAR**

**MARTIN DANIEL FERNANDEZ MONTALVO**

**QUITO, 2025**

## Índice

### Resumen

#### Capítulo 1: Introducción

- 1.1 Cotidianidad virtual
- 1.2 Ser avatar

#### Capítulo 2: Conceptualización

- 2.1 El avatar en la sociedad humana
- 2.2 La herida
- 2.3 Glitch
- 2.4 Referente artístico: *Culdelsac Island* - Kenneth Russo

#### Capítulo 3: Obra

- 3.1 Avatar Harm Simulator
  - 3.1.1 Metodología conceptual
  - 3.1.2 Metodología técnica
- 3.2 Glitch Gallery
  - 3.2.1 Metodología conceptual
  - 3.2.2 Metodología técnica
- 3.3 Hábito de habitar el Avatar
  - 3.3.1 Metodología conceptual
  - 3.3.2 Metodología técnica

#### Capítulo 4: Proyecto artístico

- 4.1 Costra y corteza

- 4.2 The Glitch
  - 4.2.1 Avatar Harm Simulator
  - 4.2.2 Glitch Gallery y Avatar Harm Simulator
- 4.3 Reflexiones de la exposición

## **Conclusión**

## **Bibliografía**

## **Resumen:**

Este documento explora las conexiones entre la virtualidad, el concepto de avatar y las nociones de daño y dolor en entornos digitales. Empieza con un análisis contextual sobre cómo la tecnología se integra en la vida cotidiana, se aborda el impacto de la pandemia en la masificación de los espacios virtuales inmersivos, como el metaverso. Estos espacios no solo modifican las dinámicas sociales y laborales, sino que también introducen nuevos cuestionamientos sobre la identidad, la representación y los sentidos humanos en el ámbito virtual.

El texto desarrolla la idea del avatar como una extensión del cuerpo humano, que permite experimentar mundos alternativos mientras se exploran los límites corporales y emocionales. Se detalla cómo los sentidos y la corporeidad son redefinidos en estos entornos, donde los avatares operan como expresiones artísticas y herramientas para la autoexploración.

Desde una perspectiva artística, se analiza las expresiones del daño en los cuerpos virtuales, específicamente a través del glitch como fenómeno visual y conceptual. Este error de programación, intrínseco a los entornos digitales, es utilizado como metáfora para abordar la fragilidad y limitaciones de los cuerpos.

Las obras, *Avatar Harm Simulator*, *Glitch Gallery* y *Hábito de habitar el avatar*, ofrecen una reflexión sobre la experiencia de habitar un cuerpo virtual. Estas obras combinan metodologías conceptuales y técnicas para enfatizar las diferencias y similitudes de la herida/error entre las experiencias humanas y las representaciones digitales, invitando al espectador a cuestionar las posibilidades y limitaciones de los avatares como mediadores entre mundos físico y virtual.

## **Capítulo 1: Introducción**

### **1.1 Cotidianidad virtual**

Mi interés nace al inicio de la pandemia del virus SARS COVID-19, la cual encerró a la mayoría de la población en sus viviendas, obligando a muchos a adaptarse a estudios y trabajos remotos. Junto a la necesidad de adaptar algunos trabajos presenciales al contexto, surgieron principalmente dinámicas laborales y educativas dentro de casa mediante el uso de tecnologías de comunicación. La comunicación se vuelve un proceso cada vez más

impersonal. Para evitar esa mala experiencia creí pertinente empezar esta exploración desde los espacios que permiten compartir de una manera adecuada y ambientada a cada situación, con la premisa de que estas dinámicas se den en formatos con los que más gente esté familiarizada, como puede ser el de videojuego.

Respondiendo a estas necesidades y contexto, se masificaron varias campañas publicitarias a nivel mundial por parte de grandes corporaciones de la comunicación y redes sociales prometiendo espacios virtuales inmersivos que replican las condiciones de la presencialidad, popularizando la idea de metaversos. Estos funciona como un videojuego, pero con dinámicas adaptadas a los a las necesidades sociales, laborales y educativas de la vida cotidiana, algo así como una mini Matrix.

Gracias a estas campañas, los videojuegos de rol y metaversos apoyados en la jugabilidad de primera o segunda persona alcanzaron gran popularidad, demanda y fascinación en los usuarios durante la pandemia. Estos factores a su vez han potenciado el crecimiento del mercado y su infraestructura corporativa, que se va extendiendo y llegando a sectores sociales y económicos donde antes no existía mayor demanda como son el sector académico, laboral, entre otros.

## **1.2 Ser avatar**

Hace unos años este mercado y la comercialización masiva de productos digitales basados en el ocio usa la tecnología virtual para satisfacer los gustos, sueños o necesidades socioafectivas que muchos no pueden gozar en el mundo físico. Esta capacidad de manejar la vida a través de cuerpos virtuales (avatars) simula oportunidades que no pueden existir manera corpórea y que a la vez presentan nuevas barreras a las del cotidiano físico.

Cada día millones de personas manejan avatares, creando comunidades que interactúan en dimensiones no físicas, como lo son los videojuegos y los metaversos. En estos espacios virtuales en los usuarios pueden escoger o crear un cuerpo que se adapte a ideales comerciales o personales sirviendo de alter ego. No son solo una expresión artística, sino que también sirven de máscara para mantener un anonimato que permite perder el miedo a acercarse a lo que al usuario le genera miedo o satisfacción. Para estas dinámicas, el internet da la sensación de ser una herramienta facilitadora en la búsqueda de la identidad y bienestar dentro del entorno virtual.

Habitar un cuerpo que no es propio, conlleva cuestionamientos entre las experiencias que permite el cuerpo biológico/físico y el digital/virtual; sus capacidades e incapacidades corpóreas dentro de sus respectivos medios. Considero importante poner a discusión estos cuestionamientos que nacen de la posibilidad de perforar a través de cuerpos virtuales. Especialmente, los sentires y sentidos que se relegan y potencian al manejar/habitar avatares. Automáticamente, 3 de los 5 sentidos (olfato, tacto y gusto) son relegados. A cambio, el usuario puede habitar mundos audiovisuales fantásticos, usando cuerpos y entornos limitados a la programación de la plataforma en la que se encuentren.

Durante este estudio pasé por un tratamiento un poco doloroso para eliminar cicatrices que llevo en mi piel producto de una mala cicatrización del acné en la adolescencia. De ahí nace un interés sobre el dolor en los cuerpos y como consecuencia la pregunta: ¿Cómo se expresa el daño, dolor y la enfermedad propios de una capacidad física dentro de los cuerpos digitales y/o virtuales?

Mi posición sobre de daño, como un fenómeno físico apoyado por las experiencias con mi cuerpo, ahora abre la puerta a una idea de daño como fenómeno posiblemente universal. En este caso, enfocado en los cuerpos físicos, objetos, software y hardware.

## Capítulo 2: Conceptualización

### 2.1 El avatar en la sociedad humana.

En 1986, la autora estadounidense Donna Haraway, en su ensayo *Manifiesto Ciborg*, analiza las dualidades hombre-mujer, humano-máquina y animal-humano, entre otras, para evidenciar cómo estas se configuran como posiciones de poder en las que uno domina al otro. Haraway describe estas relaciones como dinámicas propias del capitalismo occidental, que tienden a oprimir al grupo no dominante, incluidos los cíborgs y las máquinas. Aunque en su texto no se menciona al avatar como tal, Haraway introduce la idea de individuos “no totales” sino parciales, que no encajan completamente en ninguna categoría: no son enteramente humanos ni completamente máquinas. (Haraway, 1986)

Si bien desde esta perspectiva, el avatar podría entenderse como una posible manifestación del ciborg, ya que combina elementos humanos y representaciones virtuales. En la actualidad, estos mismos entran dentro de un modelo de consumo que perpetúa el colonialismo digital mediante la comercialización de productos, personajes, bienes, servicios y cuerpos virtuales. Estas dinámicas se desarrollan dentro de una sociedad inmersa en el consumo de imágenes, donde gran parte de lo que se considera propio se basa en apariencias y tendencias, reforzando las jerarquías y las desigualdades inherentes a estos sistemas.

Sin embargo, dentro de la plataforma de programación abierta Second Life a diferencia de muchos videojuegos y metaversos, se da libertad a los usuarios de modificar sus cuerpos casi sin restricciones. Hay un comercio de modificaciones corporales tan amplio que va desde las formas del cuerpo, uñas, tipo de piel, cabello y toda clase de modificaciones que incluso pueden llegar a alejar al Avatar de una apariencia antropomorfa. Al ser una

plataforma de programación abierta, el avatar cuenta con la oportunidad de una autonomía estética independiente a la programación impuesta por la plataforma.

## 2.2 La herida

American Cancer Society, en el documento “Heridas y cicatrices” define: “Una herida es una lesión física en el cuerpo que causa daño a la estructura del área lesionada. La herida puede estar debajo de la piel, puede afectar solo la superficie de la piel o podría afectar la superficie de la piel y debajo de ella.” (American Cancer Society, s.f.).

La idea de herida fue concebida para describir la irrupción de cuerpos físicos, basándonos en su fragilidad, mientras que las máquinas en un principio fueron creadas como parte del avance tecnológico para facilitar la vida humana. Con la llegada de los avatares virtuales y la conciencia del ser humano sobre el manejo de un cuerpo ajeno a la concepción biológica, podemos cuestionarnos si estas representaciones virtuales de cuerpos también reciben daño y preguntarnos ¿Cómo se extiende este concepto a dichas instancias?

## 2.3 Glitch

La idea del daño dentro de los espacios virtuales es intrínseca a su existencia. Los errores de programación, conocidos como *glitches*, siempre han estado presentes y se manifiestan de múltiples maneras, desde fallos menores hasta problemas más graves. Algunos errores afectan directamente la usabilidad del software, lo que obliga a los programadores o desarrolladores a corregirlos antes de lanzar el producto al público. Sin embargo, existen errores menores que, aunque no impactan en la funcionalidad del programa, alteran las

gráficas, la identificación del usuario con el personaje y la inmersión en el videojuego o mundo virtual. Estos errores, al no interferir en las operaciones del programa, no siempre se reconocen como problemas significativos (Adobe, s.f.).

El glitch es un fenómeno que ha estado presente desde los inicios de la programación. Un ejemplo icónico de esto son las líneas intermitentes de colores que aparecían como errores en las cintas VHS. Otro caso común ocurre cuando un personaje de un videojuego no puede interactuar de forma coherente con su entorno, fenómeno conocido como *bug*, que afecta en mayor medida la usabilidad del personaje dentro del espacio virtual (Adobe, s.f.).

#### **2.4 Referente artístico: Culdelsac Island - Kenneth Russo**

El proyecto artístico Culdelsac island del artista Kenneth Russo es una de las piezas fundamentales para darle forma a este proceso de búsqueda. Russo aborda la existencia del avatar desde lo social hasta lo corpóreo en una sociedad cerrada llamada Culdelsac island. Indagando en estas posibilidades me encontré con una de las imágenes más potentes que he sentido en el proceso de darle forma a este proyecto. Esta es una recreación de la obra *Leap into the void* de Yves Klein quien en 1960 sacó una fotografía en la cual se le ve saltando desde el techo de una casa con los brazos totalmente abiertos mientras se aproxima al suelo.



**Fig. 1.** Klein, Y. (1960). *Leap into the Void*. Fotografía. © Yves Klein.

En el caso de la obra de Klein, el impacto visual es inmediato; las posibles consecuencias de esa acción hicieron volar la imaginación de miles o millones, incluyendo la mía. Todo fue una puesta en escena, un montaje fotográfico que, a pesar de transmitir esas sensaciones, nunca fue real. Un impacto falso sobre las consecuencias inexistentes de aparentes actos riesgosos.



**Fig. 2.** Russo, K. (2010). *Leap into the Void*. Puesta en escena en el entorno de Second Life.

© Kenneth Russo.

Russo recrea esta imagen con un avatar de Second Life en un mundo totalmente ficticio. En este caso también nos brinda esta imagen del avatar en esta misma posición, pero al no sentirse real anula todo tipo de sensibilización o empatía por el personaje. La falta absoluta de consecuencias en este personaje que aguanta todo se me hizo extremadamente interesante. Estos son cuerpos que no sienten ni duelen y por más que los llevemos al límite no van a expresar más daño del que se les haya programado para mostrar. Pero ¿Cuál es el sentido de vivir una vida inlastimable, infinita y sin razón de preservar un cuerpo? ¿Qué sentires se anulan? Y finalmente, ¿Cómo se expresa el daño en esta dimensión?

## **Capítulo 3 Obra:**

### **3.1 Avatar Harm Simulator**

#### **3.1.1 Metodología conceptual**

El espectador se posiciona frente a frente con la proyección vertical de un personaje encerrado en el espacio de trabajo del programa de diseño 3D Blender, un entorno por el que pasan muchos cuerpos en 3d durante su modelado. El personaje imita los movimientos del espectador. La luz de la proyección media entre el mundo y mundo, virtual y físico. En el virtual hay representaciones de armas corto punzantes que atraviesan el espacio y objetos que en el mundo físico podrían causar daño a los cuerpos. Sin embargo, no hay programación para que interactúen estas armas y el avatar, por lo que no existe algún desencadenante de lesión o dolor en el personaje. Esto permite al espectador moverse como avatar libremente en el espacio sin que el mismo sufra daño corpóreo.

Nuestro cuerpo está compuesto por sistemas biológicos y físicos que administran sustancias químicas para activar procesos desde impulsos eléctricos, como moverse. Esto nos permite a los seres vivos, percibir una interpretación de la “realidad” gracias a una amplia variedad de órganos sensoriales que trabajan en codependencia. El ser humano utiliza principalmente el gusto, oído, tacto, vista y olfato para percibir esta experiencia. Si bien estos nos limitan en la manera de percibir este plano, también nos permiten comprender una cantidad prácticamente infinita de conocimiento sobre el mundo. No somos solo cuerpo, también existen varios procesos por los que podemos sentir la experiencia de estar vivos, que por más dolorosa y placentera que sea, es todo lo que tenemos de manera natural y nos sirven para poder conocer el mundo que nos rodea. Sin embargo, actualmente un componente para algunos, muy importante en la sociedad, es quiénes somos, no solamente en sí, sino también en internet y eso no solo se trata de lo que mostramos, sino también en cómo nos sentimos

con lo que consumimos, con los cuerpos ideales que vemos y con los mundos que podemos explorar gracias a cuerpos virtuales, lo que podemos diseñar a nuestro gusto.

*Avatar Harm Simulator* pone en evidencia las limitaciones “físicas” de los cuerpos virtuales, al no poder interactuar con los elementos que nosotros como espectadores podemos percibir. Uno de los conceptos clave que dieron forma a esta obra es el del transhumanismo que defiende a la tecnología como medio para mejorar el estilo de vida no solo aplicado a las cosas a nuestro alrededor, sino también a nivel interno, ocupando nuestro propio cuerpo para así poder resistir con mejores y más avanzadas herramientas los peligros del mundo exterior.

El personaje mostrado en la proyección es una síntesis de la silueta humana, sin ojos, nariz, boca, oídos, sentidos, género ni un cuerpo que se lastime. Lleva la representación del cuerpo humano a lo más básico, dejándolo solo como un cascarón vacío, limitado a las acciones del espectador. Para algunos, este será el cuerpo perfecto, con incapacidad de sentir daño, mientras que, para otros, será una simple representación, producto de ideas utópicas que corrompen el concepto de humano como ser biológico y que lo separan del mundo que nos vio nacer. Al final, dos lados de una misma moneda que es cada vez más popular y comercializable.

### **3.1.2 Metodología técnica:**

La obra *Avatar Harm Simulator* surge como un intento de crear una experiencia inmersiva donde el espectador pueda identificarse con un cuerpo virtual y su incapacidad de ser dañado. Desde el inicio me enfrenté a diversos retos técnicos relacionados con el diseño, la programación y la integración de herramientas digitales. El objetivo principal era desarrollar un avatar que no solo permitiera la identificación del espectador, sino que también

evidenciara las limitaciones de los cuerpos virtuales en un entorno digital. Para esto, utilicé una combinación de software y técnicas que garantizaran la viabilidad del proyecto.

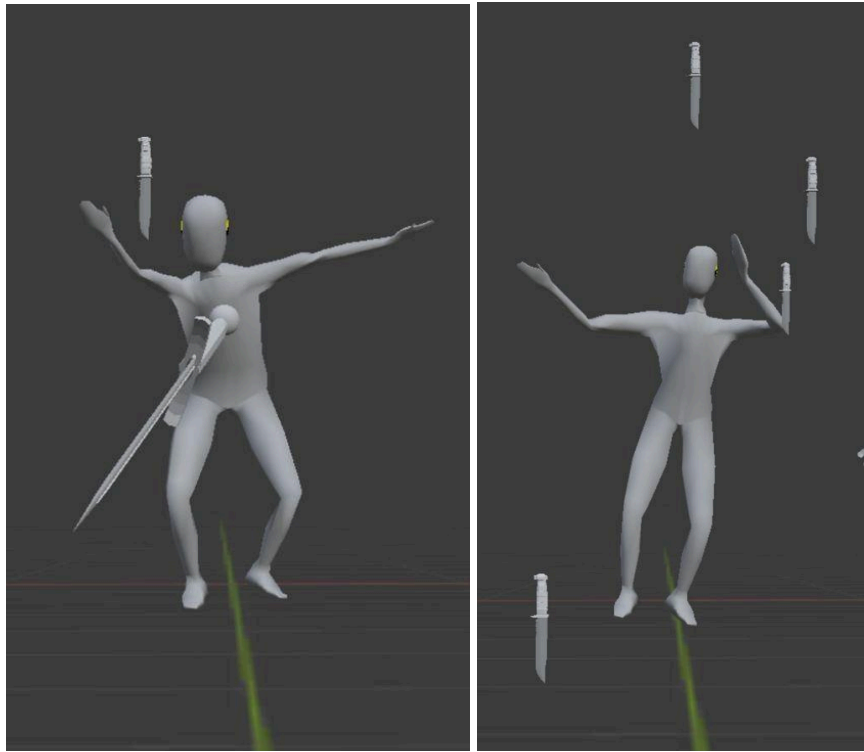
Inicialmente, el proceso comenzó con la elección de la plataforma adecuada para desarrollar el filtro en realidad aumentada. Spark AR Studio, herramienta de Facebook e Instagram, fue descartada debido a su incapacidad para rastrear movimientos corporales en tres dimensiones. Posteriormente, opté por Lens Studio de Snapchat, que contaba con las capacidades necesarias para implementar el seguimiento corporal y las interacciones requeridas.

El modelo base del avatar fue un cuerpo masculino de bajo poligonaje descargado y modificado en Blender. En esta etapa, uno de los retos fue ajustar las proporciones del modelo para crear un cuerpo neutro que no representara rasgos marcadamente masculinos o femeninos. Se ensancharon las caderas y se estrecharon los hombros para lograr un equilibrio. Además, se experimentó con la aplicación de una skin que simulaba una malla poligonal, representativa de los objetos digitales en 3D. Sin embargo, problemas en el mapeo provocaron errores visuales, lo que llevó a descartar esta opción y optar por un diseño más simple, por lo que quedó completamente blanco, resaltando su naturaleza digital y facilitando la identificación del espectador en un fondo gris oscuro.



**Fig. 3.** Primer boceto perteneciente a la obra *Avatar Harm Simulator*

Otro reto importante fue incorporar elementos que reflejaran el concepto de "prueba de daño". Se añadió un círculo amarillo y negro inspirado en los muñecos de prueba de choques, cuyo propósito simbólico reforzaba la temática de la obra. Sin embargo, representar daños físicos o heridas en el avatar resultó inviable por limitaciones técnicas en la programación de Lens Studio. Esto se resolvió eliminando la idea de automutilación y enfocándose en la incapacidad del avatar para interactuar con elementos externos como cuchillos y espadas, mostrando su resistencia a cualquier tipo de impacto.



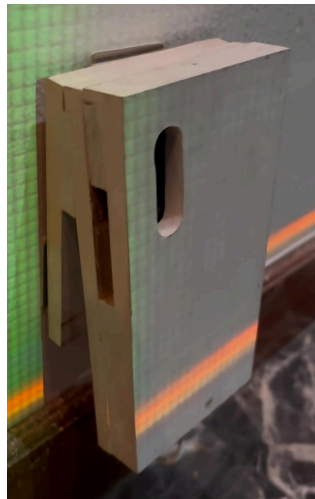
**Fig. 4.** Capturas de pantalla de la obra *Avatar Harm Simulator* (2022-2024)

Una de las principales decisiones fue abandonar la idea de automutilación del avatar y, en su lugar, incluir elementos externos como cuchillos y espadas que intentaran lastimarlo. La ausencia de programación para generar interacción entre elementos se convirtió en una ventaja, ya que reforzaba la incapacidad del cuerpo digital de ser afectado por su entorno. Este cambio también simplificó el mensaje, permitiendo al avatar blanco ser entendido como una representación conceptual más que como un personaje específico.

El resultado final es un cuerpo virtual minimalista, neutro y completamente digital, que confronta al espectador con preguntas sobre los límites de lo humano y lo virtual, y sobre las experiencias sensoriales que se relegan o potencian al habitar un avatar.

El montaje también presentó desafíos. Al tratarse de un filtro de realidad aumentada, era necesario proyectar el avatar en tiempo real utilizando un dispositivo móvil. Snapchat

permitía el uso del filtro solo desde cuentas autorizadas, lo que restringió su acceso y obligó a conectar un teléfono directamente al proyector mediante una caja de soporte personalizada. Este soporte, fabricado para inclinar el dispositivo en un ángulo específico, permitió estabilizar la imagen mientras se mantenía discreto y seguro en el espacio expositivo.



**Fig. 5.** Soporte para celular para la obra *Avatar Harm Simulator* (2022-2024)

## 3.2 Glitch Gallery

### 3.2.1 Metodología conceptual

Glitch Gallery nace como segundo proyecto, con la idea de recopilar la expresión visual del daño tecnológico sobre el avatar. Se trata de una proyección de un video en formato vertical en loop. En él, se muestran 16 cajas rosas con el mismo personaje usado para la obra anterior los cuales están realizando distintas acciones, a la vez, son atravesados por distintos errores visuales llamados “glitch” los cuales afectan la manera en la que los movimientos del personaje se expresan al igual que su forma corporal. Entre estos errores encontramos las características líneas horizontales de colores del VHS, La deformación de la

imagen al apagar los televisores antiguos, la imagen que se entrecortaba y se descuadraba cuando un televisor no tenía mucha señal, entre otros.

Inicialmente, el proyecto fue pensado para ser exhibido de manera virtual en un metaverso llamado Spatial.io el cual me permitía explorar en primera o tercera persona una galería virtual. Teniendo esta posibilidad quería crear una experiencia inmersiva en el cual una persona tenga que habitar su avatar para recorrer por un pasillo en el cual de lado y lado teníamos estos cuerpos en cajas, los cuales eran atravesados por "glitches". Intenté buscar la manera en la cual los errores se apliquen a los personajes 3d y que estos se deformen, pero al ser errores y estéticas de estos errores que siempre fueron propios del 2d no era factible aplicar los efectos, sin embargo, me pareció que una vez más el error habría posibilidades y al tener que aplicar el efecto en 2d podía hacer una proyección con el mismo formato vertical aplicado en *avatar harm simulator*. El formato vertical me parece un recurso muy coherente cuando se trata de mostrar el cuerpo, ya que responde a la disposición antropomorfa en el espacio. Justamente por esa razón la primera obra fue dispuesta en este formato. La idea de encerrar cuerpos en cajas verticales y apilarlos empezó siendo inspirada por la disposición de muñecos en una estantería como pasa con Buz Lightyear en la película Toy Story y con ello permitir una reflexión sobre las igualdades y diferencias entre seres humanos y los mundos dentro de sus cajas. La caja nos limita en el espacio y encierra todo lo que somos, nuestro mundo interno y desde nuestra posición en el perchero, cuál es la vista que tenemos, desde la cual interpretamos el exterior. La caja es una metáfora de nuestra individualidad y tratándose de un aspecto muy humano e interno, los tonos que están entre el rojo y el rosa fueron escogidos para hacer referencia a esa parte más individual. Al ya crear esta disposición vinieron muchas oportunidades de reflexiones a fines al tema expuesto y a su disposición en el espacio. Como la vida moderna y el encerrarnos en cajas dispuestas de manera vertical a las cuales llamamos "hogar" o también la idea de las personas privadas de libertad apiladas en

pequeñas celdas encerradas con sus propios "errores", hospitales psiquiátricos, aulas de clases clínicas de rehabilitación y deshomosexualización, entre muchos, muchos otros ejemplos que se pueden interpretar. Si bien puedo mencionar un poco de estas reflexiones, la razón principal que gatilló este estudio fue el encierro por pandemia y buscar espacios en los cuales poder explorar a pesar de estar encerrado.



**Fig. 6.** Capturas de pantalla de la obra *Glitch Gallery* (2022-2024)

### 3.2.2 Metodología técnica:

La creación de *Glitch Gallery* se originó a partir de mi interés por explorar espacios de exposición virtuales e inmersivos. Inspirado por exposiciones como *Singularidad* de Nicolás Andrade, que utiliza Unity como base para una experiencia interactiva, quise replicar

un formato similar donde el espectador recorriera un pasillo y observara personajes en cajas a tamaño real. Sin embargo, adaptar esta idea al entorno digital presentó retos significativos, especialmente en la implementación de efectos visuales en 3D.

Para animar los personajes, inicialmente probé con la inteligencia artificial DeepMotion, que estaba en su versión beta. Aunque ofrecía interesantes posibilidades, los resultados no eran satisfactorios debido a limitaciones técnicas en la fluidez de los movimientos. Por ello, opté por Mixamo, una biblioteca de movimientos predefinidos para personajes antropomorfos 3D, que resultó ser más confiable y consistente para mis necesidades.

El desafío fue lograr que los errores visuales o *glitches* se integraran de manera coherente en un espacio tridimensional. Al no encontrar una solución factible para animar estos errores en 3D, decidí enfocar el proyecto en un formato 2D que simulaba una sensación tridimensional, trasladando la obra al contexto físico. Utilicé el personaje de mi obra anterior y lo coloqué dentro de una caja modelada en Blender. La caja verde funcionó como fondo para luego ser eliminado, dejando solo las acciones que ocurrían dentro de la misma.

Una vez que los movimientos fueron grabados en video, enfrenté el reto de integrar los efectos de glitch. Descargué recursos visuales de una biblioteca y los apliqué utilizando Adobe Premiere. Cada video mostraba a los personajes realizando acciones dentro de las cajas, atravesados por glitches que alteraban su forma y movimiento. Al combinar estos elementos, logré crear la ilusión de personajes atrapados en un espacio virtual.

Finalmente, apilé 16 cajas en una disposición vertical, cada una con un personaje atravesado por un glitch diferente. Este montaje reforzó el concepto de encierro y repeticiones propias de la tecnología y la virtualidad. El resultado final fusiona elementos de

animación digital, edición de video y simbolismo visual, ofreciendo al espectador una reflexión sobre las limitaciones y posibilidades de los cuerpos en entornos digitales.

### **3.3 Hábito de habitar el Avatar**

#### **3.3.1 Metodología conceptual:**

Esta obra nace como un intento de mostrar la contraparte de la obra *Avatar harm Simulator*. Si bien con la anterior obra el punto era permitir que la persona habite un entorno virtual viéndose a sí mismo como un avatar inlastimable, esta vez quería mostrar al cuerpo físico (yo) entrando en este mundo virtual y siendo afectado por todo lo que supuestamente afectaba al personaje dentro del juego. Para esto opté por usar ciertos elementos dentro de este video. Primero un espacio personal: para mí mi cama es el espacio más personal que puede existir. Como segundo elemento, opté por manejar el blanco, el negro que mediante los grises se puede interpretar como comunicación que existen entre estos dos mundos. El color rojo que aparece en las sábanas hace alusión a sangre. Al hablar de heridas infligidas al avatar en el videojuego y que solo existen en el mundo virtual, estas se van sanando y van desapareciendo. También quise jugar con el elemento del tiempo. El video tiene varios cortes mostrando diferentes etapas de la experiencia del usuario y que a pesar de ser un video corto, intento transmitir una experiencia en la cual transcurre mucho más tiempo. Otro elemento son las gafas como objeto mediador entre los ojos como puerta al alma detrás de este cristal/filtro que nos permite escondernos en estos mundos ficticios.

#### **3.3.2 Metodología técnica**

El formato vertical se ha convertido en un formato muy familiar gracias a nuestros teléfonos inteligentes. Es por eso que decidí hacer esta y todas las obras en este formato.

También permite mostrar al cuerpo humano en este espacio limitado. Decidí grabarme desde un ángulo cenital. Las acciones en este performance que muchas veces parecen exageradas; sin embargo, siento que van acorde a las vivencias de algunos personajes en los videojuegos o etapas de dolor. Para grabar esta toma dispuse un colchón en el suelo y desde una doble altura colgué un trípode. Hice 8 tomas de las cuales fui agarrando fragmentos

Después de grabar me apoyé de la herramienta de inteligencia artificial Runway para editar fragmentos de aproximadamente 20 segundos. Estas tomas siento que expresaban distintas etapas del performance, como por ejemplo había varias en las que ya estaba muy cansado y otras en las que estaba muy activo. Para cada una de estas usé un prompt parecido que permitía a la inteligencia artificial entender el resultado al que quería llegar. Tomó casi 70 intentos, pero hubo muchas que me dejaron satisfecho.

Al momento del montaje intenté intercalar las tomas para que se sientan como una recopilación de muchos momentos. Decidí que al inicio y al final, cuando no estoy usando las gafas/máscara, las tomas sean tal cual las grabé para que haya una clara transición entre este mundo del antes y el después, lo natural y lo artificial.



**Fig. 7.** Capturas de pantalla de la obra *Hábito de habitar el Avatar 2024*

## **Capítulo 4: proyecto artístico**

### **4.1. Costra y corteza**

El nombre costra y corteza nace del abordaje del concepto de costra como una metáfora de sanación, vinculando marcas de eventos pasados, fenómenos naturales, lo doméstico, el cuerpo vulnerable y las identidades digitales. Este proceso refleja la creación de una armadura provisional que enfrentamos en el cotidiano, transformándose en una corteza que documenta nuestra humanidad y nuestras experiencias entretejidas con el contexto.

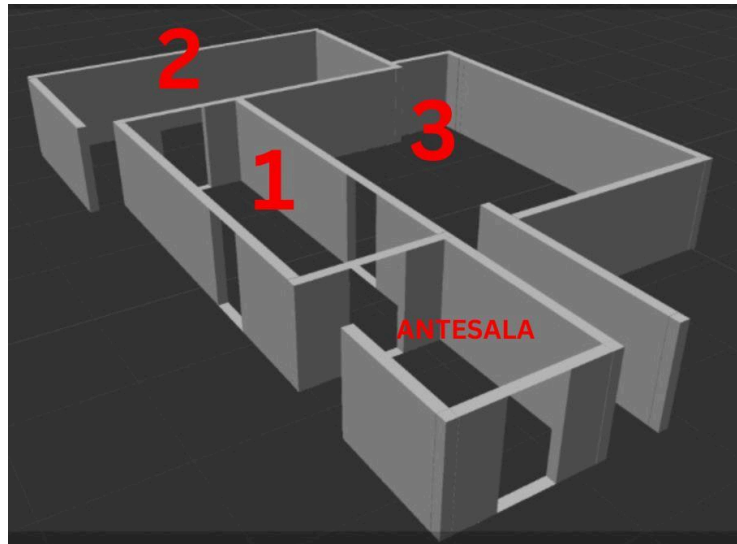


**Fig. 8.** Imágenes promocionales usadas para evento de inauguración de la exposición *Costra y corteza*

La exposición se organizó como una muestra grupal de grado en la Casona vieja de la Casa de la Cultura Ecuatoriana, gestionada por la CAV tras descartar el espacio original en el Palacio de Cristal del Parque Itchimbia. Este lugar, con techos altos de cinco metros y amplias salas, permitió una disposición ideal para las obras, especialmente las audiovisuales que se proyectaron en gran formato.

La distribución se definió según el espacio disponible y las características de las salas. En la sala 1, las obras de Génesis Pinilla, Tatiana Erazo y Sara Naranjo exploraron temas como la infancia, la feminidad y la cotidianidad. La sala 2 albergó las piezas de Bruno Ladet y Pedro Torres, centradas en lo orgánico y en la percepción de los órganos. Finalmente, en la sala 3, Tahis Machado presentó videoinstalaciones sobre estéticas disidentes, Diego Camacho creó espacios interactivos en cartón, Rebeca Bedoya abordó el daño causado por prácticas machistas, y mi obra exploró el daño en cuerpos y dinámicas virtuales.

El montaje enfrentó desafíos, como la instalación de obras en el techo, que requirió andamios y escaleras. La inauguración, el 15 de enero de 2025, contó con 200 asistentes, incluyendo familiares, amigos y gestores culturales.



**Fig. 9.** Rénder de la sala de exposición en la Casona Vieja de la Casa de la Cultura

#### 4.2 The Glitch

El área de dispuesta para mi obra es de un pasillo delimitado, por un lado, por una pared en la cual se proyectaron las obras y a unos 3 metros de esta por grandes columnas, permitiendo una barrera entre las obras de Tahis y las mías.

La acción de moverse a través de mundos virtuales de fantasía usando avatares es algo relativamente nuevo que empieza con la llegada de los videojuegos de rol y que en un inicio fueron muy poco asequibles para la mayoría de las personas. Me parece importante brindar una experiencia interactiva en la cual el espectador se vuelva de manera muy fácil un usuario del avatar, que experimente con su manejo, errores, imposibilidades y movimiento en el espacio virtual de manera intuitiva. Es por esto por lo que a través de la obra *Avatar Harm*

*Simulator* puedo brindar una experiencia interactiva de cuerpo 3d que se complementaría con las obras *Glitch Gallery* y *Habito de habitar el avatar*. Estas dos últimas se maneja en el medio del video por lo cual no interactúan directamente con las acciones del receptor, sin embargo, al usar el mismo personaje y el color blanco para las tres obras, permite una relación lógica del espectador siendo avatar y el avatar siendo atravesado por esta representación de daño digital y físico.

Las obras, al ser medios digitales, para ser mostrados en el espacio físico, necesitan apoyarse de un dispositivo de reproducción de imagen. Analizando las oportunidades espaciales, usar proyector presenta una gran ventaja frente a otros dispositivos para montar la obra, principalmente un el juego con la dimensión de la pantalla que al ser modificable aporta mucho a las obras en relación con el espectador. En el caso de *Avatar harm simulator*, esto permite llevar escalar al avatar a una medida más cercana a la humana, haciendo más fácil identificarse con este cuerpo, como si se tratara de un espejo. La proyección al ser una tecnología basada en reflejar luz sobre una superficie me hace pensar en la imposibilidad de tocarla o agarrarla, siendo un proceso similar a la imposibilidad del avatar para interactuar con elementos de su entorno. Siento que de cierta manera este método de reproducción de imagen aporta al contenido de la obra, tomando en cuenta que estos cuerpos y elementos virtuales existen en una dimensión diferente a la nuestra. La tecnología es la única manera con la que podemos interactuar con los objetos virtuales, sirviendo como una mediadora obligatoria entre estos dos mundos.

#### **4.2.1 Avatar harm simulator**

Esta obra está hecha a manera de filtro, tal y como los que encontramos en plataformas como Instagram o Snapchat. En este caso fue desarrollado en el programa Lens

Studio desarrollada por Snapchat. El permiso otorgado por Snapchat para hacer pública la obra y poder verla desde la aplicación permitiría poder reproducir el filtro desde un computador usando una cámara web y la aplicación Snap Camera, que también es propia de los mismos desarrolladores. Al cabo de dos o tres días, Snapchat quitó la autorización para la publicación de la obra por violar la regla para desarrolladores con el argumento de incitar a la violencia. El uso de espadas y dagas atravesando el espacio era un punto principal en el concepto. El punto principal de hacerlo de esta manera era el de usar una webcam, lo cual a mi parecer era la mejor opción por la discreción del dispositivo en el espacio expositivo.

Habiendo eliminado esa opción, la única manera de reproducirlo era mediante un celular, ya que la plataforma me permite usar el filtro con mi autorización solamente desde mi cuenta. Quise conectar una webcam para usarla como cámara principal y así esconder mi dispositivo en un lugar más seguro, sin embargo, la política de Snapchat no permitía usar una cámara que no fuera la del dispositivo. La decisión final fue de usar un celular prestado como el dispositivo principal y conectarlo de manera inalámbrica al proyector.

Primero que nada, con ayuda de los colaboradores en la sala pudimos montar el proyector en la base que luego lo colgamos del techo. Después hicimos las respectivas pruebas. Mandé a construir un soporte para la el celular que se inclinara 20 grados hacia atrás para que la cámara apunte correctamente al espectador, este pequeño mueble también contaba con los huecos para la cámara y el cable de carga y lo pinté de blanco para que visualmente se pierda en la pared y no haga mucho ruido al proyectar sobre el mismo. Lo monté a la pared con unos imanes que pegué con cinta doble fas y le puse un candado a la caja para que no se abra.

### 4.2.2 Glitch Gallery y Avatar Harm simulator

No hago mucha distinción entre estas dos obras porque el montaje fue exactamente igual y mucho más simple. Al tratarse de videos solo tenía que encontrar un reproductor. El equipo de la CCE hicieron las conexiones y colgamos exitosamente los tres proyectores. Al tratarse de proyecciones verticales, el sentido en el que fue colgado el proyector también fue vertical, pero no presentó mayor reto, usamos andamios, escaleras e hilo nailon para asegurar el proyector a una altura en la que no moleste a ninguna de las obras y no tome protagonismo en el espacio. En cuanto al procesamiento se usaron TV. Box al los cuales conecté un USB en cada uno con el video.

### 4.3 Reflexiones de la exposición

El día de la inauguración me quedé principalmente al rededor de mi obra en un inicio para ver como interactiva la gente con la misma, los videos no fueron mayor problema, veía como algunos discutían al rededor de ellos y señalaban. En un inicio las obras de mayor impacto fueron *Glitch gallery* y *Hábito de habitar el avatar*. Después de un rato me acerqué a las personas de mayor edad para mostrarles el funcionamiento de *Avatar Harm Simulator*, y explicarles la manera de interactuar con la misma. Muchos de ellos entendieron la interacción, se quedaron bailando, viendo y experimentando con los movimientos del avatar y en sí activando la obra, fue muy grato ver como con su movimiento atrajeron la atención de otras personas de la sala, quienes también se acercaron a interactuar siendo avatar.



**Fig. 10.** Fotografías el día de la inauguración en la sala 3 de la Casona Vieja de la Casa de la Cultura

En cuanto a *Glitch gallery* y *Hábito de habitar el avatar* y hubo quienes se quedaban contemplando la obra en grupos o parejas, especialmente de gente no tan joven, Comentaban como algunos errores en la primera obra les recordaba cuando se iba la señal de la tele o cuando el VHS estaba defectuoso. Dialogué con varias personas sobre lo que interpretaban de esta la obra y la mayoría hacía una asociación estética con la tecnología del pasado y en cuanto a la disposición, con algo conocido como los muñecos en las jugueterías y varios de ellos mencionaron el encierro por COVID. “Así estábamos en el departamento” fue una frase que me quedó en la mente y que hasta ese momento no había asociado dentro del concepto de la obra.

## **5. Conclusión**

Con esta exposición, considero fundamental invitar al espectador a reflexionar sobre la experiencia de habitar cuerpos virtuales, una realidad cada vez más presente en nuestras dinámicas culturales y sociales. A través de estas obras, se propone cuestionar las implicaciones sociales, físicas y culturales de este colonialismo digital impulsado por grandes corporaciones. Estos espacios virtuales, diseñados en su mayoría para el consumo, plantean preguntas profundas sobre las limitaciones y posibilidades de los avatares como extensiones de nuestra humanidad.

La sala de exposición ofreció un entorno propicio para explorar estas ideas desde una perspectiva inmersiva. Los techos altos, las proyecciones y las interacciones permitieron conectar al público con las obras y fomentar diálogos sobre los efectos de habitar mundos digitales. Al final, más allá de las piezas individuales, la exposición se presentó como un espacio colectivo de reflexión, integrando múltiples perspectivas sobre la relación entre lo humano, lo virtual y las narrativas que construyen nuestro tiempo.

## Bibliografía

1. American Cancer Society. (s. f.). *Heridas y cicatrices*. Recuperado de <https://www.cancer.org/es/cancer/como-sobrellevar-el-cancer/efectos-secundarios/piel-cabello-unas/cicatrices-y-heridas.html>
2. Haraway, D. (1986). *Manifiesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. *Socialist Review*, 15(2), 65-108. [https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz\\_suarez/ciborg.pdf](https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf)
3. Adobe. (s.f.). *¿Qué es el efecto glitch y cómo puedes usarlo?*. Recuperado de <https://www.adobe.com/mx/creativecloud/photography/discover/glitch-effect.html>
4. Klein, Y. (1960). *Leap into the Void* [Fotografía]. Recuperado de <https://artlead.net/journal/modern-classics-yves-klein-leap-into-the-void-1960/>
5. Russo, K. (s. f.). *Culdelsac Island*. Obra referenciada en el proyecto.
6. Andrade, N. (s. f.). *Singularidad* [Exposición virtual]. Recuperado de <https://qgaleria.com/singularidad/>