

**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**

**“ADRIFT: UNA EXPLORACIÓN DEL TRAUMA PSICOLÓGICO DESDE EL  
PROCESO DE PREPRODUCCIÓN DE UN VIDEOJUEGO”**

**CHRISTOPHER ELIOTT ESCOBAR ZAMBRANO**

**DIRECTOR: ERNESTO SALAZAR**

**QUITO, 2022**

A Cristo chiquito,

por permitirme estar hoy aquí.

Que este trabajo te sirva para recordar

las cosas más importantes:

que no estás roto y

que eres amado.

## **1. Agradecimiento**

A todas las personas que caminaron conmigo a lo largo de este trayecto y que estuvieron para brindarme fortaleza cuando no supe encontrarla en mí mismo: a mis padres, mis hermanos, mis amigxs y mis maestros. Sepan que a donde me lleve el viento, llevaré una parte de ustedes conmigo.

## Índice de contenidos

1. Agradecimiento.....	3
2. Resumen .....	5
3. A la deriva: el arte de estar perdido .....	5
3.1. Videojuego, trauma y espacio liminal. ....	5
3.2. Psicología en el videojuego.....	7
3.2.1. La mente bajo control y White Space.....	7
3.2.2. El otro yo: narrativa y mecánica .....	9
3.2.3. Separar el cuerpo y la mente, la anatomía de la supervivencia.....	11
3.3. Construir otro mundo desde el mundo del arte.....	12
3.3.1. El lugar donde nos encontramos, aunque seamos diferentes .....	13
3.3.2. Presentar y representar: el arquetipo como modo de mostrar .....	14
3.3.3. El ambiente emocional: arte conceptual.....	15
3.3.4. Construir lo abstracto desde lo material .....	16
4. Metodologías, estrategias y acciones.....	17
4.1. El origen del universo .....	18
4.2. Dos caras de la misma moneda: producción artística e investigación teórica.....	21
4.2.1. Tomar el camino largo para poder admirar las flores .....	22
4.2.2. El abandono del ser: supervivencia .....	27
4.2.3. ¿A dónde van los sueños cuando dejamos de soñar? .....	29
5. El mundo imaginario en el mundo real .....	31
5.1. Planificación .....	31
5.2. Montaje.....	37
5.3. Exposición .....	40
6. Conclusiones .....	41
7. Bibliografía .....	42

## **2. Resumen**

Este proyecto de investigación artística nace de mis intereses personales hacia el mundo de la psicología y los medios digitales; comprende por tanto un acercamiento al trauma desde el proceso de preproducción de un videojuego, colocando especial interés en las herramientas que este medio me permite para representar conceptos que de otro modo son complejos de ilustrar, y ahondando en heridas emocionales de personas cercanas a mí y mías propias.

## **3. A la deriva: el arte de estar perdido**

### ***3.1. Videojuego, trauma y espacio liminal.***

Con mi proyecto realizo un acercamiento al trauma psicológico desde la visualidad del videojuego, haciendo uso de las posibilidades que me permite este medio artístico para invitar al espectador a adentrarse y experimentar por cuenta propia vivencias rescatadas desde mi propia memoria y estudiadas bajo el lente de la psicología actual.

Los avances en el mundo de la psicología nos han llevado, como sociedad, a entender el impacto que la crianza temprana tiene en la formación de la psique humana; la forma en la que las necesidades emocionales que fueron satisfechas o insatisfechas en la infancia cambian la percepción del 'yo', la capacidad de cuidarse a uno mismo y a otros, el rol que cada uno asume como suyo en el mundo y las interacciones que día a día tenemos con aquellos a nuestro alrededor.

Es así como el trauma es entendido como la respuesta que evoca en el cerebro la experimentación de un evento angustiante o abrumador, que supera la capacidad de reacción de una persona y genera, en consecuencia, sentimientos tales como son la frustración, la impotencia y la culpa, además de afectar la aptitud del individuo de responder a situaciones similares (o que se perciben como similares) en el futuro.

Me apoyo en esta definición para llegar a mi propio entendimiento de la noción de trauma: el desarrollo de las herramientas necesarias para sobrevivir en un entorno en el que de otro modo no nos sentimos seguros, escuchados, atendidos o amados; pero que, con el paso del tiempo y el traslado a nuevos espacios, sean estos físicos o mentales, se convierten más bien en instrumentos desactualizados que, aunque alguna vez nos mantuvieron a salvo, perpetran ahora la herida que antes fue causada.

A raíz de este concepto, inicio la exploración del trauma desde el proceso de preproducción de un videojuego, conectando elementos de las heridas de la infancia con los de creación de personajes, entornos e historias.

El uso del videojuego como medio de producción me permite efectuar un acercamiento en la que la inmersión del observador y la narrativa multimedia son protagonistas en la transmisión del mensaje de mi obra, y además de esto me provee la posibilidad de construir un espacio que, al igual que el trauma, es liminal.

La liminalidad es entendida como el umbral entre lo que era y lo que será, un espacio de transición entre dos estados del ser; desde esta interpretación planteo tanto al videojuego como al trauma desde la importancia que para ambos supone no solo el inicio o el fin de una experiencia, sino cada parte del proceso que en ella se ve comprendido, pues cuando se trata de sanar de una herida emocional, una de las habilidades más importantes que puede adquirirse es la de permitirse a uno mismo el puro acto de ser, aun cuando nos hallamos en estos ámbitos de transformación.

Mi intención con este proyecto es, entonces, la de presentar de una manera alternativa conceptos que de otro modo pueden llegar a ser difíciles de entender, e incitar a que ahondemos en esas partes de nosotros que en otras circunstancias solemos ignorar, haciendo especial énfasis en la importancia que tiene el permitirnos existir en estos espacios más

ambiguos de transición que, aunque son incómodos, son precisamente donde el cambio es posible.

### ***3.2. Psicología en el videojuego***

Para lograr este fin me inspiro en otros videojuegos que han tenido este mismo cometido, como son *Omori* (2020), *Celeste* (2018) y *Night in the Woods* (2017); mismos desde los cuales se abordan temáticas como lo son la ansiedad, la depresión, el trauma, la pérdida y la percepción del valor propio. Sin embargo, y como en los videojuegos tiende a realizarse, se presentan estos temas desde la alegoría y la metáfora, acto que pretendo replicar en mi trabajo.

En estos tres juegos de vídeo, los personajes principales tienen todos ellos una característica en común: han sido marcados de forma negativa por situaciones que en algún momento vivieron y que continúan teniendo efecto en su vida, una consecuencia también asociada con la marca emocional que deja el trauma, como lo explica Bessel Van Der Kolk “...también dejan huella en nuestra mente y en nuestras emociones, en nuestra capacidad de disfrutar y de mantener relaciones íntimas, e incluso en nuestra biología y nuestro sistema inmunológico” (Van der Kolk, 2020, p. 16).

Esto causa que a raíz de una experiencia emocional intensa y dolorosa, se desarrollen respuestas físicas y psicológicas que, en un nivel más subconsciente, son intentos del individuo de mantenerse a salvo. Los tres videojuegos en los cuales me referencio han realizado un trabajo remarcable al momento de representar estos procesos y los instantes de transición que comprende el acto de superar o adaptarse para poder sobrevivir.

#### ***3.2.1. La mente bajo control y White Space***

*Omori* (ver fig. 1) es un juego de rol creado por *OMOCAT*<sup>1</sup> y lanzado al público por primera vez en 2020. Sigue la historia de Sunny, su alter-ego *Omori*, y su grupo de amigos en

---

<sup>1</sup> Estudio independiente de arte, ubicado en L.A. y fundado en 2014.

un entorno al que denominan *White Space* o *Espacio Blanco*; allí se enfrentarán incontables batallas que luego se descubre son atisbos del subconsciente del personaje principal que, aunque no han sido expuestos de dicho modo desde el inicio, siempre cumplieron el rol de sumergir al jugador en una inextricable narrativa sobre la culpa y lo que, en el caso particular de Sunny, dio origen a su aflicción.



Figura 1. OMOCAT

Recuperado de <https://store.steampowered.com/app/1150690/OMORI/>

*Omori* cumple de manera ejemplar la labor de establecer una conexión entre los elementos que lo componen y la noción de una herida emocional. Cada espacio creado se ve dispuesto no solo con la finalidad de contener en su interior personajes y objetos, sino con la de representar algo más allá de lo que a primera vista se espera: la mente, la memoria, hasta el subconsciente mismo. *White Space* no es la excepción, y cuando al jugador se revela que esta área fue construida por el mismo Sunny para protegerse a sí mismo de una verdad dolorosa, se vuelve evidente que se ha enfrentado a una vivencia angustiante: un trauma.

De esta manera, *White Space* cumple en la mente de Sunny la función de evitar que deba hacer frente a una herida emocional con la que de momento no está en capacidad de

lidar, y le permite mantener bajo control pensamientos e ideas que de otro modo le harían daño.

Su mundo interno que se ve traducido a un plano físico en el que puede desenvolverse, es planteado como un juego en el que se da al jugador la capacidad de explorar y posteriormente enfrentarse a esta aflicción para poder superarla. Esta acción, tanto para el jugador como para el personaje, es explicada por Peter Fonagy y Mary Target (2008), en su artículo *Apego, Trauma y Psicoanálisis*, pues mencionan que:

Debido a que aún no es capaz de concebir la experiencia interna como mental, cuando un niño juega, sus fantasías tienen que ser separadas dramáticamente del mundo externo para no ser experimentadas en el modo de equivalencia psíquica como aterradoramente reales” (p. 5)

### ***3.2.2. El otro yo: narrativa y mecánica***

*Celeste* (ver fig. 2) es un juego de plataforma publicado en 2018, cuenta la historia de Madeline mientras ella se empeña en escalar la *Montaña Celeste*, una locación ficticia conocida porque en ese lugar la confusión interna y el verdadero yo son capaces de manifestarse en el mundo real. Allí se encuentra con otros personajes como Theo, el Sr. Oshiro y, aún más importante, una versión hostil, paranoica y egoísta de sí misma, contra la cual deberá enfrentarse para poder cumplir con su misión de escalar la montaña.



Figura 2. Extremely OK Games, Ltd. *Splash Art*  
Recuperado de <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=901150&lang=Spanish>

*Celeste* explora a profundidad el concepto del otro yo y las dificultades que este ser plantea para la protagonista durante su aventura, pues entre todos los obstáculos que Madeline enfrenta, Badeline<sup>2</sup> es quien presenta la mayor cantidad de trabas a lo largo de su travesía.

De este modo, mientras por un lado explora los obstáculos que el mismo individuo crea para sí mismo, aun cuando tienen raíz en otra versión del Yo; por otro lado, tiene un acercamiento más directo cuando se trata de vivencias relacionadas con las respuestas emocionales del cuerpo, de modo más específico con la ansiedad, demostrado en una escena en la que se muestra a la protagonista experimentando un ataque cuando la plataforma en la que está apoyada se sacude como si fuera a desmoronarse, y es el jugador quien debe ayudarla a calmarse, haciendo uso de los mecanismos del juego para controlar la respiración de Madeline (ver fig. 3).

---

<sup>2</sup> Nombre dado por la comunidad de jugadores a esta versión del personaje principal.



Figura 3. Extremely OK Games, Ltd.  
Recuperado de <https://lvmiranda921.github.io/life/2020/07/31/celeste/>

*Celeste* demuestra la posibilidad de introducir trastornos y dificultades más allá del simple acto de incluirlos en la historia, sino que también las convierte en parte de las mecánicas, ilustrando las distintas alternativas que pueden considerarse al momento de construir un videojuego.

### ***3.2.3. Separar el cuerpo y la mente, la anatomía de la supervivencia***

*Night in the Woods* (ver fig. 4) es un juego de plataforma desarrollado por *Infinite Fall*. Cuenta la historia de Mae, que regresa a su pueblo natal tras abandonar la universidad por las crecientes dificultades que atraviesa su salud mental, y vive allí nuevas aventuras con su grupo de amigos, intentando descubrir la verdad detrás de las extrañas desapariciones que han ocurrido en el lugar.



Figura 4. Infinite Fall Recuperado de <https://www.vidaextra.com/analisis/analisis-de-night-in-the-woods-probablemente-la-historia-mejor-contada-en-un-videojuego>

A pesar de que la historia principal aborda las dificultades económicas que atraviesa el pueblo por el cierre de las minas de carbón, retrata también las trabas que supone para Mae el tener que lidiar con un trastorno disociativo que afecta sus acciones, pensamientos, sueños y hasta memorias.

La protagonista parece también encontrar obstáculos cuando se trata de entenderse a sí misma y sus actitudes, en varias situaciones evita reconocer sus acciones pasadas y el efecto que han tenido las mismas en los sujetos a su alrededor. Peter Fonagy (2008) menciona la “dificultad que tienen los pacientes traumatizados para comprenderse a sí mismos y a los demás” (p. 3), aspecto que está muy bien ilustrado en el personaje de Mae.

### ***3.3. Construir otro mundo desde el mundo del arte***

Además de apoyarme en estos tres juegos de video, tomo como referentes a Marina Abramovic, Louise Bourgeois, Tom Zhao y Chiharu Shiota; y utilizo sus obras como pilares en la construcción de mi propio trabajo.

Ya que me interesa explorar maneras alternativas de representar y transmitir emociones, mi acercamiento a su arte se da no solo desde la visualidad, sino también desde la

metodología y la conceptualización detrás de su producción. Así, cada uno de estos artistas es para mí un peldaño en el que me apoyo para fortalecer los distintos aspectos que comprenden mi trabajo.

### ***3.3.1. El lugar donde nos encontramos, aunque seamos diferentes***

En el caso de Marina Abramovic, me interesa en particular su obra *La artista está presente*, en la que ella se sienta inmóvil frente a una mesa, y las personas del público son invitadas a enfrentarse con su mirada durante este performance (ver fig. 5).



Figura 5. Abramovic, M (2010) *La artista está presente*  
Recuperado de <https://historia-arte.com/obras/la-artista-esta-presente>

Con este trabajo, Abramovic muestra claramente la posibilidad de introducir al observador como parte de la obra, de tal modo que la intervención de cada persona termina por contribuir a la interpretación de este performance, y el valor de la acción se ve incrementado solamente cuando quien la presencia forma también parte de ella.

Es por esta razón que considero valiosa la exploración desde la creación de un videojuego, pues me permite construir una narrativa que no está establecida desde su concepción, sino que da paso a ser reinterpretada desde el lugar de enunciación de cada

individuo para poder ser entendida, concepto que me parece incluso más vigente por la relevancia de las experiencias personales para la comprensión de un trauma.

De alguna u otra forma, establezco un puente entre mis vivencias, tanto las buenas como las malas, y las de las personas a mi alrededor, con el fin de ilustrar el terreno común en el que, desde las memorias de cada uno, es posible conceptualizar una herida emocional.

### ***3.3.2. Presentar y representar: el arquetipo como modo de mostrar***

Louise Bourgeois, con su obra *Maman* (ver fig. 6), realiza una alusión poco convencional a la figura materna. Explica que la araña es la mejor representación que existe de su madre, pues es al mismo tiempo depredadora y cuidadora; la artista establece entonces una relación entre dos conceptos que, para muchos, parecen imposibles de entrelazar, y crea así una imagen que me lleva a cuestionarme la manera tradicional de representar las cosas.



Figura 6. Bourgeois, L (1988) *Maman*  
Recuperado de <https://historia-arte.com/obras/mama>

Mi acercamiento a este referente se da entonces desde mi interés por crear personajes, representaciones de individuos de mi círculo cercano y de mi día a día, teniendo en cuenta

especialmente las posibilidades que me ofrece el empleo de arquetipos como base desde la extenderme para llegar a algo más allá, como hace la artista al representar a su mamá de una forma, en mi opinión, inesperada.

La representación ya no se trata entonces de transcribir la información que con mis ojos recibo, sino de experimentar con los elementos que pueden llegar a transmitir la idea de que lo que se está observando es en realidad el retrato de algo más.

### ***3.3.3. El ambiente emocional: arte conceptual***

Tom Zhao es un artista conceptual que se enfoca en la construcción de mundos y el diseño de narrativas. Como parte del equipo de *That game company*, ha trabajado por alrededor de ocho años para crear entornos de videojuegos, mismos que han sido empleados como recursos que alimentan la historia que en su interior se desenvuelve.

Zhao hace uso estratégico de colores, luz e imágenes representativas como herramientas para contribuir a la transmisión de sentimientos y sensaciones que actúan como pivotes dentro de la experiencia de los juegos en cuya creación participa, y comparte sus procesos e investigaciones en su página web (ver fig. 7).



Figura 7. Zhao, T. Recuperado de <https://www.tomzhao.com/sky1>

Este artista es quizá el referente al cual me acerco de la forma más evidente, refiriéndome a su trabajo como ejemplo de lo que un videojuego puede llegar a ser en términos de visualidad y empleando su obra como muestra de lo que puede ser logrado con el uso de la imagen como medio para construir una historia.

### 3.3.4. *Construir lo abstracto desde lo material*

Chiharu Shiota es una artista japonesa cuya obra se desarrolla desde la instalación y el performance, me interesan en especial sus acercamientos al trabajo en sala con tejido rojo del que cuelgan objetos (ver fig. 8).



Figura 8. Shiota, C. (2015) *The key in the hand*, Recuperado de <https://www.chiharu-shiota.com/top>

Esta artista utiliza el espacio también como una herramienta de la producción artística, junto con la disposición de los objetos, su color y la altura a la que se encuentran colocados; crea un espacio que permite a las personas acercarse a explorarlo, accederlo y conocerlo.

La relación que establece es una entre la materialidad y lo corpóreo, trayendo a la realidad imágenes de la psiquis y permitiendo a otros adentrarse y llevar sus propias historias a estos lugares contruidos desde la emoción.

Me apoyo en estos cuatro artistas, Abramovic, Bourgeois, Zhao y Shiota; para construir los cimientos sobre los que se levanta este proyecto, gracias al estudio de sus trabajos resuelvo también cómo integrar dos elementos de suma importancia que, por su propia naturaleza, se ven inicialmente separados: la narrativa entre la vivencia del trauma y la experiencia de un juego de video.

De esta manera, cada elemento de relevancia que encuentro en sus investigaciones artísticas me sirve como herramienta para descubrir mis propios conceptos y motivaciones para este trabajo.

#### **4. Metodologías, estrategias y acciones**

#### ***4.1. El origen del universo***

El inicio de mis investigaciones respecto a este proyecto se dio en 2017, cuando decidí, nada más por interés personal, crear personajes que nos representaran a mis amigos y a mí, con la intención de dibujarnos juntos en diferentes travesías y aventuras; poco a poco esta idea se convirtió en un juego de experimentación sobre cuánto de una persona podía capturar en un personaje, sin necesidad de realizar para este fin algún retrato realista de quien estaba siendo representado. Es así como el primer personaje que diseñé fue *Obi Obi* (ver fig. 9), producto de bocetaje curioso bajo ningún parámetro específico (al menos durante esta parte del proceso).



Figura 9. Escobar, C. (2017), *Uno de los primeros bocetos de Obi Obi*, Archivo personal.

La persona en la que está basada, uno de mis amigos más cercanos, fue también parte de su desarrollo, y cuando le presenté el primer boceto concluimos que este personaje es “un

muñeco de palitos evolucionado”, comentario que nos sacó una risa a ambos. También fue dentro de esta conversación que mientras explicaba el significado de cada elemento de *Obi Obi*, reconocí lo importante que era establecer una serie de factores que me permitieran representar aspectos similares en diferentes personajes, uno de los primeros que se me ocurrió en ese entonces fue el tamaño de las manos. (ver figura 10)



Figura 10. Escobar, C. (2022), *Comparación del tamaño de las manos entre tres personajes*, Archivo personal.

Desde este momento, mi acercamiento a la creación de representaciones tomó un giro que yo considero en extremo valioso, pues me permitió fijar una serie de nociones de los elementos que conforman a cada personaje, en qué aspectos pueden ser similares unos a otros y en cuáles sobresale la esencia de cada persona.

Las manos, por ejemplo, en un inicio simbolizaban la intención de cada individuo de ayudar a otros, y poco a poco evolucionó a lo que es ahora: la disposición de una persona de poner las necesidades de otros por delante de las suyas propias, siendo representado este aspecto con el tamaño de las extremidades superiores. Es así como progresivamente fui asentando el resto de los conceptos que utilicé para dar vida a los diferentes personajes; las manos y su tamaño, la cantidad de ojos y su posición, o si se encuentran abiertos o cerrados, si el personaje tiene colmillos o si parte de su cuerpo está teñida de negro, incluso si es que en su diseño existen patrones de rayas que se repiten. Todos estos elementos tienen un significado, y se entrelazan con las cosas más únicas de cada individuo de tal modo que ninguno es idéntico al otro.



heridas que deben ser cerradas para poder progresar, donde cada uno es protagonista de su propia historia: una metáfora de la vida.

Por razones tal vez evidentes, mi abordaje de esta noción se dio desde mis propias vivencias, traducido a la narrativa como un mundo que es percibido a través de los ojos de mi personaje, los desafíos que enfrenta y las enseñanzas que de ello obtiene, incluyendo también sus éxitos y fracasos, y repitiendo el mismo formato para los otros personajes. Y a pesar de que en un inicio no había llegado a establecer con seguridad la definición de trauma por la que ahora me guío, no puedo negar que estuvo presente en mis exploraciones, quizá como parte de un entendimiento más intuitivo.

En ese entonces, creé para cada personaje que en ese momento había desarrollado (si la memoria no me falla: *Obi Obi*, *Zulu*, *Nobu* y *Beam*) lo que yo denominaba las “fases oscuras 1 y 2”, representaciones de los estados y comportamientos que demostramos cuando nos encontramos en situaciones de estrés sostenido, y que servían el rol de exponer, de forma más visual, sentimientos como ansiedad, depresión, ira y disociación. De nuevo recurrí a la metáfora como método para mostrar lo que ahora defino como “herramientas desactualizadas”<sup>3</sup>, y aunque la concepción inicial, como muchas otras, no fue incluida en esta versión de la obra, sirvió como peldaño para llegar a lo que es ahora este proyecto.

De esta manera, seguía visitando el universo que había creado para que mis amigos y yo lo habitáramos, incluso mientras trabajaba en otras obras durante mi carrera, volvía a pulir ideas y afinar detalles de las historias, mecanismos, ambientes y personajes; de vez en cuando encontrando que estas investigaciones se habían regado en mis trabajos académicos, hallando atisbos a grandes manos, ojos y colmillos cuyo origen podía después rastrear a este interés personal.

#### ***4.2. Dos caras de la misma moneda: producción artística e investigación teórica***

---

<sup>3</sup> En referencia a lo abordado en el capítulo 3.1.

Reconociendo la relevancia que este trabajo tenía para mí, decidí centrarme más en la investigación teórica con el fin de establecer con mayor fundamento los conceptos con los que estaba trabajando. Fue en esta parte del proceso que la producción artística pasó a segundo plano, y también alrededor de esta época decidí que quería crear este mundo por medio del uso del videojuego.

La indagación en referentes teóricos me permitió vincular varios elementos de la psicología con los que ya había venido trabajando con anterioridad. Y mientras algunos referentes los encontré con esta intención en mente, muchos otros los descubrí a lo largo de un proceso más bien personal, y fue mientras leía que noté las similitudes con conceptos que había encontrado relevantes para este proyecto, lo que me llevó a incluir ese nuevo conocimiento en el desarrollo de esta obra.

Uno de los saberes más importantes para el desarrollo de este trabajo fue el del rol que cumple el cerebro humano y su principal labor siendo la supervivencia, pues fue esta definición la que me permitió llegar a mi propio entendimiento de lo que es un trauma y cómo se vincula con cada personaje y su historia, y por extensión el juego en su totalidad.

Fue entonces que entendí que la investigación teórica y la producción artística no se enfrentaban entre ellas, sino que podían y debían co-existir, pues se fortalecían mutuamente, y los dos procesos creativos que por un momento había separado, volvieron a juntarse para dar pie a la creación de los tres distintos componentes de la obra: *El Arte de Estar Perdido*, *Espécimen de bolsillo Ver 1.0 (abandono)* y *La Habitación de los Sueños Olvidados*.<sup>4</sup>

#### ***4.2.1. Tomar el camino largo para poder admirar las flores***

---

<sup>4</sup> Las tres obras que realicé para este proyecto están entrelazadas en términos conceptuales y visuales, y por ello no tienen un orden predefinido de lectura.

En *El Arte de Estar Perdido* recogí gran parte de las decisiones que fueron tomadas para que este proyecto pudiera llevarse a cabo, en especial en términos de creación artística y con énfasis en el entorno, además de los personajes que ahí habitan.

Debido a que cada personaje se halla en estrecha relación con individuos de mis círculos cercanos, fue muy importante para mí crear representaciones que fueran fieles, de algún modo u otro, a los individuos que encarnan, y por ello en la mayoría de los escenarios decidí incluir en el transcurso de su desarrollo a la persona correspondiente, con unas pocas excepciones, siendo amigos con los que he perdido contacto a lo largo de los años.

Mantuve entonces, con cada sujeto involucrado, una conversación sobre el nombre de su personaje, su origen e intereses, sus más grandes anhelos. Traduje experiencias suyas al universo digital que estaba creando y con ello le di profundidad a la historia en términos más generales. A pesar de que me refería a estas conversaciones como “entrevistas” eran en realidad un diálogo fundamentado en la confianza, en la capacidad de conocer a otros en un aspecto más amplio, y permitir al mismo tiempo que me conocieran.

De este modo recogí vivencias, canciones e ideas que de manera progresiva fui incorporando en cada creación que realizaba; con cada boceto, cada comentario de retroalimentación de mis amigos, cada entrevista, fueron naciendo los diferentes seres del mundo al que estaba dando forma (ver fig. 12).



Figura 12. Escobar, C. (2022), *Lofi*: primer boceto y boceto definitivo, Archivo personal.

Estos seres son protagonistas de gran parte del libro de ilustraciones, donde se encuentran incluidos un pequeño relato de cada uno, que recoge su origen y sus aspiraciones, su nombre, *turnaround* y una pequeña animación que los trae a la vida; todos ellos realizados por medio de ilustraciones digitales blanco y negro.

Además de los personajes, trabajé en distintos ambientes dentro del videojuego, cada uno con una historia y significación diferentes; algunas representaciones de experiencias y tribulaciones personales, otros de vivencias que llegué a compartir con amigos, siempre producto de metáforas de lo que había ocurrido o estaba pasando (ver fig. 13).



Figura 13. Escobar, C. (2022), *Cubo sobre la ciudad*, Archivo personal.

Tomando a Tom Zhao como referencia y basándome en las palabras de Van der Kolk (2020) “Como resultado, las huellas de las experiencias traumáticas no se organizan como narraciones lógicas coherentes, sino en rastros sensoriales y emocionales fragmentados: imágenes, sonidos y sensaciones físicas” (p. 178), me embarqué en la tarea de crear entornos virtuales que respondieran a emociones e ideas rescatadas de mi memoria.

Así, los dos entornos iniciales, cuando fueron plasmados en boceto, tenían el fin principal de mostrar un indicio de lo que comprende este universo digital: la ciudad con la gran plaza en el medio, las calles sinuosas de la gran urbe, el bosque que se extiende infinito a sus afueras, así como de evocar los sentimientos correspondientes a lo que representan. Estos dibujos fueron realizados también en blanco y negro, dejando a las últimas tres ilustraciones de entornos ser las únicas de todo el libro que exhiben color (ver fig. 14).

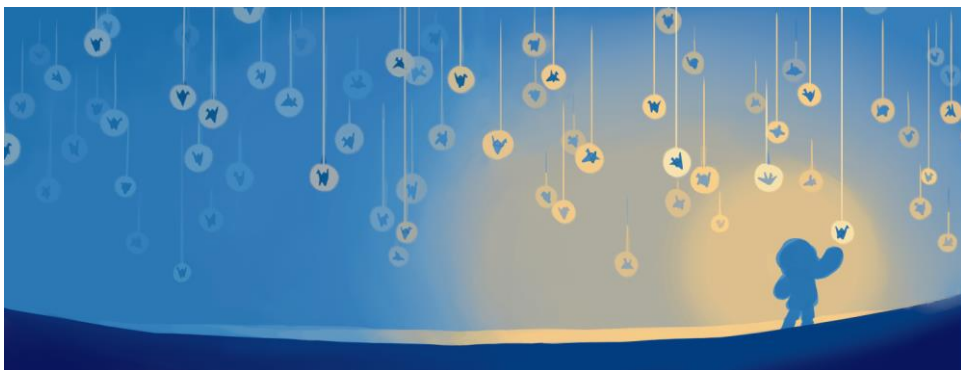
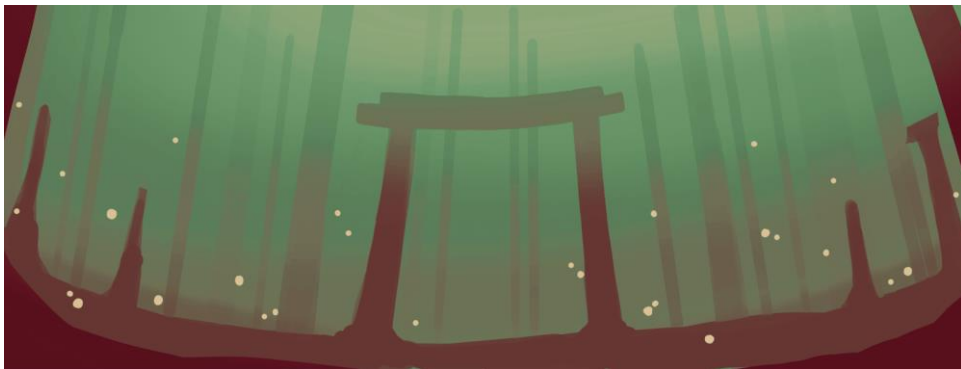
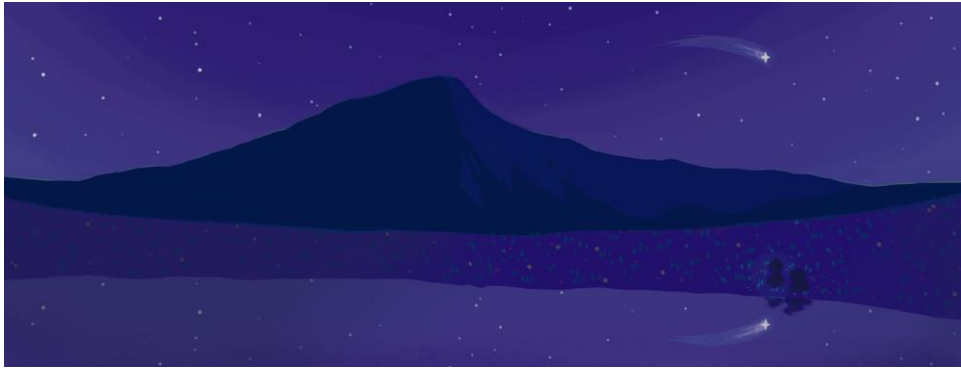


Figura 14. Escobar, C. (2022) *Compendio de ilustraciones a color*, Archivo personal.

El conocimiento que se encuentra entretejido en las páginas de este libro me ayudó también a entender distintos aspectos de mí, de mis aledaños, y del proyecto mismo. A través de la creación de esta obra, comprendí la importancia del rol de otras personas en mi vida, cada detalle que los convierte en quienes son y cada historia que se desarrolla de forma simultánea en el mismo lugar.

En las etapas finales de su creación, llegué a la conclusión de que esta obra hacía para mí las veces de un llamado hacia lo que de verdad me importa y lo que quiero lograr, y fue

esto lo que dio paso a la selección de su título, un recordatorio de que en los momentos de transición y en los espacios liminales existe belleza: *El Arte de Estar Perdido* (ver fig. 15).



Figura 15. Escobar, C. (2022), *Beam con sus amigxs*, Archivo personal.

#### ***4.2.2. El abandono del ser: supervivencia***

*Espécimen de bolsillo Ver 1.0 (abandono)* es la segunda obra comprendida en este proyecto, una animación corta de estilo *pixel-art* que se muestra en *loop*. Hace referencia a las mascotas virtuales, también conocidas como *Tamagotchi*, concepto con el que me encontré de nuevo por casualidad mientras leía a Leonardo Boff (2002), cuando el autor menciona estos aparatos y el rol que cumplen en una sociedad de necesidades y de consumo; luego conecté su trabajo con la obra escrita de Lindsay C. Gibson (2017) en la que aborda distintos tipos de heridas emocionales causadas en la infancia. A raíz de estos referentes tomé la idea de un ser virtual que debe ser cuidado para sobrevivir, y lo vinculé con conceptos relacionados al trauma y el auto-abandono.

Es así como esta exploración parte desde la versión más sencilla del personaje, una alusión al niño interior de cada uno, aunque para este caso en particular tomé la imagen de Beam, es decir de mi propia representación en el mundo virtual, y busqué una manera de

ilustrar con el dibujo las herramientas que había desarrollado para mantenerse a salvo (en la vida real tanto como su traducción al mundo del juego).

De esta manera volví a remitirme a las nociones que había creado mientras desarrollaba los personajes: si imaginaba una versión de Beam que tenía grandes manos para cuidar de otros, no era descabellado pensar que una versión anterior tendría manos más pequeñas, y lo mismo aplicaba a todos sus otros componentes. Así llegué a la esencia de su personalidad, lo que era antes de convertirse en lo que es ahora, un niño interior que aún no ha tenido que adaptarse a un entorno en el que no se siente seguro (ver fig. 16).

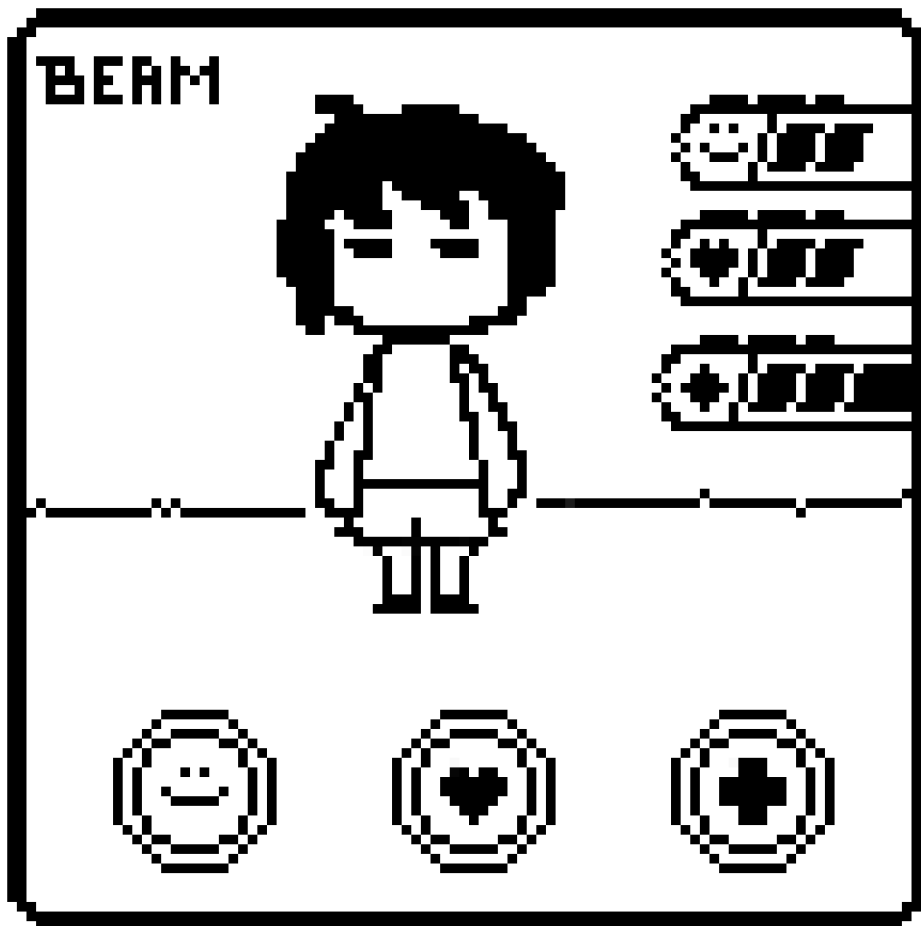


Figura 16. Escobar, C. (2022) *Beam esencial*, Archivo personal.

La imitación de un *Tamagotchi* me permitió presentar un ambiente controlado, en el que la idea de la “herramienta desactualizada” aparece nuevamente con el *Espécimen de*

*Bolsillo*, pues incluso cuando se encuentra en un entorno seguro en el que su cuidador sí intenta satisfacer sus necesidades, la mascota virtual es incapaz de recibir el cuidado, similar a una de las maneras en las que el trauma puede manifestarse según Fonagy y Target (2008), cuando dicen que:

Un niño con una historia de conflictos parentales, cuyos apegos han sido desbaratados y su sentido de seguridad, socavado, probablemente con frecuencia espera ser rechazado. Un niño de estas características puede rechazar la ayuda ofrecida de un modo muy similar al niño que en la situación extraña siente que no puede buscar consuelo en su cuidador. (p. 7)

De nuevo el fundamento de esta obra resurge, el abandono del individuo se manifiesta no solo en su incapacidad de recibir cuidado, sino además de entenderse y conocer lo que anhela más en este mundo.

#### ***4.2.3. ¿A dónde van los sueños cuando dejamos de soñar?***

*La Habitación de los Sueños Olvidados* es, en el videojuego, una sala infinita a la que no todos los jugadores tienen acceso, un secreto oculto tras una puerta siempre presente pero difícil de encontrar. Hilera tras hilera de grullas de origami cuelgan del techo y permanecen estáticos los remanentes de los anhelos de los que alguna vez se atrevieron a desear.

Tiene su origen en una leyenda japonesa en la que se promete a quien logre realizar mil grullas de origami que se le concederá un deseo, misma que escuché por primera vez cuando tenía alrededor de 15 años. Fue entonces que decidí empeñarme en llevar a cabo este desafío, aunque en correspondencia con mi personaje, no tenía claro qué desearía si llegara a completarlas. (ver fig. 17)



Figura 17. Escobar, C. (2022) *Grullas*, Archivo personal.

Querer un deseo y no saber qué desear se convirtió en la principal contradicción que me aquejaba entonces, me siguió por meses la idea de que “cuando haya completado todas, habré decidido también qué es lo que más quiero en esta vida”, un pensamiento que debo admitir no he resuelto hasta el momento en el que se presenta esta obra.

Quiero pensar que por eso dejé de doblar grullas en ese entonces, aun cuando había pasado la marca de la mitad del progreso, solía imaginar que, en algún lugar de una sala infinita, se hallaba suspendida una grulla que cargaba el anhelo de completar mil grullas. Lo encontraba de algún modo gracioso, quizá por la ironía. Ahora, con mil grullas colgadas en una sala, sigo sin saber qué desear.

También a raíz de esto decidí que fuera Beam quien tiene acceso a esta habitación que es tan difícil hallar, como una oportunidad de buscar su propio sueño entre los muchos otros que terminan en este lugar.

Cuando continué doblando grullas para este proyecto noté que aún guardaba cada paso y doblez en mi memoria motriz, sentí de nuevo la satisfacción de crear figuras de papel a un ritmo en el que nuevas aparecían cada día, y pude compartir también esta habilidad con

personas cercanas, quienes me ayudaron además a seleccionar la lana y a sujetar cada grulla del techo, todo para convertir esta habitación en una realidad.

## **5. El mundo imaginario en el mundo real**

### ***5.1. Planificación***

Desde el inicio de la realización de esta obra, ya se tenía planeado exponerla en la Sala de Ciencias del Centro Cultural de la PUCE (Pontificia Universidad Católica del Ecuador), razón por la cual realizamos un montaje colectivo preliminar en el mes de junio, mismo en el que me enfoqué de manera exclusiva en la sala de las grullas, en ese entonces sin título.

Este primer acercamiento a las posibilidades de construcción del entorno virtual en un entorno físico da cuenta de la gran variedad de cambios que atravesaron todas las obras antes de ser consideradas finales; en el caso de La Habitación de los Sueños Olvidados, por ejemplo, encontré grandes desafíos con el espacio: la altura y el diseño del techo, las luces neón y su posición, la misma geometría del lugar.

Estas dificultades me llevaron a considerar cambios en el trabajo que estaba realizando, de modo que mientras en este primer montaje dejé descubierto el techo y utilicé lana roja para entretejer una red de la que las grullas colgaban (ver figura 18), una vez se dio por concluido ese montaje, revisité la idea de cómo podía lograr un efecto más pulcro y que dirigiera la atención al origami en el que centraba mi obra.

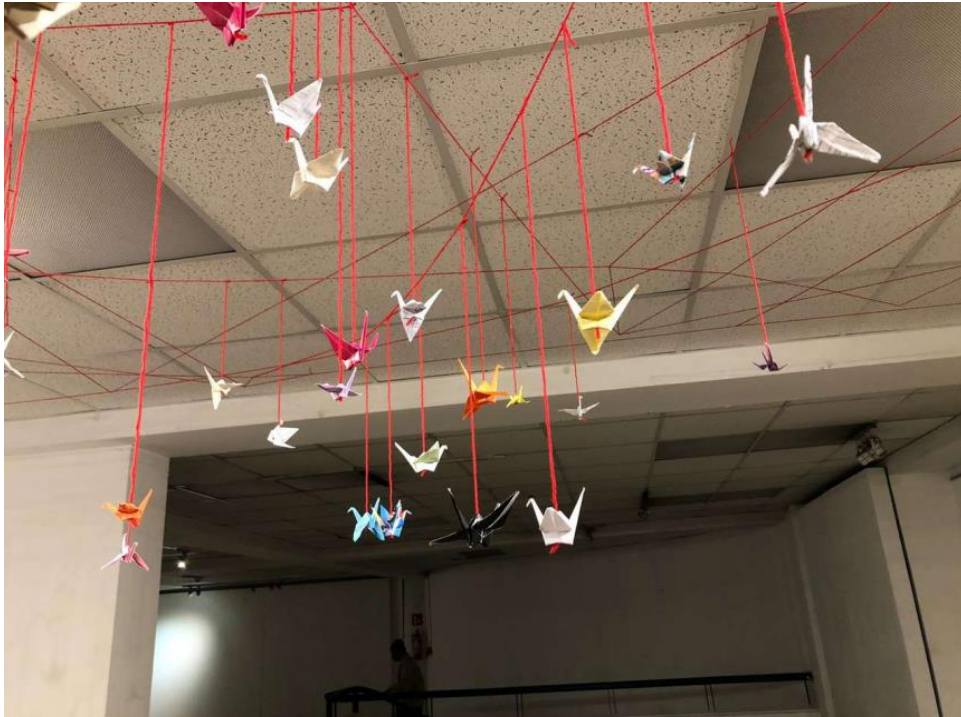


Figura 18. Escobar, C. (2022) *Primer acercamiento de instalación en sala*, Archivo personal.

Fue también durante esta época que realizamos una exposición colectiva por la conclusión del semestre, en la sala B del mismo Centro Cultural de la universidad, y que tuve la oportunidad de explorar una manera alternativa de sujetar las grullas del techo de la sala, omitiendo en esa ocasión la red de lana, y dejando que el origami colgara libremente. Una fotografía tomada durante esta exhibición (ver figura 19) fue la que me dio la idea de experimentar con el techo y, en consecuencia, de utilizar tela negra para cubrirlo.

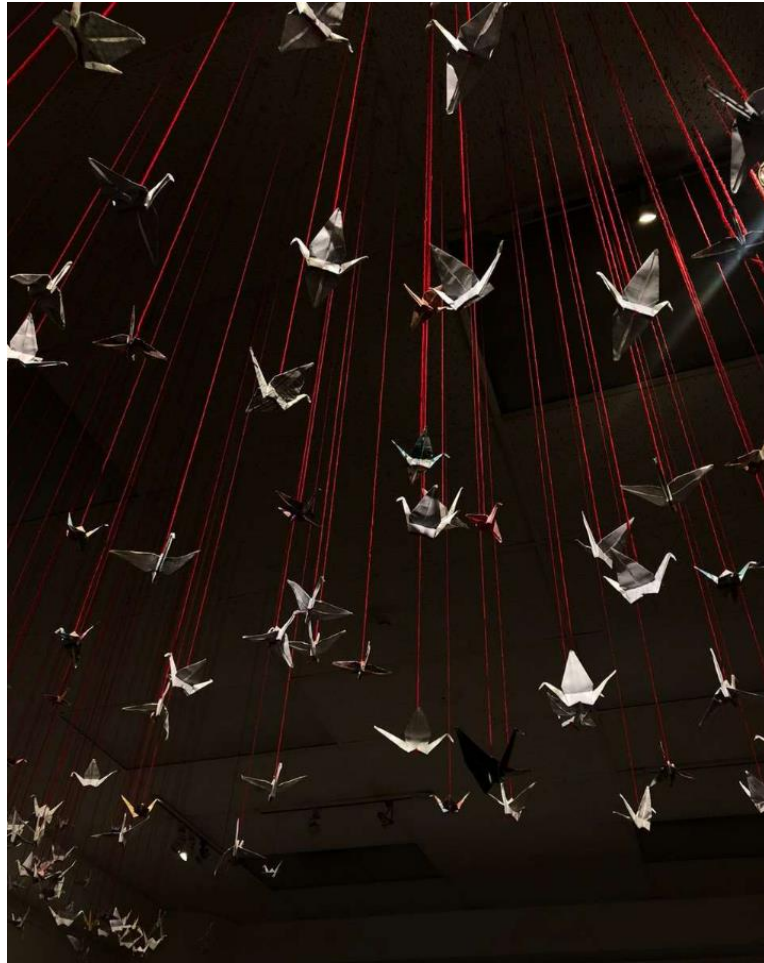


Figura 19. Escobar, C. (2022), Archivo personal.

Una vez decidí que haría uso de una tela, siguieron muchos cuestionamientos: cómo la sujetaría del techo, cómo trabajaría la iluminación, cómo podría sostener las grullas. Consideré ganchos y clavos, cortar la tela de modo que coincidiera con los rieles de la luz y así pudieran pasar los focos, atar cada ave con un nudo e incluso utilizar cinta masking. Al final concluí que la mejor opción era utilizar tubos de aluminio a cada lado, como si de una cortina se tratara, dirigir la luz desde dos esquinas de la habitación y coser el hilo de cada grulla a la tela tendida sobre mi cabeza (ver fig. 20 y 21).



Figura 20. Escobar, C. (2022), Archivo personal.



Figura 21. Escobar, C. (2022), Archivo personal.

La Habitación de los Sueños Olvidados no fue la única obra que sufrió cambios en su realización y en las ideas que inicialmente había considerado para su montaje. En el caso de El Arte de Estar Perdido, en un comienzo había pensado realizar un mural de ilustraciones que se superpusieran para crear una imagen más grande, la del mapa de la ciudad, mientras cada dibujo individual mantenía su sentido (ver fig. 22).

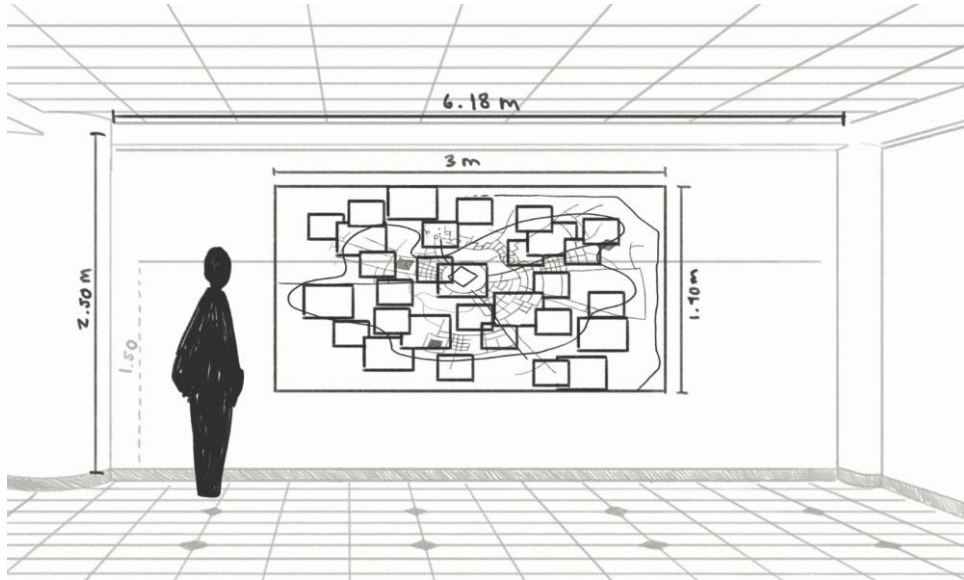


Figura 22. Escobar, C. (2022) *Boceto de montaje*, Archivo personal.

Con el paso del tiempo y las nuevas decisiones que tomé alrededor de la instalación en sala, decidí en su lugar presentar este proceso como parte de un libro ilustrado impreso, dispuesto en un pedestal para que las personas pudieran acercarse a leerlo y pasar sus páginas. (ver fig. 23). Esta resolución simplificó muchos procesos que hubiera tenido que realizar de otro modo.



Figura 23. Escobar, C. (2022) *El arte de estar perdido*, en exposición, Archivo personal.

El tamagotchi fue resuelto con una simpleza similar, decidiendo nada más ubicar un proyector sobre un pedestal y transmitiendo la imagen sobre una pared del área que me correspondía. (ver fig. 24)



Figura 24. Escobar, C. (2022) *Tamagotchi*, Archivo personal.

A pesar de la relativa sencillez de esta solución, me encontré con dificultades hasta la misma inauguración de la exposición de grado, dado que el proyector fue entregado horas antes de ese momento y la USB en la que había colocado el vídeo (en distintos formatos), no parecía funcionar. Con la urgencia que tenía para solucionar esto, por la escasez de tiempo, terminé conectando mi laptop con un cable HDMI para poder proyectar la animación, y en días posteriores me dediqué a encontrar una solución permanente, que resultó ser la obtención y uso de una TV Box.

En el caso de la iluminación encontré menos dificultades, ubicando luz directamente sobre el libro de ilustraciones de tal modo que los lectores no proyectaran su sombra sobre este al leerlo, y apuntando la luz dentro de la habitación de las grullas hacia las paredes vacías para dar la sensación de una sala infinita.

Por la ubicación de las obras en el espacio se estableció un orden de lectura, de tal modo que *El Arte de Estar Perdido* sería la primera en ser visitada, seguida de *Espécimen de Bolsillo* y, finalmente, *La Habitación de los Sueños Olvidados*; a pesar de esto, las obras estaban pensadas de tal modo que funcionaran sin un orden establecido.

## ***5.2. Montaje***

El montaje se realizó desde el día 2 hasta el día 14 de noviembre, tiempo en el que todos los artistas que participamos de esta exposición nos dedicamos a distintas actividades. Los primeros días los empleamos para limpiar y pintar la sala, reparando grietas y retirando cinta de las paredes, antes de dar una nueva mano de pintura blanca al sitio. Posteriormente seleccionamos y dimos mantenimiento a los pedestales que teníamos planeado usar, dejándolos listos para colocar sobre ellos nuestra obra. (ver fig. 25)



Figura 25. Escobar, C. (2022), Archivo personal.

Como parte de los últimos detalles que afinamos, colocamos las cédulas cerca de las obras correspondientes (ver fig. 26). En este paso tuvimos también dificultades ya que, además de la tardía entrega de estos documentos, una falla de la imprenta causó que varios de estos contuvieran errores, mismos que cada artista decidió como manejar, en mi caso decidí no incluir la cédula que contenía información incorrecta hasta que fuera corregida, cosa que ocurrió una semana después.

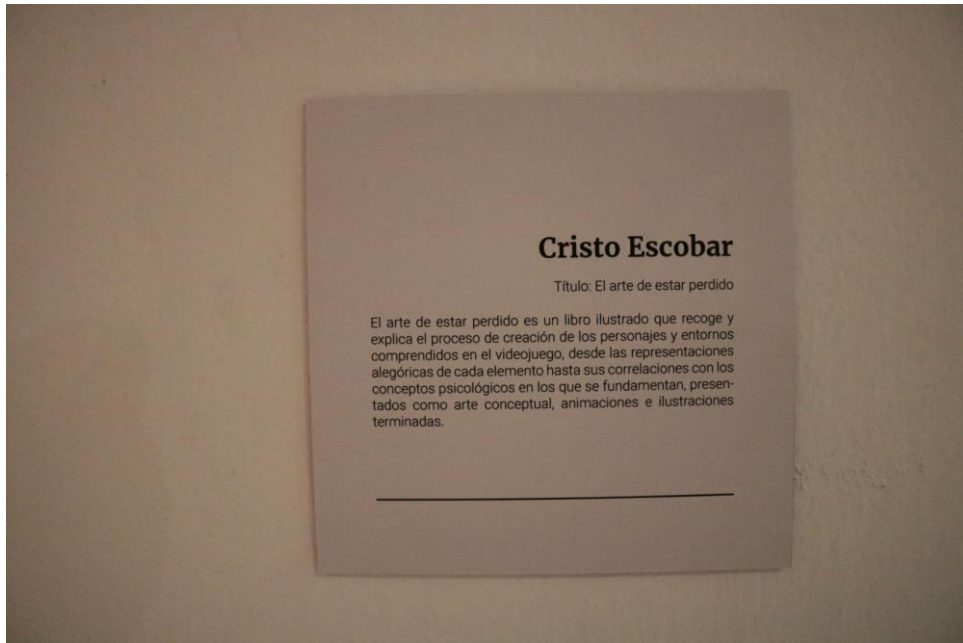


Figura 26. Escobar, C. (2022) Cédula en sala, Archivo personal.

Con mi obra, todo se concluyó el mismo día de la exposición, recibí el libro de ilustraciones y el proyector pocas horas antes de la inauguración, y hasta el mismo momento en el que se inició este evento, me encontré cosiendo grullas en mi instalación en sala.

Finalmente, las tres obras quedaron dispuestas una junto a la otra en el espacio que me fue asignado en el piso superior, listas para recibir a los espectadores al momento de la inauguración (ver fig. 27).



Figura 27. Escobar, C. (2022) *Sala*, Archivo personal.

### ***5.3. Exposición***

Realizamos nuestra exposición final de grado en la Sala de Ciencias del CCPUCE, la inauguración se dio el día 14 de noviembre a las 18h00. Antes de que el evento iniciara, dispusimos bocaditos y vino para que los asistentes pudieran servirse al entrar, y los recibimos en la puerta del lado interior del Centro Cultural.

Allí se dieron los discursos de apertura, con intervenciones de Nathalie Molina, Giada Lusardi y Ernesto Salazar. No se tenía planificado que los artistas diéramos explicaciones sobre nuestras obras ese día, sin embargo, una vez se inició la exposición, abordé mis intenciones y decisiones por interés de uno de los visitantes.

Las reacciones fueron positivas y recibí variedad de testimonios y felicitaciones por mi trabajo, noté también que muchas personas tomaron fotografías dentro de la instalación en sala y muchos de ellos me etiquetaron también en sus publicaciones en redes sociales.

En días siguientes, los viernes 16 y 25 de noviembre específicamente, recibimos también interés de las personas de formar parte de las visitas guiadas, en las que cada artista tuvo la oportunidad de activar su obra y volverla una experiencia interactiva con el público, el miércoles 23 también dirigí, con apoyo de Nebraska Flores, una visita guiada para un grupo de estudiantes, que resultó muy bien.

La invitación a la exposición (ver fig. 28) fue diseñada por Ernesto Salazar y divulgada por todos los artistas participantes en redes sociales, además de ser enviadas personalmente a amigos y familiares.



Figura 28. Salazar, E. (2022) *Invitación a Deambular en los horizontes*

## 6. Conclusiones

Este proyecto es la respuesta a una serie de preguntas que nacieron de mis intereses personales, y florece en el terreno común en el que coinciden el arte, la psicología y los medios digitales. Tras un año de investigar, experimentar y crear, puedo decir con seguridad que este trabajo tiene raíz en una necesidad muy sencilla: la de conocerme y, por extensión, conocer a otros.

Somos seres imperfectos, heridos, cansados; y no por ello dejamos de ser dignos de cuidado y de amor. Ahora, tras concluir la producción de la obra comprendida en este trabajo, después de montarla, exponerla, explicarla y verme reconocido en cada trazo y cada doblez del papel; puedo enfrentarme a mí mismo con un poco más de comprensión en mi mirada, puedo reconocer a ese niño que hace tantos años se resguardó en juegos para no enfrentar un mundo en el que constantemente se sentía alienado y en peligro.

Haber abordado la herida emocional desde un lugar tan familiar y reconfortante como lo es el videojuego me llevó a entender que por más difícil que algo pueda llegar a ser, todo se prueba realizable si se tiene la determinación para seguir intentando, y que, en los momentos más duros y dolorosos, siempre hay alguien cuidándome la espalda.

Aun así, el trauma psicológico es un tema en su totalidad complejo, y a pesar de que estoy feliz con los resultados logrados en esta exploración, reconozco que existen centenares de caminos que puedo visitar para ahondar en las posibilidades que el medio, el concepto y la metodología me ofrecen.

La concreción de este proyecto es nada más posicionar los cimientos de lo que *Adrift* puede llegar a ser, no solo para mí sino para todas las personas que, como yo, buscan encontrarse en relatos sobre lágrimas de luna y semillas de sauce. Espero en un futuro, con todas las habilidades y el conocimiento obtenidos durante la carrera, poder llegar a realizar algo de lo que sentirme orgulloso.

## **7. Bibliografía**

Boff, L. (2002). El Cuidado esencial: ética de lo humano, compasión por la Tierra (J. F. Domínguez & J. Valverde, Trans.). Trotta. <https://redmovimientos.mx/wp-content/uploads/2020/07/El-Cuidado-Esencial-Boff.pdf>

Fonagy, P., & Target, M. (2008). Apego, Trauma y Psicoanálisis. In E. L. Jurist, A. Slade, & S. Bergner (Eds.), *Mind to Mind: Infant Research, Neuroscience and Psychoanalysis*. Other Press. <https://es.scribd.com/document/355449902/Fonagy-y-Target-Apego-trauma-y-psicoanalisis-pdf>

Gadamer, H. G. (1996). La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta. Ediciones Paidós. <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-i/files/2016/11/gadamerhans-georg-laactualidaddelobello-120921124743-phpapp02.pdf>

Gibson, L. C. (2017). *Hijos Adultos de Padres Emocionalmente*. Editorial Sirio. <https://es.scribd.com/document/538713077/Hijos-Adultos-de-Padres-Emocionalmente-Inmaduros>

Nasio, J.-D. (2008). *Mi cuerpo y sus imágenes*. Paidós. <https://catedraedipica.files.wordpress.com/2010/02/mi-cuerpo-y-sus-imc3a1genes-juan-david-nasio.pdf>

Van der Kolk, B. A. (2020). *El cuerpo lleva la cuenta: cerebro, mente y cuerpo en la superación del trauma*. Editorial Eleftheria. <https://es.scribd.com/read/457527274/El-cuerpo-lleva-la-cuenta-Cerebro-mente-y-cuerpo-en-la-superacion-del-trauma#>