



DOI: 10.26807/cav.v9i16.553

TEMAS DEL ARTE

# LAS TIERRAS SIN NOMBRE: EN MEDIO DEL LAGO

**The Nameless Lands: In the middle of the lake**

**Ana Rosa Valdez**

ISSN (imp): 1390-4825

ISSN (e): 2477-9199

Fecha de recepción: 2023-09-05

Fecha de aceptación: 2023-09-12

Valdez Hermida, A. R. Las tierras sin nombre: En medio del lago. *Index, Revista De Arte contemporáneo*, 9(16). <https://doi.org/10.26807/cav.v9i16.553>

## Resumen:

El presente artículo analiza la interpretación de piezas de culturas prehispánicas del Ecuador en un entorno virtual inmersivo creado en el metaverso de Second Life, que forma parte del proyecto En medio del lago, presentado en la exposición “Las tierras sin nombre. Geografías especulativas y nuevos medios” del Museo Universitario MUCE. Se presentan las ideas curatoriales que fundamentan esta propuesta artística, basadas en la noción de geografías especulativas. Se describen los procesos curatoriales y educativos de creación y producción de este proyecto, realizados en un laboratorio con estudiantes de Computación gráfica de la Universidad Central del Ecuador. El enfoque corresponde a los Game Studies y Estudios Culturales de la visualidad. Se abordan temas como la creatividad basada en metaversos y videojuegos, los imaginarios culturales de la ficción especulativa, la invención de futuros posibles a través del diálogo entre artes visuales y computación gráfica, y la interpretación del pasado prehispánico en contextos narrativos relacionados con la fantasía y ciencia ficción.

## Palabras clave:

artes visuales, game studies, metaversos, videojuegos, pasado prehispánico, objetos y culturas precolombinas, computación gráfica, curaduría desde Ecuador

## Abstract:

This article analyzes the interpretation of pieces from Ecuador's pre-Hispanic cultures in an immersive virtual environment created in the Second Life metaverse, which is part of the project called In the middle of the lake, shown at the exhibition “The Nameless Lands. Speculative geographies and new media” from the MUCE University Museum. The curatorial ideas that support this art proposal are based on the notion of speculative geographies. The curatorial and educational processes of creation and production of this project, carried out in a laboratory with Computer Graphics students from the Universidad Central del Ecuador. The focus relates to Game Studies and Cultural Studies of visuality. This essay draws topics such as creativity based on metaverses and video games, the cultural imaginaries of speculative fiction, the imagination of possible futures through the dialogue between visual arts and computer graphics, and the interpretation of the pre-Hispanic past in narrative contexts related to fantasy and science fiction.

## Key Words:

visual arts, game studies, metaverses, videogames, prehispanic past, pre-Columbian cultures and objects, Computer graphics, curatorship from Ecuador.

## Biografía de la autora:

Ana Rosa Valdez. Curadora y crítica de arte ecuatoriana-salvadoreña. Historiadora del arte por la Universidad de La Habana (Cuba). Magíster en Estudios de la Cultura, mención Artes Visuales, por la Universidad Andina Simón Bolívar (Ecuador). Directora editorial de Paralaje desde su fundación hasta la actualidad. Fue docente del Instituto Superior Tecnológico de Artes del Ecuador “ITAE” (2008-2012) y directora de vínculo con la comunidad (2010-2012). Coordinadora del Premio Nacional de Artes Mariano Aguilera, investigadora y curadora del Centro de Arte Contemporáneo de Quito (2012-2015). Directora Nacional de Artes Plásticas del Ministerio de Cultura y Patrimonio de Ecuador (2015-2016) y coordinadora de la Convocatoria de los Fondos Concursables para proyectos artísticos y culturales 2015. Colaboradora de la plataforma de arte contemporáneo Río Revuelto (2008-2015). Docente de la Carrera de Artes Visuales de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (2019-2020). Docente la Carrera de Artes Visuales de la Universidad de las Artes, Guayaquil (2021-2022). Coordinadora de exposiciones del Centro Cultural Metropolitano de Quito (2021). Directora de Programación de MZ14 – Centro de Producción e Innovación de la Universidad de las Artes (2021-2022). Docente de la Maestría en Artes Visuales y Nuevos Medios de la Universidad de las Artes (2023). Actualmente es coordinadora del Museo Universitario MUCE de la Universidad Central del Ecuador. Miembro del CIFO Advisory Committee Members 2022 – 2023. Ha desarrollado investigaciones sobre arte moderno y contemporáneo desde Ecuador. Sus proyectos recientes se enfocan en la creatividad y prácticas artísticas basadas en metaversos, videojuegos y nuevos medios.



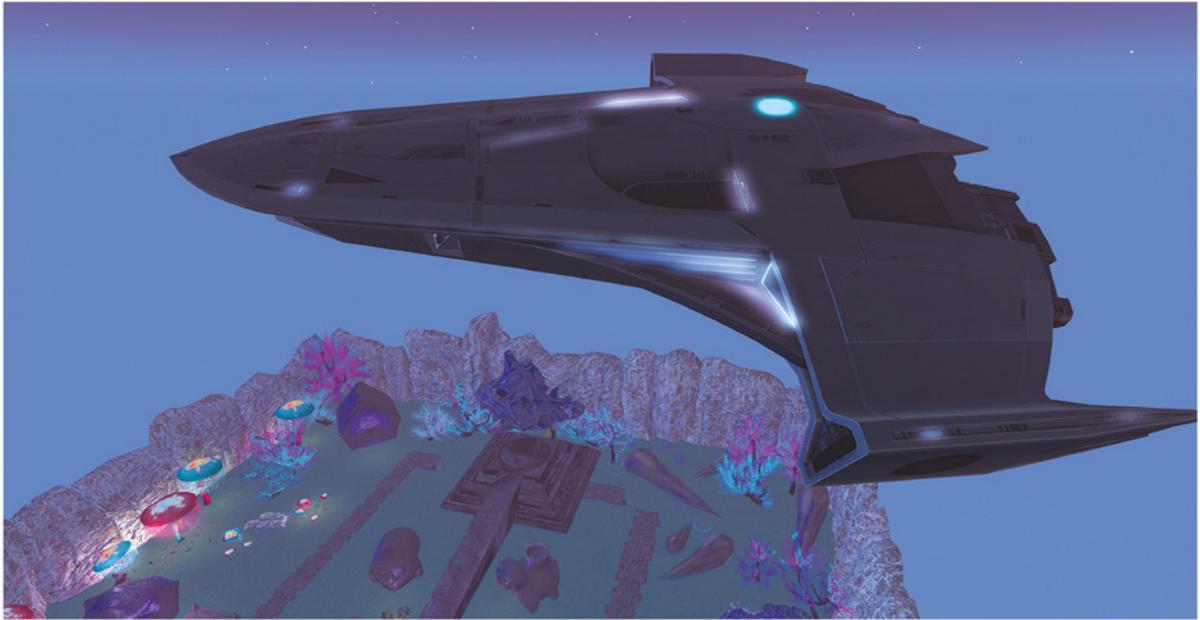
Figura 1. *En medio del lago*. Cortometraje de ficción (captura de pantalla). 2023.

## Las tierras sin nombre: *En medio del lago*<sup>1</sup>

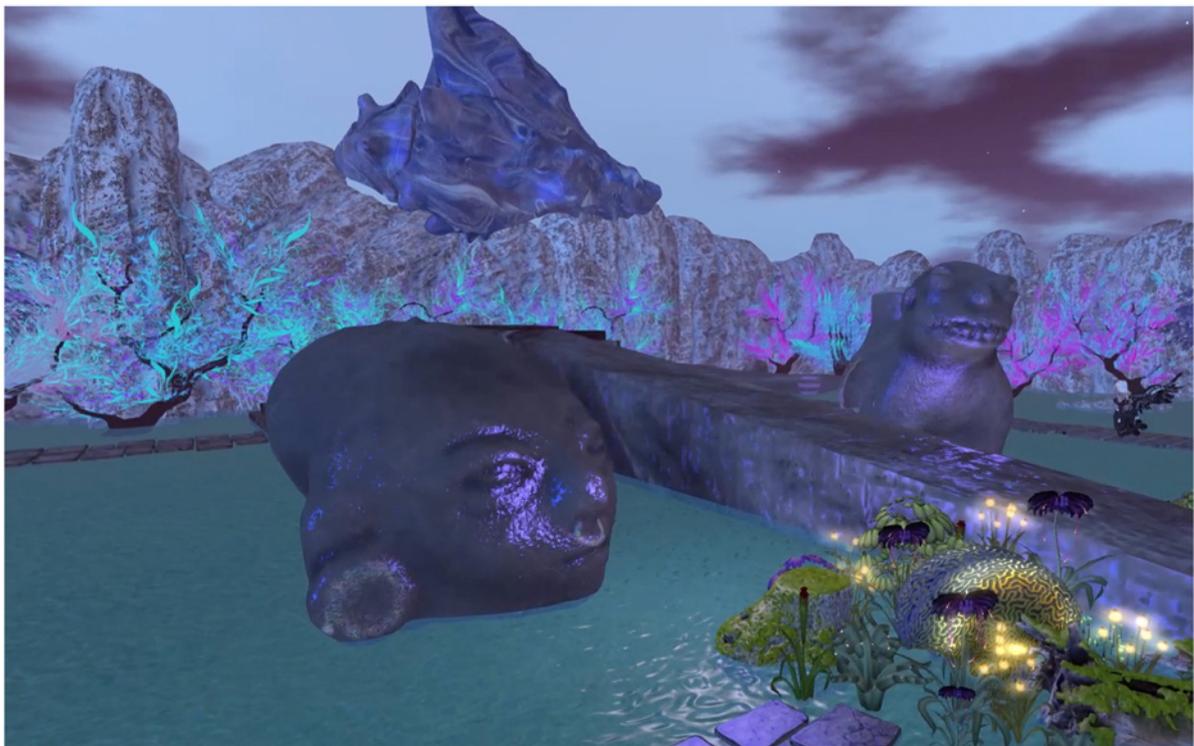
Al despertar del viaje interestelar que había emprendido para conocer la historia de sus antepasados, Asherah descubre un lugar poblado por enigmáticos seres cuya existencia es tan longeva que uno de sus suspiros probablemente tiene la duración de una vida

1 Dirección: Ana Rosa Valdez (MUCE). Producción: Ana Rosa Valdez, Juan Ángel Jácome, Susan Rocha (MUCE). Dirección de Arte: Juan Ángel Jácome. Edición: Juan Ángel Jácome. Modelos 3D de piezas arqueológicas: David Chafla, Emilio Vargas, Erick Reinoso, Fausto Soria, Grace Peñañiel, Jhonny Pucachaqui, Joana Quizhpe, Zayde Andrade (estudiantes de Computación Gráfica UCE), Juan Ángel Jácome. Texturización para Second Life: Fausto Soria, Juan Ángel Jácome. Modelos 3D para ambientación: Studio Skye, The Looking Glass, A.N.C., Dolly and Lilith's Garden Centre, Novus, Avanti Inc y VB Creations. Construcción en Second Life: Ana Rosa Valdez. Poema: Ana Rosa Valdez. Soundtrack: Fluir de Enoc Delgado. Asesoría técnica: Luis Felipe Borja (director, Carrera de Computación Gráfica UCE). Asesoría de patrimonio arqueológico: Pablo Quelal, David Miranda (MAAS). Filmación realizada a partir de una captura de pantalla de Windows utilizando el programa Firestorm Viewer para acceder a Second Life. Video en Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=8BFkHozTRoo>

humana. Al acercarse a ellos, considera sus propias limitaciones para comprender los signos de una alteridad radical: la aparente quietud de sus cuerpos, su epidermis pétrea y milenaria, sus ojos velados a la realidad que ella habita, su tamaño imponente y aspecto inescrutable desafían las expectativas que tenía sobre el pasado de su especie. Ash se deslumbra ante la prodigiosidad de este entorno porque no esperaba sentir el abrazo de nuevas preguntas sobre la cultura de sus ancestros. Intenta descifrar por qué las *tierras* antiguamente eran nombradas y en esa cuestión reside su propia crisis existencial: no logra identificarse con el principio de sus progenitores de poseer un territorio para, sólo entonces, ser capaces de desplegar la vitalidad de su presencia. Al palpar la brecha insalvable que le separa de sus antecesores, Ash descubre que su propia condición humana se aleja de la voluntad de nombrar-poseer cuerpos y territorios como una forma de entablar



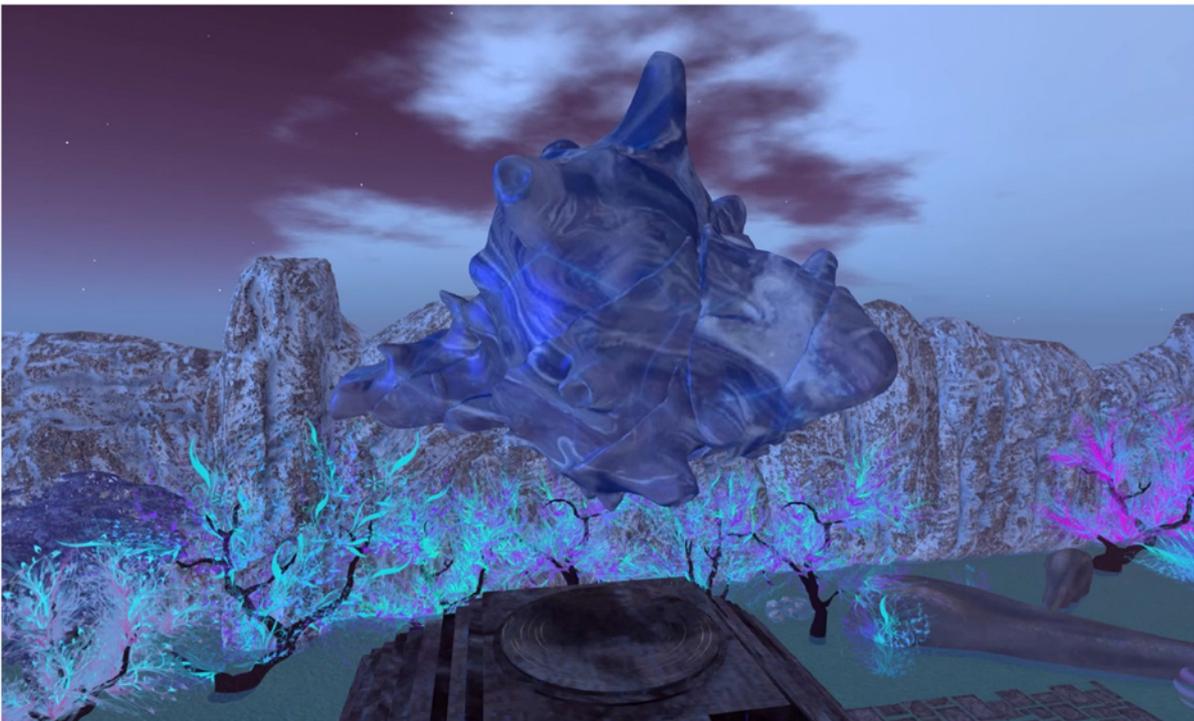
*Figura 2.* En medio del lago. Cortometraje de ficción (captura de pantalla). 2023.



*Figura 3.* En medio del lago. Cortometraje de ficción (captura de pantalla). 2023.



*Figura 4.* En medio del lago. Cortometraje de ficción (captura de pantalla). 2023.



*Figura 5.* En medio del lago. Cortometraje de ficción (captura de pantalla). 2023.

relaciones —de sujeción— con otros, sino que más bien se afina en el valor del tiempo en que las diferencias acontecen, cómo nos afectan y cómo podemos afectarlas. Ella reconoce la existencia de los seres que residen en el lugar al comparar su propia respiración con la de ellos, observando un contraste sin presuponer una categorización jerárquica. De esta forma, no “recibe” el lugar como una heredad, como el peso de una memoria que demanda una redención mesiánica y que origina un deber ser (Benjamin, 2008); por el contrario, lo experimenta como *oportunidad* en el sentido de una apertura, una salida para el conflicto en que se halla: Ash tiene delante de sí la posibilidad de habitar el lugar de sus antepasados sin tomar posesión ni ejercer dominio sobre el mismo, de acuerdo a las formas de vida humana propias de su generación en el año 3120 (figura 1 a 5).

Esta es la premisa narrativa que se desarrolla en el proyecto *En medio del lago*, que forma parte del proyecto de investigación curatorial “Las tierras sin nombre. Geografías especulativas y nuevos medios”, desarrollado por el Museo Universitario MUCE de la Universidad Central del Ecuador (UCE), gracias a la colaboración del Museo Antropológico Antonio Santiana (MAAS), Facultad de Ingeniería y Ciencias Aplicadas (FICA), Facultad de Ciencias Sociales y Humanas (FCSH), Facultad de Arquitectura (FAU) y Facultad de Artes de la UCE, Escuela de Artes Sonoras (EAS) y Escuela de Artes Visuales de la Universidad de las Artes (UArtes).

La curaduría tuvo como propósito indagar en las posibilidades creativas que albergan los entornos virtuales, metaversos y

videojuegos, enfocándose en cómo estos tienen impactos significativos en la vida cotidiana de las personas, en sus procesos de enseñanza y aprendizaje, y en las formas de construir nuevas identidades, géneros, cuerpos, emociones, afectos, vínculos sociales, comunidades y percepciones del mundo. Nos planteamos explorar las geografías especulativas, entendidas como aquellas geografías posibles, alternativas, extrañas, fantásticas y desconocidas que aún no han sido nombradas. Si el acto de nombrar conlleva una posesión simbólica sobre un territorio, lugar o espacio, las “tierras sin nombre” serían aquellas que no nos pertenecen y que, por lo tanto, son susceptibles de sondear de manera tentativa a través de los universos narrativos, estéticas visuales y sistemas inmersivos que conforman los entornos virtuales, metaversos y videojuegos en la actualidad.

El conocimiento geográfico constituye una forma de aprehender el mundo en donde históricamente el ser humano se ha concebido como “sujeto”, convirtiendo en “objeto” a todo aquello que no ingresa en la categoría de “lo humano”. De esta forma, lo no-humano representa una alteridad radical, es decir, aquello que no podemos aprehender a través del pensamiento racional ni experimentar a través de nuestros sentidos. Explorar las relaciones posibles con lo no-humano, desde una nueva ética basada en una crítica al antropocentrismo, abre un camino para entender que el ser humano no es el eje del mundo, de la vida o de las cosas existentes, sino que es parte de un entramado de procesos simbióticos y de significación en donde participan organismos vivos, entes minerales, formaciones geológicas, fenómenos meteorológicos, cuerpos astronómicos,

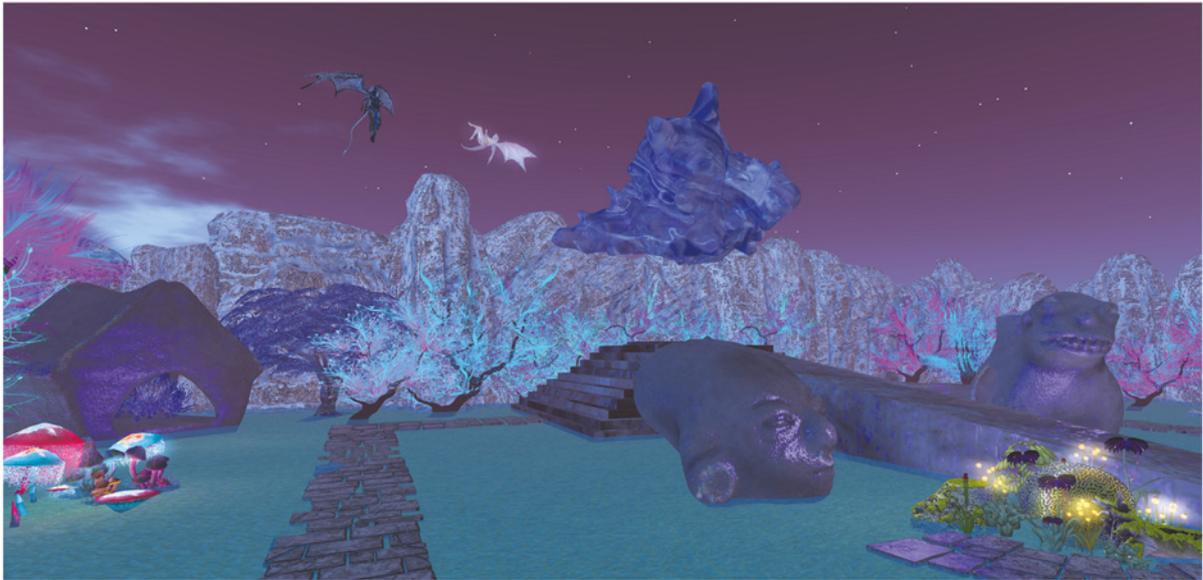
entre otros. En este sentido, las geografías especulativas serían aquellas en donde confluyen las múltiples formas de lo existente, con distintos grados de agencia y en disputa constante. ¿Cómo podríamos acceder a ellas si sólo somos capaces de conocer y experimentar el mundo a partir de nuestra constitución humana? Una vía posible es reconocer nuestros límites como especie, recurrir a la especulación objetiva (basada en las matemáticas, la ciencia o el arte) o explorar nuestra propia subjetividad para imaginar nuevas maneras de habitar el mundo, creando mundos propios en donde podamos reinventar la vida humana.

La propuesta curatorial se desarrolló desde una perspectiva interdisciplinar que incorpora conocimientos, enfoques y metodologías de la Historia del Arte, Estudios Visuales, *Game Studies*, Computación Gráfica, Diseño Industrial, Arquitectura, Historia y Artes Visuales. La conceptualización de la muestra se realizó principalmente a través de un laboratorio curatorial dirigido a estudiantes de la UCE, que consistió en talleres de creatividad, clínicas de proyectos y asesorías, en donde se analizaron visualidades y conceptos artísticos con la finalidad de elaborar una definición precaria sobre las geografías especulativas, teniendo como referentes obras de arte contemporáneo, personajes, historias y entornos de videojuegos y metaversos, películas, animés y series de ficción especulativa, especialmente de fantasía y ciencia ficción. La metodología desarrollada en la curaduría y el laboratorio respondió a la necesidad de valorar las diferentes formas culturales de comprender y habitar los mundos virtuales, metaversos y videojuegos, considerando la diversidad de experiencias en estos mundos que guardan en su memoria los participantes del proyecto.

Los resultados de este proceso se observan en los contenidos producidos para la exposición realizada en el MUCE.

La muestra forma parte de un proyecto de investigación curatorial del Sistema Integrado de Museos y Herbarios de la UCE, en el cual participa un equipo técnico del MUCE integrado por Juan Ángel Jácome (dirección de arte y museografía), Susan Rocha (asesoría conceptual), Patricia Moreno (programa educativo) y quien suscribe (investigación, curaduría y dirección general); estudiantes de la carrera de Computación Gráfica: David Chafra, Emilio Vargas, Erick Reinoso, Fausto Soria, Grace Peñafiel, Jhonny Pucachaqui, Joana Quizhpe, Zayde Andrade, bajo la tutoría del docente Luis Felipe Borja; estudiantes de la carrera de Diseño Industrial: Francisco Gómez, Sandra Cisneros, Anthony Tapia, Danny Chicaiza, Abigail Luzuriaga, Bladimir Sanchez, Daniel Davila, Henry Torres, Jaison Pilataxi, Jhoel Vásquez, Karen Argaje, Kevin Nieto, Lizeth Quinga, Luis Charro, Luis Flores, Michelle Chamba, Nestor Orse, Santiago Ortiz, Valeria Cali, Vaneza Vasquez, bajo la tutoría de los docentes Patricio Jácome y Anabel Caiza; los docentes Maritza Balcázar y Marco Salazar de la carrera de Arquitectura; estudiantes de la carrera de Artes Plásticas: José Raul Saltos, Víctor Silva, Jorge Llumiguano, Romina Robayo, Octavio Alcívar; y un equipo técnico del MAAS integrado por el coordinador Pablo Quelal y el conservador David Miranda en calidad de asesores en materia de patrimonio arqueológico.

En el presente artículo se analiza el proyecto *En medio del lago* en diálogo con el concepto curatorial de “Las tierras sin nombre”, con el fin de interpretar las geografías



*Figura 6.* Ana Rosa Valdez. *En medio del lago: Paisajes I.* 2023. Fotografía digital. (Programa: Firestorm Viewer).

Modelos 3D: David Chafra, Emilio Vargas, Erick Reinoso, Fausto Soria, Grace Peñafiel, Jhonny Pucachaqui, Joana Quizhpe, Zayde Andrade (estudiantes de Computación Gráfica UCE). Asesoría técnica: Luis Felipe Borja (director de la Carrera de Computación Gráfica UCE), Pablo Quelal y David Miranda (MAAS). Texturización para Second Life: Fausto Soria, Juan Ángel Jácome. Construcción en Second Life: Ana Rosa Valdez. Asesoría de artes visuales: Christian Villavicencio (docente Escuela de Artes Visuales, UArtes) y Juan Carlos León.



*Figura 7.* Ana Rosa Valdez. *En medio del lago: Paisaje II.* 2023.  
Fotografía digital (Programa: Firestorm Viewer).

especulativas que jóvenes estudiantes de la Universidad Central del Ecuador producen en y a partir de entornos virtuales, videojuegos y metaversos. Intentamos responder la siguiente pregunta: ¿Cómo se renuevan los significados culturales del patrimonio arqueológico del Ecuador en prácticas artísticas basadas en metaversos y videojuegos? Para ello se ha considerado, principalmente, conceptos provenientes de los *Game Studies* y Estudios Culturales de la visualidad. En el primer acápite se presenta información general sobre el proceso de creación y producción artística; en el segundo, se exponen ideas sobre las geografías especulativas y comunidades virtuales; el tercero está dedicado al método de reconstrucción y sospecha de videojuegos y cómo fue utilizado en la exposición de la propuesta en el MUCE; y, finalmente, se aborda la relación entre ficción y verdad histórica, a propósito de la interpretación narrativa del pasado prehispánico realizada en esta propuesta.

### ***En medio del lago***

Aunque en un primer momento Asherah desconfía de la aparente hostilidad del lugar encontrado, pronto experimenta gestos de acogida de los seres que allí sobreviven como vestigios de una civilización en la que ella intenta reconocerse. Bordea cada espacio con cautela antes de sumergirse plenamente en nuevas sensaciones que despiertan en su piel una memoria difícil de explicar. Quizás estuvo en un sitio parecido antes, muchos siglos atrás, cuando los átomos que constituyen su ser ahora le pertenecían a otros cuerpos y existencias (figura 6 y 7). Vibraciones que viajan en el tiempo recorren como flujos de energía el ecosistema fantástico que envuelve

sus expectativas. La curiosidad de Ash por los seres de piedra le lleva a aproximarse a ellos con suavidad, tratando de acariciar sus pieles rocosas en el intento de comunicarse con ellos. No hay respuesta que ella pueda recibir a través de sus sentidos humanos. No hay respuesta en el plano dimensional en donde ella existe. No hay respuesta ni calma para todas las incertidumbres que comienzan a agobiarla. Su corazón late con la misma fuerza que fue necesaria para crear este pequeño mundo, quizás no es capaz de percibir la respuesta que urge tanto. ¿Qué es este lugar? ¿Quién le dio vida? ¿Cuándo? Ash decide visitar los recintos de los hongos mágicos, las flores alienígenas, los caminos de piedra que refulgen como estampas siderales, flotar en el agua turquesa y sumirse en meditaciones tan complejas que su carga emocional contrasta inmediatamente con la liviandad de las ondas. ¿Qué debe hacer en este lugar ahora? ¿Qué esperarían sus padres de ella? ¿Qué esperarían los sobrevivientes de la humanidad, a quienes ha conocido en las islas brujas que perviven en el multiverso? Con extraordinaria sobriedad, el legado de sus ancestros permanece. Algo debe hacerse con ello. Algo... (figuras 8 y 9).

*En medio del lago* es un proyecto artístico conformado por un entorno fantástico y *cyberpunk* construido en el metaverso de Second Life, una serie de fotografías de personajes y paisajes basados en este lugar, un poema y un cortometraje de ficción. El título proviene de la traducción al español del nombre kichwa de Cochasquí, un complejo arqueológico ubicado en la provincia de Pichincha (Ecuador) cuya arquitectura fue un referente para el diseño del espacio. Creamos un lugar basado en representaciones de piezas arqueológicas que forman parte de la colección

## En medio del lago

Desperté del sueño en el que me había sumergido durante siglos  
como un rayo improbable en medio del páramo estelar.  
Viajé por las espesas selvas de la chonta prodigiosa,  
por las islas brujas custodiadas por caparazones de cristal y hueso,  
por un río serpenteante que traza la frontera entre los antimundos,  
por vestigios minerales que son la memoria sensible de un volcán nevado.  
¿Por qué aún no puedo escuchar los sonidos de esta tierra?  
El lenguaje de estas ruinas es como una huella indescifrable  
que se retuerce ante mis ojos como una estrella que agoniza.  
Me devora en la mitad de un lago sin orillas.

Quisiera palpar el suelo por el que caminaron mis padres  
y saber por qué antes las tierras eran nombradas  
como si fuesen seres que viajan a través del velo del tiempo.  
Me lastima el peso de esta tierra bajo mis pies.  
El peso de una tierra sin nombre bajo mis pies.  
El peso de la tierra en la punta de mi lengua.  
El peso de una tierra que se agrieta en mis garras  
cada vez que intento pronunciar un nombre sagrado.  
El peso de una tierra que grita sus antiguos nombres  
en mis pupilas exaltadas por la ausencia de luz.  
La solidez inalcanzable de una tierra filtrada por la luz de varios soles.

Me lastima el peso de un nombre que se ha extinguido  
en la mitad de un lago que no tiene orillas,  
en donde la niebla corta el borde entre la tierra y el aire.

*Figura 8. Ana Rosa Valdez. En medio del lago. 2023. Poema basado en la curaduría “Las tierras sin nombre” del Museo Universitario MUCE. Diseño de imagen: Juan Ángel Jácome.*

Si susurro un nombre, ¿esta tierra será consagrada?  
Si imagino un nombre, ¿esta tierra me abrirá los caminos?  
Si sueño con un nombre, ¿esta tierra me cobijará eternamente?  
De esta tierra surgieron seres que se mueven tan lentamente  
que no puedo ni siquiera percibir cómo respiran.  
Se mueven tan lentamente que no puedo saber  
cuántos días y noches han estado aquí  
y cuánto tiempo seguirán custodiando este lugar.

Probablemente sus suspiros tienen la duración  
de todos los segundos que conforman una vida humana.  
Allí están. Allí tienen su lugar. Desde allí conspiran contra el tiempo  
que se me ha asignado en el universo de lo existente.  
Yo desapareceré y ellos allí permanecerán, serán testigos  
del nombre que no pude darle a esta tierra.

**Ana Rosa Valdez**

Ideas basadas en el concepto curatorial de la exposición "Las tierras sin nombre" y en las ideas desarrolladas conjuntamente con David Chafra, Emilio Vargas, Erick Reinoso, Fausto Soria, Grace Peñafiel, Jhonny Pucachaqui, Joana Quizhpe, Zayde Andrade (estudiantes de Computación Gráfica de la UCE), Susan Rocha y Juan Ángel Jácome, quienes participan en este proyecto.

*Figura 9.* Ana Rosa Valdez. *En medio del lago.* 2023. Poema basado en la curaduría "Las tierras sin nombre" del Museo Universitario MUCE. Diseño de imagen: Juan Ángel Jácome.

del MAAS, las cuales pertenecen a culturas prehispánicas del Ecuador: La Tolita-Tumaco (600 a.n.e.– 400 d.n.e.), Cosanga (1600 a.n.e.–1532 d.n.e.), Puruhá (300–1500 d.n.e.), Manteño-Huancavilca (500–1532 d.n.e.) y Valdivia (4400–1450 a.n.e.).<sup>2</sup> Asimismo, se produjo un modelo 3D de una pirámide de Cochasquí.

Para comprender el contexto en el que se desarrolló esta propuesta cabe mencionar que Second Life no es propiamente un videojuego, sino un entorno virtual inmersivo que, además de albergar múltiples juegos desarrollados por sus usuarios, también puede ser explorado, transformado y habitado de manera más o menos autónoma; es decir, una persona puede decidir qué hacer en y con este mundo, dentro de los parámetros de su jugabilidad. No obstante, muchas personas lo viven como un videojuego porque desarrollan principalmente actividades lúdicas y de entretenimiento en él. Un usuario puede utilizar o habitar un cuerpo digital enteramente diseñado por sí mismo (avatar), establecer reglas propias para el relacionamiento con otras personas, diseñar y construir objetos y lugares con distintos usos sociales y culturales, vender bienes y prestar servicios, organizar eventos sociales, culturales y comerciales, entre otros. Para hacerlo es preciso tener cierto dominio de los programas que permiten visualizar el juego como Firestorm o Second Life Viewer, los cuales se asemejan más a un programa de modelado 3D como Blender o Cinema 4D que a una interfaz gráfica de usuario propia de un videojuego. Asimismo, se requiere comprender cómo

funciona la sociabilidad y qué forma adquieren las emociones y afectos en este lugar, en donde la construcción de identidades supone un proceso complejo que involucra no solamente los deseos y las fantasías de lo que podemos ser, sino también las aspiraciones y conflictos que nos constituyen como sujetos en *real life*. En esta tensión se produce la circulación de referentes culturales a través de cuerpos, objetos, paisajes, identidades e imaginarios de la cultura material que conforman este mundo a partir de las experiencias y aspiraciones de usuarios de diversas latitudes.

Para favorecer la experiencia inmersiva realizamos una ambientación fantástica y cyberpunk con el fin de crear un contexto de interpretación para los objetos arqueológicos en Second Life, en donde los referentes culturales locales se puedan visibilizar y apropiar sin reproducir una visión idealizada del pasado prehispánico del Ecuador en clave ancestralista, nacionalista, étnica o patrimonialista. Nos interesaba, más bien, recrear un escenario futurista, post-apocalíptico, ambientado en el año 3120,<sup>3</sup> especulando en torno a posibles nuevos usos sociales de esas representaciones en un lugar ambiguo que podría ser la Tierra o cualquier otro planeta o asteroide. Incorporamos referentes provenientes de ese mismo metaverso en donde cobran nuevos sentidos múltiples visualidades provenientes de videojuegos, animes, series y películas de fantasía y ciencia ficción, imágenes y narraciones *fanfiction*, entre otros, por los usos particulares que hacen los usuarios de los mismos, reflejando sus propios imaginarios culturales. Lugares como The Nameless Isle,

<sup>2</sup> La información detallada fue elaborada por Pablo Quelal, arqueólogo y coordinador del MAAS; la misma se encuentra en la publicación “Las tierras sin nombre” del Museo Universitario MUCE, que será presentada al público en las próximas semanas.

<sup>3</sup> El año fue sugerido de forma imaginativa por Juan Ángel Jácome, director de arte del proyecto, en la premisa narrativa de otra propuesta que conforma la curaduría, denominada *Leyendas sin nombre*.

Pandasia Isle, Angel Mist, Gothicca City, Luanes, The Coaster Club, Colonia 2.0, Winter Moon e Inspire Space Park sirvieron como referentes para la conceptualización del entorno, el diseño paisajístico y las formas de construcción.

El proceso de creación del espacio en Second Life tuvo varias fases:

1. Desarrollamos un taller con estudiantes de Computación Gráfica de la UCE en el MUCE para crear nociones propias sobre las geografías especulativas. Revisamos propuestas pictóricas, instalativas, audiovisuales y escultóricas producidas por artistas ecuatorianos como Oscar Santillán, Juan Carlos León, Irina Liliana García, Fernando Falconí, Flora de Neufville, Xavier Coronel y Cristian Villavicencio, para profundizar en los aspectos visuales de territorios imaginarios y fantásticos creados en obras que dialogan con la biología, astronomía, matemáticas y experiencias de videojuegos.
2. Realizamos una visita guiada al MAAS y tuvimos una conversación con Pablo Quelal y David Miranda sobre la colección de piezas de culturas prehispánicas del Ecuador y sus características morfológicas. Sin proponerles parámetros curatoriales de selección, les pedimos a los estudiantes escoger de manera intuitiva, a partir de un interés estético y visual, objetos de la muestra permanente del museo para desarrollar modelos 3D de los mismos.
3. El proceso de modelado 3D fue llevado a cabo por los estudiantes en programas

como Blender, Cinema 4D, Zbrush y Malla o técnicas como la fotogrametría, entre otros. La calidad de los detalles de los objetos tridimensionales fue un factor importante para aportar realismo a estas representaciones.

4. Importamos los modelos 3D en Second Life utilizando el programa Firestorm Viewer (un visor que permite acceder a este metaverso). Seguimos un tutorial realizado por César Delgado, quien fue parte del equipo curatorial del proyecto *21 Abismos Evasión*, un proyecto autónomo que fue antecedente de “Las tierras sin nombre”.
5. Escogimos una paleta de colores relacionada con mundos de fantasía, basada en tonos violeta, celeste cian, fucsia y turquesa. Para ello utilizamos como referentes las paletas de colores de videojuegos como League of Legends, Dota, Final Fantasy, entre otros.
6. Posteriormente, se realizó un trabajo de texturización de los modelos 3D específicos para su visualización en Second Life. No se utilizaron las texturas de los archivos originales, sino que se crearon nuevas con apariencia de piedras. Se emplearon los siguientes canales de texturización para los mapas UV en el programa Adobe Substance: *normal*, *roughness* (que simula la rugosidad de las superficies) y *bumpiness* (simulación de relieve). Se añadieron reflejos en tonos violeta y turquesa correspondientes a la paleta cromática.
7. Diseñamos un entorno virtual en este metaverso gracias a una asesoría de los

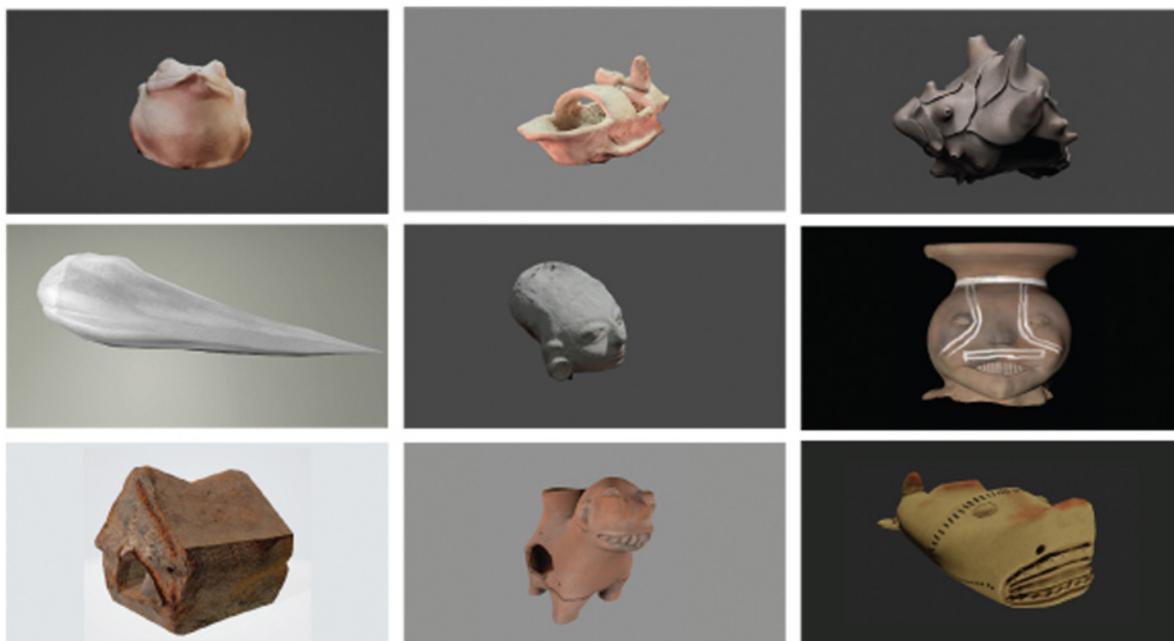


Figura 10. Modelos 3D de piezas arqueológicas de la colección del Museo Antropológico Antonio Santiana, con sus texturas originales.

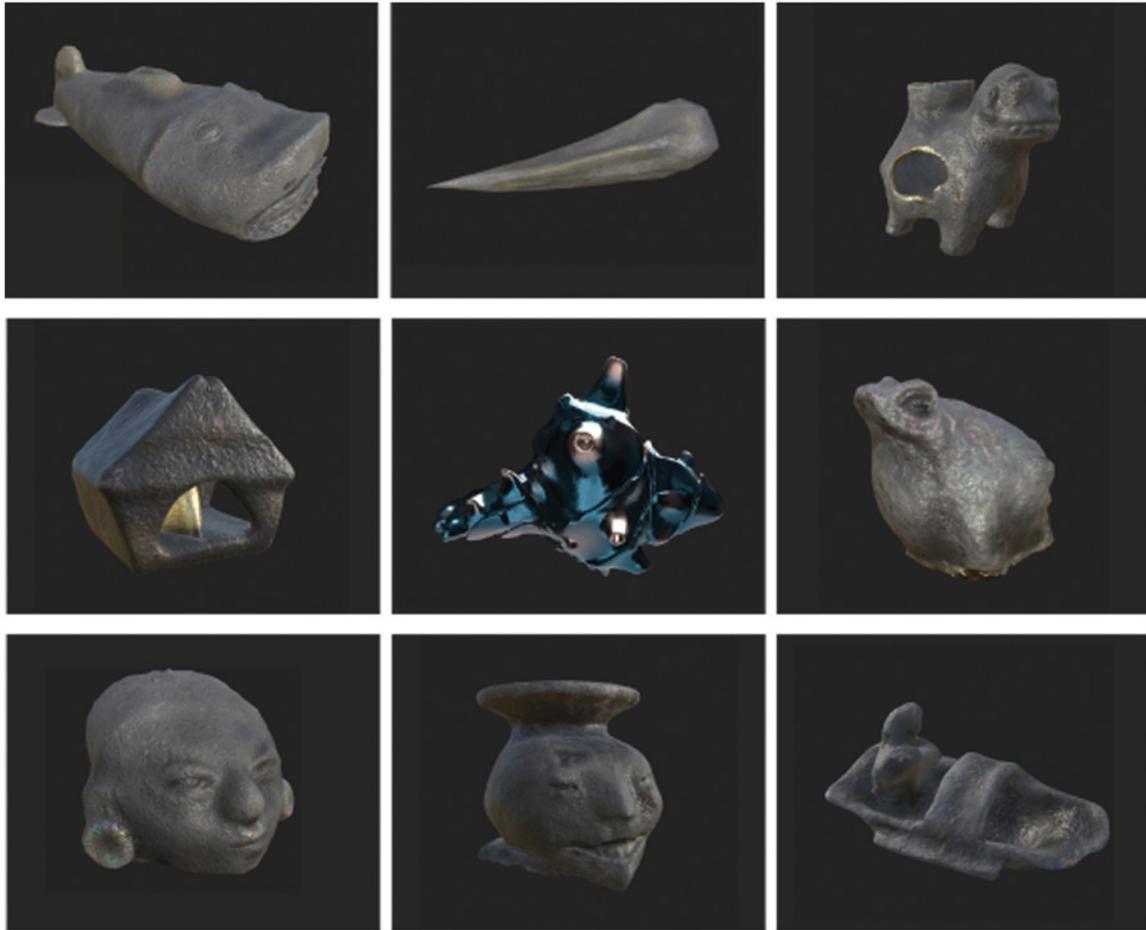
Lliptero con forma de anfibio, Cosanga (1600 a.n.e. – 1532 d.n.e.), Modelo 3D: Grace Peñafiel; Embarcación con personaje, La Tolita-Tumaco (600 a.n.e. – 400 d.n.e.), Modelo 3D: David Chafía; Concha marina, Modelo 3D: Emilio Vargas; Hueso Trabajado, Valdivia (4400 – 1450 a.n.e.), Modelo 3D: Jhonny Pucachaqui; Cabeza de ser humano, La Tolita-Tumaco (600 a.n.e. – 400 d.n.e.), Modelo 3D: Joanna Quizhpe; Cuello de recipiente con rostro humano y gesto sonriente, Cosanga (1600 a.n.e. – 1532 d.n.e.), Modelo 3D: Erik Reinoso; Vivienda, La Tolita-Tumaco (600 a.n.e. – 400 d.n.e.), Modelo 3D: Zayde Andrade; Recipiente con forma de animal y cabeza humana, Cosanga (1600 a.n.e. – 1532 d.n.e.), Modelo 3D: Erik Reinoso. También se utilizó como referente una pieza del Museo Metropolitano de Arte de Nueva York: Figura con forma de tiburón, La Tolita-Tumaco (600 a.n.e. – 400 d.n.e.), Modelo 3D: Fausto Soria.

docentes de Arquitectura de la UCE, Maritza Balcázar y Marco Salazar, tomando como referentes conjuntos arqueológicos en Ecuador y Perú. Para ello, alquilamos una parcela y construimos un *skybox* a 1000 metros sobre el nivel del mar. Se realizó un trazado general del espacio para la ubicación de los modelos 3D de piezas arqueológicas y de una pirámide de Cochasquí.

8. Los modelos 3D de las piezas arqueológicas fueron puestos en escena a gran escala, con la intención de descontextualizar sus tamaños originales, potenciando su

representación en el diseño del lugar.

9. Se agregaron elementos para ambientar un entorno fantástico y *cyberpunk*: piedras gigantes alrededor del *skybox*, agua de tonalidad turquesa con capacidad de reflejar la luz, vegetación mágica y alienígena, fuentes con estética *steampunk*, efectos lumínicos (lluvia de partículas luminiscentes, aurora boreal, líneas de luces en movimiento), entre otros. Los ítems se encontraron en el mercado de Second Life, en donde usuarios de distintas partes del mundo comercializan sus productos creativos, y tiendas *in-world*: Studio Skye, The Looking Glass, A.N.C.,



*Figura 11.* Modelos 3D de piezas arqueológicas de la colección del Museo Antropológico Antonio Santiana y Museo Metropolitano de Arte de Nueva York, con texturas específicas para su importación en Second Life, creadas por Fausto Soria y Juan Ángel Jácome.

Dolly and Lilith's Garden Centre, Novus, Avanti Inc. y VB Creations. Se diseñó un *windlight*<sup>4</sup> especial para la ambientación, con tonos basados en la paleta cromática y un efecto de ligera neblina para que la percepción general de los objetos sea difusa, provocando que el espectador se acerque para observar los detalles.

El resultado de este trabajo fue un entorno inmersivo en donde se aprovecharon las posibilidades creativas de los motores gráficos de Second Life, sorteando sus limitaciones de renderizado en tiempo real, poligonaje y texturización de modelos 3D (figura 10 y 11). En el proceso de construcción del sitio participaron miembros de la comunidad The Nameless, que habita este mundo virtual, cuyas prácticas creativas fueron un antecedente importante para “Las tierras sin nombre”.<sup>5</sup>

La particularidad del sitio creado en el proyecto *En medio del lago* consistió en la relación de las representaciones del pasado prehispánico de Ecuador con las imágenes de los objetos de la ambientación, cuyos referentes

proviene de repertorios iconográficos, visualidades y expresiones culturales de distintas partes del mundo, especialmente de obras de ficción especulativa de Europa y Asia. De alguna forma, en sintonía con Appadurai, en este espacio convergen múltiples *paisajes mediáticos*,<sup>6</sup> dando origen a un paisaje cultural y visualmente híbrido, y especialmente complejo por la diversidad de sus referentes. Para Grace Peñafiel, estudiante de Computación Gráfica, el lugar fue “una manifestación fascinante y creativa de la intersección entre el pasado y el futuro. La elección de un entorno de carácter fantástico y *cyberpunk* agrega una capa única de interpretación y experiencia a las piezas arqueológicas. Esta mezcla de épocas también puede invitarnos a reflexionar sobre cómo nuestras percepciones y visiones del pasado pueden ser moldeadas por nuestras propias perspectivas contemporáneas” (G. Peñafiel, comunicación personal, 6 de agosto de 2023).

## Geografías especulativas

Esbozar ideas sobre las geografías especulativas fue una labor compleja que desarrollamos de manera colaborativa en

4 “«WindLight» es el nombre en clave del sistema de representación atmosférica de Second Life que mejora los cielos, la iluminación y otros aspectos gráficos del entorno. Los residentes suelen utilizar el término «WindLight» para referirse a fotografías y machinima que incluyen dichos efectos” (Definición tomada del sitio web de Second Life: <https://wiki.secondlife.com/wiki/WindLight>).

5 Una primera colaboración con ellos ocurrió en el proyecto *21 Abismos Evasión*, curado por César Delgado, Jack Doe y quien suscribe, el cual resultó ganador de la convocatoria artística del Second Life Endowment for the Arts 2022. Esta iniciativa incluyó tres exposiciones en las que participaron artistas de Ecuador: Dennys Navas, Oscar Santillán, Xavier Coronel, Irina Liliana García, Flora de Neufville, Roberto Noboa, Fernando Falconí, Vicente Muñoz y Paul Rosero Contreras.

6 “Los mediapaisajes se relacionan tanto con la distribución de las capacidades electrónicas de producir y diseminar información [...] que ahora están a la disposición de un número creciente de intereses privados y públicos por todo el mundo, como con las imágenes del mundo creadas por esos *media* [...] Lo más importante respecto a esos mediapaisajes es que ellos [...] suministran a los espectadores por todo el mundo amplios y complejos repertorios de imágenes, relatos y etnopaisajes en los que el mundo de las mercancías y el mundo de las noticias y la política están profundamente mezclados [...] Las líneas entre el paisaje realista y el ficcional que ellos [las audiencias] ven son borrosas, de modo que, cuanto más lejos estén esos auditorios de las experiencias directas de la vida metropolitana, tanto más probable es que construyan mundos imaginados que sean objetos quiméricos, estéticos, incluso fantásticos, especialmente si son valorados por los criterios de alguna otra perspectiva, de algún otro mundo imaginado” (Appadurai, 2002, p. 24).

el laboratorio curatorial con estudiantes de Computación Gráfica en el MUCE. Como se ha mencionado, analizamos la construcción de territorios imaginarios de obras de arte contemporáneo, pero, sobre todo, de videojuegos y obras de fantasía y ciencia ficción, lugares recorridos, habitados y recordados por quienes participamos en esta propuesta. Para que un espacio se convierta en lugar antropológico<sup>7</sup> es necesario que existan personas y comunidades que lo habiten y le den sentido, que desarrollen experiencias significativas, memorias y procesos de construcción identitaria individual y colectiva en él. Esto funciona tanto en la vida real como en ciertos mundos virtuales de metaversos y videojuegos.

La experiencias personales y sociales en estos mundos virtuales están condicionadas tanto por las *mecánicas* de tales sistemas

---

7 Augé (1993) refiere: “Las colectividades (o aquellos que las dirigen), como los individuos que se incorporan a ellas, tienen necesidad simultáneamente de pensar la identidad y la relación y, para hacerlo, de simbolizar los constituyentes de la identidad compartida (por el conjunto de un grupo), de la identidad particular (de tal grupo o de tal individuo con respecto a los otros) y de la identidad singular (del individuo o del grupo de individuos en tanto no son semejantes a ningún otro). El tratamiento del espacio es uno de los medios de esta empresa y no es de extrañar que el etnólogo sienta la tentación de efectuar en sentido inverso el recorrido del espacio a lo social, como si éste hubiera producido a aquél de una vez y para siempre. Este recorrido es «cultural» esencialmente, puesto que, pasando por los signos más visibles, más establecidos y más reconocidos del orden social, delinea simultáneamente el lugar, por eso mismo definido como lugar común. Reservaremos el término «lugar antropológico» para esta construcción concreta y simbólica del espacio que no podría por sí sola dar cuenta de las vicisitudes y de las contradicciones de la vida social pero a la cual se refieren todos aquellos a quienes ella les asigna un lugar, por modesto o humilde que sea. Justamente porque toda antropología es antropología de la antropología de los otros, en otros términos, que el lugar, el lugar antropológico, es al mismo tiempo principio de sentido para aquellos que lo habitan y principio de inteligibilidad para aquel que lo observa” (pp. 57-58).

inmersivos como por la *agencia de los usuarios* que, en ocasiones, les permite desafiar la *jugabilidad (gameplay)* en función de crear narraciones e imágenes propias (Locke, 2016). Dicha agencia puede manifestarse en la producción de geografías especulativas en donde el diseño industrial, la computación gráfica, la arquitectura y las artes visuales pueden responder tanto a parámetros morfológicos y propósitos utilitarios de la realidad física como a aspiraciones utópicas.

La creación de avatares o personajes en los videojuegos y metaversos involucra una representación corporal, elementos de una cultura material, una historia personal y otros aspectos narrativos que, de algún modo, generan una experiencia identitaria, memorias y emociones vinculadas a geografías imaginarias y afectivas. “Cognitivamente, los recuerdos que forjamos mientras jugamos videojuegos se crean de la misma manera que los recuerdos que creamos a partir de actividades físicas. Vivimos los roles de los héroes en los juegos, no solo los vemos” (Locke, p. 94).

De acuerdo con Apperley y Clements (2016), John Frow señala que los avatares de los juegos contemporáneos difieren de sus predecesores y presentan las siguientes características: “es la interfaz primaria entre el usuario y el mundo, en el sentido de que el jugador actúa en el mundo del juego a través del avatar”, “puede variar en abstracción” desde un cursor a representaciones más complejas incluso basadas en fotografías digitales, “tiene habilidades que están correlacionadas con la asequibilidad de su mundo”, es decir, el avatar está diseñado para el mundo del juego y viceversa, “un avatar está explícitamente integrado en la maleabilidad, reversibilidad



*Figura 12.* Ari Yun. En medio del lago: *Sobrevivientes* (selección). Fotografía digital (Programa Black Dragon). 2023.

Dirección de arte: Ana Rosa Valdez. Modelos: Lala, Meiko Kiyori, LYN EROS, Rei Spore, Rawr, Ari Yun, Asherah Virus, Lofi the Goblin King, Loki Lovecraft, Ew 胖子, Piatsaw, Mare, Нстя аНящчу, Ethelred Wizenheim, LOFI THE GOBLIN KING, †Mare†, LESTAT SINJIKO™ SEKKUSU.



*Figura 13.* Ari Yun. En medio del lago: *Sobrevivientes* (selección). Fotografía digital (Programa Black Dragon). 2023.

y rejugabilidad de su mundo”, “hace visible indirectamente al usuario para otros usuarios: no sólo es un lugar para que el jugador sea identificado, sino también para espectadores y espectadores/jugadores”, y “no funciona estrictamente ni en primera ni en tercera persona”, pero en ocasiones los avatares son identificados por los jugadores como “Yo”. Los avatares también tienen funciones extradiegéticas, como promocionar marcas o un videojuego en medios de comunicación y eventos, incluso se pueden convertir en propiedad intelectual icónica (p. 113-115).

La forma en la que los participantes se inscriben en los lugares discursivos de los videojuegos y metaversos es a través de la manipulación de la representación llamada “avatar” (Frow, 2014, p. 41). En cuanto personaje que forma parte de una historia más o menos preestablecida en un videojuego, o protagonista de una historia propia en un metaverso, un jugador puede desplegar y perfeccionar habilidades narrativas (aunque no todos los videojuegos requieren de una narración) que favorecen su inmersión en entornos e historias de una manera distinta a como ocurre en la literatura y el cine, pues estos sistemas inmersivos demandan una participación activa (Farca, 2010-2011). Melissa Somerdin (2016) refiere que las historias aparecen como textos de diálogos, discursos, poesía, prosa o guiones de escenas cinematográficas que se alternan con segmentos de juego; y sostiene que

debido a la interactividad constante entre los medios y el usuario y la inclusión de la *agencia del jugador*, los videojuegos ofrecen a la narración características narrativas mejoradas,

así como otras nuevas y únicas. Estas cualidades fortalecidas consisten en la suspensión de la incredulidad y los conceptos de inmersión emocional.



Figura 14. Ari Yun. En medio del lago: Sobrevivientes (selección). Fotografía digital (Programa Black Dragon). 2023.



Figura 15. Ari Yun. En medio del lago: Sobrevivientes (selección). Fotografía digital (Programa Black Dragon). 2023



Figura 16. Ari Yun. En medio del lago: Sobrevivientes (selección). Fotografía digital (Programa Black Dragon). 2023.



Figura 17. Ari Yun. En medio del lago: *Sobrevivientes* (selección). Fotografía digital (Programa Black Dragon). 2023.



Figura 18. Ari Yun. En medio del lago: *Sobrevivientes* (selección). Fotografía digital (Programa Black Dragon). 2023



Figura 19. Ari Yun. En medio del lago: *Sobrevivientes* (selección). Fotografía digital (Programa Black Dragon). 2023.

La *agencia de los jugadores*, para Dave Eng (2020), desborda el concepto de interactividad (que también puede ser aplicado a otros medios) y se refiere al grado de decisiones significativas que afectan el mundo del juego y cambian lo que sucede en él. Tales decisiones deben ser complejas, estar cargadas

de significado, y producir consecuencias (beneficiosas o perjudiciales) para los objetivos del juego (figura 12 a 19). Generalmente, la manera de tomar decisiones viene dada por el diseño de la mecánica de juego o por las reglas del mismo. En última instancia, tales decisiones pueden afectar al usuario más allá de su rol como personaje. “La agencia del jugador se trata [...] de proporcionar a los jugadores la capacidad de dar forma a su propia experiencia” (Eng, 2020).

Las narraciones creadas por usuarios que se superponen o amplían las historias que aparecen en los videojuegos usualmente se describen como *fanfiction*. En los metaversos, en cambio, la generación de historias es mayormente producida por los usuarios en juegos de rol.

La sensación de implementar una voluntad propia es clave en el proceso de producción de identidades, emociones y afectos en estos sitios, en donde surgen territorialidades vinculadas a geografías especulativas. La sensación de lugar en los videojuegos, metaversos y entornos virtuales es tan importante como el diseño de avatares, la construcción narrativa y la agencia del jugador para generar experiencias significativas.

Existe una estrecha relación entre el terreno y la exploración, y cómo la topografía influye en la disponibilidad y el desarrollo de los recursos, la construcción de edificios, el movimiento, la ofensiva y la defensa. En algunos casos, los mapas brindan un contexto más amplio para rastrear y explicar lo que sucede a nivel del terreno, así como para navegar entre diferentes espacios. En otros, el mapa

es el espacio central del juego y el elemento del terreno es periférico”. (Donnelly, 2020)

Esta espacialidad forma parte del mundo del juego en cuanto elemento de diseño, pero también constituye una práctica social cuando genera imaginarios y representaciones culturales.<sup>8</sup>

El aprendizaje de herramientas tecnológicas e intercambio de conocimientos culturales en un grupo de jugadores, como la comunidad The Nameless que participó en este proyecto, es clave para la experiencia de un videojuego. Según Abbie Hartman, Rowan Tulloch y Helen Young, James Paul Gee “argumenta que el proceso de aprendizaje en los juegos no solo ocurre en el momento del juego, sino que continúa más allá de sus límites y tiene lugar a través del mundo real y las comunidades digitales y los espacios que rodean el juego, a los que denomina “espacios de afinidad” (Gee, 2004, p. 76). Un espacio de afinidad es un entorno donde tiene lugar el aprendizaje informal. Los espacios de afinidad de esta comunidad se encuentran al interior de Second Life, pero también en aplicaciones como Discord o Flickr.

Un ejercicio interesante consistió en invitarles a crear *outfits*, o utilizar *outfits* ya creados, basándose en su experiencia e

---

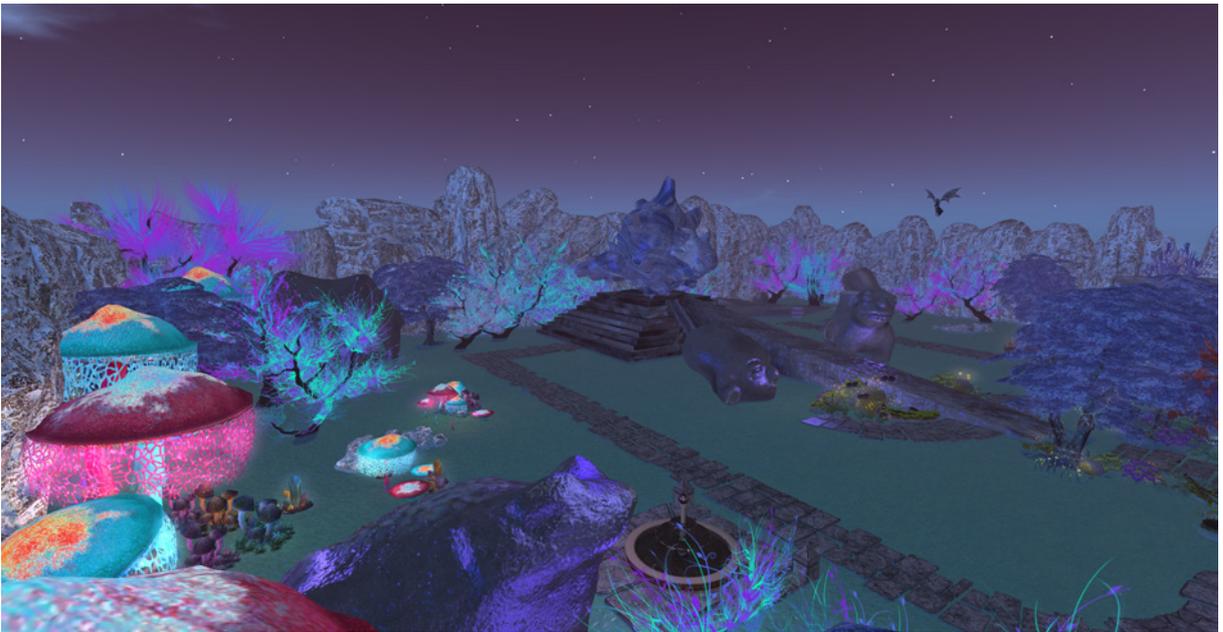
8 Utilizamos el concepto de representación de Stuart Hall descrito en “El trabajo de la representación” (1997), publicado en *Sin Garantías. Trayectorias de problemáticas en Estudios Culturales* (2010). Para este autor, la representación es “práctica de sentido que se articula a través de un lenguaje, que tiene una dimensión material y se produce en el marco de una colectividad que comparte una misma cultura. La representación constituye una producción de conocimiento enmarcada en el orden de un discurso, y atravesada por cuestiones de saber/poder que operan en los cuerpos de los sujetos. Los sujetos de la representación son producidos por el discurso, y, por lo tanto, asumen las posiciones que éste les otorga epistemológicamente” (Valdez, 2019).

interpretación del sitio, los cuales se pueden observar en la serie fotográfica *En medio del lago: Sobrevivientes*. Sus diseños reflejaban sus propios imaginarios de fantasía y ciencia ficción. Ari Yun, integrante de esta comunidad, realizó fotografías de retrato de los avatares, las imágenes fueron presentadas en la exposición del MUCE bajo el título de *Sobrevivientes*. La creación de *outfits* en Second Life es una de las posibilidades creativas más explotadas por los usuarios, en donde la agencia de los jugadores se expresa en la búsqueda de ítems, que comprende el conocimiento de tiendas y creadores tanto como el tiempo invertido en ello para poder producir diseños personalizados, cuyo detallismo manifiesta una creatividad visual, pero también aspectos sociales como la expresión identitaria, la relevancia estética en términos de diseño de modas, la sofisticación y distinción que se puede alcanzar en un grupo social determinado, así como la inversión económica. El sitio no estuvo abierto durante mucho tiempo y esto limitó la posibilidad de estudiar etnográficamente o sociológicamente las prácticas creativas y de apropiación del lugar.<sup>9</sup> Las fotos capturadas allí luego ingresaron en otro espacio de afinidad, modo *offline*, que fue el museo, en donde el público estudiantil interactuó con las imágenes (figura 20y 21).

Con el fin de reflejar la experiencia contemplativa del entorno se realizaron fotografías paisajísticas que fueron impresas en formatos grandes para la exposición en el museo. En ellas se observa el diseño del lugar y la ambientación con énfasis en las

---

9 Esta decisión fue considerada por la experiencia de pertenencia a esta comunidad desarrollada por quien suscribe este artículo. Por una posición ética, se ha preferido obviar un ejercicio de autoetnografía, ya que no contribuye al sentido de esta investigación.



*Figura 20.* Ana Rosa Valdez. En medio del lago: Paisajes I y II. 2023. Fotografía digital

(Programa: Firestorm Viewer).

Modelos 3D: David Chafra, Emilio Vargas, Erick Reinoso, Fausto Soria, Grace Peñafiel, Jhonny Pucachaqui, Joana Quizhpe, Zayde Andrade (estudiantes de Computación Gráfica UCE). Asesoría técnica: Luis Felipe Borja (director de la Carrera de Computación Gráfica UCE), Pablo Quelal y David Miranda (MAAS). Texturización para Second Life: Fausto Soria, Juan Ángel Jácome. Construcción en Second Life: Ana Rosa Valdez. Asesoría de artes visuales: Christian Villavicencio (docente Escuela de Artes Visuales, UArtes) y Juan Carlos León.



*Figura 21.* Ana Rosa Valdez. En medio del lago: Paisajes I y II. 2023. Fotografía digital (Programa: Firestorm Viewer).

representaciones de los objetos prehispánicos.

En este proyecto, la idea general de una geografía especulativa se basó en los territorios imaginarios que aparecen en obras de ficción especulativa y en el propio metaverso de Second Life, pero también en la imaginación de un futuro postapocalíptico que expresa nuestras visiones del presente y la realidad que vivimos. Según Lelia Pérez (2016),

en Second Life, esa superposición de lo real y lo ficcional se dibuja en tensiones y por momentos se desdibuja en borramientos que intentan quizás superar esas diferencias y generar más bien un espacio de continuidades entre lo físico y lo digital, lo real y lo ficticio.

Esta continuidad ocurre principalmente por los intercambios culturales y prácticas sociales que afectan la vida real (emociones, afectos y modos de ver el mundo) de las personas de una comunidad virtual.

La ficción especulativa se convirtió en un terreno fértil para la creatividad en el laboratorio curatorial con estudiantes de Computación Gráfica, precisamente por la complejidad narrativa de los géneros de fantasía y ciencia ficción, que permiten elaborar nuevas ideas e historias derivadas con la intención de ampliar y profundizar en los relatos, personajes y geografías creadas en obras originales (Scolari, 2013). De esa manera, la historia de Asherah funcionó como una premisa narrativa, abierta y flexible, más que como un relato finito e impermeable.

El interés específico en la geografía que tuvimos en este proyecto tuvo como referente las ideas de Elzbieta Rybicka (2008) sobre el viraje espacial en la

literatura contemporánea: En el terreno de la geografía, una consecuencia del viraje cultural fue la evolución de la geografía humanística hacia la geografía cultural, a la primera la une, en verdad, el reconocimiento de la mediación cultural como marco fundamental de la experiencia del espacio, pero la distingue de ella el énfasis decididamente mayor que pone en las cuestiones [...] de raza, clase y *gender*, de la sensibilidad al problema del poder y la violencia simbólica y a la política de la representación [...] La cuestión fundamental que plantea la nueva geografía cultural: de qué modo la cultura le confiere significado a los lugares y espacios, concierne también a las prácticas de investigaciones literarias. (p. 193)

Podríamos añadir que también les compete a las investigaciones artísticas interdisciplinarias. Según la autora, el pensamiento actual sobre el espacio después del viraje cultural está caracterizado por ciertas tendencias, de las cuales podemos considerar las siguientes en el marco de este estudio:

- 2) una aprehensión no esencialista, sino dinámica, del espacio como configuración de variables o espacio de tránsito, no-lugar;
- 3) la unión de la espacialidad con la temporalidad;
- 4) el regreso de la categoría de lugar y, de lo que sigue de ello, la puesta en relieve de los parámetros locales y regionales, pero también

otros (sexuales, étnicos, de clase, culturales), de investigador, el escritor o las prácticas artísticas, así como las oposiciones local-global ligadas a esa problematización;

5) un interés particular por los espacios híbridos, las heterotopías y las zonas;

6) un desplazamiento de la perspectiva de la ontología a la ideología, de la mimesis a la pragmática del poder sobre el espacio; de la mitificación universal a la violencia simbólica, de la poética del espacio a la política del lugar”;

7) la convicción de que la literatura performativamente instituye, crea y confiere significado al espacio [lo cual podemos extender a las artes visuales]. (Rybicka, (2008, p. 195-196)

Fue particularmente complejo evitar la fascinación que el entorno virtual de *En medio del lago* produjo en personas que consumimos obras de ficción especulativa con cierta regularidad y afición. De algún modo, queríamos imaginar un futuro en donde pervive el pasado prehispánico, representado en la pirámide de Cochasquí y en los objetos arqueológicos; pero, a la vez, quisimos evitar una banalización de estos referentes, como suele ocurrir en las historias creadas por las industrias de los videojuegos a nivel mundial, tanto como el extractivismo cultural, sin renunciar por ello a una soberanía postnacional de la imaginación basada en territorios.

## Reconstrucción y sospecha

La presentación del proyecto *En medio del lago* en la exposición “Las tierras sin nombre” en el MUCE podría describirse como un ejercicio doble de *reconstrucción y sospecha*, siguiendo las ideas contenidas en la guía para la interpretación hermenéutica de videojuegos desarrollada por Michał Kłosiński (2022). Sobre la *reconstrucción*, el autor menciona:

¿Cómo se producen los significados en el juego? El método hermenéutico básico es la reconstrucción de los nexos causales y de significado, que es inseparable de los procedimientos analíticos y debe basarse en sus hallazgos. Reconstruir el nexo de significados (Mantzavinos, 2005, p. 132) es identificar y describir con precisión diversas conexiones dentro y fuera de nuestro juego.

Mostrar esta propuesta en el museo fue un trabajo de interpretación curatorial que demandó mecanismos específicos para reconstruir el sentido del mismo y evitar una traducción literal, como colocar una computadora para que el público pueda acceder a Second Life y tener una experiencia de usuario condicionada por las restricciones de tiempo, confort y accesibilidad propias del espacio museal, que difícilmente podría compararse con la experiencia en casa.

La reconstrucción consiste en dar sentido al juego, sus contextos y elementos: tanto individualmente como como sistema. Esto significa que la reconstrucción requiere datos en forma de capturas de pantalla,

grabaciones, recorridos, los objetos que nos interesan, los diálogos a los que hacemos referencia, las rutas que tomamos, la mecánica que usamos y las coordenadas del mundo digital que habitamos. (Kłosiński, 2022)

Seguimos este método para presentar el proyecto a través de un video producido con capturas de pantalla filmadas en Second Life, fotografías tomadas con el programa Black Dragon y una bitácora en donde incluimos toda la información sobre los procesos de creación, diseño y producción, así como los referentes culturales de videojuegos y obras de ficción especulativa sobre los cuales dialogamos en el laboratorio con los estudiantes.

Con respecto a la *sospecha*, Kłosiński (2022) expresa:

En la tradición hermenéutica, la sospecha es el reverso de la reconstrucción. En este modo de interpretación, formulamos hipótesis sobre los significados ocultos de nuestro juego. Si creemos que hay una agenda oculta, nuestras sospechas pueden ser políticas, ideológicas, económicas, sociales, etc. Sospechar un juego es buscar verdades más allá de las representaciones. (Pötzsch y Šisler, 2019, p. 5)

Este método requiere un enfoque “inseparable de la crítica entendida como una constatación del significado del juego en cuestión. En este sentido, la sospecha hace que la interpretación se centre en el juego como herramienta ideológica, práctica inconsciente, dispositivo de manipulación, etc.” (Kłosiński, 2022). Esta idea nos llevó a tomar distancia del trabajo

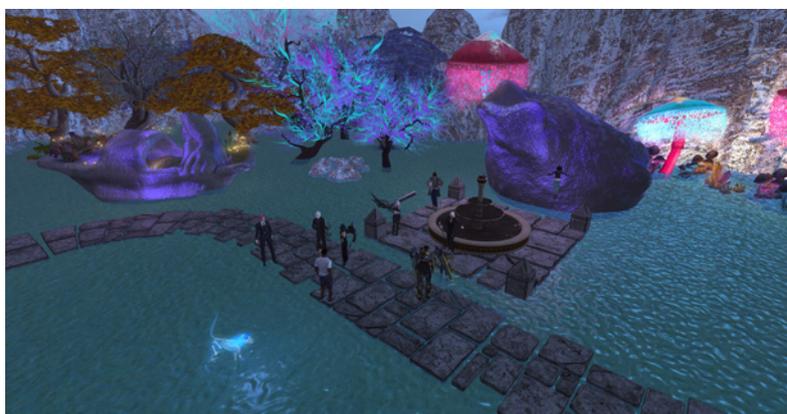
realizado inicialmente, llevándonos a considerar el tratamiento curatorial y artístico dado a los objetos arqueológicos, especialmente su inscripción en un marco narrativo como el mencionado, que tenía la intención de interpretar las piezas en el contexto de una geografía especulativa creada en Second Life.

Aunque podría pensarse que, por su visualidad y los medios utilizados, este proyecto representa una ruptura con el relato museal de la colección del MAAS<sup>10</sup> (basado en la arqueología y la historia), podemos decir que más bien despliega una prolongación de esa narración, quizás crítica, pues esta funciona como un punto de partida para la especulación, la imaginación y la creatividad. Las piezas fueron escogidas intuitivamente por los estudiantes, considerando las complejidades del modelado 3D de carácter orgánico; es decir, no se establecieron otros parámetros de índole museológica o histórica con el fin de desarrollar un ejercicio de especulación en torno a los objetos, considerando principalmente su morfología y un interés estético y visual. El levantamiento de información sobre las mismas ocurrió en un momento posterior.

Según Emilio Vargas, sus ideas sobre las piezas prehispánicas cambiaron “porque antes de seleccionarlas, yo tenía cierta visión o idea de por qué estas culturas las fabricaban, pero una vez conocida la historia más a fondo, o las razones de por qué las hacían de esa forma o con ciertas siluetas, efectivamente cambió mi

---

10 El relato museológico del MAAS fue planteado por Holger Jara para la exposición permanente de piezas de la colección de arqueología y craneología a la que los estudiantes, y el público en general, han podido acceder hasta el momento. Actualmente, el guion se encuentra en proceso de renovación con el objetivo de crear una nueva muestra permanente que podrá ser inaugurada en 2024.



*Figuras 22, 23, 24, 25.* Ana Rosa Valdez. Fotografías de la inauguración del proyecto “Las tierras sin nombre” en Second Life. 2 de marzo de 2023, de 18h00 a 21h00.



*Figuras 26.* Ana Rosa Valdez. Fotografías de la inauguración del proyecto “Las tierras sin nombre” en Second Life. 2 de marzo de 2023, de 18h00 a 21h00.

perspectiva hacia estas culturas”. La experiencia del modelado tridimensional de las piezas fue determinante: “Influyó el hecho de que las piezas no sean «perfectas», porque al modelar se espera que la figura sea simétrica o que no tenga fallos, pero estas al ser piezas antiguas, tal vez incluso con zonas quebradas o partes faltantes, hacen que el proceso de modelado sea un reto al tratar de ser fiel al original, incluidos dichos «fallos», puesto que eso también diferenciaba la fabricación propia de estas culturas”. Pero su percepción del pasado prehispánico no se modificó completamente “porque al tratarse también de un mundo fantástico, me gustó la idea de creer que estas piezas fueron encontradas luego de muchos años, manteniendo la idea de lo que alguna vez fue el pasado de un mundo que se perdió” (E. Vargas, comunicación personal, 5 de agosto de 2023).<sup>11</sup>

Grace Peñafiel menciona: “Al inicio de este proyecto, cuando observé las piezas arqueológicas que seleccioné, mi comprensión se limitaba a lo que podía percibir a simple vista y al contexto general que tenía sobre ellas. Sin embargo, a medida que adquiría más información, me encontré con detalles sorprendentes que no eran evidentes inicialmente. Fue en este punto que mi perspectiva comenzó a cambiar drásticamente. Al obtener un mayor conocimiento sobre las técnicas de fabricación que se utilizaron para crear estas piezas y al observar de cerca las formas elaboradas y los detalles minuciosos, pude apreciar la habilidad artística y el conocimiento técnico que las civilizaciones prehispánicas poseían. Además, conocer su uso y significado en esa época resultó ser sorprendentemente revelador, ya que cada una de ellas cuenta una historia diferente”.

---

#### El interés en conocer las culturas

---

pertenece al SIMYH de la UCE.

<sup>11</sup> Considerando su experiencia en “Las tierras sin nombre”, actualmente el estudiante desarrolla su proyecto de tesis de licenciatura vinculado a la noción de geografías especulativas; su objeto de estudio serán piezas del Museo de la Biodiversidad (MuBio) que

precolombinas también fue compartido por Erik Reinoso: “Nunca tuve realmente un interés en las culturas prehispánicas, pero gracias a este proyecto tuve la oportunidad de ingresar al museo, ponerme en directo contacto con las piezas y pasar horas observándolas, desde todos los ángulos y apreciando cada color y detalle en el transcurso del modelado. Eso de alguna forma despertó en mí una curiosidad, tanto así que recientemente visité por mi cuenta el Museo Casa del Alabado, donde amplí mi conocimiento sobre estas culturas ancestrales” (E. Reinoso, comunicación personal, 6 de agosto de 2023) (figuras 20 a 24).<sup>12</sup>

Peñañiel considera que este proyecto “representa un aporte significativo para la interpretación de la historia. La experiencia en el metaverso con las piezas arqueológicas genera un impacto profundo en la percepción de su significado y relevancia histórica. La oportunidad de explorar estas piezas de una manera virtual ha posibilitado un análisis más detallado y minucioso. Al poder observar cada rasgo y marca con mayor cercanía, se revelan detalles que podrían haber pasado desapercibidos de otra manera. Esta experiencia nos lleva más allá de una mera observación superficial, permitiendo apreciar cada pieza y la intención detrás de su creación”.<sup>13</sup>

---

12 Gracias a su participación en el proyecto, Erik Reinoso utilizará el concepto de geografías especulativas en su tesis de licenciatura en Computación Gráfica, en donde utilizará bienes de historia natural del Museo de la Biodiversidad del SIMYH para crear una representación de la selva amazónica por medio de un entorno inmersivo de realidad virtual.

13 Al igual que Vargas y Reinoso, Grace Peñañiel realizará su tesis de licenciatura en Computación Gráfica basada en piezas del MAAS, utilizando ideas sobre las geografías especulativas del proyecto “Las tierras sin nombre”. “Mi experiencia en este proyecto ejerció una influencia profunda en mi elección de

*En medio del lago* establece una continuidad narrativa con respecto a la historia del pasado prehispánico a través de la idea de la permanencia de los objetos como representaciones culturales en el entorno que Asherah encuentra en su búsqueda del pasado de la civilización humana. Una búsqueda que, de cierta manera, trasciende el problema de la identidad cultural ecuatoriana o latinoamericana, replanteándolo como un problema en términos de especie, que involucra no sólo el factor humano, sino también ecológico. Las preguntas que Ash formula sobre su propia identidad y la de sus antepasados conecta con dos momentos históricos que el público (de Ecuador y, en menor medida, de América Latina) puede reconocer: el primero es el pasado prehispánico, sugerido por la presencia de las piezas arqueológicas y la pirámide de Cochasquí; el segundo, un tiempo incierto en el que ese entorno fue construido teniendo como referencia el primero. Ash pertenece a un tercer momento del cual no se ofrece información precisa, sólo es posible especular sobre la temporalidad de su existencia, creando asociaciones de referentes culturales diversos para comprender cuándo ocurre su historia personal. Por lo tanto, la continuidad de las representaciones prehispánicas no sólo opera diacrónicamente, sino, sobre todo, en el eje sincrónico de estos signos, es decir, como asociación de significados culturales, y como metáfora posible de una identidad que trata de dibujarse en la escasez o ausencia de información sobre el pasado, razón

---

llevar a cabo mi proyecto de tesis. Este proyecto no solo abrió una ventana hacia una comprensión más allá de la superficie de un objeto, sino que también desató un proceso de autodescubrimiento y desarrollo. Fue a través de este proyecto que mis habilidades en fotogrametría encontraron un terreno fértil para crecer y evolucionar, permitiéndome dar vida a estas piezas de una manera trascendente en la representación visual”.



*Figuras 27, 28, 29, 30.* Ana Rosa Valdez. Fotografías de la inauguración del proyecto “Las tierras sin nombre” en Second Life. 2 de marzo de 2023, de 18h00 a 21h00.

por la cual la ficción permite aproximarse, especulativamente, a una verdad histórica.

### **Ficción y verdad histórica**

Las ideas expresadas anteriormente nos llevan a preguntarnos por la relación entre ficción, historia y verdad en este proyecto.

La interpretación de los objetos prehispánicos que suscita *En medio del lago* está basada en aspectos visuales como su representación, forma estética y características morfológicas que les otorgan una cierta capacidad para moverse entre distintos escenarios culturales: el contexto de origen, el contexto especializado del campo arqueológico disciplinar, el contexto histórico en que se inscriben las culturas precolombinas, el contexto museal universitario, el contexto sociocultural de los estudiantes y equipo de trabajo, el contexto virtual e inmersivo de Second Life y los contextos socioculturales del público, conformado mayoritariamente por estudiantes de la UCE. El desplazamiento de las representaciones en estos contextos se produce en tensión y traslapamiento, esto resulta fundamental para interpretarlas.

Jonne Arjoranta (2022) desarrolla una aproximación hermenéutica de los videojuegos, entendiéndose como objetos culturales.

Si la *hermenéutica del tiempo real* constituye los procesos interpretativos necesarios para cumplir la condición del juego, *la hermenéutica del juego* son los procesos de tratar de entender los juegos como objetos culturales. La hermenéutica en tiempo real describe procesos fenomenológicos, mientras

que la hermenéutica de juegos está más cerca del sentido clásico de la hermenéutica como interpretación de «textos».

Aunque existe una diferencia sustancial con respecto a la experiencia de mundo abierto y creativo que representa un metaverso como Second Life, el concepto de hermenéutica de juegos pone en perspectiva la reflexión sobre los aspectos culturales de dicha experiencia. Interpretar el pasado prehispánico en el entorno de *En medio del lago* es posible si se poseen referentes culturales sobre el mismo, los cuales pueden venir de nuestra formación en historia dentro de la educación primaria y secundaria en Ecuador y América Latina, de los rituales conmemorativos y cívicos, de la información que circula por la historia pública, entre otros. No obstante, esos referentes pueden venir también de imaginarios del pasado ancestral de la humanidad que trasciende civilizaciones, geografías y temporalidades, que se han constituido en los paisajes mediáticos globales, tal y como los define Appadurai, entre los cuales las industrias culturales enfocadas en los videojuegos tienen un rol importante durante este siglo.

Para Arjoranta (2022), son las comunidades y los medios de comunicación que rodean el juego quienes producen una valoración sobre el mismo: “Es solo por medio de una comprensión cultural compartida de algún contexto temporal y cultural específico que las interpretaciones tienen sentido”. En este proceso los *prejuicios* del intérprete (concepciones preexistentes) adquieren relevancia. Una interpretación exitosa es una *fusión de horizontes* (Gadamer, 2004, p. 305), que significa combinar nuestros *prejuicios* con

el contexto cultural del objeto de interpretación (Arjoranta, 2022).

Los referentes del pasado prehispánico en *En medio del lago* funcionan como “prejuicios” que nos permiten enfrentarnos a un nuevo relato y generar, así, una nueva interpretación. A diferencia de videojuegos con narrativas basadas en la historia, en Second Life no son los diseñadores, publicistas o desarrolladores quienes determinan las narrativas y visualidades, sino los usuarios; por lo tanto, el rigor histórico no siempre es un criterio para crear escenarios, sino que más bien operan las interpretaciones libres que las personas hacen a partir de sus conocimientos e intereses históricos, propiciando una fusión de horizontes en la experiencia de quienes habitan este metaverso. Aquí entramos en el terreno de la historia pública (figuras 25 a 29).

En este proyecto ciertamente existe un diálogo con la historia, pero no constituye propiamente un relato histórico, sino una ficción especulativa basada en representaciones que han sido narradas previamente, lo que podría significar una transgresión imaginativa de la historia. El proyecto tiene interés histórico y, en ese sentido, puede ser una contribución a la historia pública desde la perspectiva de la interpretación. La historia de *En medio del lago* coloca a Ash frente a una pregunta por el pasado, no se centra en el conocimiento de las piezas prehispánicas que la arqueología y la historia han ofrecido a la academia y a la sociedad en general, sino en lo que las piezas pueden ser en un futuro imaginario. Fue importante la información proporcionada por el arqueólogo Pablo Quelal y el conservador David Miranda (MAAS) para situar estos objetos y recordarnos en qué relato histórico

han sido inscritos; pero, a la vez, no queríamos restringir las posibilidades interpretativas de las piezas en esa narración histórica. Lo que planteamos, más bien, es una pregunta estética y cultural en torno a su dimensión sensible, sus representaciones especulativas en un metaverso, sus materialidades examinadas en procesos de modelado 3D y su capacidad de agencia no humana. Estas interrogantes abren una discusión desde la perspectiva de la historia pública, considerando que este proyecto forma parte de un interés del MUCE en la producción de conocimientos por parte de las comunidades universitarias, en las orillas de la formalidad académica de los campos disciplinares de la historia y la arqueología.

Para Abbie, Tulloch y Young (2021),

dentro de un discurso de historia pública, no solo debemos preguntarnos qué enseña un juego sobre el pasado, sino también qué dice sobre el presente que se está produciendo y popularizando esta narrativa histórica particular; y ¿qué otras narrativas son posibles? [...] La pregunta para los historiadores públicos no es si los juegos con contenido histórico deben considerarse historia pública, pues ya están operando en este rol, sino que debería ser: ¿cómo se puede transmitir una narrativa o experiencia informada y sofisticada a través de este medio?

Siguiendo estas ideas, en la exposición y libro de “Las tierras sin nombre”, consideramos fundamental incluir información precisa sobre las piezas arqueológicas, elaborada por Pablo Quelal (MAAS) especialmente para este proyecto. Esta decisión curatorial permitió efectivamente *jugar* con las piezas y generar

aproximaciones especulativas sin detrimento del conocimiento arqueológico e histórico de las mismas.

Sin embargo, es posible observar este ejercicio con sospecha, sobre todo con respecto al consumo cultural en un metaverso en donde prima el juego social, la creatividad estética y el entretenimiento. En el transcurso del proyecto, tuvimos presente algunos peligros: el turismo epistemológico, que no considera las particularidades, genealogías y tradiciones de los procesos de construcción del conocimiento; la pérdida de la profundidad de la obra artística, planteada por Frederic Jameson (1991) al caracterizar el posmodernismo, y que podríamos extender a los videojuegos y metaversos; y el debilitamiento de la historicidad, referido por el mismo autor, que representa una visión esquizofrénica del mundo, en donde lo heterogéneo, lo fragmentario y lo aleatorio convergen en la forma del pastiche. Pero decidimos enfrentar estos riesgos considerando que la mediación educativa en las prácticas curatoriales y museales hoy en día resulta apremiante para generar conocimientos sobre el pasado que sean capaces de abrazar el disenso como posibilidad de cuestionar los discursos institucionales; que el papel de la historia en la actualidad no es producir relatos unívocos, categóricos o incuestionables, fundados unilateralmente en el criterio de la autoridad académica, sino plausibles, precarios y abiertos a constantes replanteamientos y reinterpretaciones; que eludimos deliberadamente la idea de crear una simulación del pasado prehispánico para dar lugar a una ficción especulativa incierta y flexible; que el uso de las representaciones del pasado en metaversos y videojuegos no es potencialmente realizable, sino que está

sucediendo desde hace varios años e involucra a las comunidades estudiantiles universitarias de forma social, emocional y afectiva; y, finalmente, que la relación entre historia y verdad en este proyecto está mediada por la ficción especulativa.

Eve Stirling y Jamie Wood (2021) tienen una visión similar:

En lugar de ver los videojuegos históricos como deficientes en relación con el conocimiento «verdadero» sobre el pasado que está presente en monografías y artículos académicos, un creciente cuerpo de literatura está explorando las diversas formas en que los videojuegos representan la historia e incluso construyen dicho conocimiento para los jugadores.

El desafío aquí es disputar un lugar en esas experiencias desde las prácticas curatoriales y educativas en espacios sociales como el museo, no sólo someterlas al estudio de las ciencias sociales y humanas.

En este punto la historia pública juega un papel notable. Consideremos, siguiendo a Ricoeur (2000) que

el problema de la representación del pasado por los historiadores puede enunciarse en términos de un pacto tácito que se establece entre el lector del texto histórico y el autor. El primero espera que se le proponga un «relato verdadero» y no una ficción. El segundo tiene entre manos el problema de saber si la escritura de la historia puede respetar ese pacto, cómo puede hacerlo y hasta qué punto. (p. 734)



Figura 30. *En medio del lago*. Cortometraje de ficción (captura de pantalla). 2023.

Lo que espera el espectador de un proyecto artístico basado en la historia se inclina más hacia el terreno de la ficción, pero ello no implica necesariamente un rechazo a la veracidad de los contenidos. Existe una diferencia ontológica entre la historia y la ficción justamente por la búsqueda de verdad,<sup>14</sup> en donde el historiador se enfrenta a las huellas de esos acontecimientos para analizarlos, interpretarlos y producir, así, un relato verdadero.

Pero la cuestión de la verdad no sólo es primordial para la historia, sino también para la ficción. De acuerdo con Juan José Saer (2014), verdad y ficción no son categorías

contrapuestas. Según este escritor, se escriben ficciones no para eludir el rigor del tratamiento de la verdad, sino para poner en evidencia que

el tratamiento limitado a lo verificable implica una reducción abusiva y un empobrecimiento. Al dar un salto hacia lo inverificable, la ficción multiplica al infinito las posibilidades de tratamiento. No vuelve la espalda a una supuesta realidad objetiva: muy por el contrario, se sumerge en su turbulencia, desdeñando la actitud ingenua que consiste en pretender saber de antemano cómo esa realidad está hecha. (p. 11)

En el proyecto *En medio del lago* la ficción especulativa emerge como una forma de aproximarnos a los discursos de verdad producidos en los relatos históricos sobre el

---

14 Para Ricoeur, "... la historia —la historiografía— es un tipo de relato, un relato verdadero en comparación con los relatos míticos o con los relatos ficticios, como epopeyas, dramas, tragedias, novelas, novelas cortas, y ya que, por otra parte, la historia se refiere a las acciones de los hombres en el pasado" (2002, p. 163).

pasado prehispánico, sobre todo aquellos cuyo fin ha sido interpretar el legado de las culturas precolombinas como fundamento esencial de la identidad ecuatoriana y latinoamericana. Este acercamiento ocurre en el terreno del juego, en donde se despliega la potencia del tiempo de lo extraordinario, como lo concibe Bolívar Echeverría (2010 [2001]), es decir, como un instante en el que se suspenden las certezas y los espacios seguros de la vida cotidiana de las personas, un momento excepcional de la existencia innovadora, un corte temporal que nos demanda dar sentido a lo azaroso, contingente e inquietante de la experiencia humana. Una fisura que, en este caso, compromete la realidad física, en donde desarrollamos la mayor parte de nuestras actividades diarias, tanto como las realidades virtuales que hemos comenzado a habitar con mayor intensidad en un mundo postpandémico. La creatividad basada en nuevos medios, como los entornos inmersivos, exige el uso crítico de los mismos para concebir el juego más allá del entretenimiento. La historia pública basada en videojuegos y metaversos puede ofrecer herramientas útiles para abrir espacios colaborativos y de reflexión en los museos universitarios, como en otros espacios sociales, centrándose en la experiencia de los estudiantes, a quienes podemos considerar como colegas en una labor que, de otro modo, carecería de sentido (figura 30).

## Referencias bibliográficas

- Appadurai, A. (2002). “Disyunción y diferencia en la economía cultural global”. *Criterios. Revista Internacional de Teoría de la literatura y las artes, estética y culturología*, No. 33. La Habana: Centro Cultural Criterios.
- Apperley, T.; Clemens, J. (2016). “The Biopolitics of Gaming. Avatar-Player SelfReflexivity in Assassin’s Creed II”. *The Play Versus Story Divide in Game Studies. Critical Essays*, Matthew Whilhelm Kapell, ed. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers
- Arjoranta, J. (2022, agosto). “How are Games Interpreted? Hermeneutics for Game Studies”. *Games Studies, the international journal of computer game research*, volume 22, issue 3. ISSN:1604-7982. [https://gamestudies.org/2203/articles/arjoranta\\_how\\_are\\_games\\_interpreted](https://gamestudies.org/2203/articles/arjoranta_how_are_games_interpreted)
- Augé, M. (1993). “El lugar antropológico” y “De los lugares a los no lugares”. *Los "no lugares", espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*, pp. 49-118. Barcelona: Gedisa.
- Benjamin, W. (2008). *Tesis sobre la historia y otros fragmentos*; Bolívar Echeverría, ed. México DF: Universidad Autónoma de la Ciudad de México, Editorial Ítaca.

- Donnelly, F.P. (2020). "The role of Geography in video games". At these coordinates. Dispatches from the Geospatial Data World. <https://atcoordinates.info/2022/01/23/the-role-of-geography-in-video-games/>
- Echeverría, B. (2010 [2001]). "El juego, la fiesta y el arte". *Definición de la cultura*, pp. 199-207. México D.F.: Editorial Itaca, Fondo de Cultura Económica, 2010.
- Eng, D. (2020). "What is Player Agency?". University XP Games-Based Learning. <https://www.universityxp.com/blog/2020/8/20/what-is-player-agency>
- Farca, G. (2010-2011). *Narratives in video games*. Augsburg: Universität Augsburg. Frow, John. 2014. *Character and Person*. Oxford: Oxford University Press.
- Frow, J. (2014). *Character and Person*. Oxford: Oxford University Press. Print.
- Hall, S. (2010 [1997]). "El trabajo de la representación". *Sin Garantías. Trayectorias de problemáticas en Estudios Culturales*, pp. 459-496. Universidad Andina Simón Bolívar.
- Hartman, A.; Tulloch, R.; Young, H. (2021, diciembre). "Video Games as Public History: Archives, Empathy and Affinity". *Games Studies*, the international journal of computer game research, volume 21, issue 4. ISSN:1604-7982. [https://gamestudies.org/2104/articles/hartman\\_tulloch\\_young](https://gamestudies.org/2104/articles/hartman_tulloch_young)
- Gadamer, H.-G. (2004 [1960]). *Truth and Method*. Londres y Nueva York: Continuum.
- Gee, J. P. (2004). *Situated language and learning: A critique of traditional schooling*. Hove: Psychology Press.
- Jameson, Frederic. (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós.
- Kłosiński, M. (2022, abril). "How to Interpret Digital Games? A Hermeneutic Guide in Ten Points, With References and Bibliography". *Games Studies*, the international journal of computer game research, volume 22 issue 2. ISSN:1604-7982. [https://gamestudies.org/2202/articles/gap\\_klosinski](https://gamestudies.org/2202/articles/gap_klosinski)
- Locke, V. (2016). "The power of ludonarrativity. Halo as participatory myth". *The play versus story divide in game studies: Critical essay*, Matthew Wilhelm Kapell, ed. EEUU: McFarland & Compay, Inc, Publishers.
- Pérez, L. (2016). "Entre Second Life y Game of Thrones: Ciertas intersecciones entre virtualidades y modalidades de recepción". IV Congreso Internacional Artes en Cruce: Constelaciones de sentido. Universidad de Buenos Aires. <http://eventosacademicos.filo.uba.ar/index.php/artesencruce/AEIV2016/paper/view/3410>
- Pöttsch, H; Šisler, V. (2019, Enero) "Playing Cultural Memory: Framing

- History in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 38-89: Assassination”. *Games and Culture*, Vol. 14, Issue 1, pp. 3-25.
- Ricoeur, P. (2000). “L’écriture d’ histoire et la représentation du passé”, en *Annales. Histoire, Sciences Sociales*. 55<sup>e</sup> année, N. 4, pp. 731-747. [https://www.persee.fr/doc/AsPDF/ahess\\_0395-2649\\_2000\\_num\\_55\\_4\\_279877.pdf](https://www.persee.fr/doc/AsPDF/ahess_0395-2649_2000_num_55_4_279877.pdf)
- Ricoeur, P. (2002 [1986]). *Del texto a la acción. Ensayos de hermenéutica II*, México: Fondo de Cultura Económica, 2002.
- Rybicka, E. (2008). “De la poética del espacio a la política del lugar. El viraje topográfico en las investigaciones literarias”. *Criterios. Revista Internacional de Teoría de la literatura, las artes y la cultura*, No. 37, pp. 125-142. La Habana: Centro Cultural Criterios.
- Saer, J. (2014). *El concepto de ficción*. Buenos Aires Seix Barral, Los Tres Mundos, Ensayo. ISBN 978-950-731-423-0. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/Libros/jjSaer/Concepto-ficcion.pdf>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Centro Libros PAPP, S.L.U., Grupo Planeta.
- Somerdin, M. (2016). “The Game Debate: Video Games as Innovative Storytelling”, *The Oswald Review: An International Journal of Undergraduate Research and Criticism in the Discipline of English*: Vol. 18 , Article 7. Consultado el 24 de octubre: <https://scholarcommons.sc.edu/tor/vol18/iss1/7>
- Stirling, E.; Wood, J. (2021, mayo). ““Actual history doesn’t take place”: Digital Gaming, Accuracy and Authenticity”. *Games Studies*, the international journal of computer game research, volume 21, issue 1. ISSN:1604-7982. [https://gamestudies.org/2101/articles/stirling\\_wood](https://gamestudies.org/2101/articles/stirling_wood)
- Valdez, A. (2019). “Representaciones de la selva amazónica en el arte contemporáneo del Ecuador: estudio de casos; Selva de Christian Proaño y Anticipación a una ausencia -o Yasuní 2.0- de Paúl Rosero Contreras”. Tesis para la obtención de Maestría en Estudios de la Cultura, mención Artes Visuales, por la Universidad Andina Simón Bolívar. <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/6640>

### Entrevistas

- Grace Peñafiel, comunicación personal, 5 de agosto de 2023.
- Emilio Vargas, comunicación personal, 5 de agosto de 2023.
- Erik Reinoso, comunicación personal, 6 de agosto de 2023.