

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Travesía

José Tomás Dávila Ricaurte

Diseño Gráfico Comunicacional

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito

para la obtención del título de

Licenciado en Diseño Gráfico Comunicacional

Quito, 14 de Diciembre de 2024

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

Travesía

José Tomás Dávila Ricaurte

Nombre del profesor, Título académico

Rodrigo Muñoz Valencia, MFA

Quito, 14 de Diciembre de 2024

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos:	José Tomás Dávila Ricaurte
Código:	00342407
Cédula de identidad:	1726979733
Lugar y fecha:	Quito, 14 de Diciembre de 2024

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETheses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETheses>.

RESUMEN

Travesía es una exhibición interactiva que explora la crisis migratoria en la selva del Darién, en la frontera entre Colombia y Panamá. Basado en la vida del joven David, inmigrante venezolano, nos adentramos en el desarrollo de una experiencia interactiva seria basada en la travesía que este tuvo que soportar para poder cruzar la selva. A través de 4 distintos elementos puestos en una exhibición, se busca invitar a los asistentes a reflexionar sobre la crisis migratoria y las experiencias que, día a día, mucha gente tiene que soportar en búsqueda de una mejor vida.

PALABRAS CLAVE: Darién, Migrantes, Crisis Migratoria, Frontera, Selva del Darién, Mejor Futuro.

ABSTRACT

Travesía is an interactive exhibition that explores the migratory crisis in the Darién Gap, on the border between Colombia and Panama. Based on the life of David, a young Venezuelan immigrant, we delve into the development of a serious interactive experience based on the journey he had to endure to cross the jungle. Through 4 distinct elements presented in the exhibition, the aim is to invite attendees to reflect on the migratory crisis and the experiences that many people must endure daily in search of a better life.

KEY WORDS: Darién, Migrants, Migrant Crisis, Border, Darién Jungle, Better future.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	5
ABSTRACT.....	6
TABLA DE CONTENIDO.....	7
ÍNDICE DE FIGURAS.....	8
INTRODUCCIÓN	9
Desarrollo del Tema.....	11
Oración Problema.....	11
Antecedentes	11
Datos cuantitativos del Problema.....	12
Insights	13
El prototipo y el proyecto.....	14
¿Qué es?	17
¿Cómo funciona?.....	17
¿Para quién es?	18
Propuesta gráfica.....	19
La Exhibición:.....	19
Conclusiones	21
Referencias bibliográficas.....	23
ANEXOS	24

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1. Asset Low Poly Jungle</i>	24
<i>Figura 2. Asset Low Poly Tent.</i>	24
<i>Figura 3. Skybox AI Generator.</i>	24
<i>Figura 4. Guión para video Travesía.</i>	25
<i>Figura 5. Unity Recorder.</i>	27
<i>Figura 6. Infografía Travesía.</i>	28
<i>Figura 7. Instalación Artística Travesía.</i>	29
<i>Figura 8. Experiencia Interactiva Travesía.</i>	29
<i>Figura 9. Video Travesía.</i>	30
<i>Figura 10. Logo Travesía.</i>	30
<i>Figura 11. Paleta Cromática General.</i>	30
<i>Figura 12. Tipografía / Datos Clave de Travesía.</i>	31
<i>Figura 13. Exhibición Travesí</i>	31

INTRODUCCIÓN

Travesía es una exhibición interactiva que fusiona diseño y narrativa con una problemática social relevante y humana. Este proyecto aborda la experiencia de los migrantes que cruzan la selva del Darién, en la frontera entre Colombia y Panamá, una de las rutas más peligrosas para quienes buscan un futuro mejor. A través de diversas estaciones, Travesía no solo muestra los desafíos físicos y emocionales que enfrentan los migrantes, sino que destaca que este cruce es solo el inicio de un recorrido aún más largo a través de cinco países, hasta llegar a los Estados Unidos.

El objetivo principal de Travesía es generar empatía y conciencia, utilizando herramientas del diseño interactivo y el storytelling. El proyecto busca conectar emocionalmente con personas de todas las edades, invitándonos a explorar este fenómeno migratorio desde diferentes perspectivas.

La exhibición cuenta con tres elementos principales:

1. **La estación del videojuego:** Aquí, los asistentes pueden probar el demo del videojuego, que simula la experiencia de cruzar la selva del Darién desde la perspectiva de David, un joven venezolano de 21 años. El jugador explora un escenario que refleja los peligros y desafíos que los migrantes enfrentan en la vida real.
2. **La estación del video narrativo:** Este video, grabado dentro del demo del juego, narra la historia de David y su travesía por el Darién. Mediante una narrativa emocional e inmersiva, se destaca que cruzar el Darién no es el final, sino el comienzo de una serie de retos que los migrantes deben superar en su camino hacia una nueva vida.
3. **La estación informativa y la instalación artística:** La infografía detalla el recorrido migratorio por el Darién, mostrando los peligros y datos relevantes de esta crisis

humanitaria. Esta pieza se complementa con una instalación artística que simula una escena comúnmente narrada por los migrantes: una carpa en la selva, acompañada de elementos que transportan al espectador al ambiente del Darién.

En conjunto, Travesía es una experiencia interactiva que busca informar y sensibilizar, recordando que estas travesías están llenas de resiliencia, miedo, esperanza y el deseo de una vida mejor. La exhibición demuestra cómo el diseño puede trascender lo visual para convertirse en una herramienta poderosa que comunica historias humanas y provoca reflexión.

Desarrollo del Tema

La selva del Darién, ubicada en la frontera entre Colombia y Panamá, se ha convertido en un escenario crítico dentro de la actual crisis migratoria. Este paso, conocido por su densa vegetación, su terreno hostil y la falta de infraestructura, representa uno de los tramos más peligrosos para los migrantes que buscan alcanzar nuevas oportunidades. Cada día, miles de personas enfrentan esta travesía, exponiéndose a riesgos extremos que afectan tanto su bienestar físico como psicológico. Estos peligros incluyen el agotamiento, enfermedades, ataques de animales, deshidratación, asaltos e incluso la muerte.

La crisis en el Darién no solo expone la vulnerabilidad de quienes lo cruzan, sino que también evidencia la falta de atención y apoyo hacia estas personas en su búsqueda de una vida mejor. Es en este contexto que Travesía surge como una herramienta para visibilizar esta problemática, buscando educar y generar empatía en el público.

Oración Problema

¿Cómo sensibilizar al público sobre la crisis migratoria en la selva del Darién a través de una experiencia interactiva seria, que transmita la perspectiva personal, emocional y traumática de los migrantes que cruzan esta ruta?

Antecedentes

1. Podcast: ¡No vengan! (BOOM, 2024)

Este podcast/documental en audio es una herramienta innovadora que ayuda a visibilizar esta problemática. “Presentado por la reportera colombiano-americana Natalie Leticia Gallón, donde sigue a un grupo de migrantes de múltiples nacionalidades que atraviesan el Tapón del Darién,

en una peligrosa y extenuante travesía dentro de la jungla entre Colombia y Panamá que se ha convertido en una ruta migratoria para aquellos que intentan llegar por tierra a la anhelada frontera norteamericana.” (BOOM, 2024)

2. Foto libro Darién (Rios, 2024)

Esta foto libro muestra aproximadamente 200 fotografías tomadas a lo largo de los últimos años que “Cuentan lo que he visto durante diferentes trayectos de migrantes en nuestra región. He caminado con ellos la selva, las carreteras y los valles, acompañando y documentando sus jornadas, viendo y oyendo sus historias.” (Rios, 2024). Una herramienta única, que ilustra visualmente todo lo que los migrantes viven durante su trayecto por la selva.

3. ¡Sobreviviendo a la Selva más mortal del mundo! EL TAPÓN DEL DARIÉN (Karter, 2023)

El videoblog de Timmy Karter, un youtuber griego que documenta su experiencia cruzando el Tapón del Darién, tiene un enfoque único e inmersivo. Su decisión de realizar esta travesía como si fuera un migrante más, enfrentando las mismas dificultades y riesgos, proporciona un punto de vista en primera persona que rara vez se documenta con tanto detalle en medios tradicionales.

Datos cuantitativos del Problema

El Darién alberga cerca de 17.000 km cuadrados, siendo la tercera selva más grande de Centroamérica. Con condiciones climáticas extremas, donde llueve entre 200 y 300 días al año. La brecha o camino que los inmigrantes deben cruzar a través de esta tienen una extensión de más de 120 km. (Yates & Pappier, 2023)

La selva del Darién es cruzada anualmente por cerca de 500.000 personas de diversas nacionalidades y edades, de la cual el 25% son niños. Según El Comercio, hasta agosto del 2024 cerca de 285.000 personas han cruzado el Darién (Comercio, 2024). De esta cifra, la mayoría de los inmigrantes provienen de Venezuela, mientras que el resto provienen de diversos países como Colombia, Ecuador, Haití, Cuba e incluso, inmigrantes provenientes de países asiáticos y africanos. Según Caitlyn Yates, 253 personas murieron en el Tapón del Darién entre 2018 y 2021 (Yates & Pappier, 2023), cifra que se ha multiplicado en los últimos años, sin embargo, es muy difícil saber la cifra exacta de muertes y desaparecidos, ya que mucha gente muere dentro de la selva, lugar donde es casi imposible sacar su cuerpo y que entre en la estadística.

Según el ACNUR, el 16% de personas que cruzan la selva viajaban con una persona con una enfermedad crítica o crónica. El 17% viajaba con una persona sobreviviente de violencia física y/o sexual. El 10% viajaba con una persona embarazada y/o lactante. Y el 9% era un padre/madre soltero/a que viajaba con sus hijos/as (ACNUR, 2022).

Insights

- Muchos perciben la migración como un acto directo y relativamente sencillo de desplazarse hacia un lugar mejor, sin comprender la extrema dureza del trayecto, especialmente cuando se trata de atravesar territorios como la selva del Darién. La subestimación de la travesía se debe a la falta de información real y de empatía hacia las experiencias vividas por los migrantes. Esta incomprensión puede llevar a una visión simplificada del fenómeno migratorio, enfocándose únicamente en las estadísticas o en la llegada a un destino, sin reflexionar sobre el trauma, el sufrimiento y las pérdidas que conlleva cada paso en la selva. En el video de Timmy Karter, el youtuber entrevista a varias personas las cuales

subestimaron a la selva, y recomendaban a los videntes del video no hacerlo porque no era “cosa simple” (Karter, 2023).

- Para muchas personas, la crisis migratoria y los peligros asociados al cruce del Darién se perciben como un problema lejano y distante, sea por falta de conocimiento o por la desconexión geográfica y emocional con los migrantes. La percepción de la crisis migratoria como algo lejano o ajeno al público en general impide una conexión emocional auténtica con los migrantes, dificultando la empatía y la acción para cambiar las circunstancias. Al presentar la travesía desde una perspectiva más humana, visual y emocional, se pueden transformar estos problemas distantes en realidades inmediatas y cercanas, haciendo que las personas se identifiquen con los migrantes y comprendan mejor los riesgos y desafíos que enfrentan a diario.
- Muchas personas creen que, una vez cruzada la selva del Darién, la travesía migratoria ha terminado, pero en realidad, esto solo marca el comienzo de un viaje mucho más largo y lleno de peligros. El Darién es solo una de las muchas barreras que enfrentan los migrantes, quienes deben continuar su camino a través de varios países. Subestimar el resto de la travesía limita la comprensión de las dificultades continuas que los migrantes enfrentan, dejando de lado los riesgos que persisten mucho después de atravesar la selva.

El prototipo y el proyecto

Este proyecto tiene sus orígenes en un trabajo desarrollado por mí a inicios de 2024 durante la carrera de Diseño de Medios Interactivos, llamado "Smash Cars" (Davila, 2024), este proyecto fue presentado como tesis en dicha carrera y consistía en un videojuego de carreras multijugador competitivo diseñado para dispositivos móviles. En él, los jugadores podían

conectarse y competir entre sí en tiempo real. El desarrollo de Smash Cars se desarrolló utilizando la plataforma Unity.

En agosto del 2024, el juego tomó un giro distinto, adecuándose a un concepto de experiencia interactiva seria, que busca sensibilizar y enseñar sobre las dificultades que enfrentan quienes cruzan el Darién a diario.

Antes de continuar, es importante aclarar el concepto de experiencia interactiva seria (Fuerte, 2018). La propuesta para la exhibición consistió en crear una fase de prueba del videojuego del Darién, donde el usuario tuviera la oportunidad de explorar un mapa, controlar al personaje y visualizar la selva como si estuviera presente en el lugar.

Esta fase de prueba evolucionó hacia una experiencia interactiva seria. En lugar de presentar un videojuego tradicional, que incluiría objetivos claros y pantallas interactivas que llevaran a un final definido, se convirtió en una plataforma cuyo propósito principal es sensibilizar y enseñar sobre las dificultades que enfrentan las personas al cruzar la selva del Darién. Por esta razón, el término experiencia interactiva seria, describe mucho mejor el objetivo del proyecto.

En la fase de prototipado, se utilizó varios recursos dentro del software Unity (software que se utiliza para crear videojuegos). Las mecánicas del jugador fueron importadas desde el proyecto Smash Cars (Davila, 2024). Estas mecánicas permiten dar movilidad al vehículo del jugador, controlar la cámara y que la experiencia sea hasta cierto punto, más interactiva. También se utilizaron diferentes assets, los cuales fueron adquiridos en la tienda de assets de Unity. Estos assets fueron modificados debidamente para que puedan entrar en la narrativa de la experiencia interactiva. El asset “Expedition: Low Poly Jungle” (ver Figura 1) fue utilizado como base para generar el escenario de la selva del Darién. Las modificaciones de este asset se basaron

especialmente en la edición de colores de los árboles, agua, cielo, rocas y hojas. En segundo lugar, se utilizó el asset “Casual Low Poly Tent” (ver Figura 2), el cual fue utilizado para dar vida al campamento militar en Panamá, lugar de llegada de los inmigrantes después de cruzar el Darién. Las modificaciones de este asset se basaron en la manipulación de los colores de las carpas. Por último, se utilizó el asset “Skybox AI Generator” (ver Figura 3), el cual fue utilizado para manipular el cielo del escenario y al mismo tiempo las luces que este produce dentro de la selva.

En segundo lugar, se realizó un video grabado dentro de la experiencia interactiva. Este video adoptó una narrativa que iba de mal a peor. Tratando de mostrar la travesía desde un ángulo profundamente emocional, el objetivo de la narrativa fue transmitir que cruzar el Darién no es el final, si no el principio de un camino lleno de retos que se extiende por cinco países más hasta llegar a Estados Unidos. El video fue realizado en base a un guión (ver Figura 4), en donde se especifican los sonidos, la música, la voz en off y los visuales del mismo. Para grabar el video dentro del juego, se utilizó “Unity Recorder” (ver Figura 5), una herramienta dentro del software que permite manipular las cámaras dentro de la escena y así grabar todas las escenas. Por otro lado, la voz fue gracias a Carlos Beresneide, un compañero originario de Venezuela. Por último, los efectos de sonido y música fueron extraídos de la página web Artlist (Artlist, 2024).

En tercer lugar, para la infografía se pretendió mostrar la ruta más recorrida del Darién (ACNUR, 2022). En esta infografía, se muestra como la ruta pasa por Necoclí, Acandí o Capurganá, Come Gallina, Bajo Chiquito y Metetí (ver Figura 6). En la señalización de esta ruta se muestran iconos los cuales están definidos en dos cuadros en la parte de abajo de la infografía. Los cuales definen los riesgos que existen en la Selva del Darién y así mismo, los métodos de transporte utilizados en esta travesía. También en la parte superior, se muestran datos clave sobre

la selva del Darién, de los cuales se habló antes. El mapá mostrado en cual es la base de toda esta infografía, pretende demostrar un mapa topográfico de esta región. Por último, en la parte de abajo se muestra un gran triangulo color negro y un recuadro. Este triángulo es la base en donde va pegada una carpa, la cual pertenece al elemento de la instalación artística y este recuadro tiene el objetivo de explicar a las personas que pasen por la exhibición la finalidad de esta instalación.

En último lugar, la instalación artística, donde se pretendió mostrar la huella humana dentro de la selva (ver Figura 7). Se utilizó una carpa, un botellón de agua, latas de atún, botas de lodo y ropa doblada. La instalación busca materializar la dureza del contexto que viven los migrantes, conectando de forma más tangible con su realidad.

¿Qué es?

El proyecto, titulado Travesía, propone una manera distinta de crear conciencia sobre la crisis migratoria en la Selva del Darién. A través de 4 elementos, cada uno diseñado para sumergir al público en la complejidad de la crisis, el objetivo es generar empatía, informar y permitir que las personas experimenten y comprendan lo que muchas personas enfrentan en su día a día.

¿Cómo funciona?

Travesía funciona como una plataforma para narrar historias humanas, impactar emociones y provocar reflexión sobre la crisis migratoria en la Selva del Darién. Para esto, propone 4 distintos elementos en una exhibición interactiva:

1. **La experiencia interactiva seria** (ver Figura 8): El jugador experimenta el viaje a través de los ojos de David, un joven venezolano de 21 años. David representa a millones de personas que enfrentan no sólo los peligros físicos del Darién sino también los traumas psicológicos que vienen con la incertidumbre, el miedo y la pérdida.

2. **El video narrativo** (ver Figura 9): Este video lleva la experiencia un paso más allá, mostrando la travesía desde un ángulo profundamente emocional. El objetivo aquí es transmitir que cruzar el Darién no es el final, sino el inicio de un camino lleno de retos que se extiende por cinco países más, hasta llegar a los Estados Unidos.
3. **Una infografía** (ver Figura 6): Detalla el camino que los migrantes deben recorrer, los peligros que enfrentan y datos clave sobre la crisis migratoria en esta región. Esta pieza funciona como un recurso informativo y educativo, dando contexto a quienes exploren la exhibición.
4. **La instalación artística** (ver Figura 7): Sirve como una instalación que transporta al público al entorno del Darién. En ella, se puede observar una carpa y otros objetos que simulan el ambiente de la selva, como si se estuviese dentro de ese lugar. La instalación busca materializar la dureza del contexto que viven los migrantes, conectando de forma más tangible con su realidad.

¿Para quién es?

Esta exhibición va dirigida para todos aquellos que busquen comprender y sentir la crisis migratoria del Darién. Creo que es una plataforma innovadora que busca abarcar a personas de todas las edades que sepan comprender que este es un problema global, que aborda a personas de todas las edades. También va dirigida para todos aquellos que son parte de esta crisis y se adentran en estas travesías, para que muchas personas puedan conectar con ellos y hasta cierto punto se crezca la empatía frente a estas personas.

Propuesta gráfica

Logo (ver Figura 10)

Este logo se creó en Adobe Illustrator. A partir de una tipografía sin serifa, se editó cada letra para finalmente crear la simulación de un camino dentro de la palabra Travesía. El nombre del proyecto hace alusión al camino que los inmigrantes toman en la selva del Darién.

Paleta cromática (ver Figura 11)

La paleta cromática se basa en colores neutros pasteles, para poder darle la seriedad que amerita esta crisis.

Tipografía (ver Figura 12)

La tipografía del logotipo fue creada a partir de una sin serifa, mientras que la tipografía para el texto de la infografía se llama Suisse Regular y Suisse Bold.

La Exhibición:

- **Concepto:** El concepto de Travesía radica en explorar y comunicar la experiencia migratoria en la selva del Darién, utilizando el diseño como una herramienta de sensibilización y empatía. La idea surge de la necesidad de dar visibilidad a una de las crisis migratorias más complejas y menos comprendidas de nuestra región, representando las vivencias de los migrantes no solo desde un enfoque físico, sino también emocional. La exhibición traduce este concepto en un espacio inmersivo que conecta al espectador con las dificultades y los desafíos humanos que implica cruzar esta peligrosa ruta.
- **Narrativa:** La narrativa del proyecto se centra en la historia de David, un joven venezolano de 21 años que decide emprender esta travesía en busca de un futuro mejor. A través de su perspectiva, se relatan los momentos de incertidumbre, miedo, peligro y pérdida que

enfrentan quienes cruzan el Darién. Este enfoque personal y emocional permite que los asistentes se involucren con la experiencia, entendiéndose no como un viaje físico, sino como una lucha constante marcada por el trauma y la esperanza.

- **Exhibición** (ver Figura 13): La exhibición presenta Travesía a través de cuatro elementos clave:

1. La experiencia interactiva: Un videojuego que permite a los participantes vivir la travesía de David, utilizando mecánicas basadas en un juego de carreras, adaptadas para reflejar las adversidades del viaje.
2. El video narrativo: Una pieza audiovisual que complementa la experiencia del videojuego, mostrando la travesía desde un enfoque cinematográfico y profundamente emocional, destacando que el cruce del Darién no es el final del camino.
3. La infografía: Un recurso informativo que detalla el trayecto, los peligros y los datos más relevantes sobre la crisis migratoria en el Darién, proporcionando contexto educativo a los asistentes de la exhibición.
4. La instalación artística: Un espacio físico que recrea el ambiente de la selva del Darién. Este elemento busca impactar visual y emocionalmente al espectador, materializando la dureza del contexto migratorio mediante la huella humana marcada en este sitio.

Conclusiones

Este escrito muestra cómo la exhibición sobre la crisis migratoria en el Darién utiliza el diseño interactivo, el diseño comunicacional y la narrativa visual para sensibilizar y educar sobre las dificultades que enfrentan los migrantes. A través de experiencias como el videojuego interactivo, el video narrativo, la instalación artística y la infografía, se busca promover una comprensión más profunda de las vivencias de los migrantes, destacando la gravedad de los peligros físicos y psicológicos a los que se enfrentan. Este enfoque permite que las experiencias de los migrantes sean escuchadas, creando una plataforma que refleja sus realidades y contribuye a una mayor empatía por parte del público.

La exhibición invita al espectador a explorar las complejidades de la travesía migratoria por la selva del Darién. Al presentar la migración no como un proceso simple, sino como un viaje largo y peligroso, se invita a reflexionar sobre las realidades que los migrantes deben enfrentar a lo largo de su trayecto.

Las diferentes formas de la exhibición fomentan una reflexión profunda sobre los traumas psicológicos y las dificultades emocionales que los migrantes experimentan, promoviendo una mayor conciencia sobre la necesidad de apoyo y comprensión. Al hacerlo, la exhibición se convierte en una herramienta para generar conciencia global sobre la crisis migratoria y su impacto humano.

Finalmente, Travesía resalta el poder del diseño como medio para educar y generar conciencia social. Al transformar una experiencia digital en una vivencia inmersiva, la exhibición no solo informa, sino que también provoca reflexión y empatía, enriqueciendo así el diálogo social sobre

la crisis migratoria en el Darién y el rol de la comunidad global en la búsqueda de soluciones más humanas.

Referencias bibliográficas

ACNUR. (2022). *acnur.org*. Obtenido de <https://www.acnur.org/sites/default/files/2023-04/14004.pdf>

Artlist. (2024). *Artlist*. Obtenido de <https://artlist.io/>

BOOM (2024). ¡No vengán! [Grabado por N. L. Gallón]. Estados Unidos.

Comercio, E. (2 de Noviembre de 2024). *El Comercio*. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/actualidad/mundo/mas-migrantes-venezuela-ecuador-paises-cruzaron-darien.html>

Davila, T. (Mayo de 2024). *Biblioteca USFQ*. Obtenido de <http://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/13973>

Fuerte, K. (28 de Septiembre de 2018). *observatorio.tec*. Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/que-son-los-serious-games/>

Karter, T. (Dirección). (2023). *"Sobreviviendo a la selva más mortal del mundo! ¡EL TAPÓN DE DARIÉN!"* [Película].

Rios, F. (2024). *Darién*. Colombia.

Yates, C., & Pappier, J. (9 de Octubre de 2023). *Migration Policy*. Obtenido de <https://www.migrationpolicy.org/article/tapon-darien-encrucijada-migratoria-americas#:~:text=Algunos%20se%20ahogan%20al%20intentar,Darién%20entre%202014%20y%202021.>

ANEXOS



Figura 1. Asset Low Poly Jungle.



Figura 2. Asset Low Poly Tent.



Figura 3. Asset Skybox AI Generator.

[Pantalla Negra]

(Sonidos de viento y la selva, sonidos naturales, pero intensos. La respiración de David es lo primero que se escucha, debe ser pesada y ansiosa.)

Voz en Off - David

(En tono bajo, reflexivo)

"No sé en qué momento todo esto se volvió tan... oscuro. La selva parece no tener fin, cada paso es un eco de mis pensamientos, cada sombra es una amenaza."

[Transición a imágenes de la selva]

- Video: Imágenes borrosas de ramas y hojas moviéndose rápidamente. Detalles de manos, pies cansados hundiéndose en el lodo. David caminando entre sombras, con destellos de luz que entran por entre los árboles.
- Sonido: Ramas quebrándose, insectos, sonidos lejanos que generan incertidumbre. Música sutil y tensa empieza a sonar.

Voz en Off - David

(Susurrante, emocional, con tono de miedo y agotamiento)

"Escuché que muchos que venían detrás mío no lo lograron... Aquí... desaparecen en el silencio. Los gritos... se apagan antes de que alguien los escuche."

[Plano completo de David]

- Video: David se detiene, su mirada está perdida en la nada. El fondo podemos ver el bosque completo. Se hace un zoom-off desde David hacia toda la selva mientras un grito lejano resuena en el fondo.
- Sonido: Su respiración se acelera. Un grito lejano resuena, pero no queda claro si es real o solo está en su mente.

Voz en Off - David

(Más dolido, reflexivo)

"Vi cosas que nunca podré olvidar... caras, cuerpos... me pregunto si alguna vez podré ser el mismo después de esto."

[Mapa de la Ruta]

- Video: El mapa se despliega, mostrando la línea roja que marca el recorrido desde Venezuela hasta Panamá. La línea se mueve lentamente, destacando las zonas clave (inicio, cruce del Darién, llegada al campamento en Panamá).

- Sonido: Paso sobre hojas, agua y sonidos del viento que acompañan la animación del recorrido.

Voz en Off - David

(Reflexivo, pero agotado)

"Empezamos allá... en Venezuela. Pero no sabía lo que nos esperaba. Cruzar la selva... fue como atravesar el infierno en la tierra. Solo hemos llegado a Panamá... pero parece que la meta sigue tan lejana como siempre."

[Corte rápido - Detalles de la selva]

- Video: Pies corriendo, David cruzando un río, una mano que se suelta en el agua, tiendas con gente dentro, **NO SE SABE si están vivas o muertas.**
- Sonido: Música se intensifica brevemente, se mezcla con sonidos de respiración fuerte y el eco de gritos que se alejan, junto con sonidos de la corriente del río.

[Escena del campamento en Panamá]

- Video: David llega a un campamento temporal. Hay muchas tiendas de campaña de color blanco. Gente agotada, herida, algunos en silencio, otros llorando. El sol comienza a caer.
- Sonido: Murmullos. Música melancólica.

Voz en Off - David

(Tono resignado, con algo de esperanza quebrada)

"Lo logré... pero... ¿a qué precio? Este no es el final, ni siquiera el principio. Estados Unidos está lejos... y no sé si tengo fuerzas para seguir."

[Plano final - Primer plano de David mirando hacia el horizonte]

- Visual: El rostro de David, su mirada fija en la distancia, con una mezcla de cansancio y determinación.
- Sonido: Silencio que deja espacio a una nota musical suave pero inquietante.

Voz en Off - David

(Con voz más firme pero quebrada)

"Este es solo... el principio."

[Pantalla Negra]

- Texto en pantalla: "El Darién es una Selva severa entre Colombia y Panamá"" Sin encontrar otra opción, miles de migrantes de todo el mundo la cruzan buscando un mejor

futuro” “El Darién es solo una de las partes más difíciles de la ruta que seguirá por otros 5 países hasta llegar hasta los Estados Unidos”” Miles de historias como la de David quedan atrapadas en la selva del Darién”

- Sonido: Últimos acordes de la música, se apaga lentamente.

Figura 4. Guión para video Travesía.

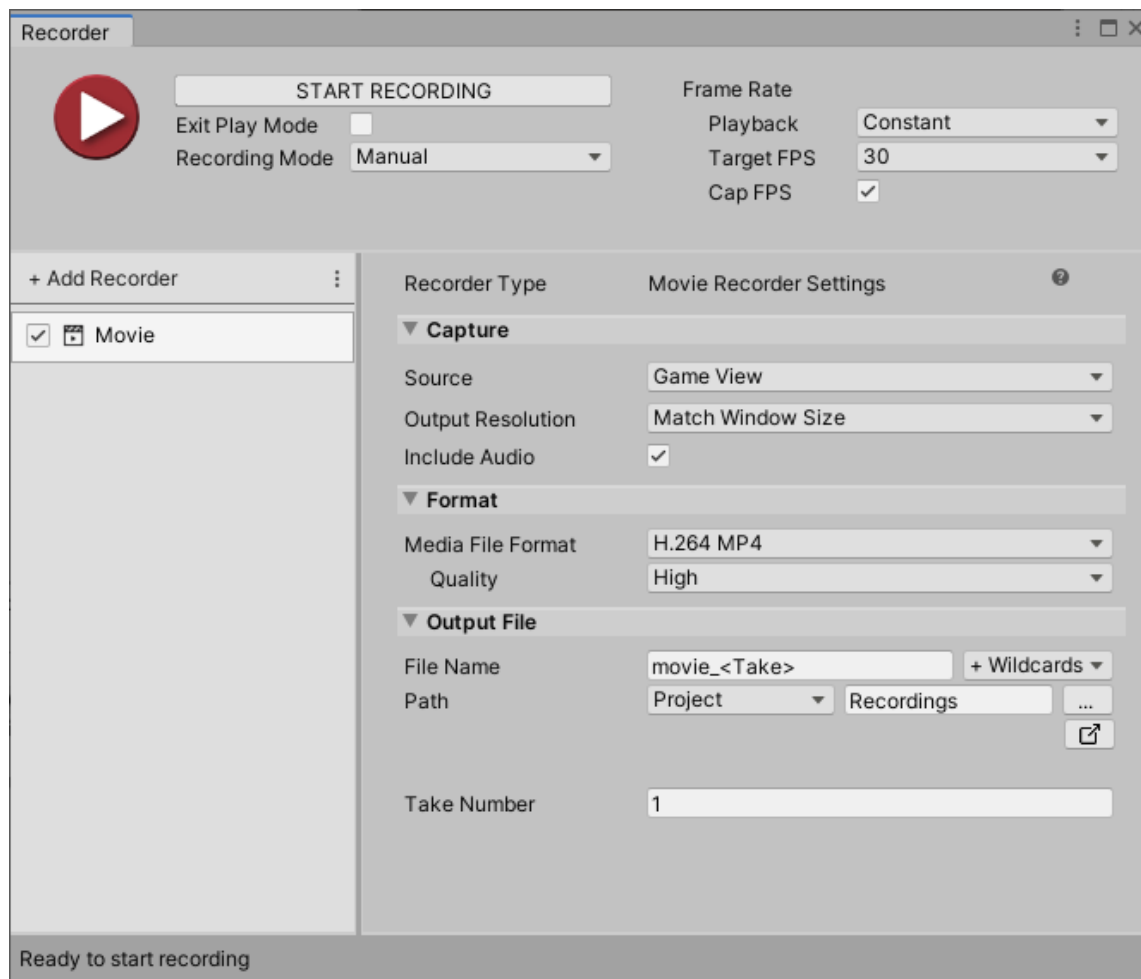


Figura 5. Unity Recorder.



Figura 6. Infografía Travesía.



Figura 7. Instalación Artística Travesía.



Figura 8. Experiencia Interactiva Travesía.

<https://www.youtube.com/watch?v=VsFbkBjvxgg&t=2s>

Figura 9. Video Travesía.



Figura 10. Logo Travesía.

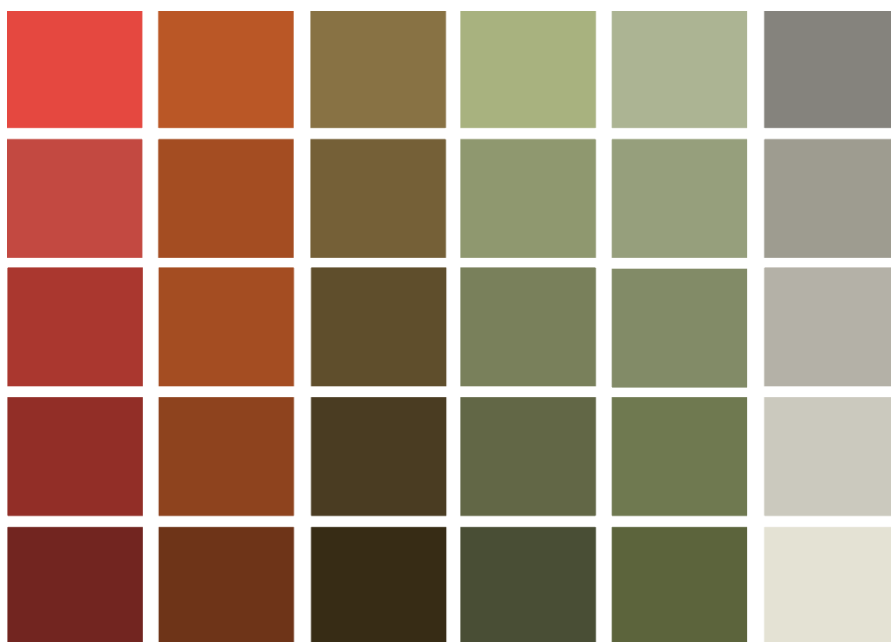


Figura 11. Paleta Cromática General.

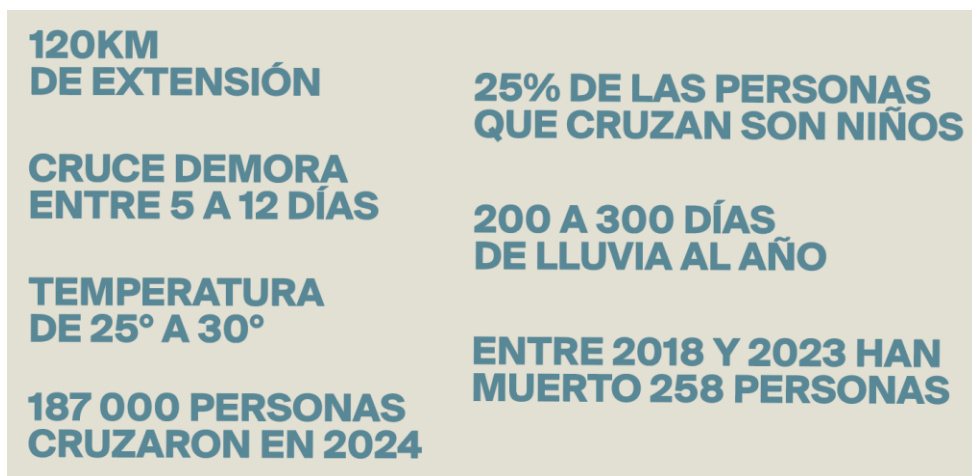


Figura 12. Tipografía / Datos Clave de Travesía.



Figura 13. Exhibición Travesía.