



# Anexos del proyecto: “Viajando a las profundidades de Amara”

Paulina Tapia Rodríguez.

*Santiago de Chile, 2024*

# Anexo 1: Versiones de Storylines

## IDEA 1 : LAS DEIDADES DEL TEMPLO

Un explorador cae dentro de una antigua ruina. El lugar pareciera pertenecer a otro mundo, atemorizante y misterioso. Debe descubrir cómo salir, pero el lugar parece imposible de transitar para un humano normal. Es entonces que el explorador se encuentra con una deidad del pasado, quien le ofrece ayuda, diciéndole que sin el poder de todas las deidades del templo no logrará salir jamás. El problema es que no todas las deidades del templo son tan amigables como esta primera.

## IDEA 2: EL CONDOMINIO PROBLEMÁTICO

Un joven se muda a un viejo condominio, repleto de problemas técnicos y vecinos problemáticos, como si no bastara que ahora debe trabajar, estudiar y pagar cuentas. Un día de casualidad se conoce con un vecino con quien logra entablar una amistad, llenándole de nuevas energías y mejorando un poco la calidad de vida del condominio. Quizás si llegara a conocer y entender a cada uno de estos vecinos, todos podríamos cambiar para mejor.

## IDEA 3: EL SOÑADOR

Un joven tímido que tiene una vida como cualquier otra, quitando el detalle de que tiene una suerte terrible. Cada día se encuentra con personas fastidiosas, situaciones embarazosas o incidentes imprevistos. Y lo que es peor, no puede ni estar tranquilo en sus sueños, ya que terribles pesadillas le atormentan por la noche, repitiendo los hechos de su día a día.

Cierta noche, el joven se encuentra en una versión distorsionada y sombría de su su lugar de trabajo dentro de un sueño, poblado por sus compañeros de trabajo convertidos en monstruos. Es atacado por la versión pesadilla de su compañero flojo, pero encuentra algo con que defenderse y lo derrota. Al día siguiente, este compañero llega a pedir un favor absurdo, pero con una confianza nueva el protagonista se rehúsa y las cosas salen bien.

Es así como el joven empieza a enfrentar sus miedos uno a uno en sus pesadillas, ganando nuevas virtudes para afrontar su vida cotidiana.

## IDEA 4: UN PEQUEÑO EN UN MUNDO DE GIGANTES

Una pequeña criatura se muda a una gran ciudad hecha para gigantes. Todo le queda grande, literalmente, pero debe hacer su vida con normalidad en este nuevo mundo, teniendo cuidado para no ser pisado sin querer por un gigante distraído.

## IDEA 5: LAS VISIONES OSCURAS

Una persona que vive atemorizada de la vida, pero porque la ve de una forma que los demás no. Cada vez que se encuentra con un momento estresante, el mundo alrededor suyo se transforma, se vuelve más oscuro y atemorizante y debe luchar para volver a la realidad. Para esta persona, casi toda su vida trató de huir de esas situaciones, pero últimamente se dió cuenta de que existe algo más allá de esas visiones. Una luz o un poder que le llama, o quizás incluso la respuesta para poner fin a todo esto. Un día toma la decisión de explorar esa visión y encontrar que es lo que le llama, hasta dar con un objeto que le ofrece una nueva sabiduría. Para comprender

estas visiones, tendrá que encontrar más de estos objetos y reunir la información que contiene. Así, tal vez un día las visiones dejen de atormentarme.

#### **IDEA 6: MUÑECO DE TRAPO**

Un joven está por irse de la casa de sus padres y mudarse solo por primera vez. La idea le atemoriza, por lo que procrastina lo más que puede mientras empaca sus cosas en la habitación donde durmió toda su vida. Entre sus cosas, encuentra un viejo libro que no reconoce y sin querer realiza un hechizo de sus páginas, aprisionando su conciencia en un viejo muñeco de trapo mal hecho. ¿Cómo podrá seguir adelante ahora? Lo primero será volver a encontrar el libro. Pero para eso tendrá que buscar entre enormes cajas, llenas de recuerdos del pasado.

Entre estas cajas encontrará los recordatorios de tus miedos, los cuales serán obstáculos en su camino, pero también recordatorios de sus fortalezas que servirán como herramientas para seguir adelante.

En el momento en que finalmente vuelva a encontrar el libro, volverá a sí mismo con una nueva motivación para seguir empacando, sin miedo de lo que le guarde el futuro.

#### **IDEA 7: CRISIS DE ANSIEDAD**

Empiezas a sentir tus latidos y caer dentro de ti misma. El mundo real parece lejano hasta que aterrizas un nuevo mundo, un mundo caótico hecho de elementos del día-a-día, apilados de formas poco coherentes. Al parecer, la única salida es seguir bajando, por mundos cada vez más extraños y difíciles de entender. Da miedo, pero cualquier cosa sería mejor que seguir parado, pues una sombra parece perseguirte.

Es así como empiezas a seguir pistas, que parecen llevarte a un camino, hasta encontrar el corazón de este mundo, caracterizado por un objeto familiar. Esto abre la puerta a un nuevo mundo, aún más profundo. Cada uno de estos niveles es un poco distinto, más o menos caótico, más o menos abstracto, pero la sombra es cada vez más presente.

Sin embargo, de vez en cuando te topas con mundos donde se puede percibir la luz del mundo real, a través de la cual permea imágenes o recuerdos de donde estabas antes de caer. Esto te tranquiliza, pero también te recuerda poco a poco el por qué caíste. Al menos en estos mundos puedes sentir que la sombra no es un peligro inminente, pero no puede permanecer ahí por siempre.

Tu camino te lleva al último mundo, comprendiendo que ocurrió, porque estás ahí y con una nueva fuerza, permitiéndote pelear contra esta sombra que te acecha. Sales victorioso, pero no por destruir la sombra, sino por entenderla. Por fin puedes volver a tu mundo. No estás en peligro.

#### **IDEA 8 (FORMACIÓN CON 6 Y 7) RECUPERARSE A SÍ MISMA**

A una joven le queda poco tiempo para irse de casa de sus padres y de mudarse sola por primera vez. La idea de una nueva vida sola le atemoriza. Por lo que la mayor parte del tiempo en que empaca se le presentan pensamientos intrusivos. Se queda paralizada en la cama, escucha que le hablan desde la puerta (comentario: listado de las cosas que aún le quedan por hacer) Empiezas a sentir tus latidos acelerarse cada vez más, se te nubla la vista, tienes más pensamientos intrusivos mientras que todo se va llenando de incertidumbres, la joven desaparece en ellas.

El mundo real ahora parece lejano, todo está nublado, el jugador tiene que limpiar la pantalla (comentario: puede ser con un objeto, pero no se bien que podría ser) y se desvela un pequeño ser en una cama dentro de un paraje pálido y desolado

(comentario: el ambiente es parecido a las paredes de la habitación, pero están en mal estado y con plantas por todos lados secas).

Aquí puede explorar el jugador la zona delimitada donde encuentra un objeto, pero le falta una parte, ese objeto tiene un trozo de texto, encuentra otro que dice otra parte del texto hasta encontrar el último. El objeto brilla y aparece una ventana que parece un espejo de cristal en esta se muestra tu persona real en su habitación nuevamente completamente inquieta (entra en la ambiente luz de colores de la escena de la habitación)

En el mundo exterior la acechan las incertidumbres y los pensamientos intrusivos, rompiendo en llanto en su cama.

Te quedas mirándote un rato, caes en tus rodillas chiquitas, tocas esa ventana y te preguntas ¿por qué? ¿por qué me encuentro así?, mientras comienza a llover a tu alrededor y lees el objeto (un texto lindo, que al final dice ayúdame). /el texto es una frase de lo que requiere la misma persona y la misión de recuperarse a sí misma simbolizada en un objeto que se rompió)

El mundo interior todo se estremece...

#### IDEA 9: PALABRAS GENTILES

Una joven está sentada en su habitación, empacando cajas y maletas para pronto mudarse fuera de casa por primera vez. Atenderá a la universidad en la ciudad grande, lejos de su familia y amigos. Escucha desde afuera a su madre urgiendo a que se apure. La joven intenta pensar en que más necesita empacar, repasando su lista mentalmente, pero pensamientos intrusivos la interrumpen, pronto tomando toda su atención, junto al fuerte sonido de sus latidos.

Desde sus ojos, vemos cómo estas palabras que se repite a sí misma aparecen en pantalla. Cuando los pensamientos se vuelven demasiados, se toman por completo la pantalla, evitando que podamos ver, escuchar o actuar correctamente. Entre esa ensalada de pensamientos debemos poner atención e intentar elegir las palabras más gentiles que podamos percibir, así aliviando un poco el escenario, permitiéndonos avanzar.

En los minutos que siguen, buscaremos por la habitación los objetos que nos faltan, percibiendo estímulos que nos dificultan la búsqueda, gatillos, y encontrando recuerdos que nos ayudan a despejar la mente. No hay que sobrepasarse. El tiempo corre contra nosotros, pero la prisa también nos juega en contra. Si no tenemos cuidado, será necesario detenernos por completo para calmarnos.

Los objetos son cosas que la protagonista necesitará en su viaje a la universidad, pero también representarán aquello que necesitamos en nuestro viaje por recobrar nuestra tranquilidad mental. Quizás algunos de ellos no estaban en nuestra lista, algunos no los podemos empacar y llevar con nosotros, pero serán de gran ayuda para terminar esta tarea y seguir adelante.

## Anexo 2: Observaciones del Relato desde la psicología

### Con respecto al trasfondo

Si bien no es imposible, no es algo habitual el que una persona sin previa sintomatología presente una crisis de angustia, me parece que a nivel de presentación de personajes es algo que se podría presentar sutilmente al inicio de la narración. Dentro de los conflictos a destacar me parece que hay una cierta confusión entre el duelo que está viviendo el personaje, contemplando el fallecimiento de la abuela y la lejanía del padre, si bien estos son conflictos que se pueden presentar en la vida real en conjunto y al mismo tiempo, me parece que de los elementos narrativos genera una confusión, puesto que desde el inicio no se ve en ninguna consecuencia para ambos duelos incluso a largo plazo. Esto podría ser distinto si es que se plantea al personaje como la persona que asume el rol de la figura para tener la familia, o una persona que tiene claros conflictos con el hablar de su padre, sin embargo, ninguna de estas formas de acercarse al conflicto se presenta.

Otra cosa que me parece importante recalcar es que las voces, si bien, se presentan como entes neutros

### Con respecto a las voces

Me parece importante el descifrar narrativamente la función de las voces, estas se inician presentando como algo imparcial, pero son aquel ente movilizador que ejerce presión sobre el personaje principal para seguir adelante.

Dentro de la teoría Junguiana, se habla del enfrentamiento de El conflicto y como la forma de entender, comprender y movilizarse frente al conflicto es enfrentando y aceptando.

Teniendo en mente esta teoría, la función de las voces hasta ahora se mantiene como algo contraproducente frente al viaje del personaje principal; por lo que propongo que las voces se hagan preguntas en vez de afirmaciones, por ejemplo:

¿por qué huyes si no sabes a qué le temes?, ¿De qué sirve huir? ¿por qué huyes de tus miedos, si no sabes cuáles son?

Este tipo de preguntas realzan el comportamiento movilizador y aun así neutro e imparcial de las voces, puesto que, si éstas siguen diciendo que el personaje debe seguir adelante, se niega el propio comportamiento imparcial de aquellas, puesto que daría a entender que las voces quieren que el personaje principal huya.

### Con respecto al arquetipo de Juno

Me parece que el personaje de Juno puede llegar a cobrar bastante relevancia al momento de descifrar lo que está pasando en la psique del personaje principal, ya que siendo la hermana menor puede ser parte de El conflicto inicial, tanto como la resolución de los mismos. y te puede llegar a ser un ente que haga que el personaje principal tenga una suerte de insight con su forma de lidiar con los conflictos, se presenta Juno como una persona que llora sus penas, que es bastante dependiente del personaje principal. me parece que esto puede ser de ayuda como una suerte de espejo en el personaje principal, que la haga decir " si mi hermana puede enfrentarse a sus miedos, aunque la haga llorar, ¿ por qué yo no?". esto incluso puede ser clave para generar un derrumbe dentro de la estructura del personaje al momento de la resolución

de conflictos, puesto que hasta ahora se mantiene un personaje que va con el estoicismo por delante, un personaje que no se permite debilidad, ni emocionalidad frente a los sucesos de su propia vida.

### **Con respecto al tema del duelo**

Me parece algo contraproducente el hecho de que el enfrentarse al duelo traiga consigo el objeto perdido en el presente, de alguna forma sirviendo el propósito de que no hubo pérdida en absoluto, cuando sí la hubo. traer a la abuela para hablar por última vez con su nieta me parece que derrota el propósito de lidiar con la muerte, por lo que propongo que no se traiga a la abuela de forma espectral o de forma fantasmal, sino que se traiga en forma de recuerdo; que el personaje pueda ver los recuerdos que tuvo con su abuela, en vez de mantenerlos bloqueados.

### **Dilema del espacio en la mochila**

El tema de la falta de espacio en la mochila no es algo que, personalmente, me haga mucho sentido. teniendo en cuenta que este es un espacio psíquico, por lo que propongo que el conflicto de las resoluciones a o b, no se trate de dejar algo atrás, en parte porque cae en la misma lógica de ignorar los conflictos en vez de enfrentarlos; propongo que se trate de generar un nuevo tótem, de tomar algunas de las dos cosas representativas de sus traumas e implementarlos como tótems para generar nuevos espacios donde explorar estos conflictos que atormentan el personaje principal.

por último, cabe destacar, que me parece algo muy consecuente e, el que el viaje del personaje principal se trata de escapar de sus miedos, sería muy bueno que el tema de irse a otro lado a estudiar incluso también lo pueda ver como algo significativo de un escape de una huida, por lo mismo me parece que el que el tótem final sean los tickets de viaje, me parece conflictivo pero también está en el personaje y en el jugador el ver si es que toma estos tickets o no si decides seguir escapando o si decide enfrentarse al trauma familiar

Todas las aseveraciones escritas previamente son opiniones en base al conocimiento profesional

Tamara Henríquez

Psicóloga Clínica





# Viaje hacia las profundidades de Amara

## Anexo 3: Game Concept

*“Quien mira hacia afuera, duerme y quien mira hacia adentro, despierta”*

*-Carl Jung -*

## Concepto general

Viaje hacia las profundidades de Amara es una aventura en estilo 2D ambientada en un mundo fantástico de la mente de Amara. Explora los rincones de la mente en busca de diversos objetos para regresar a casa. Combate contra criaturas corrompidas, sánalas y resuelve el misterio de la corrupción que yace en el corazón de la mente.

## Características especiales

- ❖ Viaje hacia las profundidades de Amara es un videojuego para computador de un solo jugador no competitivo
- ❖ Esta inspirado en los postulados del psicoanalista car Jung
- ❖ Los personajes están basados en los arquetipos de Carl Jung
- ❖ Explora sensaciones que desencadenan la corrupción
- ❖ Los jugadores tienen que recoger objetos, resolver puzles y combatir contra la corrupción
- ❖ Es posible ir desbloqueando habilidades a medida ganas experiencia
- ❖ Controles simples de acción para toda persona no necesariamente jugadores expertos
- ❖ Presenta 2 estilos visuales con base en el estilo line Art
- ❖ Coleccionar logros



## Meta de diseño

Los jugadores reconocen los síntomas de ansiedad mientras acompañan al personaje principal en sus aventuras dentro de su mente.

## Motivaciones del jugador

Corto Plazo: El jugador tiene que conseguir un arma mientras huye de las criaturas, mientras descubre la corrupción de la mente

Mediano Plazo: El jugador tiene que ir sanando a todos los arquetipos corruptos y batallar con las criaturas corruptas para controlar la ansiedad

Largo Plazo: El jugador tendrá que subir de nivel todas las técnicas de control para la ansiedad y avanzar hasta la última batalla para enfrentarse al jefe final la sombra y recuperar el último objeto.

## Género, competencia y público objetivo

Viaje hacia las profundidades de Amara es un juego de aventura para reconocer los síntomas de ansiedad. Su competencia son otros juegos de aventura 2D y salud mental como Constance y Gris. El público del videojuego esta entre los 18 años y 25 años.

## Plataforma de destino

Este videojuego es para computadores con sistema operativo Windows.

## Quiénes somos

Viaje hacia las profundidades de Amara es un juego diseñado por Paulina Tapia Rodríguez. El arte conceptual de los ambientes es de Camila Villarroel y el arte conceptual de personajes es de Tomás Hernández. La idea original es de Paulina Tapia Rodríguez.

## Apartado del Personajes

AMARA



AMARA MINIATURA



SOMBRA



## Apartado del Estilo Visual

### HABITACIÓN DE AMARA



### MUNDO INTERIOR DE AMARA / CONCEPT NIVEL 1

