

EL ARTE DE

EL GRAN VIAJE





EDITORIAL

Dirección:

Ernesto Santos L.

Artes generados:

Andrés Montesinos C, Xavier Cuenca Q,
Eliza Gutiérrez C, Wilson Cevallos L,
Ernesto Santos L.

Portada y Contraportada:

Xavier Cuenca Q.

Diseño y diagramación:

Diana Minga L.

Textos:

Ernesto Santos L.

Fuente etnohistórica:

Tamara Landívar, Juan Pablo Vargas,
Marcos Sempértegui

Texto bienvenida:

Hernán Rodríguez, Tamara Landívar,
Marcos Sempértegui.

Edición de textos y corrección de estilo:

Hernán Rodríguez, Marcos Sempértegui.

Cooperación interinstucional:

Jonathan Salomón Koupermann, Coordinador Zonal 6,
Ministerio de Cultura y Patrimonio.

Mst. Tamara Landívar,
Curadora de la Reserva Nacional de Etnografía.

ISBN: 978-9978-14-376-6

E L A R T E D E

EL GRAN VIAJE

Ernesto Santos L.
Andrés Montesinos C.
Xavier Cuenca Q.



CONTENIDO

Introducción	8
Agradecimientos	9
El Gran Viaje	10
El proceso	11
Del arte conceptual al diseño terminado	13

Nina Samay	14
Rimak Mama	18
Rimak Tayta	22
Urku Yaya	24
La guacamaya	34
Rumi Amaru	38

Laguna de Culebrillas	44
Choglla	48
Fuerte cañari abandonado	56
Flora y fauna	62
Rocas en la laguna	64
Ambiente inmerso	68
Armas	72
Iconografía	74
Gama cromática	75
Diseño de la interfaz	77
Conclusiones	80

Introducción

EL GRAN VIAJE

Previa a la llegada de las naves europeas a tierras del Abya-Yala América, el actual territorio ecuatoriano estuvo habitado por diversas culturas que han trascendido a lo largo del tiempo y de la historia. En la actualidad persiste una importante población étnica considerada heredera del amplio acervo y memoria de la cultura ancestral de los cañaris precolombinos, quienes habitaron desde el año 3000 a.C hasta el año 1460 d.C, en el surandino del actual Ecuador, en el área comprendida por las actuales provincias del Azuay, Cañar, y parte de Loja y Chimborazo: la Gran Nación Cañar.

Uno de los acontecimientos de mayor trascendencia en la historia del pueblo de los cañaris fue la invasión que soportaron a causa del expansionismo del Imperio Inka, cuyas huestes arribaban del Sur del continente, actual territorio peruano. La invasión fue el primer paso de un complejo entramado de acontecimientos sucedidos a este pueblo y es el contexto histórico donde se desarrolla el video juego El Gran Viaje, que presenta a Nina Samay o Alma de Fuego, un joven de 15 años cuya misión es llegar a Shabalula, sitio arqueológico de ocupación cañarí, en busca de sus padres y buen refugio, iniciando una travesía inserta en la cosmovisión de la cultura cañari y el territorio de su emplazamiento.

Uno de los objetivos principales del video juego es revalorizar aspectos culturales de la región de una manera innovadora mediante el uso de tecnologías digitales; aportando a la difusión de contenidos históricos, iconográficos y semánticos cañaris, mezclados con elementos de su mitología interpretada desde lo fantástico.

La Universidad de Cuenca, cuya misión es formar profesionales y científicos comprometidos con el desarrollo y el mejoramiento de la calidad de vida de los ciudadanos en el contexto de la interculturalidad y en armonía con la naturaleza, ha puesto sus esfuerzos en incentivar la promoción de la cultura local unida esta vez a elementos tecnológicos, que contribuyan con la sociedad dando a conocer parte de su historia más remota. El Gran Viaje es un video juego que nace de un proyecto de investigación de la Facultad de Artes.

La participación del Museo Pumapungo del Ministerio de Cultura y Patrimonio permitió aterrizar el video juego dentro del contexto histórico y antropológico de los cañaris; el proyecto invita a conocer parte de la cosmovisión de este legendario pueblo y de su entorno geográfico que inspiró mitos y leyendas que hasta la actualidad se mantienen.

Invitamos a descubrir esta creación

Ministerio de Cultura y Patrimonio.

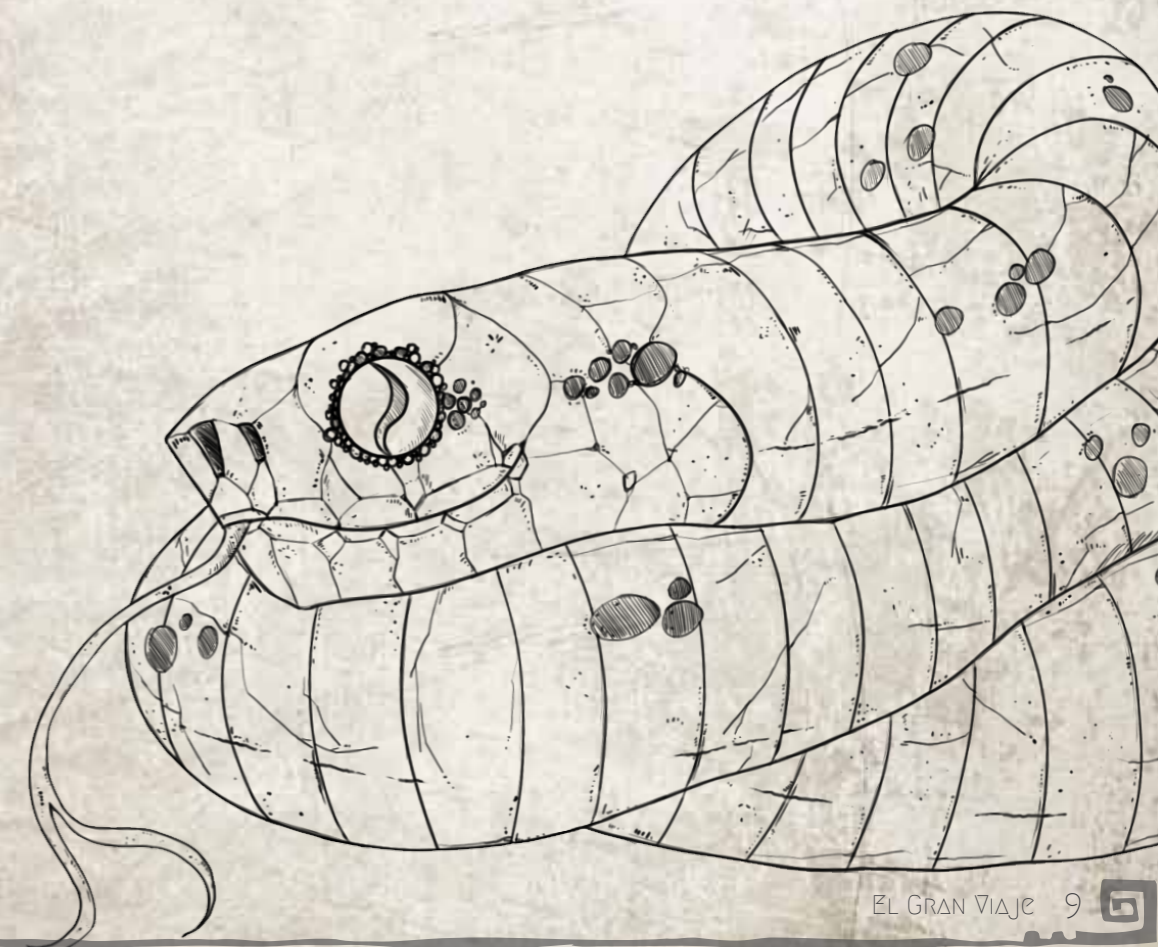
Agradecimientos

Este trabajo es el resultado de la sinergia de diversos profesionales que decidieron colaborar en el proyecto, con el único afán de aportar a propuestas identitarias que fortalezcan la comunidad local.

Gracias a las autoridades de la Facultad de Artes, al decano Mst. Esteban Torres y subdecano Mst. Fabiola Rodas, por creer en el proyecto desde su fase inicial de desarrollo. A los diseñadores: Andrés Montesinos, Xavier Cuenca, Eliza Gutiérrez, Wilson Cevallos y Diana Minga; a los profesionales músicos Carlos Freira, Jonathan Ruiz y Andrei Pacheco.

De igual manera al Museo Pumapungo del Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador, que brindó su apoyo incondicional a El Gran Viaje, por intermedio de su Coordinador Zonal 6, Economista Jonathan Koupermann y la Curadora de la Reserva Nacional de Etnografía Mst. Tamara Landivar; un agradecimiento especial por su colaboración al arqueólogo Juan Pablo Vargas.

Ernesto Santos L.





EL GRAN VIAJE

El objetivo de este documento es mostrar al público el proceso de creación gráfica que atravesó el video juego "El Gran Viaje" en sus etapas de investigación y diseño, con el propósito de brindar insumos para diversos profesionales diseñadores, artistas visuales, animadores arquitectos, entre otros profesionales que estén interesados en dichas áreas o temáticas afines.

Igualmente el libro es un complemento del juego de video, detallando y explicando algunos de los momentos más importantes en su historia.

El proceso

El proyecto tuvo como fase inicial un ejercicio de revisión etnohistórica sobre la cultura cañari, con especial interés en el periodo de expansión inka, la cual fue el soporte fundamental de la creación del guión del video juego. El desafío fue tomar elementos reales y combinarlos con mitos y leyendas de la cosmovisión cañari a partir de una interpretación desde lo fantástico.

El Museo Pumapungo aportó con los insumos bibliográficos, material arqueológico y etnográfico que descansa en sus reservas, así como la evidencia de los vestigios arqueológicos emplazados en el Museo de sitio, lo que permitió obtener modelos precisos para la recreación gráfica de cada elemento.



▼[Fotografía de Ernesto Santos]. 2016. Culebrillas, Ecuador.

Estos antecedentes dejarían como resultado un guión que linde entre el realismo mágico y épico; por lo cual la historia fue pensada desde los dos aspectos; desde lo épico, la trama del "héroe", un adolescente común y corriente que superando sus miedos debe atravesar sucesos dramáticos hasta convertirse en el personaje decisivo que nunca pensó ser; el video juego recrea momentos y sentimientos que todo ser humano experimenta; alegría, calma, angustia y temor son algunas de las emociones incorporadas con la intención de generar empatía con el jugador. Y desde lo mágico, a partir de la cosmovisión cañari, se presentan personajes fantásticos extraídos de los mitos y leyendas de esta cultura, los mismos que interactúan con el jugador a lo largo de la travesía; en el libro se presentan las recreaciones gráficas de estos personajes. Posteriormente se elaboró la "historia de fondo" (Todd, 2007), cada uno de los elementos en escena, personajes y ambientes, fueron creados como un ejercicio narrativo para describir y entender la personalidad y las motivaciones de cada uno de ellos; dichos ejercicios están detallados en las siguientes páginas.



[Fotografía de Ernesto Santos]. 2015. Museo Pumapungo, Ecuador. ▼

Del Arte Conceptual al Diseño terminado

Una vez terminada toda la historia e insumos teóricos, se procedió con una gráfica bidimensional de cada uno de los elementos. Este proceso, conocido como Arte Conceptual, busca representar de manera bidimensional al "mundo" e historia del juego y es una etapa fundamental en la dirección artística ya que define los elementos que se diseñarán, es el momento donde se pueden realizar correcciones necesarias antes de pasar con las siguientes etapas.

A partir del arte conceptual, se procede con el modelado 3d de cada una de las artes pasando por las diversas vistas gráficas que lo componen: frontal, lateral, superior y posterior. Luego se generan detalles de cada uno de los elementos, se aplican texturas y colores.

A continuación revisaremos el proceso de diseño de cada uno de los elementos del video juego.



El momento que Nina Samay está perdido mira a la guacamaya volar e intuye que ella es la ayuda que necesitaba, pasando de un estado de frustración a esperanza.

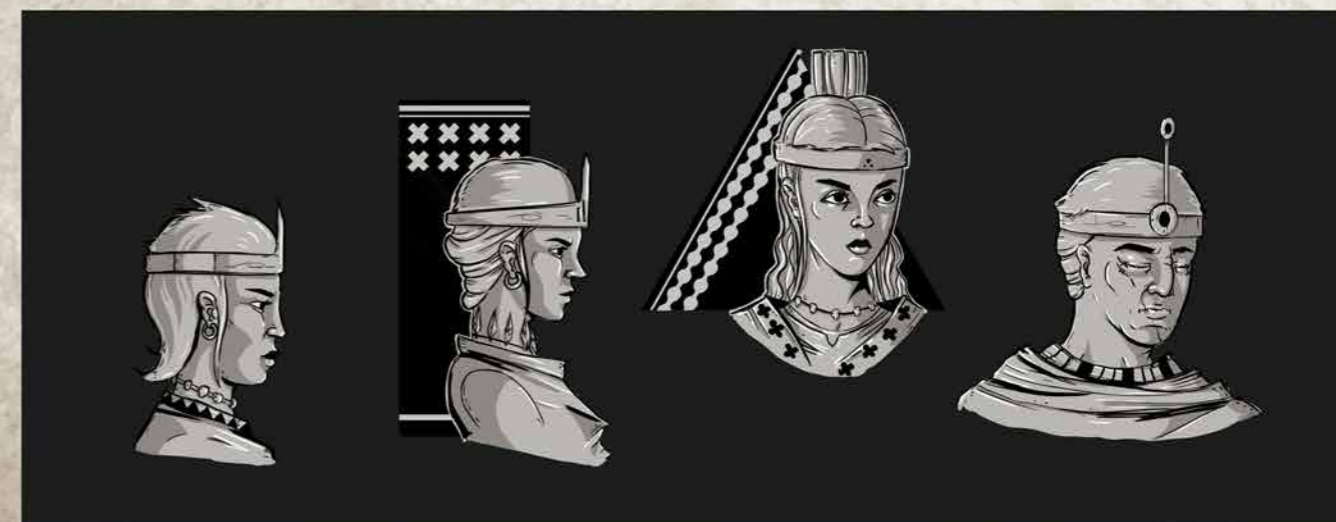


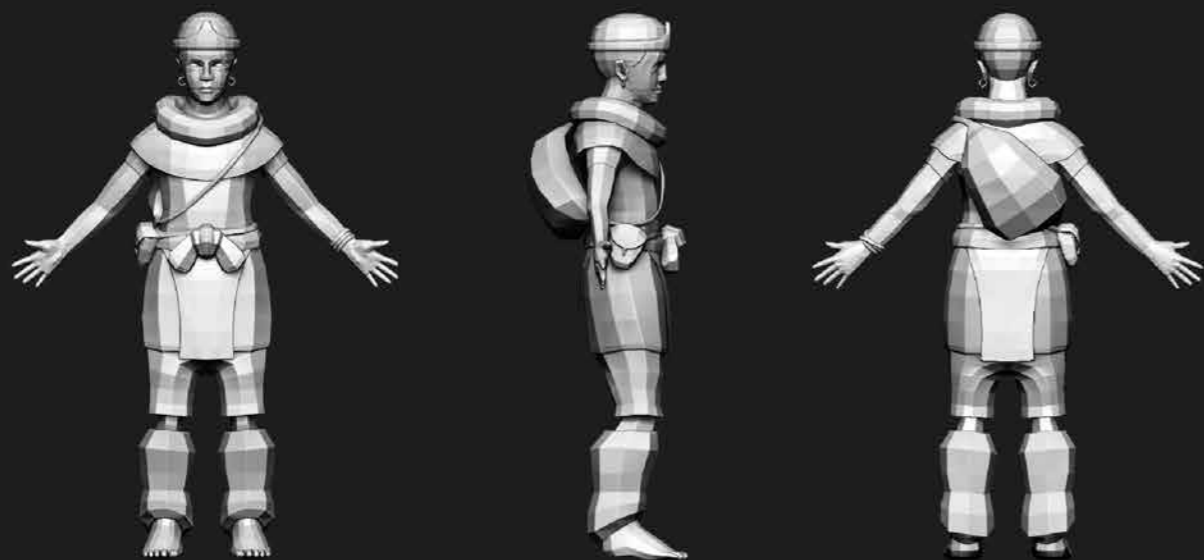
NINA SAMAY
(Alma de Fuego)



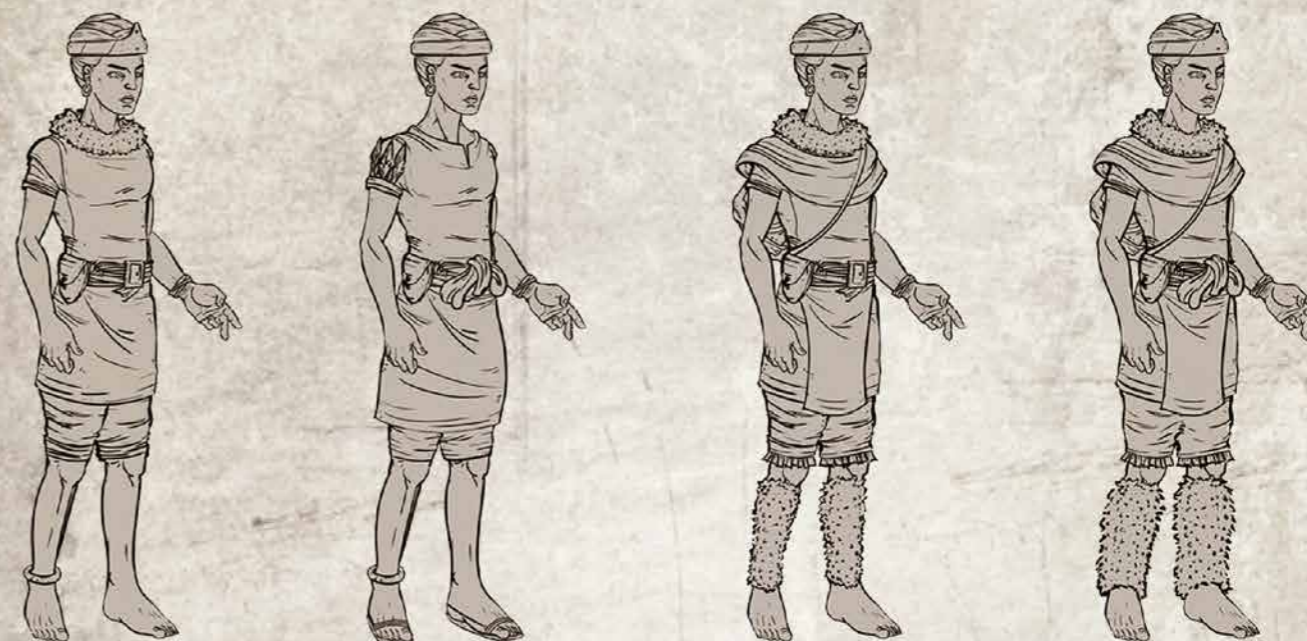
Nina es un adolescente de 15 años de edad que junto a sus padres Rimak Tayta (Padre Hablante) y Rimak Mama (Madre Hablante) vivió toda su infancia en la zona norte de la Nación Cañari, espacio geográfico al que le tiene inmenso cariño; sin embargo ha realizado diversos viajes con su padre dentro de toda la región.

Nina es el personaje principal del juego, él proviene de una familia de valientes guerreros que son su inspiración para convertirse en un gran hombre de combate; tiene su confianza puesta en la Mama Killa (Madre Luna) y como todo buen cañarí venera a las guacamayas, de quienes ha oído, desde pequeño, diversas historias contadas por sus padres.





Siempre curioso e inquieto, en movimiento constante corre y brinca explorando los diversos lugares de su tierra. Una de sus mayores cualidades es la buena puntería; entre sus juegos favoritos está lanzar piedras sobre pequeños agujeros para perfeccionar dicha habilidad.

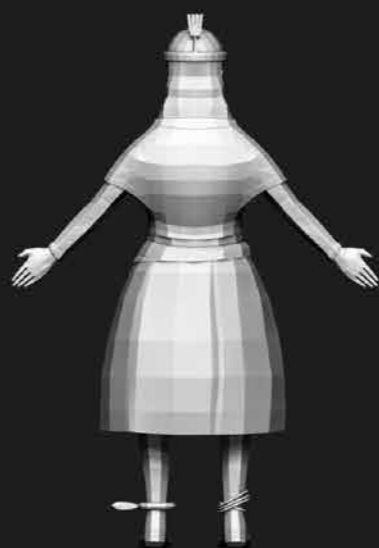


La misión de Nina a lo largo del juego es llegar a Shabalula en búsqueda de sus padres y de un buen refugio, luego de la invasión de los Inkas, iniciando una travesía donde los dioses y deidades de la cosmovisión cañari le pondrán diferentes pruebas para conocer la verdad existente al interior de su corazón.



[RIMAK MAMA
(Madre Hablante)]





Rimak Mama o Madre Hablante, es la madre de Nina Samay. Una mujer valiente con inagotable amor por su familia dedicada al cumplimiento de actividades agrícolas y que sin descuidar las tareas de la casa es dirigente comunitaria en actividades administrativas y de producción de textiles. Junto a su esposo han inculcado en su hijo Nina, valores de amor y respeto a los seres humanos y la naturaleza.





Rimak Tayta o Padre Hablante, es el padre de Nina Samay. Un hombre amoroso y preocupado por el bienestar de su hogar; proveniente de una familia de guerreros.

Una característica en su personalidad es la paciencia, la cual ha ido desarrollando a lo largo de los años; la vida le enseñó a esperar y confiar. Dicha experiencia la transmite cuando habla, demuestra una gran capacidad para dialogar y convencer a los demás.

RIMAK TAYTA (Padre Hablante)





URKU ὐΔὐΔ
(Gran Cerro)



En la cosmovisión cañari, la hierofanía juega un papel importante, y consiste en la manifestación del mundo espiritual a través de elementos naturales como piedras, árboles, plantas, entre otros.



La mitología del Urku Yaya o Gran Cerro, se explica por medio del espíritu de las montañas, el cual podía adoptar diversas formas naturales como piedras o animales. (Ministerio de Cultura, 2011, pg. 65-67).



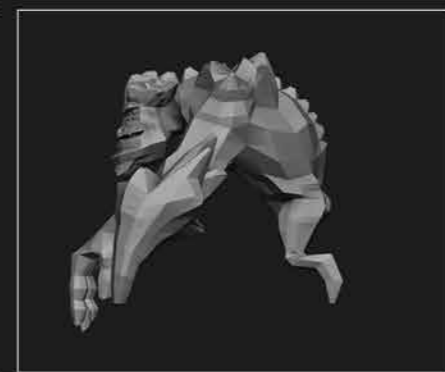
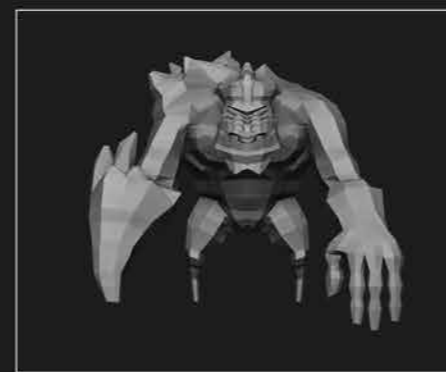
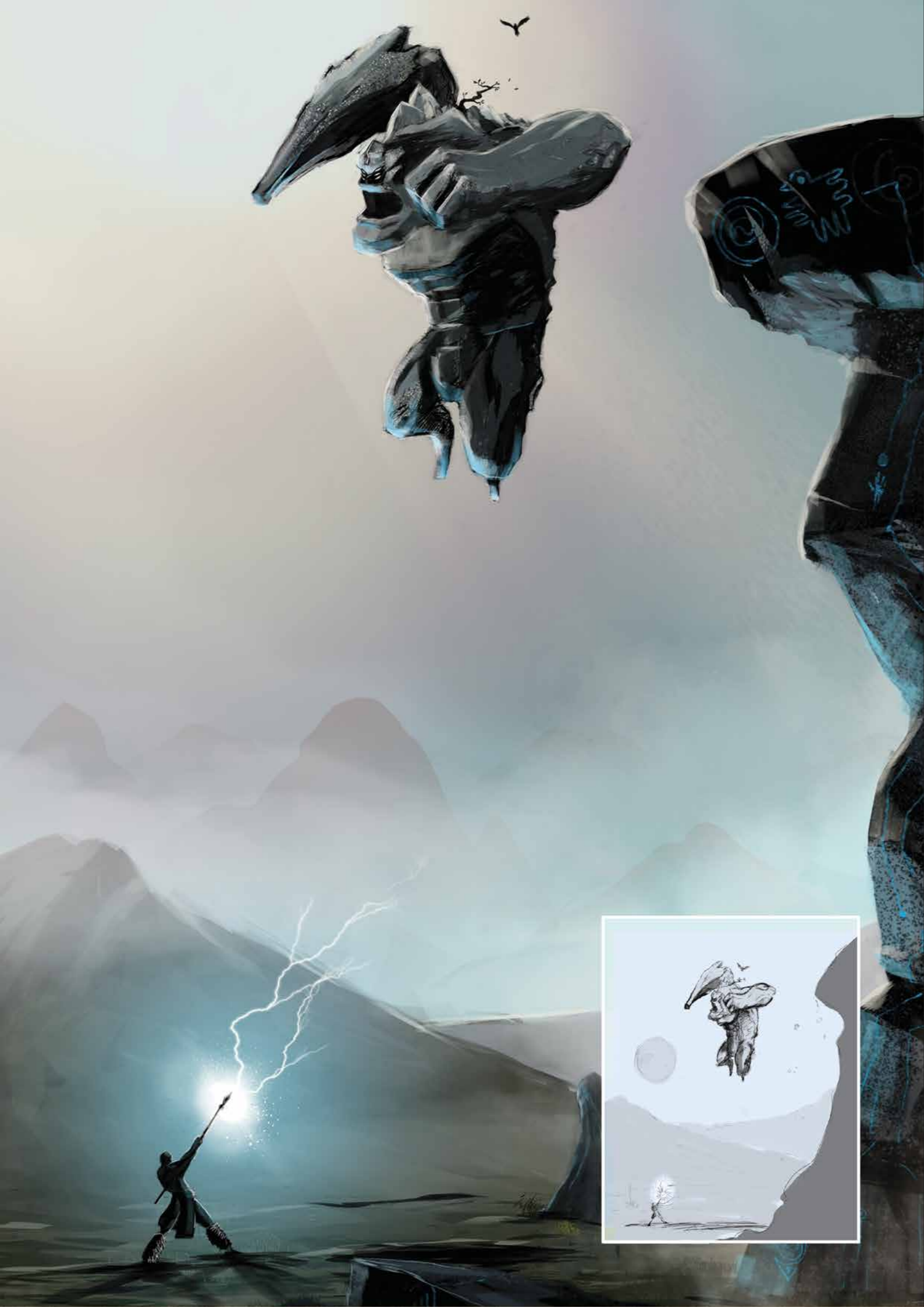
El momento de mayor tensión en el juego, se da cuando el Urku Yaya aparece frente a Nina impidiéndole avanzar.





Prueba de color y proporción de los elementos en escena, el momento del encuentro entre el Urku Yaya y Nina Samay.







LA GUACAMAYA

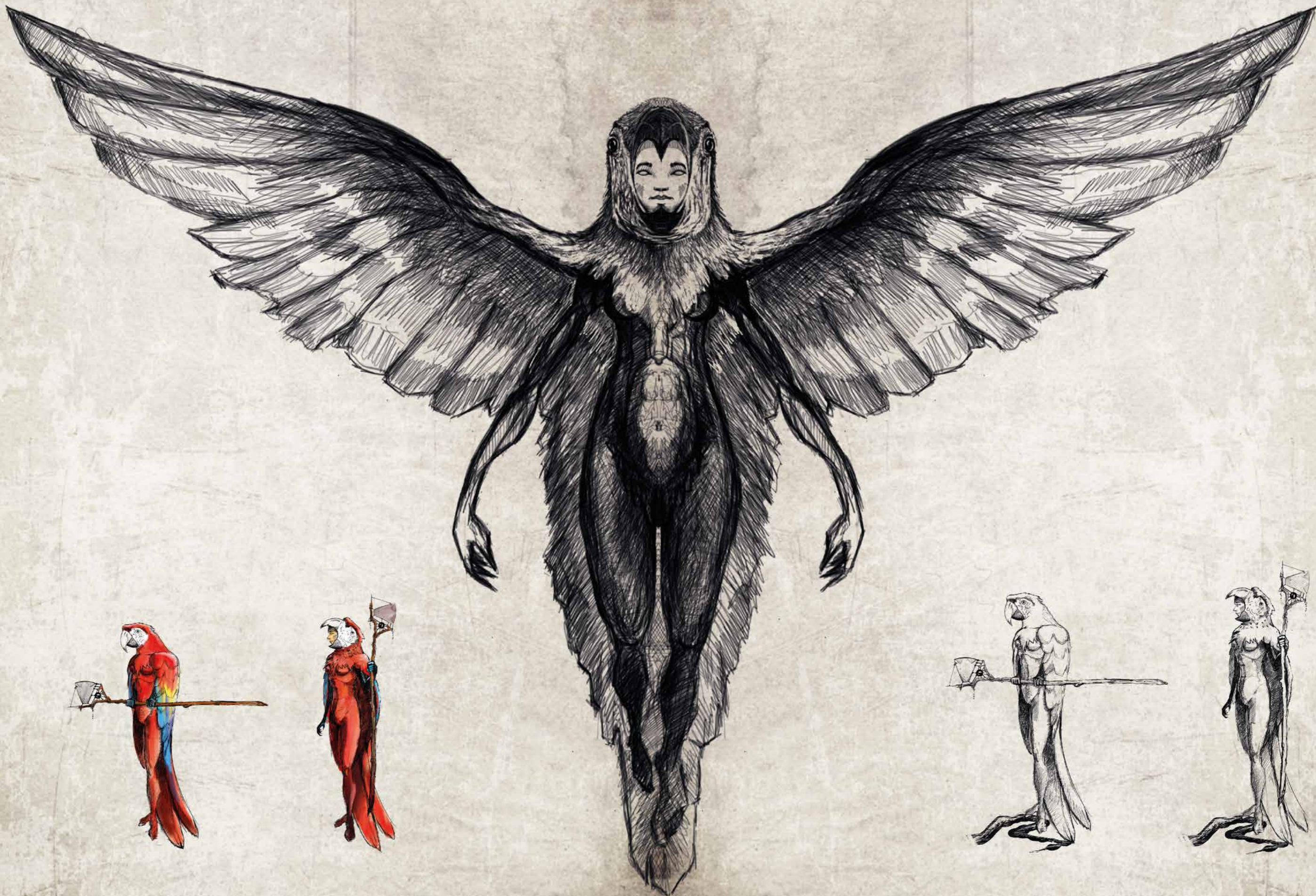


Dos animales que poseen un alto significado en la cultura cañari son las guacamayas y las serpientes. Existen dos mitos del origen del pueblo cañari:

El primero se refiere a dos hermanos que procrearon con las guacamayas y dieron origen al pueblo Cañari, por eso las guacamayas tienen un valor de aliento, esperanza y adoración por parte de ellos.



A lo largo del juego, cada vez que Nina encuentra una guacamaya sabe que debe seguirla.

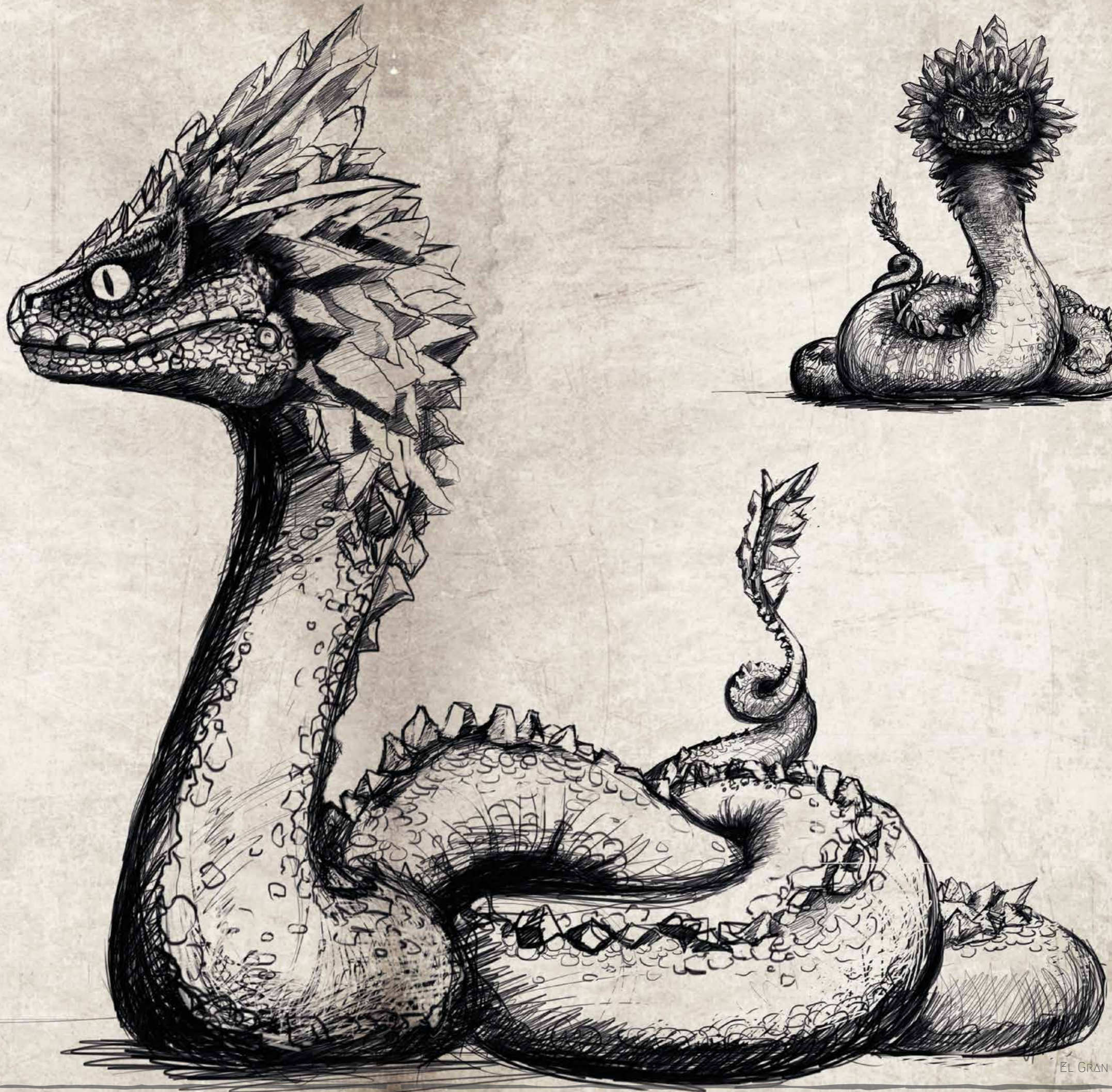
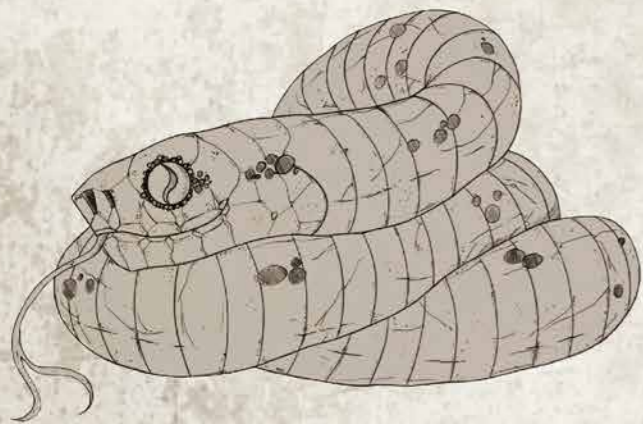
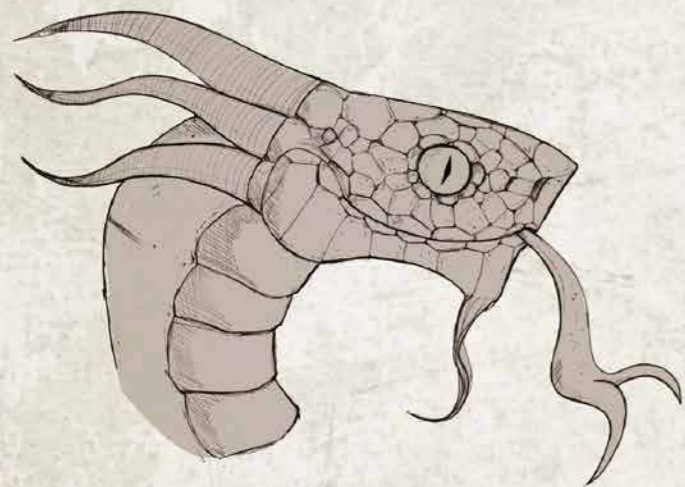
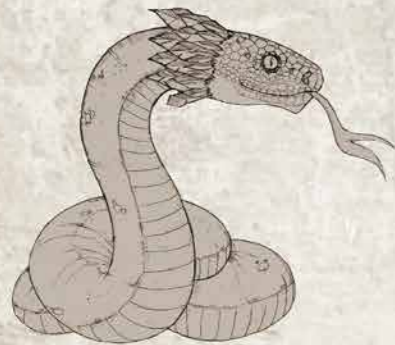


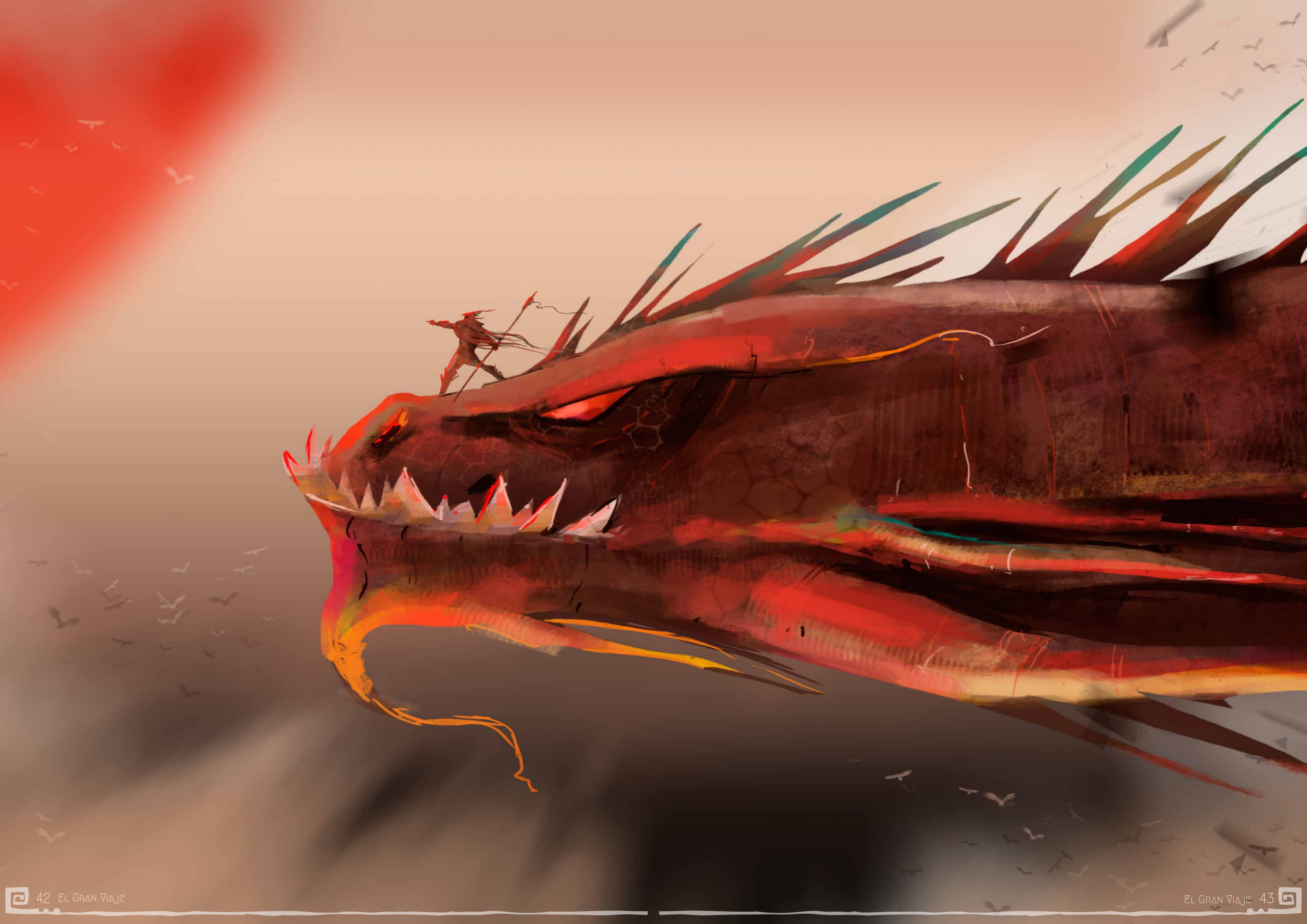


RUMI AMARU

El segundo mito habla del origen Cañari en la Laguna de Culebrillas, de donde emergió una serpiente que procreó a los cañaris y regresó a la laguna, el mito no esclarece que sucedió posteriormente con ella, si murió o no. (Ibid., 2011, pg. 75-77).

En el juego la serpiente habita la laguna de culebrillas, ella es su dueña y protectora, determinando quién puede o no pasar por ahí.



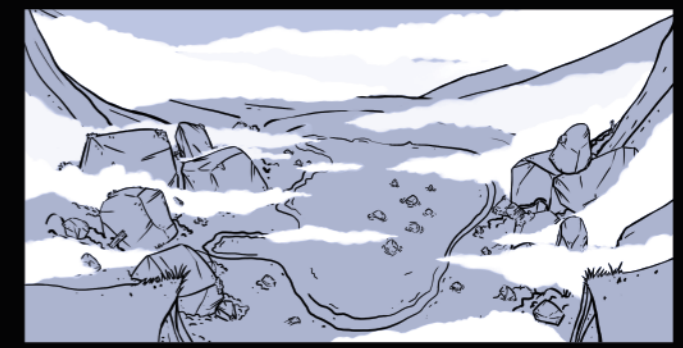


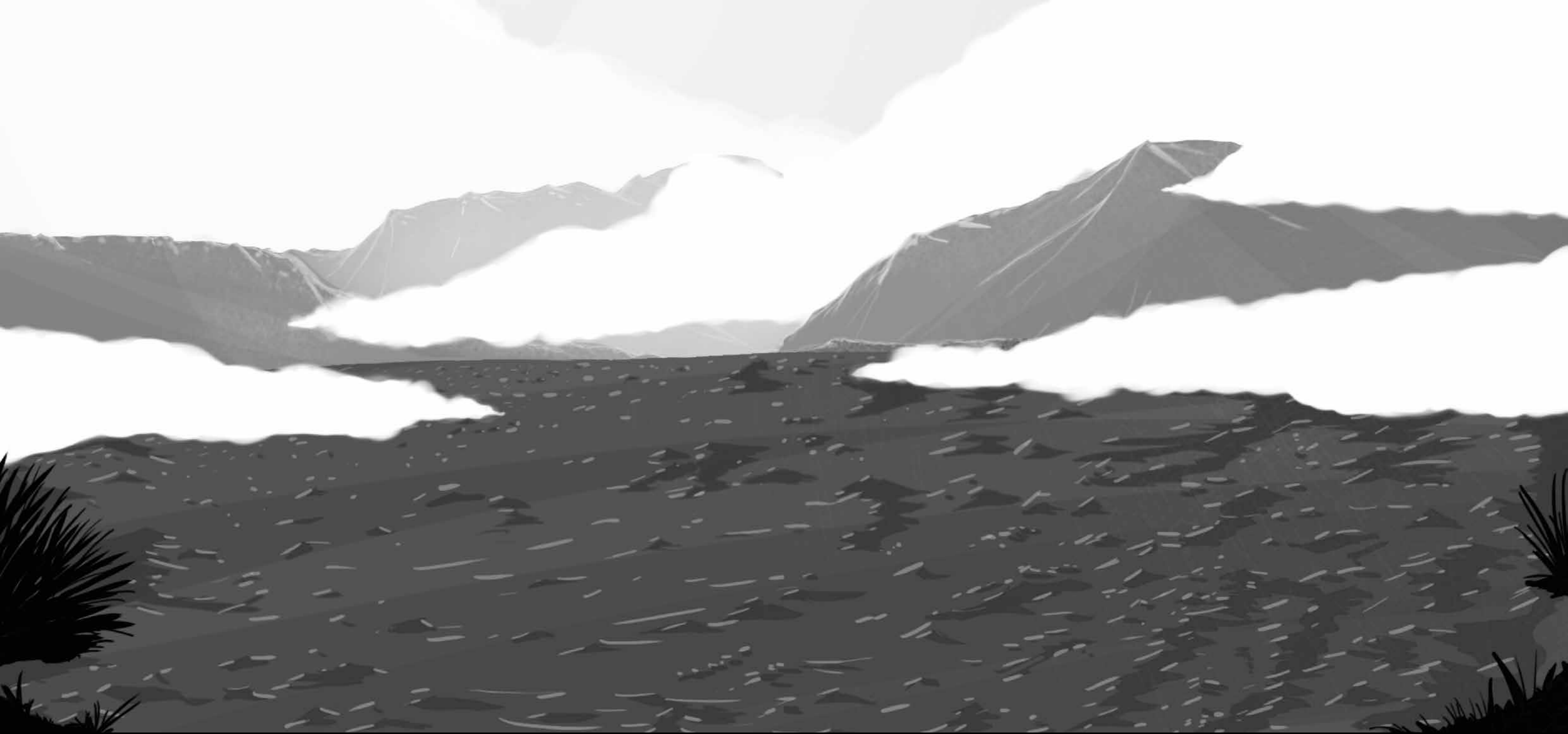


LAGUNA DE CULEBRILLAS

Ubicada en la parte norte de la actual provincia de Cañar, la laguna es considerada, hasta hoy en día, un lugar sagrado y espiritual.

En el video juego Nina Samay debe cruzarla para continuar su camino, en este lugar aparece la serpiente que le pide un favor a cambio de dejarlo pasar. Él debe buscar la killa pirka (piedra en forma de luna).





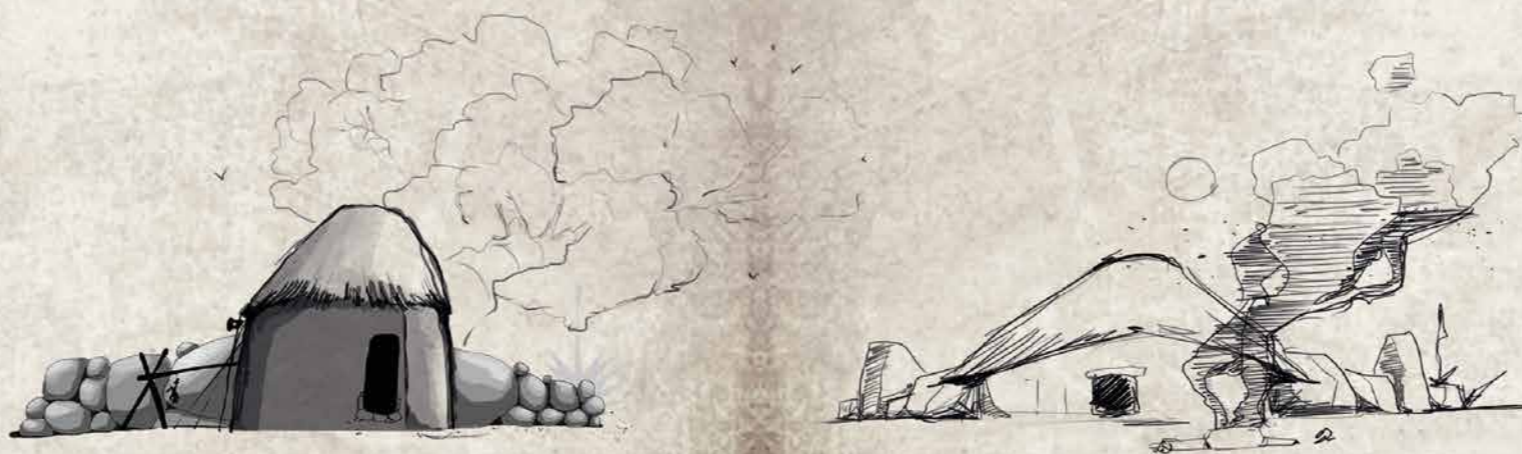
Fue importante visitar la Laguna de Culebrillas y sus alrededores para generar las diferentes propuestas gráficas.

Fotografía de Ernesto Santos]. 2016. Culebrillas, Ecuador.

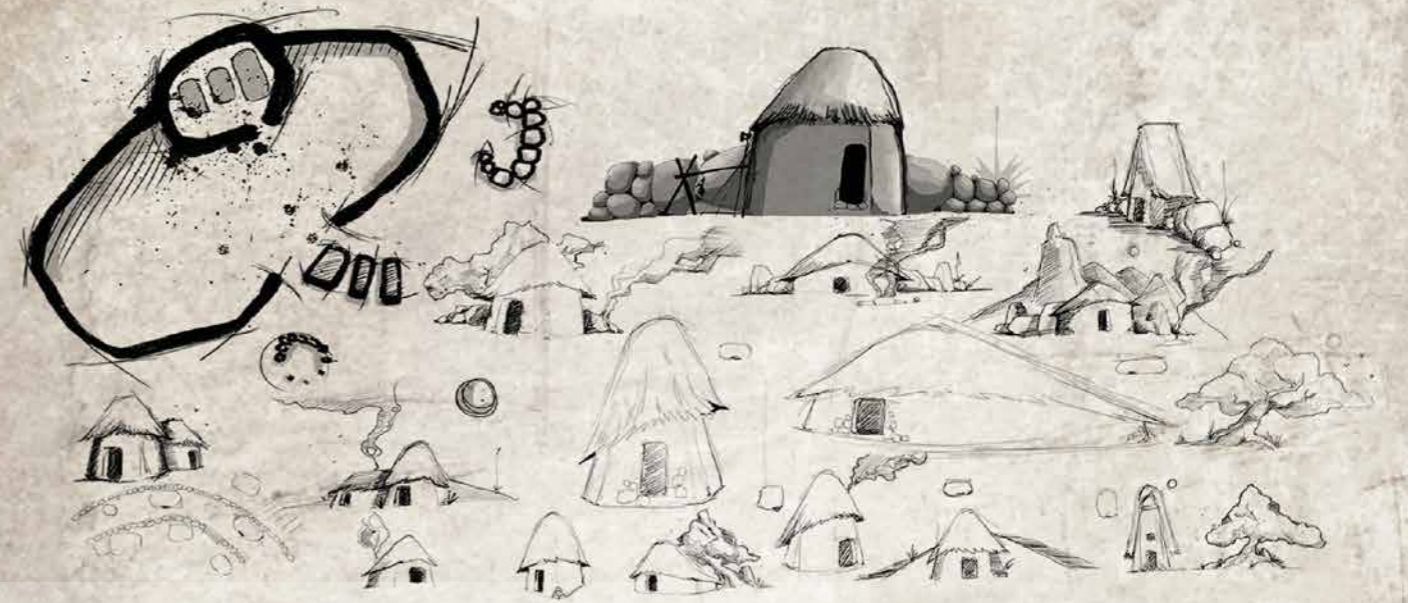
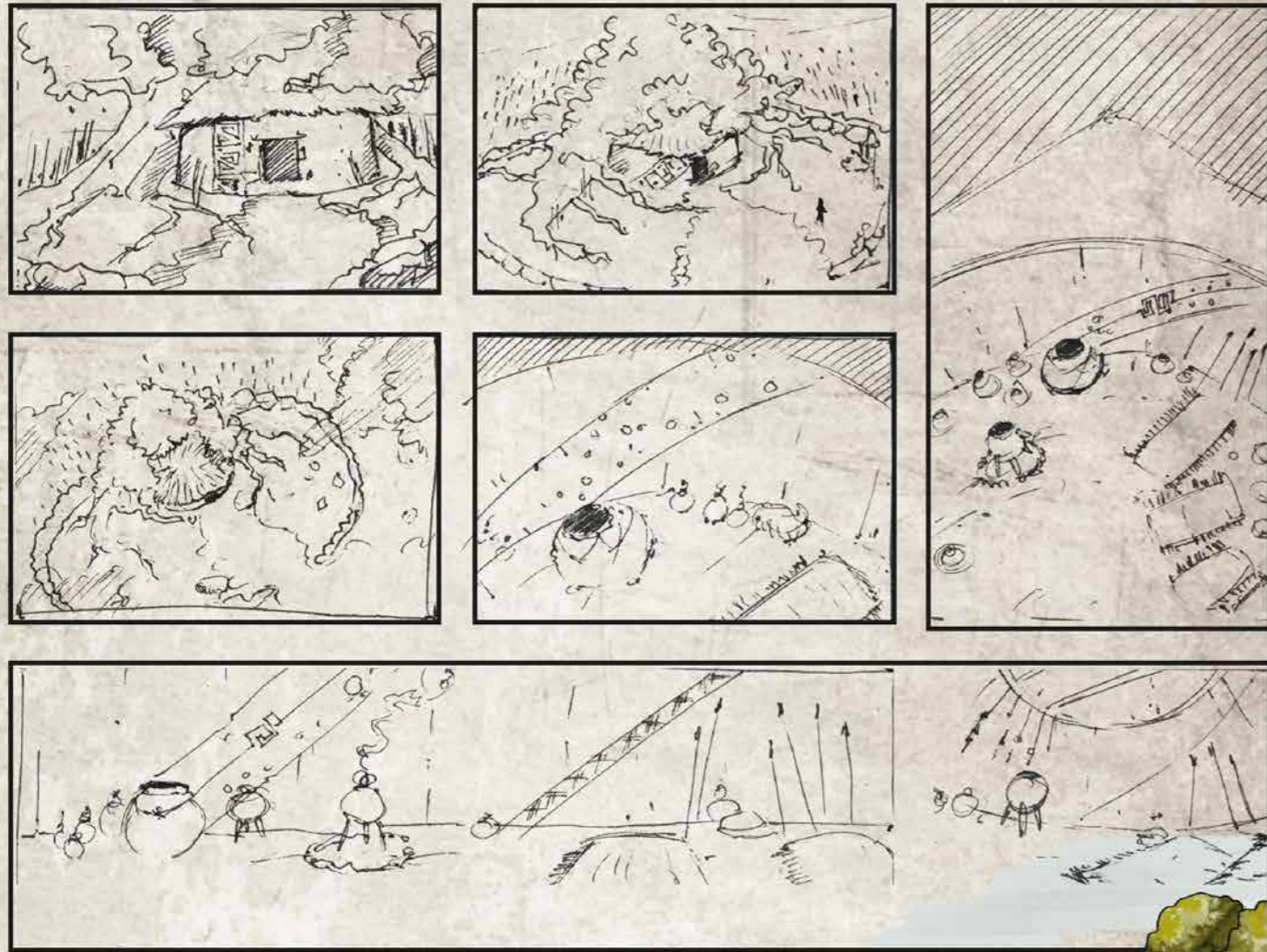




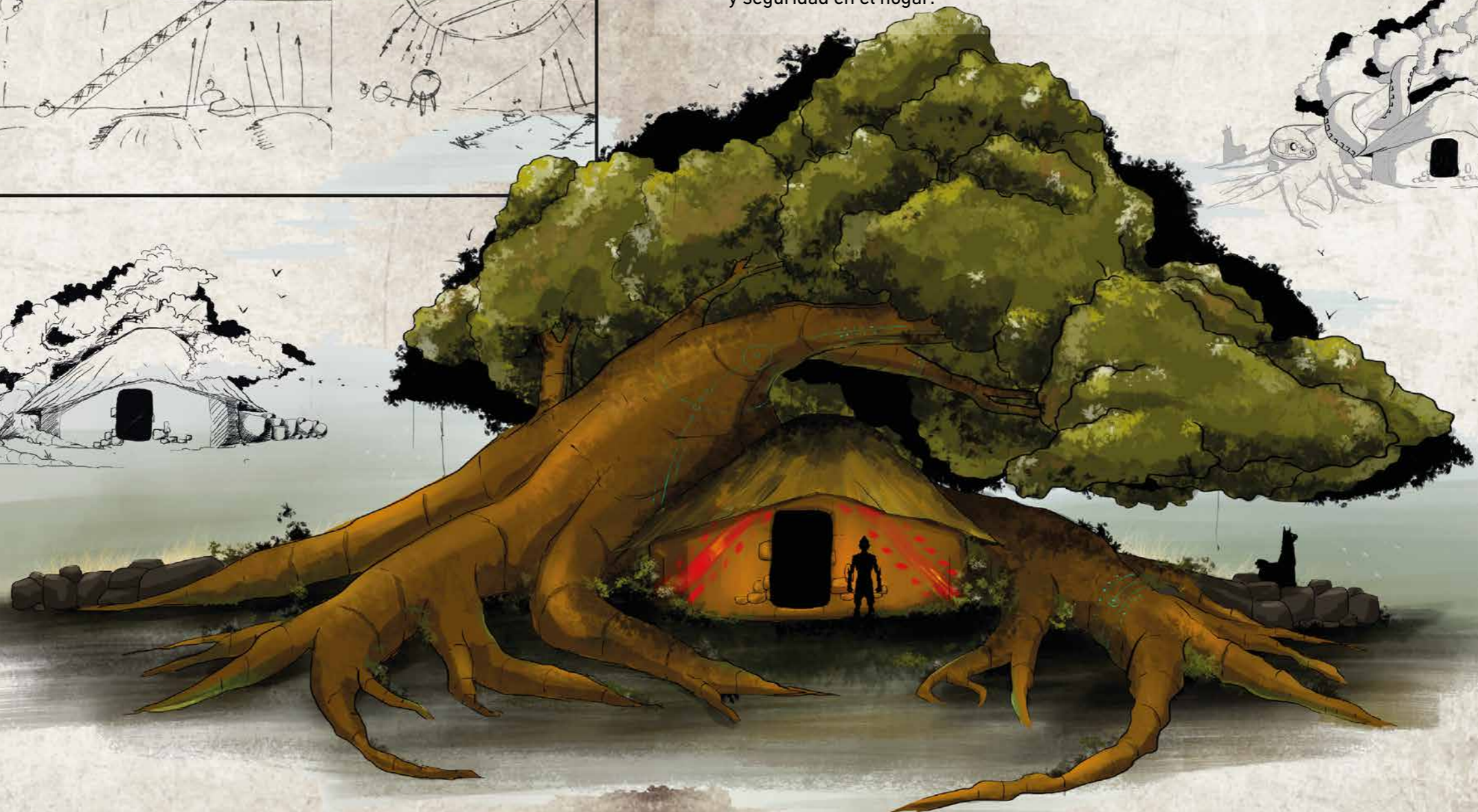
CHOGLLA
(o casa de Nina)

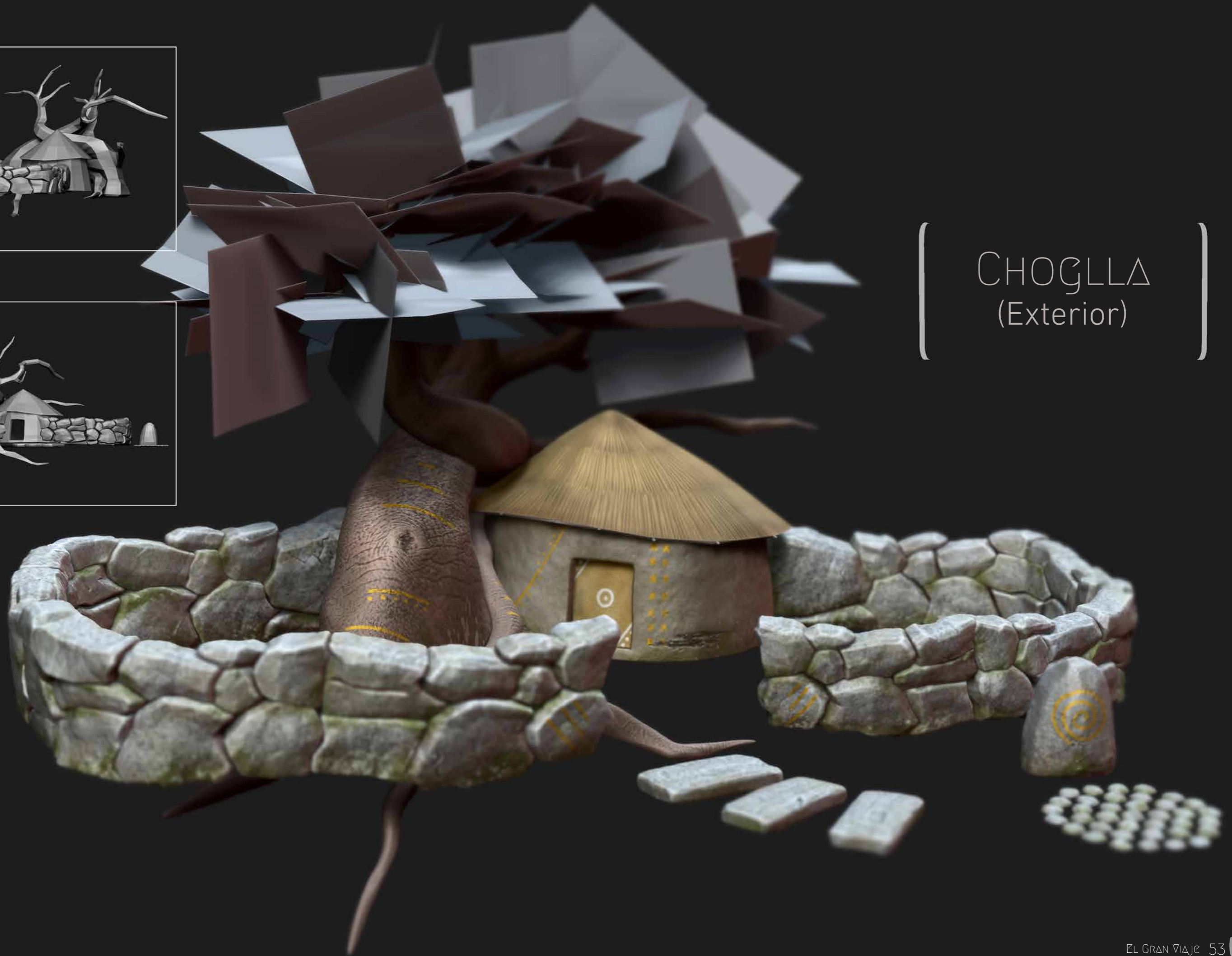
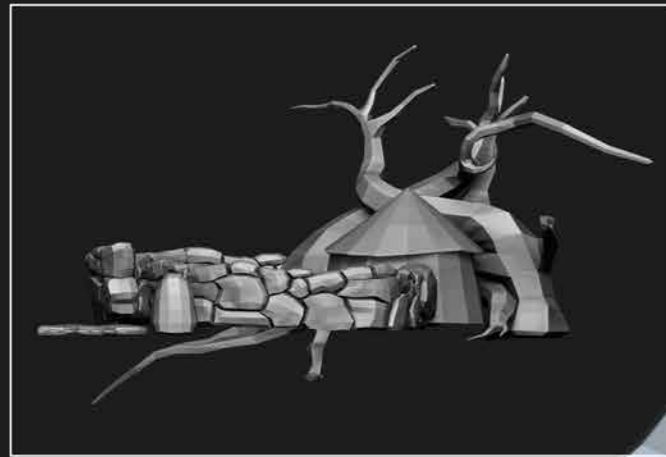


La vivienda de Nina Samay es una estructura pequeña, de un solo piso, recreada a partir de los sistemas constructivos prehispánicos andinos que evidencian piedras unidas con argamasa y la utilización de materiales de la zona.



Al exterior de la vivienda se ilustraron dos árboles entrelazados que fungen como protectores de la estructura, generando una sensación de tranquilidad y seguridad en el hogar.





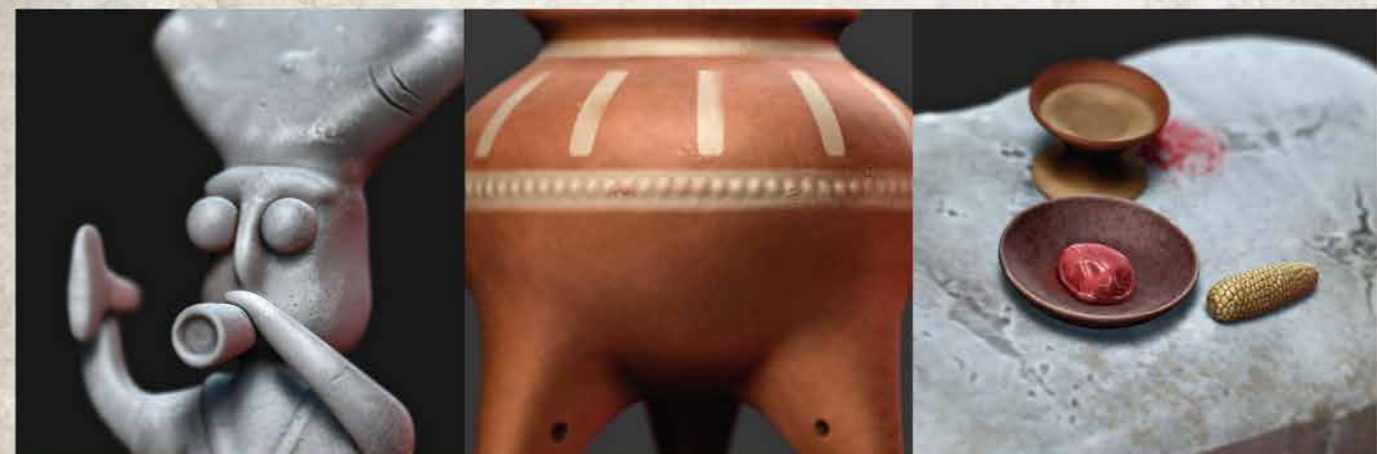
CHOGLLA
(Exterior)

CHOGLLA
(Interior)



Fotografias:

[Fotografía de Ernesto Santos].
2015. Museo Pumapungo, Ecuador.

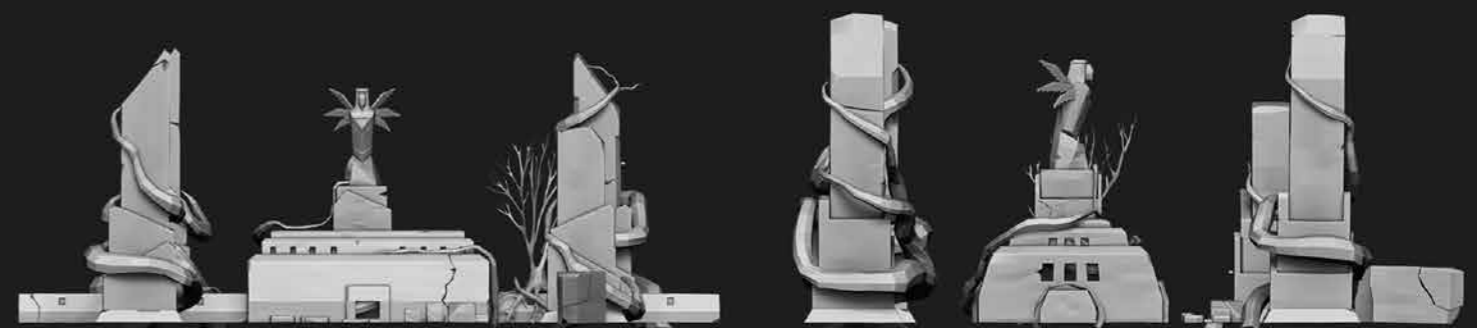
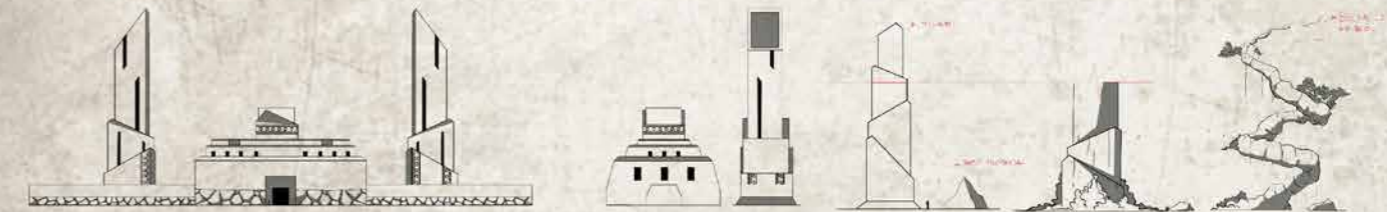
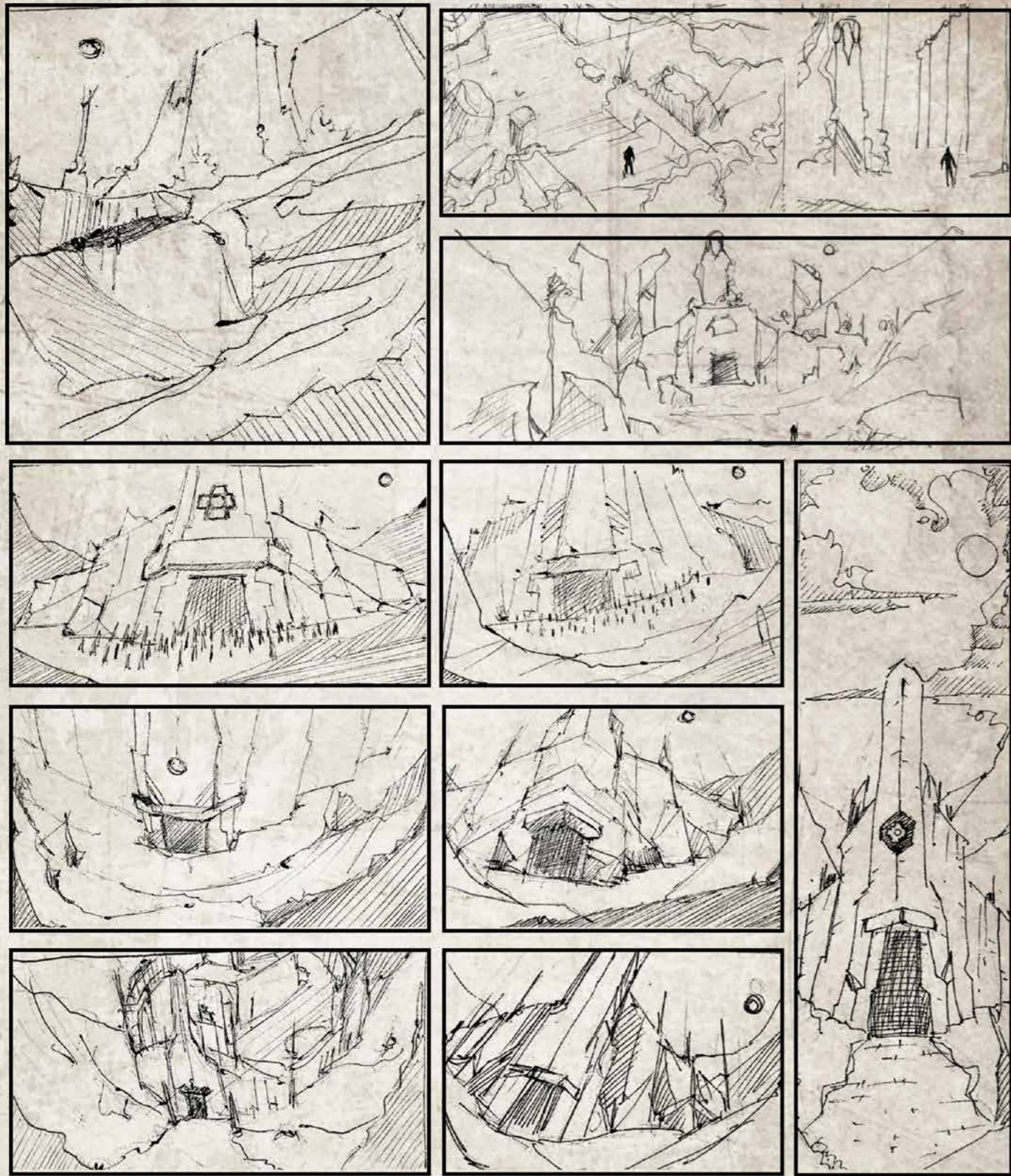


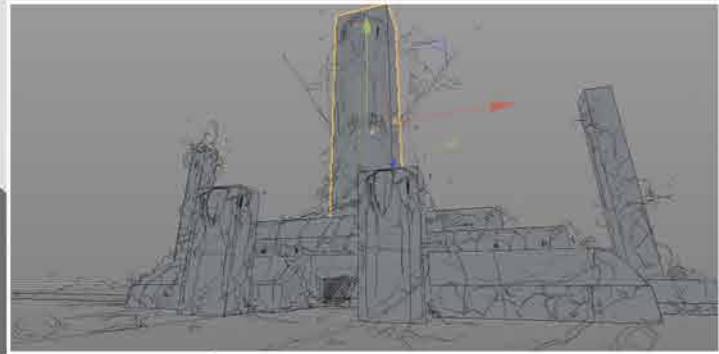
La ambientación de la vivienda fue creada a partir de objetos arqueológicos existentes de la época como vasijas, cántaros y otros elementos utilitarios; las fotografías de base fueron tomadas dentro de la reserva del Museo Pumapungo.

FUERTE CAÑARI ABANDONADO



Se recreó un templo en ruinas tomado por la vegetación, tratando de evocar un espacio sagrado y abandonado. Es un lugar con cierto grado de misticismo ya que gráficamente brinda poca información sobre lo que ha sucedido en dicho lugar, este lugar aparece en el juego en el momento que Nina está perdido sin sus padres, debiendo explorarlo para así encontrar la manera de seguir su camino.



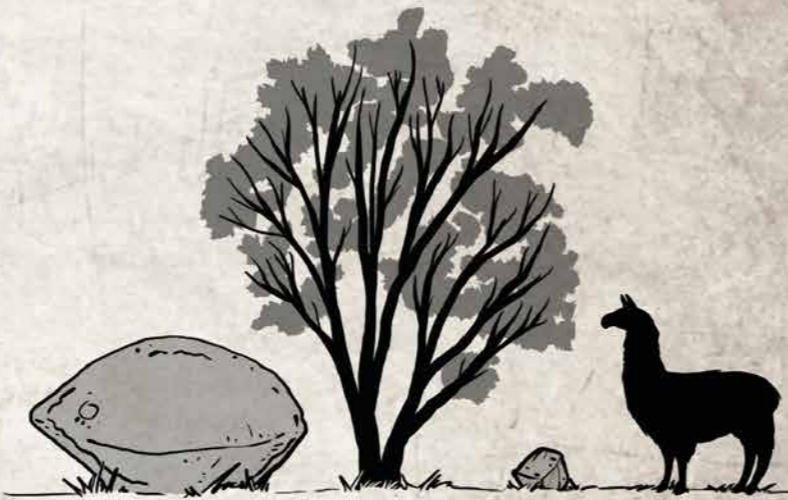




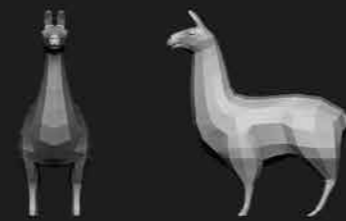
FLORA Y FAUNA



Uno de los lineamientos del juego fue representar la fauna y flora endémica de la zona y de la época de la Nación Cañari, por lo cual se ilustró vegetación nativa como el maíz, el pajonal y los musgos; así también, animales como curiquingas, llamas, cóndores y mariposas.

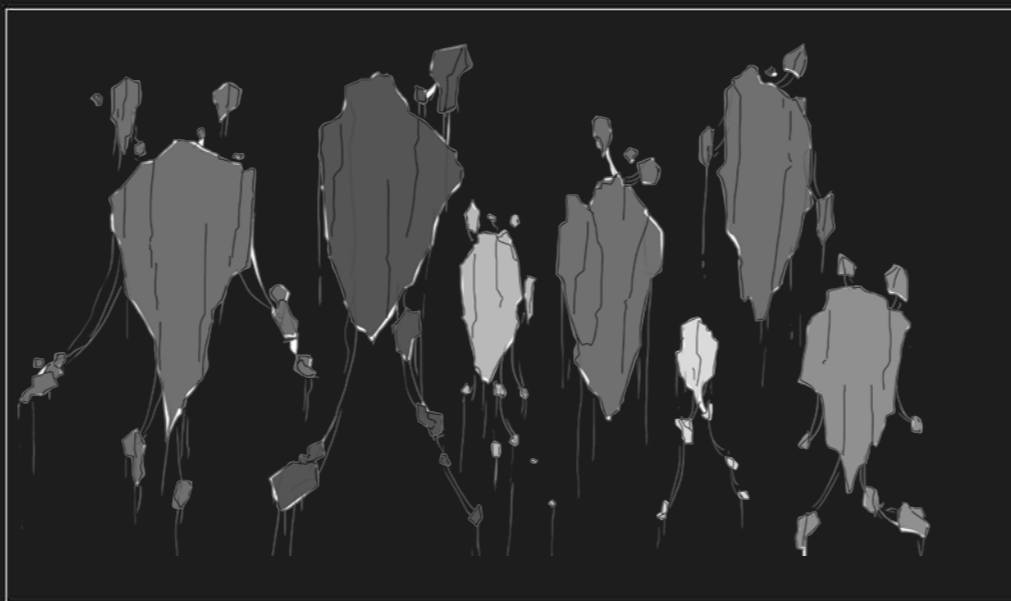


No podía faltar uno de los símbolos más significativos de la cultura cañari y del Ecuador, la concha spondylus que procedía de la costa ecuatoriana y era considerada un elemento sagrado. Nina la utiliza para mejorar sus armas.





ROCAS
En la Laguna

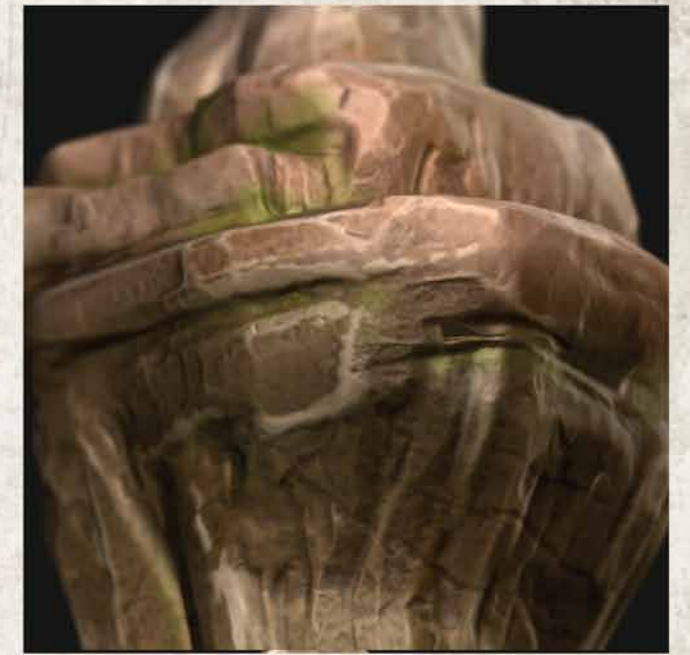
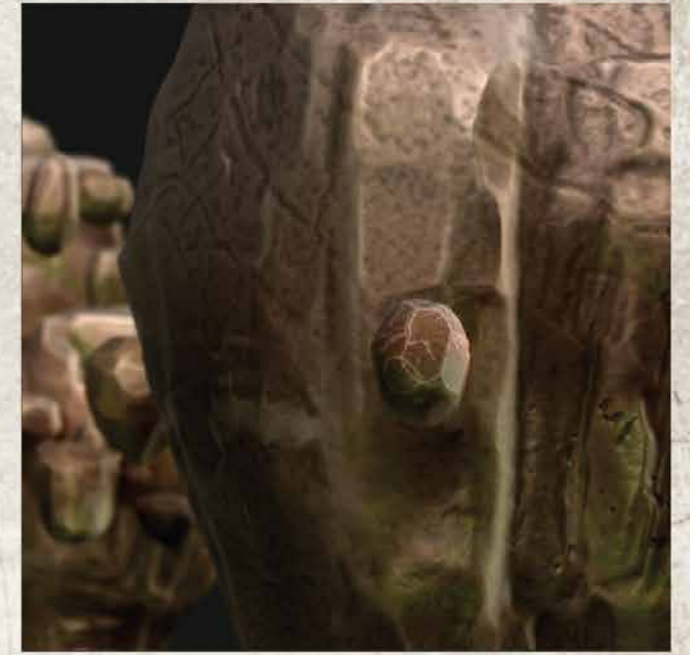
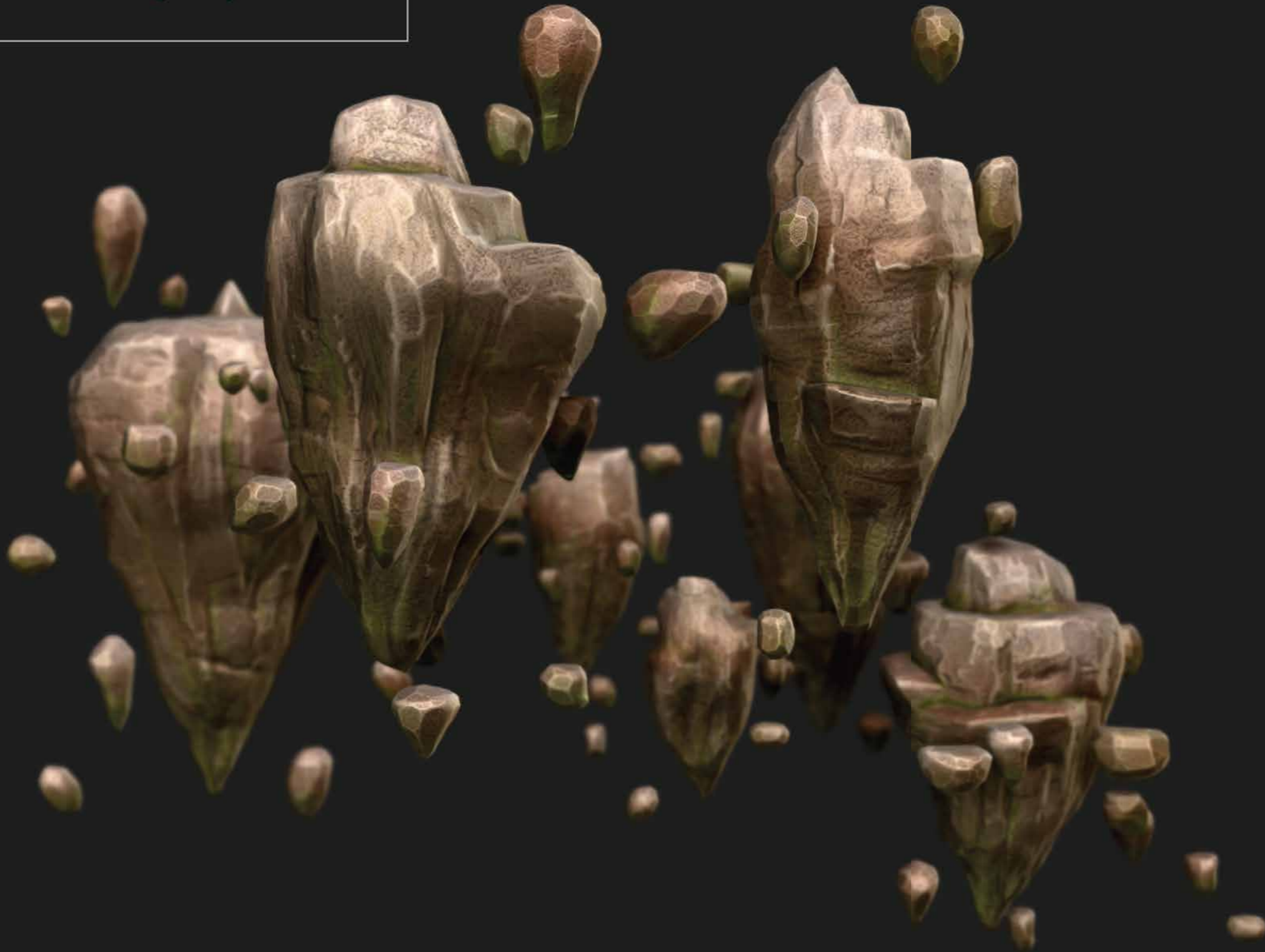


KILLA PIRKA

Elemento que debe encontrar Nina Samay para entregar a la serpiente y así cruzar la laguna.



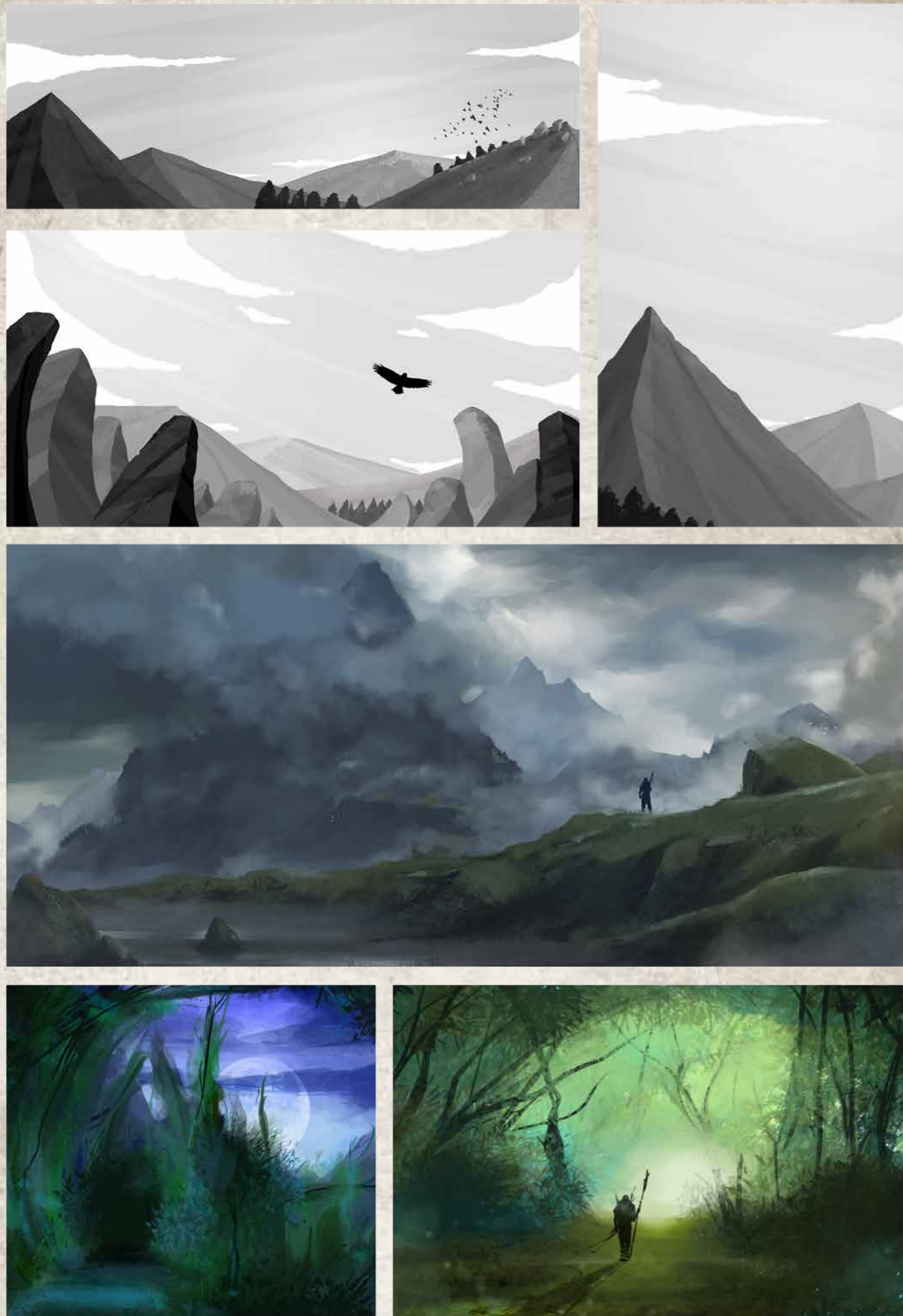
Estos son fragmentos de tierra y de roca, de varias dimensiones que se elevan sobre la Laguna de Culebrillas, Nina debe recorrerlos buscando a la Killa Pirka.





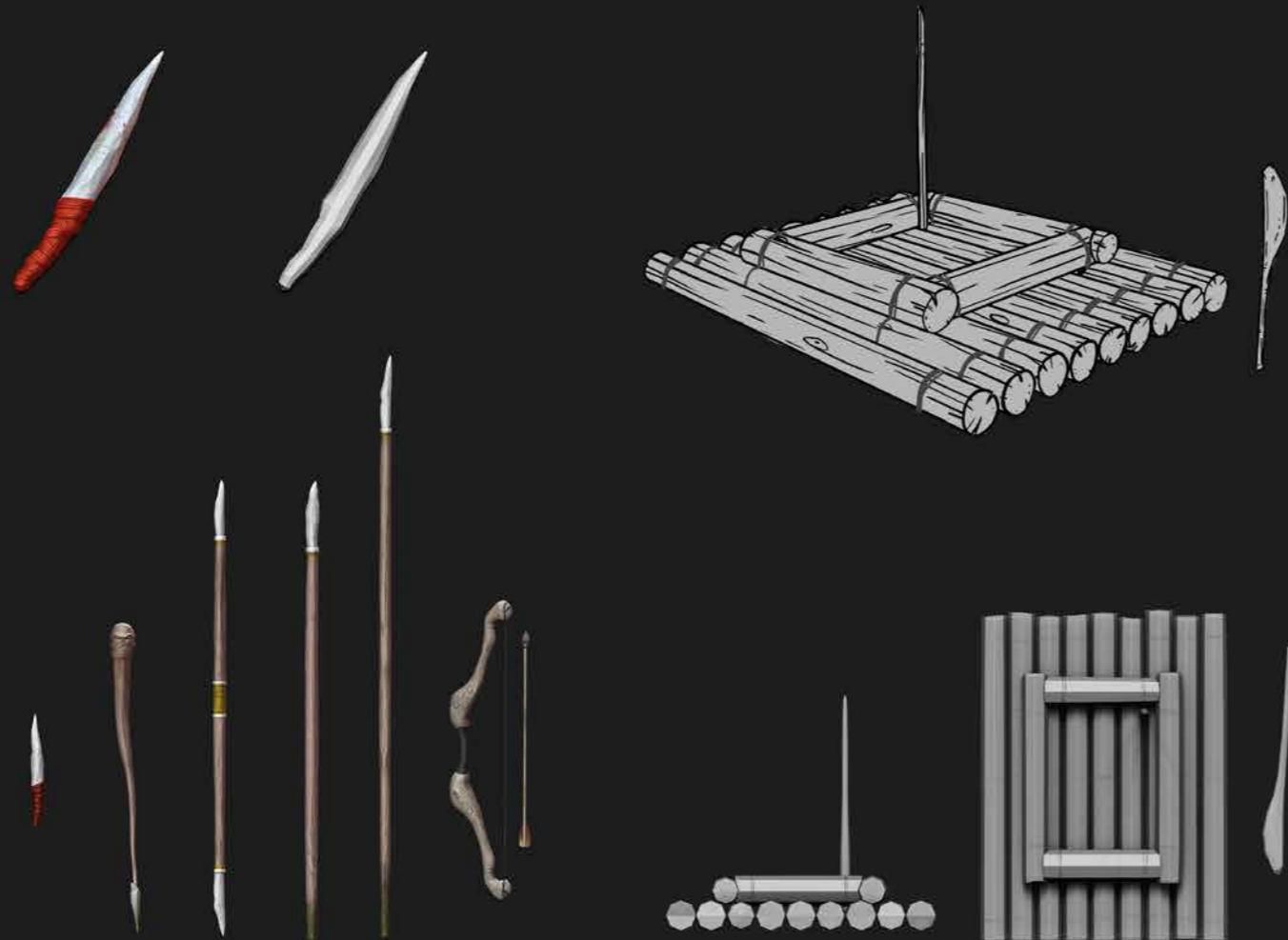
AMBIENTE
INMERSO





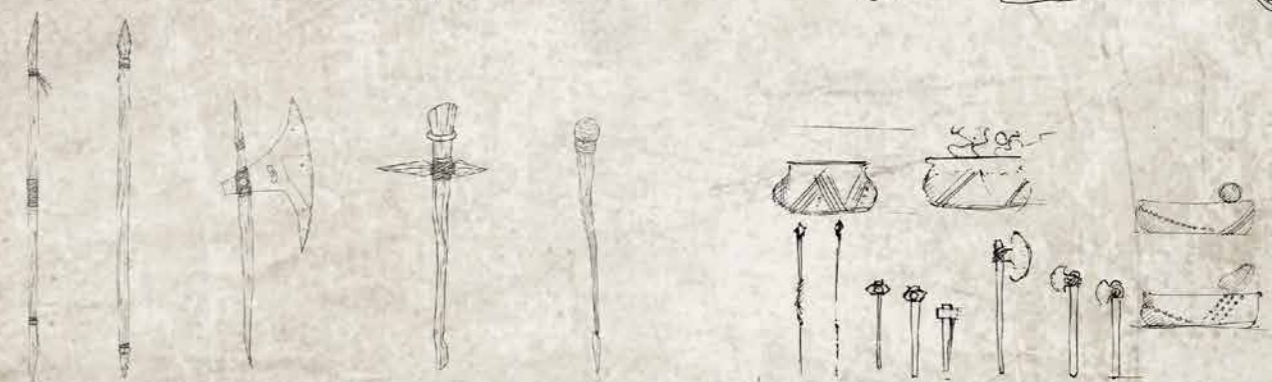
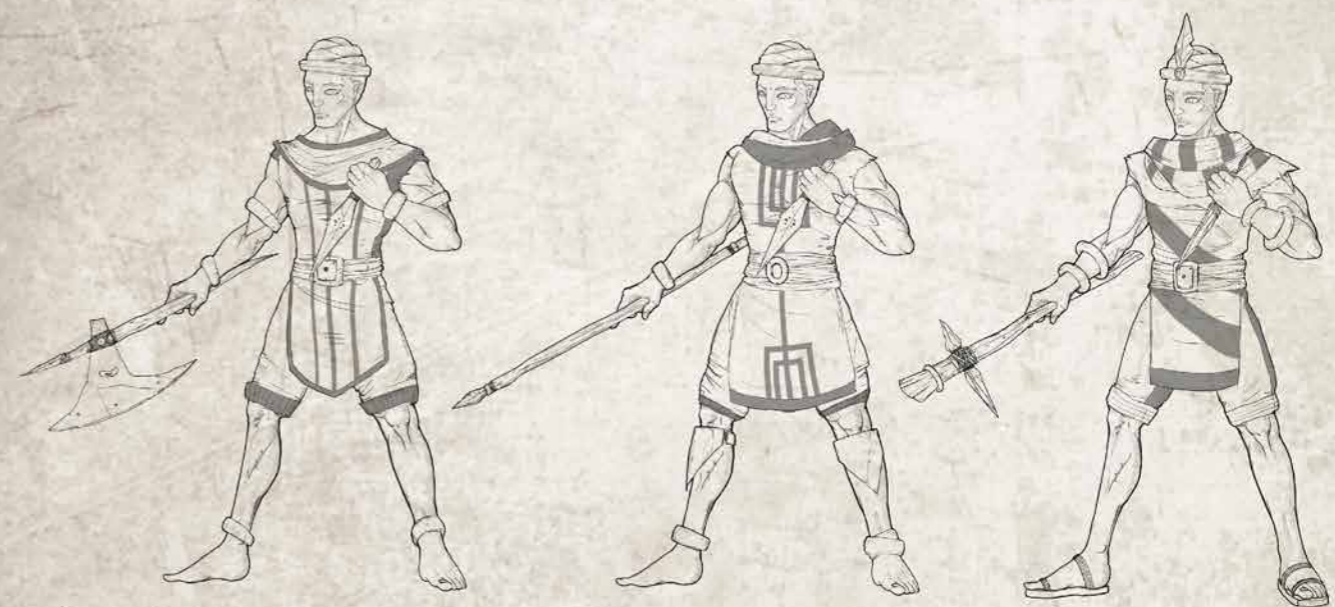
Se crearon diversos elementos místicos y mágicos inmersos a lo largo de todo el juego, que le permiten a Nina ubicarse espacialmente en el nivel.



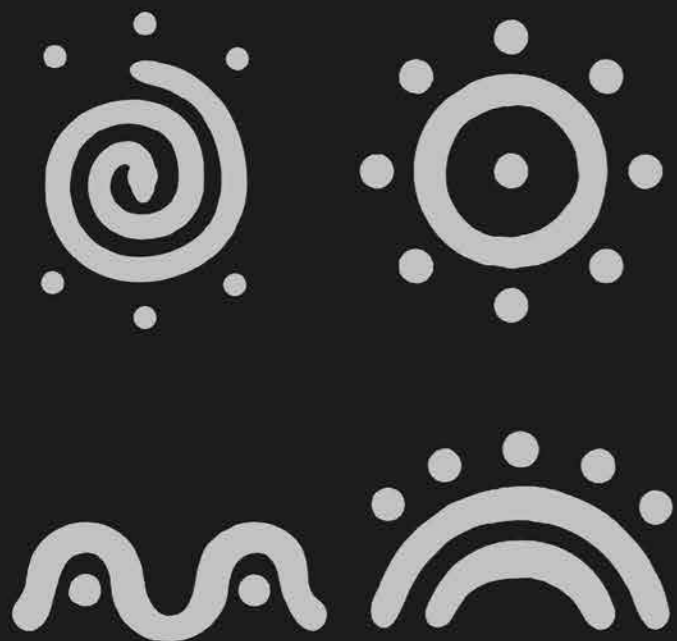


ARMAS

A lo largo del juego están presentes diversas armas, sin embargo Nina solamente las usa el momento en que se ve forzado a hacerlo.



ICONOGRAFÍA

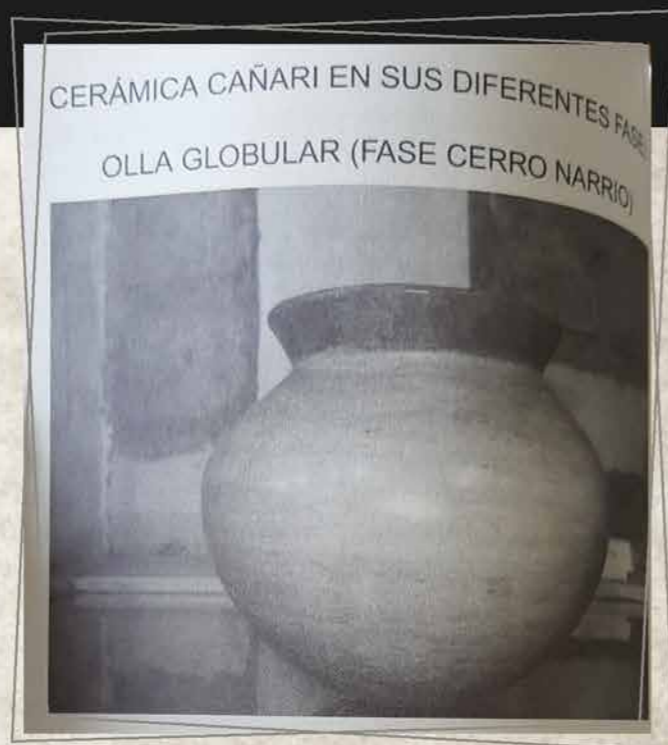


Para el desarrollo de símbolos e íconos presentes a lo largo del juego, se realizó una investigación de fuentes bibliográficas, así como de material arqueológico y etnográfico que descansa en la reserva del Museo Pumapungo.

Es de anotar que los cañaris crearon diseños geométricos de formas básicas como puntos, líneas, círculos, triángulos, cuadrados y

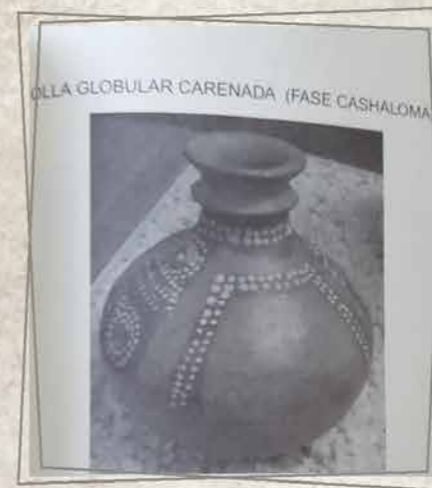
Fotografías:

Cerámicas cañaris, Garzón. 2012. [fotografía].



rectángulos, combinados hasta obtener composiciones complejas que expresan parte de su cosmovisión. Aquello dio pie para el desarrollo de los diversos diseños presentados en el juego.

Asimismo se adaptó la categoría de los tres mundos de la cosmovisión cañari (Cungachi, 2015).



Primer mundo (hanan): lo físico lo tangible, lo que se percibe.
Segundo mundo (hurin): de las almas y de los espíritus.
Tercer mundo (huku): de la memoria y el tiempo.



LA GAMA CROMÁTICA

Se desarrolló una gama cromática basada en el paisaje de la zona de Culebrillas, en la provincia del Cañar, considerando su vegetación nativa, las rocas, lagunas, montañas y praderas, para luego crear las diferentes tonalidades para cada uno de los elementos puestos en escena. Son colores no muy saturados para poder armonizarlos y combinarlos.



el gran
viaje

UNA HISTORIA CAÑARI



(DISEÑO DE LA INTERFAZ)

Cada uno de los elementos que conforman la interfaz gráfica del jugador, como botones, acciones, misiones, cuadros de diálogo, textos e indicadores, entre otros, fueron pensados con la intención de hacerlo amigable con el usuario y guardando su relación simbólica con la historia.

La experiencia generada en el usuario el momento del juego fue punto importante para concretar El Gran Viaje, creando y organizando los elementos en escena con la intención de que no produzcan interferencia en el momento de jugar y generando indicaciones claras para el usuario a lo largo del videojuego.



Conclusiones

El Gran Viaje es un proyecto que parte de una investigación sobre la cultura, las tradiciones y la mitología cañari, representada en un videojuego, que es una reinterpretación digital de su mundo, generado en base a hechos y datos reales mezclados con la fantasía. Convirtiéndose en un medio que no solamente enseña sino que también divierte a sus jugadores.

Uno de los insumos que tuvo un papel importante en el desarrollo del proyecto, fue la mitología, que nos permitió jugar con la fantasía, las historias mitológicas cañaris están llenas de mucha imaginación, de seres espirituales, de sueños, esperanzas, miedos y alegrías; y estas características están presentes a lo largo de todo el juego.

El componente gráfico y artístico en este tipo de proyectos es relevante, es la manera de visualizar y proyectar las ideas que están en nuestra imaginación, y fue la forma en que El Gran Viaje cobró vida; a partir de decenas de dibujos e ilustraciones a nivel análogo y digital que representaron cada uno de los elementos en escena, como personajes, ambientes, deidades, fauna, e interfaz.

Esperamos que el público comprenda que hoy en día se debe pensar no solamente en el contenido o la información como tal, también se debe considerar el medio de representación de la información, y la tecnología nos presenta varias opciones interactivas con mayor impacto que los medios tradicionales; las cuales son usadas cada vez más por los jóvenes y adultos.

Bibliografía

Cungachi, Juana. 2015. *Recuperación de la tecnología del telar cañari y estudio iconográfico de las fajas cañaris: aplicación y actualización estética*. Tesis Universidad de Cuenca.

Gonzales, Federico. 2003. *Estudios y selecciones de Carlos Manuel Larrea*. Biblioteca Virtual. Web. Octubre.

Garzón, Mario. 2012. *Cañaris*. Editorial Hernández, Ecuador

Ministerio de Cultura. 2011. *Cañaris*. Revista Yachac N° 12. Ecuador.

Todd, Deborah. 2007. *Game Design: From Blue Sky to Green Light*, AK Peters, USA.





JUEGA EN
www.elgranviaje.net

EL GRAN VIAJE



ISBN: 978-9978-14-376-6



9 789978 143766