

Diseño de un videojuego sobre los pueblos ancestrales

Culturas del sur del Ecuador

Trabajo de graduación previo
a la obtención del título
de diseñador gráfico

AUTOR

Humberto Quintero

DIRECTORA

Toa Tripaldi

**Facultad de Diseño
Escuela de Diseño Gráfico**

Cuenca-Ecuador

2021

Resumen

Las culturas precolombinas del Ecuador históricamente han tenido poca representación en los medios audiovisuales. Esta investigación pretende revitalizar el imaginario visual de las culturas incas, cañari y shuar y así superar esa carencia. Con ese fin, examina esas culturas, sus historias y leyendas y pone de relieve elementos gráficos mediante un proyecto que busca el desarrollo de un video juego de acción dirigido a jóvenes entre los 13 y 17 años, centrado en la temática inca, cañari y shuar del Ecuador y con el objetivo de rescatar su valiosa historia.

Abstract

The pre-Columbian cultures of Ecuador have been historically underrepresented in audio visual media. Resulting in those who consume these products having greater closeness with cultures outside the country. Based on a research of Ecuadorian pre-Columbian cultures, especially relating to their stories, legends and graphic elements. A project to develop an action video game has been suggested, targeted at an audience from 13 to 17 years old, focused on the themes of the Incas, Cañaris and Shuar culture of Ecuador and with the aim of rescuing their valuable history.

Introducción

Llama la atención que las culturas precolombinas de Ecuador, como la inca o la cañari, tengan poca representación en medios audiovisuales como películas o videojuegos. Este factor, sin duda, ha contribuido a que la gente, especialmente los jóvenes, pierdan la memoria de estos pueblos, considerando que ellos absorben nueva información sobre todo por estos medios. Como los medios no están compartiendo información suficiente sobre este pasado, han dejado un gran mercado sin explotar, un vacío que esta tesis pretende llenar.

Se pretende demostrar, entonces, que mediante un videojuego se puede involucrar más al usuario con estas culturas ancestrales, mientras el producto no deje de lado la parte lúdica de la experiencia. Así mismo, se intenta dar cuenta de la cantidad de elementos que estos pueblos pueden aportar y el poco conocimiento que sobre ellos se ha compartido a lo largo de los años. De este modo, se enriquecerá la percepción que los jóvenes han formado sobre estas culturas tomando en cuenta que merecen todo el respeto. Se usarán los videojuegos porque, como lo demuestran los datos, en los últimos años se han vuelto uno de los medios de comunicación más consumidos por jóvenes de 13 a 17 años (Center on Media and Child Health).

Al revisar otras tesis que abordan este tema, se pudo comprobar que lo más importa cuando se trabaja con culturas del pasado es que los aspectos que se van a representar sean correctos y sensibles con las

culturas a abordar. El diseño gráfico, al actuar como una base para contar estos relatos del pasado, debe buscar los recursos para que los aspectos que se transmitan sobre las culturas sean fácilmente legibles y para que el mensaje se mantenga consistente como el sistema gráfico. Asimismo, se espera que un producto de esta naturaleza dé importancia al aspecto lúdico de la experiencia, ya que sin esto el usuario tendría más dificultad para relacionarse con los personajes.

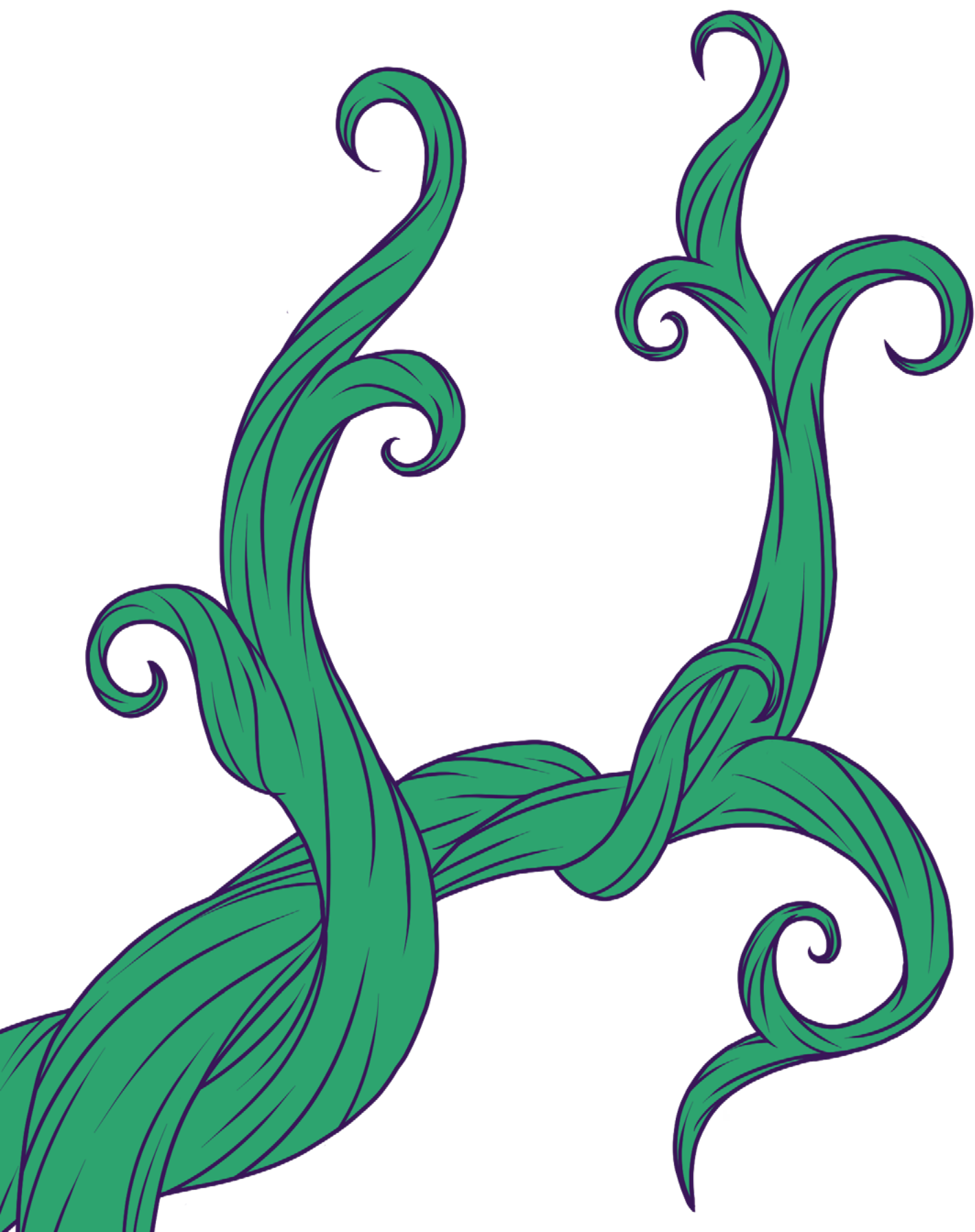
Metodológicamente la investigación pasó por varias etapas. En un primer momento, se efectuó la investigación bibliográfica, a continuación, se planificaron los procesos y técnicas requeridos para elaborar producto. Luego se pasó a la fase de diseño en la cual se ideó tanto la parte gráfica como la interactiva; una lluvia de ideas permitió determinar la posible imagen del proyecto. Posteriormente se analizaron las propuestas y se determinó la opción que se quería ejecutar. Se procedió a aplicar lo diseñado para realizar el demo del juego, el cual fue sometido a prueba para descubrir y eliminar fallas tanto en el código como en la interacción con el usuario. Como resultado final, se planeó diseñar una versión demo del producto que esté en estado funcional y que cuente con un sistema gráfico consistente y adecuado para la representación de estos temas, de tal manera que los jóvenes puedan conocer la riqueza de estas culturas y tratarlas con respecto al tiempo que se entretienen.

Índice

Resumen	3
Abstract	4
Introducción	5
1. Marco Teórico	9
1.1 Interculturalidad	10
1.2 Gamificación	13
1.3 Ilustración	15
1.4 Animación	19
1.5 Diseño de interfaces	26
1.6 Homologos	28
1.7 Investigación de campo	30
2. Proceso de planeación	33
2.1 Perfil del consumidor	34
2.2 Partidos de diseño	36
2.3 Plan de negocios	37
3. Ideación	39
3.1 Las 10 ideas	40
3.2 Las 3 restantes	43
4. Proceso de diseño	47
4.1 Interfaz	48
4.2 Personajes e Historia	54
4.3 Ambientes	61
4.4 Animación	62
4.5 Conclusiones	65
4.6 Recomendaciones	66
Bibliografía	67

Índice imágenes

Figura 1 Bosque 1	10	Figura 44 Tsunki boceto	58
Figura 2 Cara Shuar	11	Figura 45 Tabla Tsunki	58
Figura 3 Fuga	16	Figura 46 Flor de Tabaco	59
Figura 4 Básicas	16	Figura 47 Boceto Iwia	60
Figura 5 Sombra	16	Figura 48 Tabla Iwia	60
Figura 6 Formas	17	Figura 49 Selva 2	61
Figura 7 Fondo Personaje	17	Figura 50 Fondo Ilustrado	61
Figura 8 Abierto	18	Figura 51 storyboards	62
Figura 9 Half Life	18	Figura 52 Boseteado	62
Figura 10 Estirar	19	Figura 53 Limpieza	62
Figura 11 Anticipación	20	Figura 54 Líneas	62
Figura 12 Escena	20	Figura 55 color	63
Figura 13 Pose a Pose	21	Figura 56 Estirar	63
Figura 14 Complementaria	21	Figura 57 Guías	64
Figura 15 Acelerar	22		
Figura 16 Arco	22		
Figura 17 Secundaria	23		
Figura 18 Ritmo	23		
Figura 19 Exageración	24		
Figura 20 Tridimensional	24		
Figura 21 Atractivo	25		
Figura 22 Stop Motion	25		
Figura 23 Esqueleto	25		
Figura 24 Guilty Gear	25		
Figura 25 Zagreus hablando	28		
Figura 26 Contraste con el nivel	28		
Figura 27 Senua con su amante	29		
Figura 28 Senua portada	29		
Figura 29 Senua contra jefe	29		
Figura 30 Cuphead contra el tren	29		
Figura 31 Cuphead Bocetación	29		
Figura 32 Mg. Estefani León Calle	30		
Figura 33 Ayahuasca	48		
Figura 34 Shuar cueva	48		
Figura 35 Pausa opciones	49		
Figura 36 Pausa Salud	50		
Figura 37 Proporciones Griegas	54		
Figura 38 Ilustración Junji Ito 1	54		
Figura 39 Ilustración Junji Ito 2	54		
Figura 40 Foto de Flor	55		
Figura 41 Boceto flor	56		
Figura 42 Tabla de flor	56		
Figura 43 Ilustración Shuar	57		



1

**Marco
Teórico**



1.1 Interculturalidad



Al involucrar otro tipo de culturas, este trabajo se fundamenta en los principios de la interculturalidad. La interculturalidad es el proceso por el cual dos o más culturas crecen tanto tecnológica como socialmente al compartir conocimientos e historias entre sí. Este tipo de proceso se ha acelerado hoy en día con la globalización hasta ayudar a alcanzar nuevos logros en múltiples facetas (Alavez Ruiz, 2014). El problema emerge cuando una cultura no puede ser parte de esta interacción no por falta de iniciativa, sino por falta de reconocimiento de las otras culturas. Esto último ha estado ocurriendo en el Ecuador y sus culturas ancestrales.

Ecuador posee varias culturales ancestrales. Una de ellas es el pueblo shuar. Los temas principales que se van a tomar de esta cultura son la relación con su ambiente, los orígenes de su cultura y la estructura de su cosmovisión, aspectos que se mediatizan por intermedio de sus leyendas y mitología que serán parte esencial de la historia del juego. Un problema con la recolección de información acerca de las historias shuar es que múltiples detalles cambian de un texto a otro, esto se da ya que este pueblo no tenía una forma de escritura hasta la venida de los españoles así que la transmisión de información e historias ha sido solo de forma verbal durante generaciones. Lo que se ha tratado de hacer es llegar a un punto medio entre las diferentes fuentes que se ha consultado. Las principales leyendas que se van a considerar son las que involucran a Tsunki o Arutam, personajes de gran importancia en la cultura shuar. Su presencia en las leyendas explica el chamanismo y cosmovisión de su cultura.



Figura 1 Bosque 1

Tsunki era un chamán representado por boas y es el responsable de introducir el chamanismo en la cultura (Zhapán, 2018), es un personaje que a lo largo de las diferentes historias está involucrado en múltiples eventos relevantes como la concepción de las deidades que representan al sol y la luna (Pellizzaro, 1990). La deidad del Sol es llamada Etsa, otro personaje en el que se enfocará el juego, ya que sus historias explican o tienen múltiples elementos importantes de las tradiciones Shuar. Etsa nació de unos huevos que salieron de las entrañas de su madre cuando esta fue acacinada, Tsunki lo rescató para que no sufriera el mismo destino y lo crio alimentándolo de ajíes hasta que fue atrapado por Iwia (Zhapán, 2018). Tuvo una niñez en la cual fue el prisionero de un Iwia, una raza de humanoides que comían carne humana y tenían un apetito insaciable (Pellizzaro, 1990).

En la historia Etsa hacia todo lo que Iwia le pedía como si fuera su abuelo, a tal punto que casó a todas las aves y monos de la selva como tributo para Iwia, quien le pidió presas más grandes, el joven pidió que le dé una lanza, ya que su cerbatana no iba a servir contra animales más grandes. Como reconocimiento del crecimiento de Etsa Iwia, hizo una lanza y lo envía a casar. Etsa fue detenido por Yapánkam, el cual le reveló la verdad del ser al que llamaba abuelo ya que fue el quien mató a su mamá como venganza Etsa pidió ayuda de todos los elementos del bosque para que Iwia termine, mientras Etsa mataba y cocinaba a la esposa de su captor.

La historia terminó con Etsa dando de comer a Iwia, su propia esposa. De su cadáver nació la planta de tabaco, como muestra de que fue derrotado. Etsa es comúnmente representado por el colibrí el cual poliniza y bebe de la flor de tabaco (Zhapán, 2018).

Yapánkam es la representación de la planta de la ayahuasca, extremadamente importante en la cultura shuar para desarrollar múltiples ceremonias, es considerada la fuente de iluminación, si los chamanes la beben pueden acceder al pasado y futuro (Zhapán, 2018).

Otro de los elementos que se pretende rescatar en la tesis es la Cueva de los Tayos, ya que varias leyendas se refieren a que los eventos que pasaron o a las personas que los protagonizaron obtuvieron sus fuerzas gracias al poder subterráneo de la cueva, además explica la razón por la que los shuars habitan esa zona. No se puede hablar de la cueva sin referirse al padre Carlos Crespi, quien, fascinado por la arqueología, recolectó numerosos artículos de esa cultura, artículos que a su juicio eran auténticos. De sus palabras se conoce que los shuars creían que la Tierra estaba llena de túneles subterráneos que conectan casi todo el mundo y que la Cueva de los Tayos era una entrada a estos túneles.



Figura 2 Cara Shuar

1.1.1 Representación en medios audiovisuales

Se recopiló información para determinar cuántas veces han sido representadas las culturas ancestrales del Ecuador en medios audiovisuales como películas, series o videojuegos. Esta recopilación fue posible gracias a la base de datos de IMDb. Como resultado, se pudo encontrar 30 películas, 12 capítulos de series de televisión y 8 representaciones en videojuegos. De ellas, solo dos eran juegos acerca de los incas; sobre las demás culturas, solo existe ciertos niveles estéticos.

En casi todos los ejemplares que se encontraron se mostraba a alguna de estas culturas no para dar cuenta de sus tradiciones e historias, sino, más bien, para ofrecer un planteo de elementos visuales y superficiales de sus aspectos culturales. Se podría decir que estas culturas actúan como fondo básicamente para crear una historia acerca de encontrar un tesoro escondido. Este tipo de representación prevalece sobre todo en los videojuegos.

Películas

- 1-Vibes (1988)
- 2-Pachamama(2018)
- 3-Tad: The Explorer (2012)
- 4-Death Smiles on a Murderer (1973)
- 5-The Mysterious Cities of Gold
- 6-Secret of the Incas (1954)
- 7-Kayara (2022)
- 8-Seven Crystal Balls and the Prisoners of the Sun (1969)
- 9-Max Is Missing (1995)
- 10-Hercules Against the Sons of the Sun (1964)
- 11-Daughter of the Sun God (1962)
- 12-Brother, Cry for Me (1970)
- 13-Tupac Amaru (1984)
- 14-Peru: From the Andes to the Amazon (2014)
- 15-The Royal Hunt of the Sun (1969)
- 16-Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull (2008)
- 17-Aguirre, the Wrath of God (1972)
- 18-The Lost City of Z (2016)
- 19-The Road to El Dorado (2000)
- 20-Ollantay, az Andok vezére (1980)
- 21-The Flaming Omen (1917)
- 22-Dora and the Lost City of Gold (2019)
- 23-The Emperor's New Groove (2000)
- 24-Inca Pottery (1999)
- 25-El Dorado (1967)
- 26-The Lost World (1960)
- 27-Amazon Obhijaan (2017)
- 28-El Dorado (1988)
- 29-Corto Maltese: Heads and Mushrooms (2002)
- 30-The Journeyman Project 3: Legacy of Time (1998)

Videojuegos

- 1-Gold and Glory: The Road to El Dorado (2000)
- 2-Inca II: Wiracocha (1993)
- 3-Inca (1992)
- 4-Weird: Truth Is Stranger Than Fiction (1997)
- 5-TimeSplitters 2 (2002)
- 6-Age of Empires II: The Age of Kings (1999)
- 7-Age of Empires III (2005)
- 8-Uncharted: Drake's Fortune (2007)

Series de Televisión

- 1-The Thin Man (1957-1959)The Pre-Incan Caper
- 2-The Adventures of Tintin (1991-1992) The Seven Crystal Balls: Part 1
- 3-Jungle Jim (1955-) Treasure of the Amazon
- 4-The Bullwinkle Show (1959-1963)When Moose Meets Moose, or Two's a Crowd/The Midnight Chew-Chew, or This Gum for Hire
- 5-The Adventures of Tintin (1991-1992) Prisoners of the Sun: Part 2
- 6-Street Fighter: The Animated Series (1995-1997) The Adventure Begins
- 7-Spider-Woman (1979-1980) The Amazon Adventure
- 8-Forever Knight (1992-1996) Black Buddha: Part 1-2
- 9-Science Fiction Theatre (1955-1957) Sun Gold
- 10-Soldiers of Fortune (1955-1957) Skull of the Inca
- 11-Sword of Freedom (1957-)Chart of Gold
- 12-Nazca (Tenkū Tenshō Nazca)(1998)

1.2 Gamificación

La gamificación, lo explican Sangkyun et al. (2018), es el proceso por el cual se integran aspectos de los videojuegos a actividades como estudio o labor manual. Este concepto se está explorando desde el punto de vista de cómo se aplica a la educación para encontrar los aspectos en los que hay que concentrarse a la hora de crear un videojuego. Se tiene que enfocar el desarrollo en la experiencia emocional que se le quiere dar al jugador y, partiendo de esto, se pueden desarrollar todos los aspectos del juego para lograr esta experiencia.

Derivado del concepto anterior, emerge el concepto de diseño lúdico, por su intermedio se da la mayor cantidad de opciones posibles para resolver un problema, ya que esto ayuda a que el jugador sienta que sus decisiones importan, la carencia de opciones puede dar lugar a que los usuarios se sientan obligados a realizar las cosas de una sola forma. El problema con la falta de opciones es que, si un jugador posee el nivel de habilidad necesario para resolver un problema, este no debería ser bloqueado arbitrariamente hasta que el jugador explore otras partes del juego. Esto se hace usualmente para extender artificialmente la duración de un juego, la forma correcta de implementarlo es que se pueda resolver una parte del juego con cierto nivel de habilidad, pero que se vuelva más fácil si se completan otras partes del juego.

Una parte imprescindible de cualquier juego es la atracción que crea en el jugador. Para esto hay que trabajar desde el punto de vista de la dificultad para alcanzar un balance entre la dificultad del juego y la habilidad del jugador. El jugador debe estar presto para superar el desafío y, si la dificultad sobrepasa demasiado a su habilidad, podría sufrir ansiedad y abandonar el juego, o podría aburrirse si la dificultad es baja. El balance que se trata de encontrar es cuando el jugador puede fluir. Esta es una zona en la cual debe sentirse seguro de sus habilidades y, si siente que el juego le está proporcionando desafíos justos, continuará.

Otro de los aspectos más importantes de este proyecto es la diversión del usuario, ya que si disfruta la experiencia estará dispuesto a escuchar lo que se le va a compartir acerca de las culturas. Existen múltiples tipos de diversión: cautivación, desafío, competencia, finalización, control, descubrimiento, erotismo, exploración, expresión, fantasía, compañerismo, crianza, relajación, sadismo, sensación, simulación, subversión, sufrimiento, simpatía y emoción. No es factible que por medio de un videojuego se satisfagan todos los tipos de diversión, así que este estudio se concentrará solo en el descubrimiento, fantasía, desafío, relajación y exploración. Los tipos de diversión seleccionados se caracterizan por incentivar la búsqueda de información: el jugador busca conocer la historia y a sus personajes para poder jugar.



Con respecto al descubrimiento, los jugadores pueden encontrar lugares, situaciones y objetos nuevos o desconocidos. Algunos juegos incluyen un mapa de navegación para que los jugadores dispongan de una mejor idea de sus entornos. Es muy común que jugadores colaboren entre sí para encontrar secretos y nuevas técnicas de un juego.

Sobre la fantasía, los jugadores pueden experimentar mediante el juego sensaciones que no existen en el mundo real. Los jugadores pueden llegar a vivir historias, se relacionan con personajes y con situaciones que nunca pensaron encontrar.

El desafío brota porque el jugador necesita aprender nuevas habilidades o mejorar las que posee para poder resolver nuevos problemas. Los jugadores pueden probar el nivel de sus habilidades con desafíos que prueben lo que han aprendido.

La siguiente diversión es la relajación. El jugador puede tomarse un tiempo para relajarse en lugares o situaciones pacíficas, esto ayuda a que no se cansen del juego. Un constante flujo de situaciones que son intensas y difíciles de lidiar puede provocar que abandone el juego. La relajación es distinta al hecho de solo pausar el juego, esta debe propiciar que el jugador descanse después de haber superado un reto. Y la exploración se comprende porque los jugadores pueden explorar e investigar un objeto o situación. En algunos casos, exploran relaciones entre objetos o personajes. La efectividad de lo propuesto recae en cómo se le proporciona la información al jugador: si se le da las respuestas directamente, podría perder el interés de buscar estas relaciones, ya que el juego se las va a dar, lo que evitaría que llegase a sus propias conclusiones, incluso si estas son erróneas.

1.1.1 Tipos de videojuegos

A lo largo de los años se han creado géneros de videojuegos en función de los aspectos que más destacan en cada una de las mecánicas con las que los han diseñado. Aquí se van a explicar los tipos más aptos para el proceso de gamificación.

- Juegos de guerra: se caracterizan por concentrarse en el conflicto, ya sea el jugador contra la computadora o contra otro jugador. Se trata de que el jugador lidere una batalla, o bien que sea parte de ella. Sirve para recrear hechos históricos o explorar historias alternativas de hechos reales.
- Juegos de simulación: el objetivo es recrear una labor de la vida real. Sirve especialmente para enseñar a desempeñar una tarea con múltiples pasos de memorizar, de modo que esta se vuelva más accesible.
- Juegos serios: su propósito va más allá de entretener, en su lugar, quieren llamar la atención acerca de un hecho social. Se usan para contar una historia, real o de fantasía, sobre todo si se quiere que al jugador le interesen los personajes de la narración.
- Juegos de realidad alterna: mezclan diferentes medios con la vida real, estos pueden involucrar el acceso a una locación o involucrar a otras personas en eventos ocasionales.

1.3 Ilustración

La ilustración conforma una gran parte de esta tesis, es parte del proceso y de la creación de la mayoría de los gráficos del producto final (personajes y fondos del juego). Para aplicar la ilustración en este proyecto primero se tiene que identificar los elementos que van a ser utilizados y, partiendo de eso, se puede determinar cuáles son las áreas de la ilustración que hay que cubrir. No se la aplicará en la interfaz del juego, ya que esta debe mantener su legibilidad a todo costo y los elementos ilustrados podrían desviar la atención del usuario de los elementos importantes.

Las principales técnicas usadas en el dibujo son: la perspectiva, volúmenes básicos, valores de luz y de sombra y conceptualización de ideas (Solariski, 2012). La perspectiva es la forma en la que se da a la ilusión de volumen y dimensión a la hora en que se representa un objeto o un ambiente. Ya que el juego va a ser de tipo 2d, hay que basarse en la técnica de perspectiva en un punto de fuga. Para poder aplicar esta perspectiva primero se tiene que comprender ciertos conceptos como la línea de horizonte y punto de fuga.

La línea de horizonte es en donde se encuentra el punto de fuga. La línea representa la altura de los ojos del observador, lo que quiere decir que, si un objeto está por encima de la línea de horizonte, este se encuentra más arriba del observador o más abajo, en caso contrario. Con este concepto claro, se puede planear la escena de una forma más comprensible ya que, si se pone el punto de fuga muy cerca de los



bordes superiores o inferiores, el observador perderá información que podría ayudarle a tomar decisiones. Una buena práctica para posicionar la línea de horizonte en los videojuegos es preguntarse cómo van a estar estructurados los niveles. Si se tienen niveles que están planteados de forma horizontal, la línea debería estar más cerca de la parte inferior de la pantalla, de lo contrario se perdería información de lo que está pasando en el suelo por el que camina el personaje. Si los niveles siguen una trayectoria vertical, la línea de horizonte debería mantenerse en el centro de la pantalla, pues el jugador considerará lo que está por encima y debajo de su personaje.

El punto de fuga es de donde se originan líneas que se utilizan para crear los volúmenes del fondo y los personajes. En la perspectiva de un punto de fuga, todos los objetos apuntan al punto, pero las líneas horizontales y verticales se mantienen en ángulos de 90° y 0° respectivamente. Para crear la ilusión de que un objeto está más lejos del observador, este se tiene que ubicar más cerca del punto de fuga y su tamaño tiene que ser reducido, esto funciona gracias a las líneas guías que convergen en el punto de fuga, lo que supone que los objetos que usen la parte de las guías más cercanas al punto de fuga están obligados a reducir su tamaño y viceversa.

Otra estrategia que ayuda a determinar la altura del horizonte en un juego es que este esté en el mismo nivel del personaje que el jugador está controlando. Si la intención es que el jugador se relacione con este personaje, debería estar más alta que el personaje, pues la intención es que el jugador se sienta más distanciado del personaje y lo vea como algo que puede controlar.

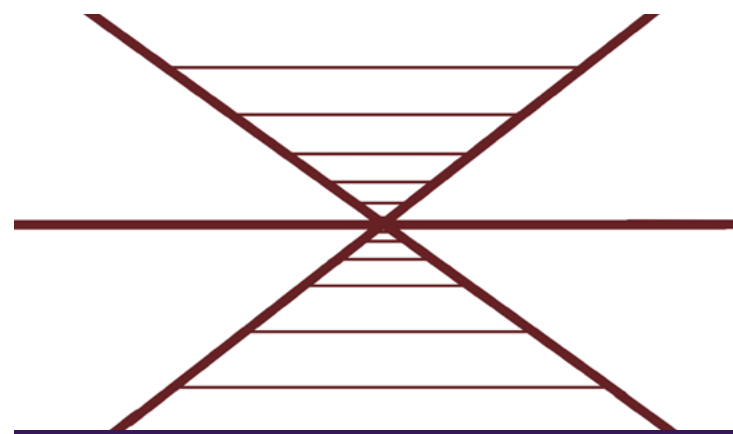


Figura 3 Fuga

Los volúmenes básicos se refieren a utilizar como base en los diseños formas tales como círculos cuadrados y triángulos, al igual que cubos esferas y prismas. Para crear cualquier objeto se debe empezar por las partes más simples a las que posteriormente se les añaden más detalles y elementos, esto es así tanto para paisajes, personajes e íconos.

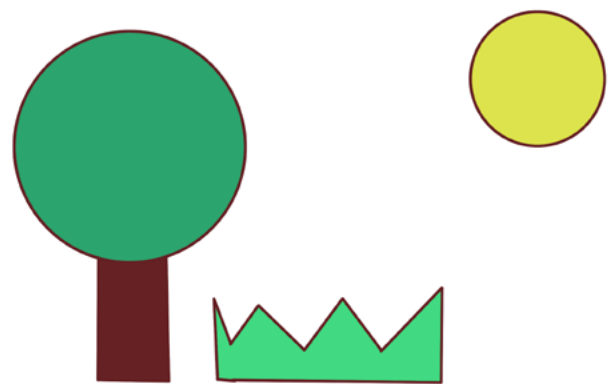


Figura 4 Básicas

A la hora de aplicar luces y sombras en los diseños es necesario se debe aprender cómo se comporta la luz en diferentes objetos. La luz siempre parte de una fuente, ya sea esta una lámpara o el sol; desde esta fuente la luz viaja en línea recta hasta toparse con un volumen, este puede ser una manzana o un vaso de vidrio. Dependiendo del material de este volumen, la luz va a rebotar o atravesarlo parcialmente, cuando eso ocurre, los ojos absorben la luz que es reflejada por los objetos de alrededor dando la habilidad de poder ver y percibir qué tipo de material poseen.

Ya que se sabe que las imágenes que se ven son los lugares en donde la luz rebota hacia los ojos, se puede asumir que las sombras de los objetos son los lugares donde no llega la luz, pero las sombras son un poco más complicadas, pues llegan a oscurecer el lugar opuesto al sitio de donde proviene la luz. La luz puede rebotar de un objeto a otro y posteriormente a los ojos, pero con menos fuerza, esto quiere decir que una sombra entre un objeto y una superficie no puede ser completamente carente de luz.

Las partes de una sombra son: penumbra, sombra proyectada y la luz reflejada. La sombra es la parte más oscura y se encuentra entre la penumbra y la luz reflejada. La penumbra es la parte que está más cercana de la fuente de luz y es ligeramente menos oscura que la sombra propia. La sombra proyectada es el espacio oscuro que cae desde el objeto hasta la superficie. La luz reflejada es la que cae desde la fuente de luz que rebota en la superficie donde yace el objeto y refleja desde este espacio a los ojos. El nivel de oscuridad de cada uno de estos elementos depende del objeto y la superficie con la que esté interactuando, ya que ciertos materiales son mejores para reflejar la luz y otros para absorber, por lo que existen materiales más brillantes o claros y otros más opacos y oscuros.

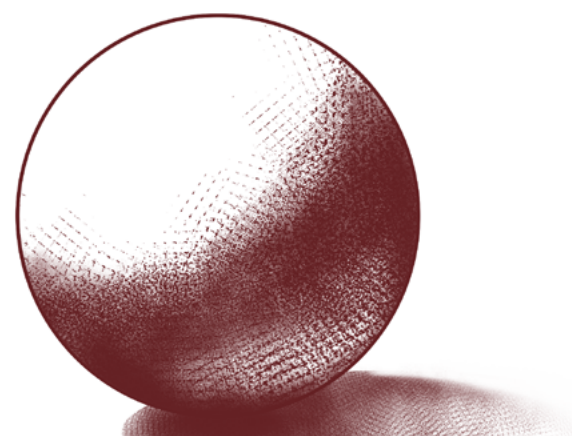


Figura 5 Sombra

En la parte de la conceptualización, se toma en consideración la experiencia emocional que se quiere transmitir al jugador, es un factor para desarrollar los conceptos que llevarán a cumplir el objetivo de elaborar diseños concretos tanto de personajes como de ambientes, los cuales deben ser compatibles entre sí. La conceptualización se basa en tomar un objeto o idea y determinar sus aspectos más representativos, o también las relaciones con otros conceptos más conocidos o populares. Esto se realiza para tomar estos elementos y aplicarlos en otros contextos en los cuales se quiere aludir a estos temas o a estos aspectos visuales.

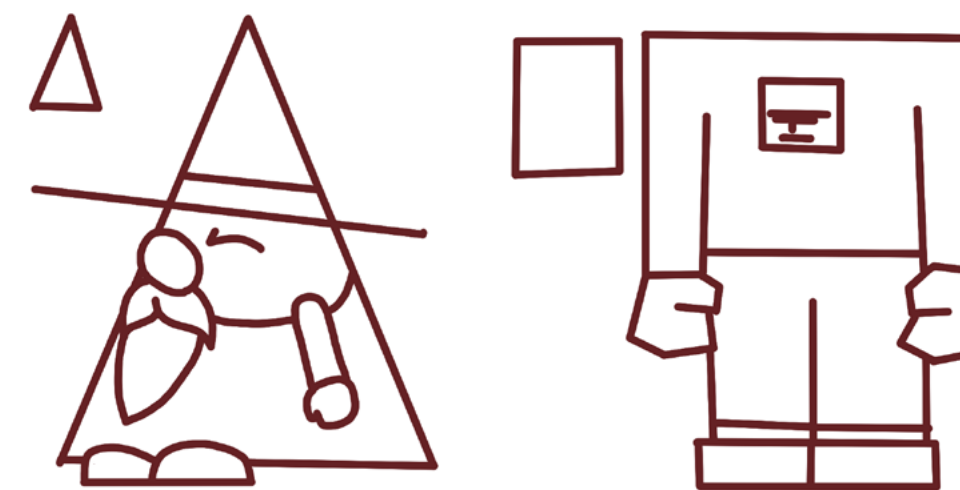


Figura 6 Formas

1.1.1 Diseño de personajes y ambientes

Cuando se diseñan personajes existen varios puntos que ayudan a que estos sean comprensibles, atractivos y con personalidad. Los elementos de los personajes, en principio, se contextualizan desde una idea o un concepto, se reducen a sus partes más importantes, posteriormente se encuentra una forma de aplicar esta idea al personaje.

A continuación, se determinan puntos importantes de su personalidad e historia personal. Sin una referencia en la cual basarse, el diseño no será conciso y el personaje podría verse confuso. El siguiente paso es utilizar el concepto planteado y usarlo para que el personaje lo exprese de forma clara. Un buen ejercicio es usar formas básicas para expresar diferentes tipos de emociones, por ejemplo, un personaje representado en un cuadrado o rectángulo se verá más estable que uno diseñado con un círculo. Las formas básicas son más eficientes si se las aplica para diseñar la cabeza del personaje y su silueta general porque lo primero que se ve de un personaje es el borde que lo delimita y posteriormente se busca un punto en qué concentrarse, que suele ser el rostro, por lo que no se lo llena de detalle. La forma puede indicar una idea, aunque tenga pocos detalles.

El diseño de los fondos y ambientes del juego es aún más importante que el de personajes, ya que esto muestra el entorno de las acciones que transcurren en la mayor parte de la historia y como esta se conecta con los personajes. Visualmente los fondos se complementan con los personajes en escena: un buen fondo ayuda a dar significado a los eventos importantes sin restarles legibilidad. Para crear los fondos se recurre a la cromática o el nivel de detalle que tiene cada elemento. En lo que respecta al diseño de los ambientes de un juego, se debe considerar que este tiene que guiar al jugador hacia los diferentes objetivos y metas de un nivel, obviamente esto se debe diseñar de una forma orgánica, que no saque al jugador de la experiencia.

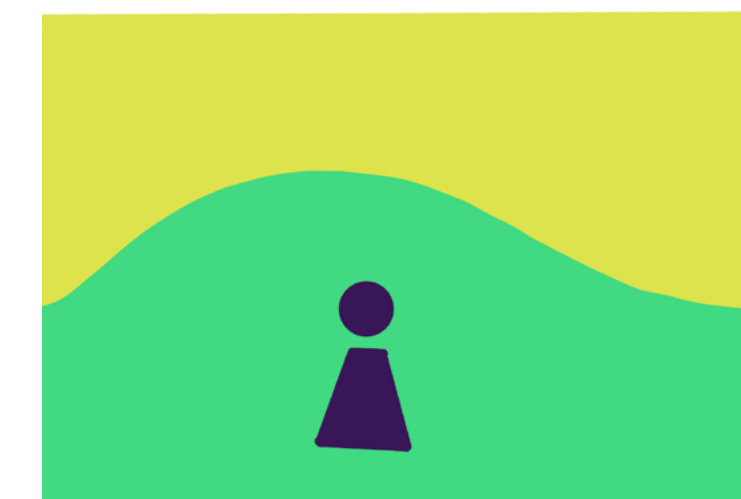


Figura 7 Fondo Personaje

Los fondos tienen que transmitir un sentimiento al jugador y proporcionar sentido a los otros elementos del juego. Uno de los primeros elementos que se transmiten al jugador es si está en un espacio abierto o cerrado. Un espacio abierto puede servir para que una situación sea más relajante, puede ser una planicie que se extiende hacia el horizonte, un ambiente con curvas y bordes más suaves puede dar el mismo sentimiento. La sensación de un ambiente cerrado se puede crear mediante formas puntiagudas, con colores poco saturados y oscuros, o reduciendo el campo de visión del jugador. Usando adecuadamente estas técnicas se puede crear un ambiente de terror a plena luz del día si se quisiera.



Figura 8 Abierto

Un desafío del diseño de un videojuego, a diferencia de otros medios, es la forma en que se guíe al jugador a los siguientes eventos. Existen diferentes maneras, pero algunas sacan al jugador de la experiencia, como ocurrió con el juego "Double Dragon" que salió para la consola NES en 1987. El juego, que revolucionó el combate en videojuegos, poseía fondos con callejones, interiores de casas y edificios y una vista de la ciudad en el fondo, pero los desarrolladores pusieron una flecha que titilaba cada vez que el jugador debía avanzar y les indicaba en qué dirección debía ir. Aunque efectivo para la guía, la flecha sacaba al jugador de la experiencia y le recordaba que estaba jugando un videojuego.

A lo largo de los años diferentes desarrolladores han encontrado diversas soluciones para guiar al jugador. Uno de los mejores ejemplos sigue siendo "Half life 2", diseñado por la compañía Valve. El juego carece de un tutorial tradicional y opta por exhibir la información importante en sus ambientes (Game Maker's Toolkit, 2015, 1m 10 s), así se muestra cómo matar de un tiro a los enemigos difíciles de vencer sin que se lo diga textualmente. Cuando el jugador entra a un cuarto puede ver a uno de los enemigos cortado a la mitad por una sierra circular atascada a la pared, a su lado hay otras sierras clavadas en los costados de la salida; el jugador entiende que debe recoger objetos y lanzarlos. Los desarrolladores programaron que en el instante en que el jugador recoja la primera sierra, un enemigo aparece en el siguiente cuarto, todo esto para que entienda que puede lanzar la sierra para deshacerse de los enemigos. Este es solo un ejemplo que demuestra las posibilidades de los fondos para enseñar al jugador mecánicas y eventos pasados.

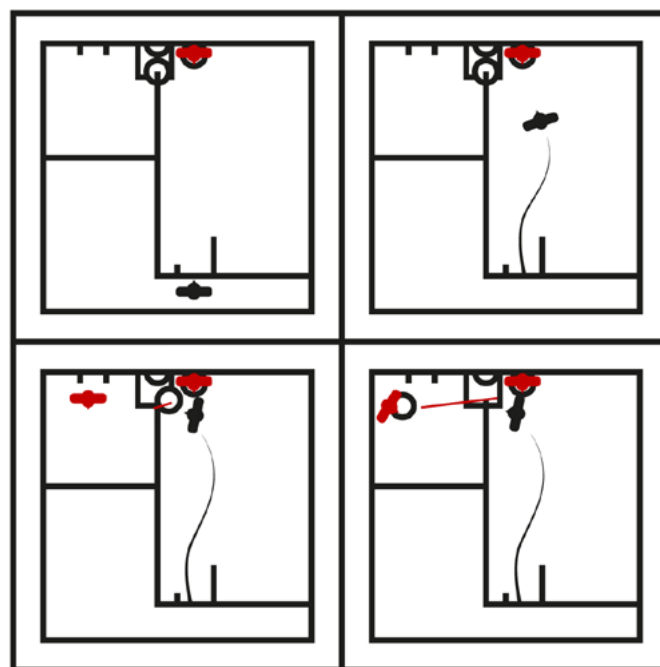


Figura 9 Half Life

1.4 Animación

La animación es el proceso por el cual los animadores dan la sensación de movimiento a las imágenes creadas, ya sea a través de medios digitales o análogos. La animación es muy importante en este proyecto, ya que ayuda a dar vida a las acciones y movimientos de los personajes. Para obtener mejores resultados el diseño se basará en las 12 reglas de la animación (Thomas y Johnston, 1981).

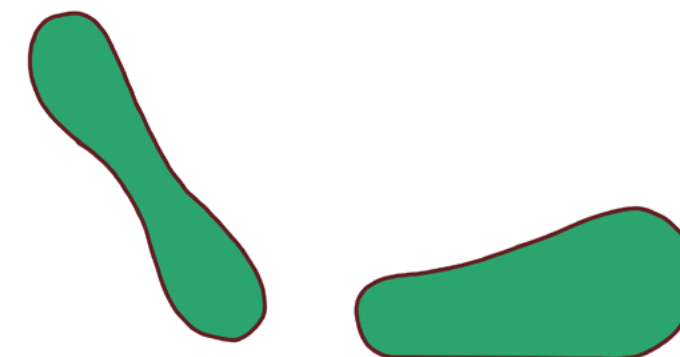
1.4.1 Las 12 Reglas de la Animación



1. Estirar y encoger

implica que cuando un objeto está viajando en escena se debería estirar dejando parte de sí en su camino. Un objeto se debe encoger cuando se detiene de forma repentina. Estas dos leyes ayudan a crear la ilusión de que los objetos en escena son afectados por la velocidad, esto ocurre en el mundo real por resistencia de aire y la deformación que causa un impacto.

Figura 10 Estirar



2. Anticipación

cada movimiento debe ser establecido por otro que lo precede. Esta regla ayuda a que el movimiento tenga más impacto, ya que crea la expectativa en el receptor de que el movimiento requiere de más preparación para ser ejecutado.

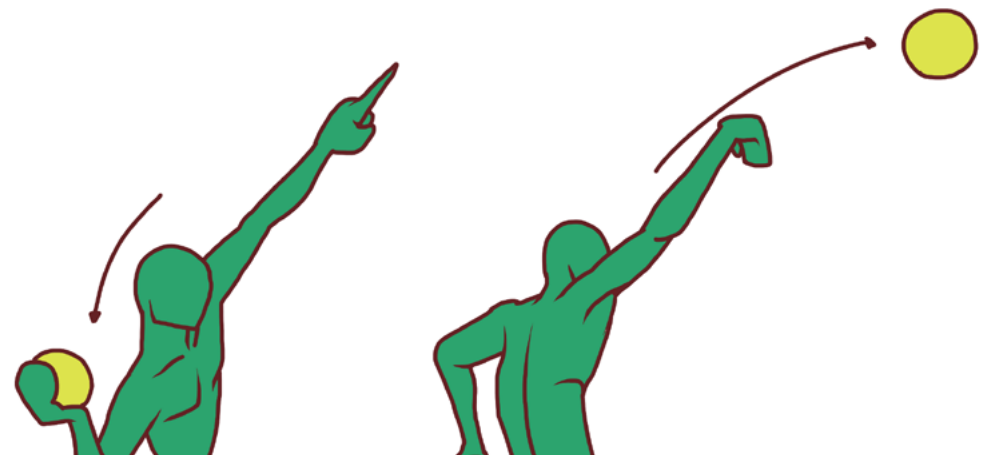


Figura 11 Anticipacion

3. Puesta en escena

cualquier idea presentada en escena debe ser completamente entendible y clara a la vista para eliminar algún tipo de confusión acerca de lo que pasa en escena.

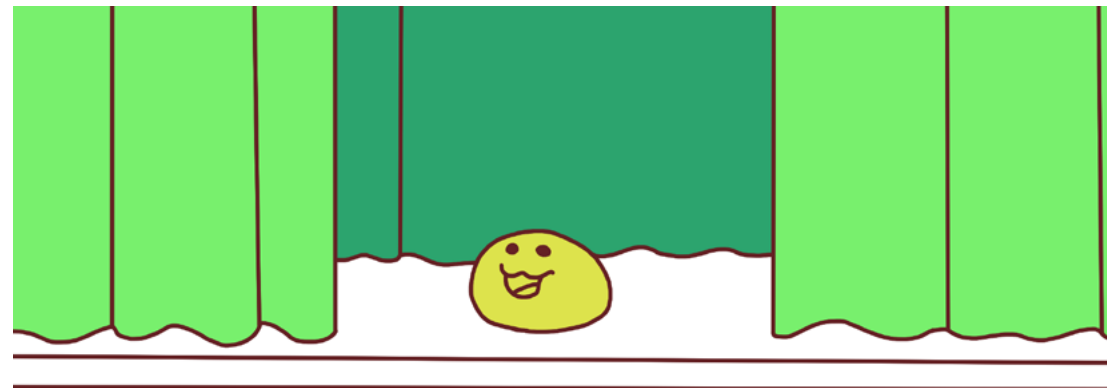


Figura 12 Escena

4. Animación directa y pose a pose

animación directa se refiere a que el animador hace los fotogramas en forma cronológica sin saltarse ninguno. La animación de pose a pose se refiere a que el animador plantea las poses principales que va a tener un objeto o personaje y posteriormente completa los espacios intermedios creando transiciones entre cada pose. Usualmente se combinan las dos técnicas, ya que la animación directa da movimientos más fluidos, y la de pose a pose ayuda a planear de mejor manera los movimientos.

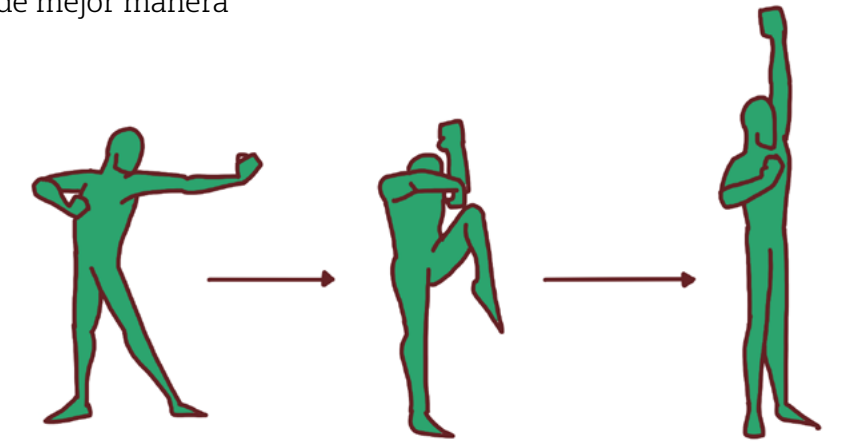


Figura 13 Pose a Pose

5. Acción complementaria y acción superpuesta

la primera señala qué partes de un objeto se seguirán moviendo incluso cuando este se haya detenido, es el caso del cabello en las personas que mantiene inercia por un momento cuando se deja de caminar y se mueve ligeramente en la dirección que se dirige la persona. La acción superpuesta se refiere a qué partes del objeto o cuerpo del personaje reaccionan entre sí.

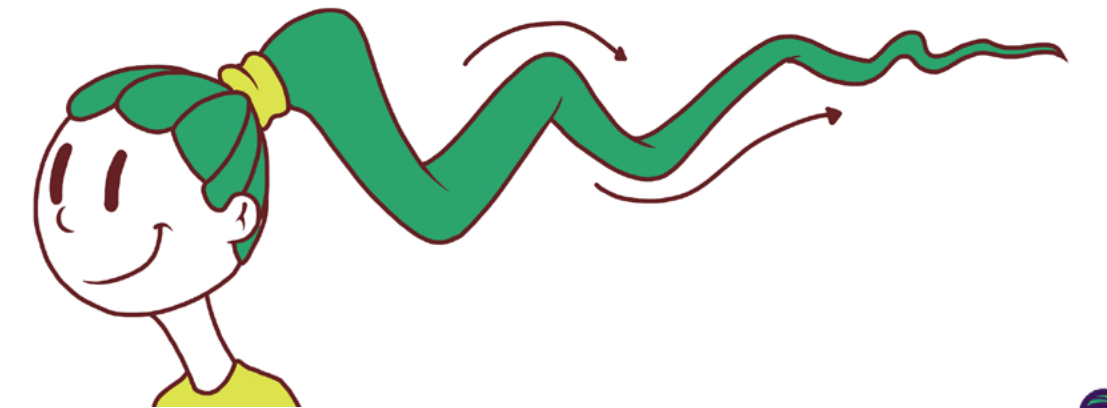


Figura 14 Complementaria

6. Acelerar y desacelerar

implica que una acción empiece despacio a acelerar, y llegue a su velocidad máxima, y desacelere en sus últimos momentos. Esto crea el efecto de que el objeto o personaje sigue reglas de la física, parecidas a las de la realidad, cuando se debe lidiar con elementos como peso y resistencia del aire para poder acelerar, y posteriormente tiene que desacelerar para minimizar la inercia.

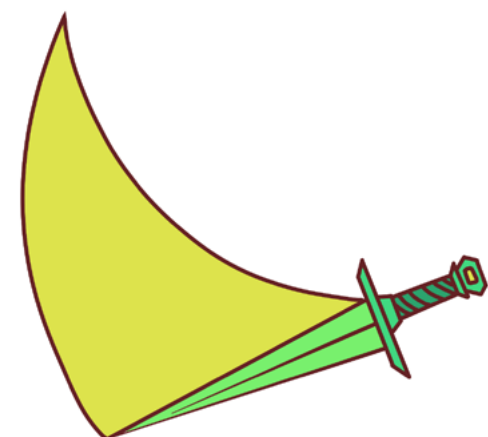
Figura 15 Acelerar



7. Arcos

los seres vivos y los objetos afectados por la gravedad tienden a moverse basados en un eje. Esta regla se da para que la trayectoria de un movimiento se vea más natural.

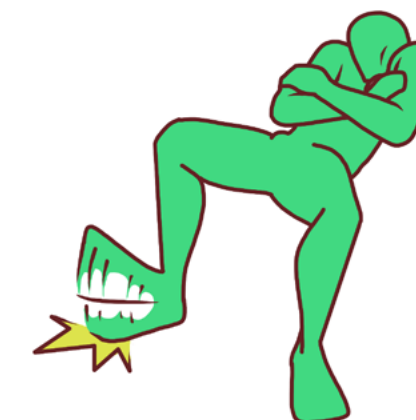
Figura 16 Arco



8. Acción secundaria

consiste en complementar el movimiento principal con otros movimientos de los elementos del objeto o personaje. Unas de las acciones secundarias más comunes en un personaje es el cabello y la ropa, hecho de materiales diferentes al personaje y por tanto reacciona de forma diferente a los movimientos de su portador. Esto ayuda a enfatizar el movimiento principal y da la idea de que los elementos secundarios tienen masa.

Figura 17 Secundaria



9. Ritmo

explica principalmente la duración que debería tomar una acción en ser realizada. Una misma acción comunica un sentimiento cuando es rápida y otro completamente diferente cuando es lenta. Una persona volteando para ver qué hay detrás de ella da un sentimiento de ansiedad y anticipación cuando es lento, pero cuando es instantáneo da la impresión de que es una acción casual, sin importancia.

Lento



Rapido



Figura 18 Ritmo

10. Exageración

seguir a la realidad perfectamente se puede ver aburrido y estático, entonces se exageran las acciones usando las reglas anteriores para crear movimientos más atractivos.

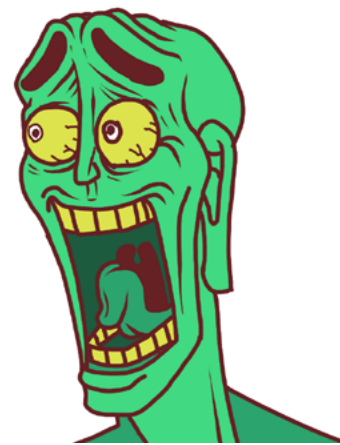


Figura 19 Exageración

11. Dibujo sólido

para animar el diseñador debe comprender a los personajes en un espacio tridimensional.

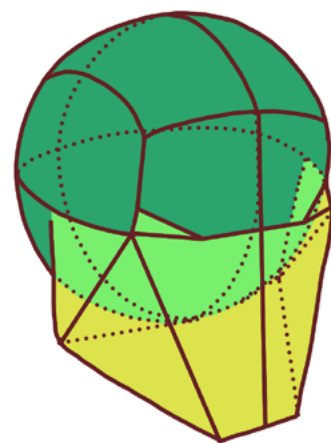


Figura 20 Tridimensional

12. Atractivo

es una de las reglas más importantes, ya que los personajes y objetos que se animen pueden moverse de formas increíbles, pero, si carecen de un diseño atractivo, los receptores no le prestarán atención.



Figura 21 Atractivo

1.42 Tipos de animación

Existen diferentes tipos de animaciones, pero tres de ellas conforman la base para el resto de tipos de animación: stop motion, animación 3D y animación de cuadro a cuadro.

Stop motion es una técnica que consiste en tomar una serie de fotografías de un objeto en posiciones ligeramente diferentes que cuando son reproducidas en una secuencia dan la ilusión de movimiento. Se puede aplicar a cualquier tipo de material, mientras este sea capaz de mantener su posición.

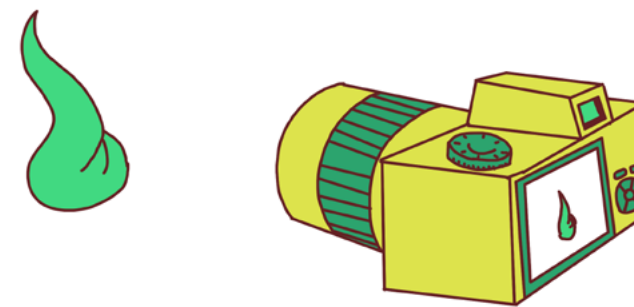


Figura 22 Stop Motion

Cuadro a cuadro se basa en el mismo principio del stop motion, pero, en vez de usar objetos como plastilina o marionetas, utiliza ilustraciones para crear la ilusión de movimiento. Se usa este tipo de animación en este proyecto, ya que ayudará a exagerar movimientos y poses para dar un entendimiento más claro de la situación al jugador, de modo que pueda reaccionar adecuadamente con la información proporcionada, además de complementar el estilo que se va a dar al juego.

3d es una técnica más moderna, supone rotar los ejes de un esqueleto, el cual tiene un modelo 3d asignado a sí mismo. El resultado es que cada hueso del esqueleto controla una parte del modelo y se lo pueden ubicar en diferentes poses. El animador le da varias poses diferentes a lo largo de una línea de tiempo, a continuación, el programa que se esté usando crea transiciones entre las diferentes poses y, como resultado, el personaje se mueve. El problema con esta animación es que no se pueden usar ciertas reglas sin antes crear modelos con esqueletos altamente complejos, sin mencionar que es muy complicado exagerar proporciones sin que el modelo sea de alta calidad.

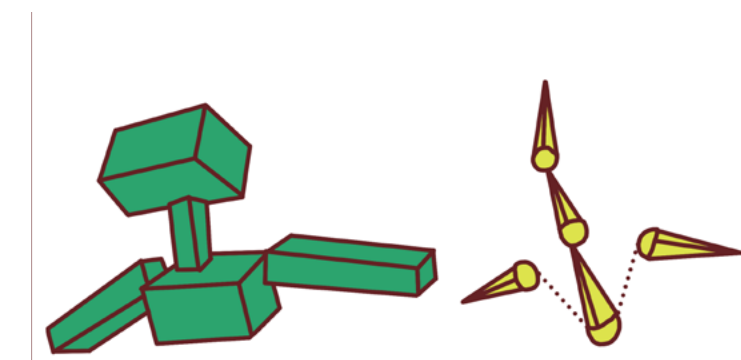


Figura 23 Esqueleto

Aunque hoy en día se considera a la animación 3d como la más viable desde el aspecto económico y de tiempo, no es siempre el caso, su uso depende de qué estilo se esté tratando de alcanzar. Para estilos que tratan de ser más realistas el 3d es perfecto para ahorrar tiempo, ya que los detalles de luz y materiales pueden ser programados. Un ejemplo de animación 3d que ha logrado un estilo parecido al que se apunta es el juego Guilty Gear Strive, que usa todas las reglas de la animación en un estilo caricaturesco de tal forma que crea la ilusión de que sus personajes son dibujos. El problema con abordar la animación 3d desde este ángulo es que, como se dijo antes, toma una cantidad de recursos y tiempo exorbitantes para poder lograr estos resultados.



Figura 24 Guilty Gear

1.5 Diseño de interfaces

La interfaz es la forma por la cual el jugador puede interactuar con los elementos del juego, como los menús de opciones, estos deben ser eficientes en comunicar sus funciones. Diseñar una interfaz de forma efectiva requiere que se entiendan los elementos necesarios para ello.

1.5.1 Iconografía

En primer elemento es la iconografía. A lo largo de la interfaz, se requiere, de diferentes símbolos e íconos para comunicar la funcionalidad los botones y elementos interactivos del juego de una forma rápida. Al igual que en el proceso de diseño de personajes, hay que tomar objetos y conceptos, reducirlos a sus elementos más importantes y, posteriormente, crear un diseño que, aunque use una versión simplificada de lo que trata de representar, no pierda el significado (González y Quindós, 2014).

Para mantener una consistencia entre los diferentes íconos, se usará una retícula basada en la proporción áurea, que está presente en elementos de la naturaleza como flores o la anatomía tanto humana. Se escogió esta proporción, ya que las culturas de las que trata el proyecto se conectan con la naturaleza y el ambiente y la idea es que los diseños puedan representar estos elementos por estar basados en aspectos de la cultura.



1.5.2 Tipografía

El siguiente elemento es la tipografía. A la hora de escoger las tipografías hay que recordar que van a estar acompañando al jugador durante todo el juego, así que no se puede escoger una familia que choque con la estética establecida. Si los gráficos del juego se van a concentrar principalmente en una estética caricaturesca, con colores planos tanto en personajes como en los fondos, se comprende que la tipografía siga la misma línea gráfica.

Para determinar el tipo y el tamaño de la tipografía, se toma en cuenta la jerarquía de cada tipo de texto (título, subtítulos y párrafos). Cada uno posee diferentes niveles de importancia y estos deben quedar claros al lector. Para poder establecer esta jerarquía se determina cuál es el recorrido que deben hacer los ojos de los lectores. Se puede manipular al lector a absorber la información en cierto orden usando el tipo de tipografía, su tamaño y su ubicación en referencia a las otras.

El tipo de tipografía depende del propósito de los textos. Para párrafos, las letras deben ser simples y fáciles de comprender porque cuando leen las personas reconocen la forma y silueta de la palabra, las palabras no se leen letra por letra; las letras para párrafos serán simples y consistentes para mantener una buena legibilidad. Para títulos, las letras serán más expresivas para llamar la atención del lector y poder guiar sus ojos a través de las palabras. Las tipografías usadas para títulos pueden ser más complejas, pero aun así tienen que mantener consistencia con las demás (Strizver, 2014).

Con respecto al tamaño, se recomienda un grosor normal o light, por lo general tamaño 12 o 14 puntos para párrafos, tamaños menores pueden afectar la legibilidad del texto. En el mismo caso de letras con anchos normales, hay que tomar en cuenta cuántas palabras promedio puede abarcar cada línea de un párrafo, para esto se debe lograr que no sea corto, a tal punto que el lector no pueda efectuar una lectura continua, o tan largo que los lectores se pierdan y no sepan en qué línea estaban. Una media para los párrafos es de entre 7 y 10 palabras por línea, y asegurarse de que no se corte la lectura o se pierda el lector.

1.5.3 El Color

Según la teoría del color, el cerebro reacciona físicamente a determinados colores, esto no solo pasa por el tipo de color, sino también por la saturación y la luminosidad de la información. Existen reglas que han sido determinadas gracias a la reacción de las personas antes los colores y los colores relacionados entre sí. Una referencia de cómo se relacionan los colores entre sí es la rueda cromática (Agoston, 1979).

Los colores y su significado cambian dependiendo de cuáles son los colores que están cerca, esto conduce al tema de contrastes y a las diferentes relaciones que entablan los colores. Una forma fácil de encontrar los colores que se complementan es usando la rueda cromática y seleccionar un color ubicando el que está opuesto, esta combinación ayuda a que el uno destaque al otro.

Existen también rangos de colores que las personas detectan como calientes o fríos, esto se genera gracias a los diferentes climas y los colores que toma la naturaleza. Los colores calientes están presentes en el fuego y en lugares desérticos, lo cual da la idea de que un sistema que usa esa misma paleta está tratando de invocar los mismos sentimientos. Los colores fríos, que se ven más en el mar y en el invierno, se encuentran entre el morado y el verde, esta respuesta es más directa ya que las sombras poseen un tinte azul, lo que significa que en el invierno el azul es el único otro color, además del blanco. Esta diferencia se puede aplicar para mostrar diferentes tipos de personalidades: colores calientes para alguien más activo, colores fríos para alguien más solitario o reservado.

Calor



Frio

1.6 Homólogos

Los homólogos son productos ejemplares que existen en el ambiente que se busca abordar, existen homólogos de función, forma y tecnología. Su estudio permite diferenciar los elementos que se deben tomar en cada tema.

1.6.1 Hades

Hades es un juego del género Rogue lite con una perspectiva isométrica, cubre la mitología griega desde el punto de vista de Zagreus. El jugador trata una y otra vez de escapar del inframundo, y a lo largo de su trayecto conoce a personajes que ayudan a expandir su conocimiento acerca del lugar.

Es un homólogo tanto de forma como de función, ya que tanto su estética como el tema que trata son paralelos al de este proyecto. Desde el punto de vista de la estética, Hades posee un estilo caricaturesco con paletas de colores calientes y fríos, dependiendo de la intención del nivel, usa tipografías simples para mantener la legibilidad tanto en menús como dentro del juego. También se toma a este juego como homólogo de función, pues está exponiendo a la cultura griega desde el punto de vista de un personaje que está experimentando múltiples aspectos de ella por primera vez.

Desarrollado por:
Supergiant Games



Figura 25 Zagreus hablando

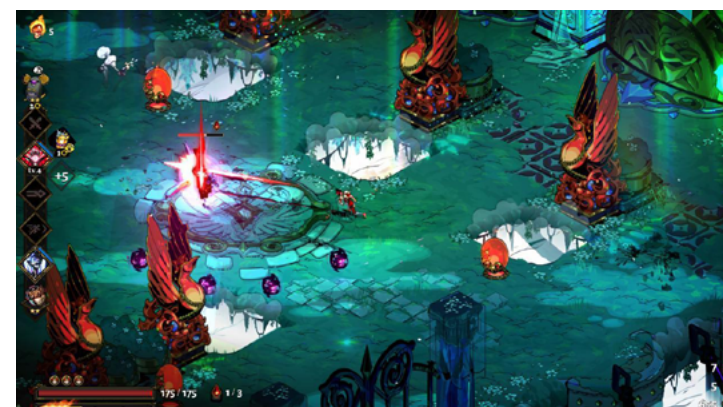


Figura 26 Contraste con el nivel



1.6.2 Hellblade: Senua's Sacrifice

Desarrollado por:
Ninja Theory,
QLOC

Hellblade es un juego del género acción de personaje. Se juega como Senua que se embarca en un trayecto por el inframundo para revivir a su amado. En el trayecto ocurre la interrelación con la mitología nórdica, en especial con su mito de la muerte y el origen del mundo.

Este juego va a ser tomado como homólogo desde el punto de vista de función ya que, como se dijo antes con respecto a Hades, aborda una cultura y sus tradiciones, de forma que el jugador las pueda entender incluso si carece de conocimientos previos sobre el tema.



Figura 27 Senua con su amante



Figura 28 Senua portada



Figura 29 Senua contra jefe

1.6.2 Cuphead: Don't Deal with The Devil

Desarrollado por:
Studio MDHR

Cuphead es un juego del género platformer en perspectiva 2D. Se ha diseñado con un estilo inspirado en la era de animación de los años 30, a tal punto que las animaciones fueron desarrolladas con las técnicas de ese tiempo.

Se lo va a tomar como homólogo de tecnología, ya que está hecho en el mismo lenguaje de programación que se va a utilizar en este proyecto. Así mismo, se basa en mecánicas similares como el hecho de que es un juego en perspectiva 2D en el cual los objetivos de cada nivel consisten en llegar al final del nivel o en derrotar a un jefe. Este juego recurre al mismo tipo de animación que se va a aplicar en este proyecto (animación de cuadro por cuadro), y al mismo tiempo usa las leyes de animación previamente mencionadas.



Figura 30 Cuphead contra el tren

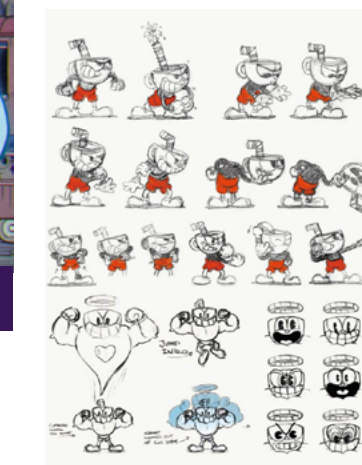


Figura 31 Cuphead Bocetación

1.7 Investigación de campo



Con el propósito de aprender más acerca de la cultura Shuar y la perspectiva que tienen frente al mundo actual se realizó una entrevista a Mg. Estefani León Calle, quien ha trabajado con miembros de la cultura con lo que respecta a casos de propiedad intelectual.

Figura 32 Mg. Estefani León Calle

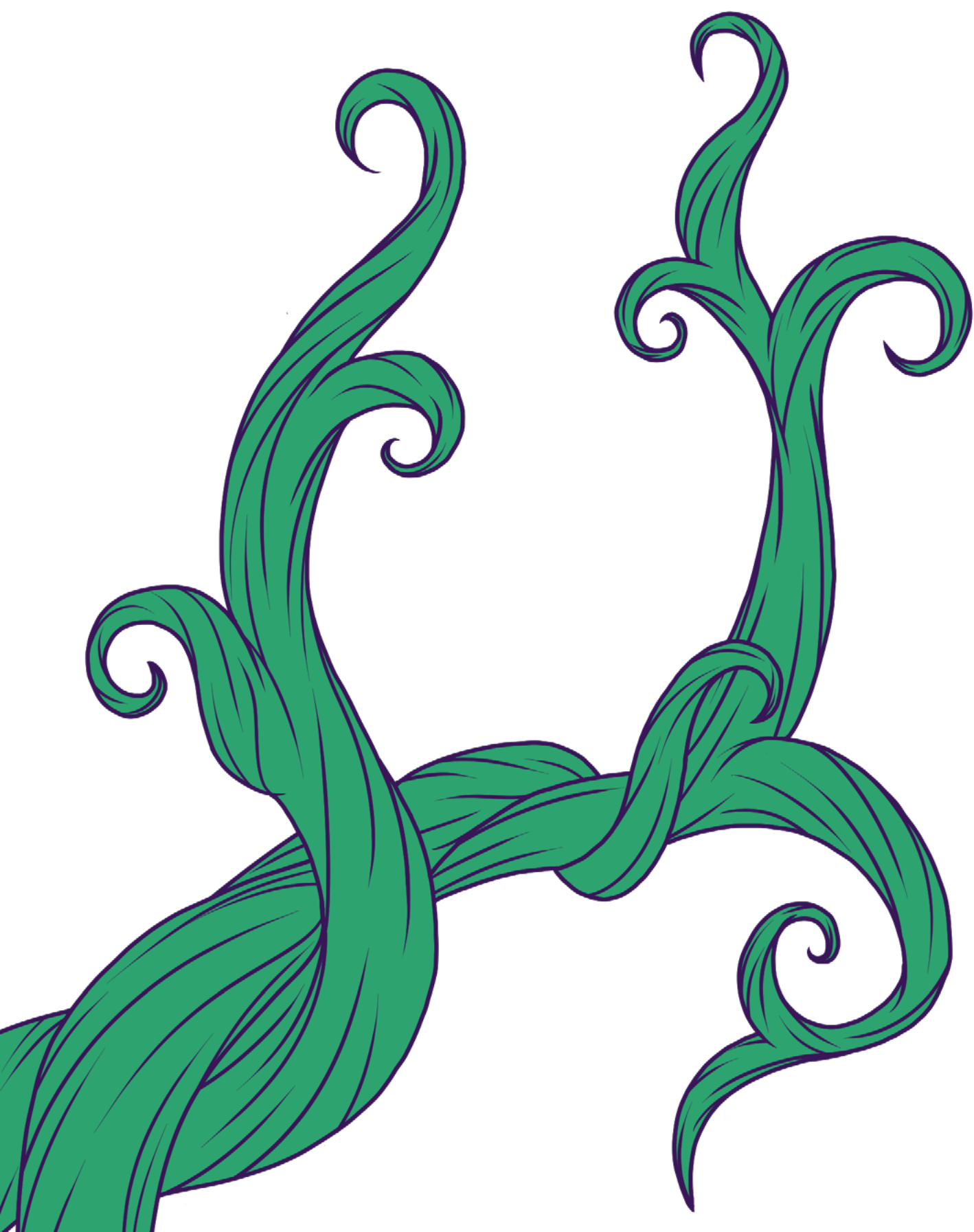
1.7.2 Preguntas realizadas

- 1.- ¿Cuál cree Usted que es la percepción actual que tiene el público joven con respecto a la identidad cultural de los pueblos precolombinos?
- 2.- ¿Cuál cree usted que es el conocimiento actual de los jóvenes sobre las culturas precolombinas?
- 3.- Cuando una representación de una cultura, se transforma en ser un cliché?
- 4.- ¿Cómo cree usted que podrían percibir los pueblos y etnias originarios los proyectos y emprendimientos que tratan de integrar su identidad cultural dándola a conocer?
- 5.- ¿Cuál cree que es el elemento que faltante en los emprendimientos que han tratado de resolver esta problemática?
6. Según su criterio, cuál es el obstáculo para incluir progresivamente la interculturalidad en la sociedad actual?



1.7.2 Conclusión

En la actualidad los miembros de estas culturas ancestrales se ven despreciados por la sociedad actual, ya sea por sus tradiciones o sus aspectos físicos, esto es reforzado por los medios audiovisuales que tratan de vender una imagen de belleza desde proporciones europeas. La falta de representación en estos medios a resultado en que las nuevas generaciones quieran homogeneizarse con el mundo global y dejar en el olvido a su herencia.



2

**Proceso de
planeación**



2.1 Perfil del consumidor

Para direccionar adecuadamente el proyecto, se debe tener claro quién es el público y determinar el target. Este proceso es absolutamente necesario para no terminar con un producto que no cumpla con ninguna de las necesidades o intereses del cliente. El target no solo implica reconocer cuál es el potencial cliente, sino también conocer sus gustos y preferencias acerca del ámbito que se va a cubrir, en este caso, el de los videojuegos. El primer paso es usar la segmentación para determinar cuáles son las variables que se deben observar para saber cómo estas van a influenciar en el diseño.

Estos son los rasgos demográficos:

- Edad: 13 - 17
- Género: masculino y femenino
- Idioma: español
- Ocupación: estudiantes
- Nivel de estudio: primario o secundario
- Nivel social: medio, medio alto

En cuanto a lo conductual, los jugadores disponen de acceso a internet y lo utilizan para acceder a redes sociales mediante celulares, tabletas o computadoras. Aún son mantenidos económicamente por sus padres, lo que significa que no son muy activos con las ventas en línea.

Entre los riesgos percibidos, como es un producto nuevo en el mercado, es la confianza sobre cuál va a ser la calidad del producto final, también se toma el riesgo de que no sea compatible con el hardware que el cliente posee. Entre las expectativas está el encontrar un producto que los pueda distraer por unas cuantas horas o tenga valor al ser repetido, y que también proporcione temas de conversación cuando se el usuario se encuentre con sus amigos.

Sobre el estilo de vida, los potenciales usuarios empiezan los días entre semana preparándose para asistir al colegio desde una hora temprana, estas jornadas son de por lo general de 6 a 7 horas en la

mañana. A lo largo de la jornada tienen acceso al internet, ya sea por una computadora o un teléfono móvil con la capacidad de navegar la red, a través de este absorben información de alrededor del mundo acerca de temas como los nuevos lanzamientos en la industria de los videojuegos y a cuáles pueden acceder. Utilizan redes sociales para comunicarse con sus amigos y personas que comparten sus intereses, a través de estos medios y sus recomendaciones decidirán qué productos van a conseguir y cuáles son de su agrado.

El principal motivo por el que compran un nuevo producto es si este puede ser jugado con sus amigos o si proporciona una experiencia nueva. La mayoría no trabaja y depende del dinero que les proporcionan sus padres, debido a esto no pueden comprar todos los productos que quieren y se conforman con uno al mes. Ya que deben limitarse, estos jóvenes buscan el juego que les proporcione la mayor cantidad de contenido hasta que puedan conseguir otro. Pueden llegar a invertir muchas horas para llegar al final del juego o esta puede ser una experiencia corta que incentive la repetición.

2.1.2 Persona design

Nombre

Juan Córdoba



Edad
15 años

Solo ha escuchado acerca de las culturas indígenas en el colegio, no se siente necesariamente atraído a aprender de las mismas, en otras palabras, se siente neutral al respecto del tema. Juega con sus amigos juegos en línea de forma casual, le atraen los juegos de acción que tienen buenos gráficos. Dispone de una cantidad limitada de juegos ya que solo los compra cada cierto tiempo con sus ahorros o los recibe como regalo de sus padres.

Nacionalidad
Cuenca Ecuador

Nivel de educación
- Colegio privado
- Educación primaria

Hobbies y pasatiempos
- Ver videos de YouTube
- Jugar videojuegos
- Ver series y películas

2.2 Partidos de diseño

2.2.1 Forma

- Tamaño y formato: 16:9 y pueda ajustarse a los diferentes tipos de monitores, tamaño del archivo: Su tamaño puede fluctuar entre 5 y 15 gb, basados en juegos similares con una cantidad de contenido parecida a la de este proyecto.

- Cromática: se tomará desde las bases de la temperatura de los colores, tanto cálidos y fríos, esto se utilizará en los fondos de los niveles para comunicar si una zona es segura o peligrosa. Específicamente se utilizarán colores cálidos para dar un sentimiento de comodidad y relajación a las zonas seguras, como observar un atardecer o descansar al lado de una chimenea. Los colores fríos se utilizarán para mostrar que un lugar es más peligroso, la falta de luz se da al explorar una cueva oscura o el sentimiento de anticipación al aventurarse a una selva. Además de estos elementos, se utilizarán colores complementarios para destacar los personajes con relación al fondo, manteniendo la legibilidad antes que cualquier cosa, también se utilizarán las triadas y colores análogos para el diseño de los personajes asegurándose de que estos no sean elementos escogidos al azar, sino que cumplan un propósito.

- El estilo que se usará para personajes y animaciones es el sombreado plano, el cual restringe los tonos usados para sombras y luces a máximo tres o cuatro, esto para mantener la carga de trabajo posible y completar en el tiempo establecido sin que consuman múltiples recursos. La segunda razón por la que se escogió este estilo es para mantener los diseños y animaciones simples, lo cual ayuda a su legibilidad y ayuda al jugador a comprender lo que pasa en la pantalla. Para la interfaz, se utilizará el diseño plano, esto es también para ayudar a la legibilidad y comprensión del jugador tanto de íconos y fondos de los menús de navegación y opciones.

- Elementos visuales: se sacarán principalmente de las culturas ancestrales de Ecuador. Como se ha dicho antes, el proyecto se centrará en la cultura shuar, por intermedio de su iconografía o de elementos que son importantes en su cultura. Los shuars son un grupo que habitan en el Oriente del Ecuador, zona conocida por la gran cantidad de selvas, debido a esto, los elementos que se usan son la flora y fauna de la región, como la boa o la palmera chonta, ambos elementos importantes de esta cultura.

- Personajes: serán diseñados con tres objetivos, el primero es que sean distinguibles con solo observar su silueta, que sean fáciles de entender sus personalidades y que sean una conceptualización respetuosa de los personajes de estas culturas.

2.2.2 Función

La función principal del producto es promover las culturas del Ecuador y ser un elemento de entretenimiento, ya que, si el público no lo encuentra atractivo, lo ignorará y el producto caerá en el olvido.

2.2.3 Tecnología

- Clip studio Paint: programa para ilustración y animación en cuadro por cuadro

- Adobe illustrator: programa para diagramación vectorial

- Blender: programa de modelaje de objetos en 3D

2.3 Plan de negocios

2.3.1 Producto

Video juego que incrementa el interés de los jóvenes de 13 a 17 años acerca de las culturas precolombinas del Ecuador. Este contará con una marca y será distribuido de forma digital a través de tiendas de internet, lo que evita las limitaciones de adquisición a nivel geográfico.

2.3.2 Precio

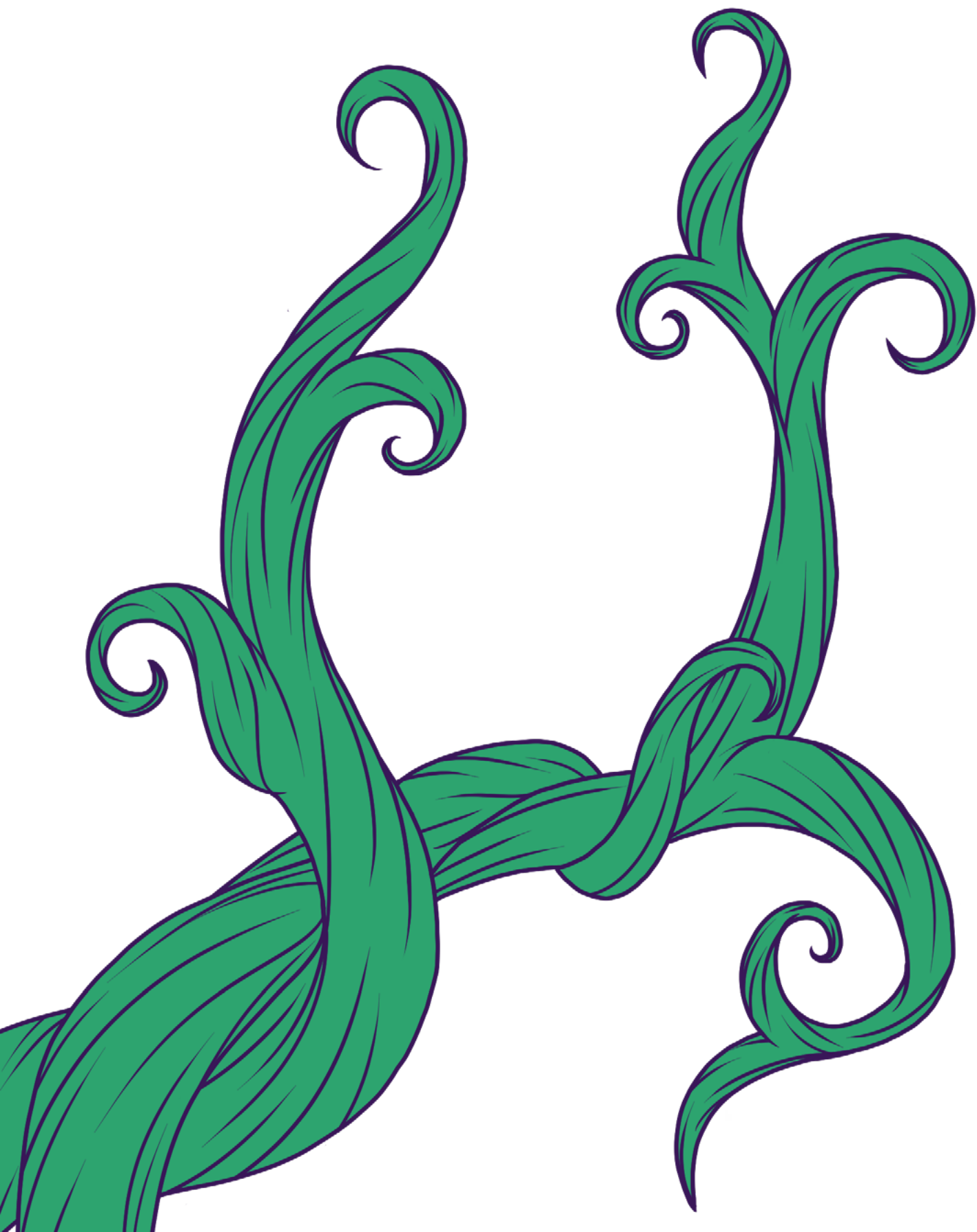
El precio estándar en el mercado depende de la cantidad de contenido del juego al igual que su presentación y nivel de producción. Como las personas que forman el target solo compran un limitado número de juegos al año, se debe presentar como una opción accesible para ellos. Basándose en otros ejemplos de la industria que se encontraron en una situación similar a la de este juego, se puede ver que sus precios oscilan entre los \$15.00 y \$ 30.00.

2.3.3 Plaza

Steam es una tienda virtual de videojuegos que, a diferencia de otras, trata de promover de mayor manera los estudios independientes.

2.3.4 Promoción

Se promoverá a través de redes sociales y foros acerca de juegos independientes, al mismo tiempo se pedirá la ayuda de influencers con quienes se crearán contratos para que muestren el juego a sus comunidades. Periódicamente, se darán descuentos al juego en fechas como viernes negro, para incentivar la venta.



3

Ideación



3.1 Las 10 ideas

Ya que el juego se enfoca principalmente en el aspecto lúdico, las ideas propuestas serán sacadas principalmente del tipo de jugabilidad que se puede aplicar; posteriormente se escogerá las opciones que se complementen de mejor manera con el objetivo de este proyecto, promover a las culturas ancestrales del Ecuador.

1. Plataformers enfocados en rompecabezas



2. Platformers enfocados en velocidad



3. Apuro de jefes



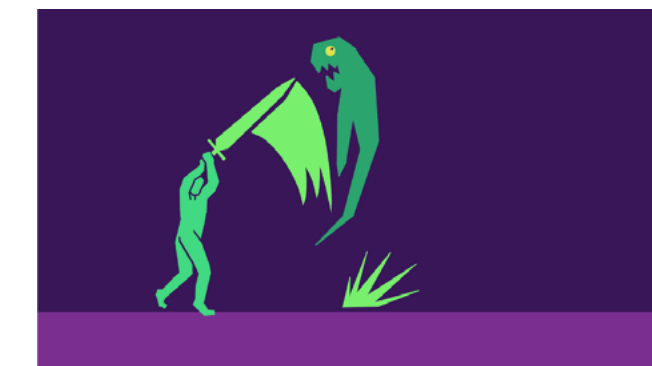
4. Juegos de pelea



5. Historia con finales múltiples



6. Juegos de acción



7. Combate en turnos

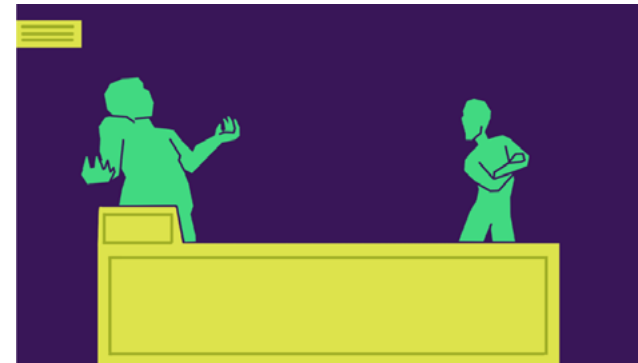


8. Juegos de misterios



9. Juegos de relaciones sociales

10. Juegos de estrategia



3.2 Las 3 restantes

3.2.1 Juegos de pelea

Aspectos positivos

- Incentiva a mejorar la relación entre los miembros del equipo para obtener ventajas a la hora de batalla y, por consiguiente, el jugador aprende sus historias y propósitos.
- El jugador puede escoger entre múltiples personajes con diferentes movimientos y habilidades.
- La historia se puede transmitir de mayor manera a través del diseño de los ambientes y personajes.

Aspectos negativos

- La implementación de múltiples personajes implica que todos tienen que estar balanceados para lidiar con cualquier tipo de situación, de lo contrario, el jugador se verá obligado a ignorar ciertos personajes por otros que sean más eficientes o cumplan múltiples propósitos.



3.2.2 Juegos de misterios

Aspectos positivos

- Se concentra en explorar la historia y eventos a través de las mecánicas del juego.
- Incentiva a que el jugador piense y razone antes de aplicar sus respuestas, entendiendo que estas tienen consecuencias a lo largo del juego.
- Permite que el jugador conozca de mejor manera al elenco de personajes a través de conversaciones e interacciones que mueven la historia.

Aspectos negativos

- Reduce gravemente la exploración de niveles, ya que las mecánicas no están enfocadas en esto.
- Carece de acción constante, lo que puede ahuyentar a miembros de nuestra audiencia.
- Es más obtuso determinar la dificultad de un nivel cuando este solo requiere de razonamiento, aspecto que puede llevar a que existan niveles demasiado difíciles al comienzo del juego o que sean decepcionantemente fáciles al final.

3.2.3 Juegos de acción

Aspectos positivos

- Se concentra en la gratificación instantánea y en recompensar las habilidades y reflejos del jugador.
- Se incentiva completar múltiples objetivos, ya que recompensan con mejoras para el combate.
- A través de mejoras, las encontradas a lo largo del juego, se pueden desbloquear secretos y nuevas zonas, esto promueve la exploración de los niveles y la experimentación con las habilidades

Aspectos negativos

- Se presenta un conflicto al tratar de contar grandes partes de la historia en secciones con jugabilidad, ya que divide la atención del jugador entre el combate y los eventos, en tal caso el jugador se ve obligado a ignorar a uno de los elementos para poder apreciar al otro.
- Al no poner a la historia como punto focal, algunos jugadores pierden interés a favor del combate.

3.3 Seleccionado: Juego de acción

Para contrarrestar el hecho de que el género de acción no es el mejor para compartir una historia y enseñar al usuario, se implementarán elementos y mecánicas de otros géneros. Entre estos elementos están los aspectos sociales como los del género de misterio, opciones de diálogo con los diversos personajes secundarios para obtener nuevas armas u objetos que ayuden en las batallas. Al mismo tiempo, los jugadores aprenden de los personajes y sus historias para obtener estas mejoras.

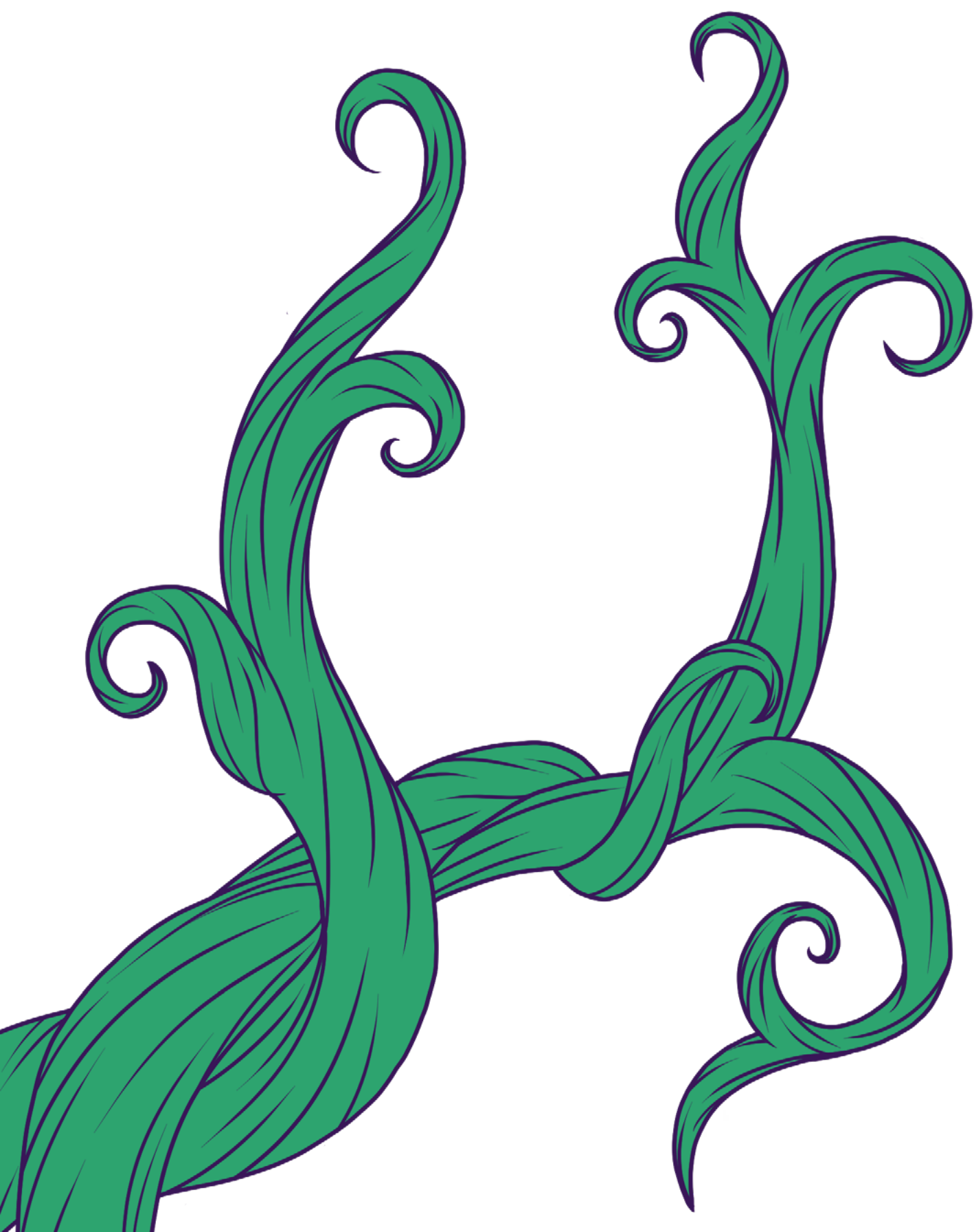
Se puede dar la opción al jugador de que solo pelee contra los jefes sin la necesidad de obtener mejoras o nuevas habilidades, y existe la posibilidad de vencer el juego solo con las habilidades básicas que se le da al jugador al principio del juego, pero allí la dificultad es considerablemente más alta. Los jefes dan mejoras cuando son derrotados, pero el jugador dispone de la opción de nunca utilizarlas.

Dependiendo de qué objetivos hayan sido completados y de las acciones que se tomaron a lo largo de la historia, el jugador obtendrá diferentes finales que mostrarán múltiples posibles conclusiones. Esto es para asegurar al jugador que sus decisiones importan y afectan a la narrativa, impulsándolo a que no solo se considere sus acciones a lo largo del juego, sino que también busque los diferentes finales dando al juego valor de repetición.

Existirán zonas sin combate en las que se dará la historia de forma directa, esto para que el jugador no se distraiga en medio del combate y termine despreciando a la historia y a los elementos que se pretenden enseñarle. En estas zonas también se le dará al jugador la oportunidad de intercambiar sus habilidades por otras y de recuperar los recursos gastados en las peleas. Se dará la opción al jugador de transportarse a cualquier punto de interés que ya haya visitado, especialmente lugares como tiendas de habilidades o personajes a quienes debe entregar objetos.

Las habilidades y ataques que consiga el jugador serán útiles fuera de combate, en términos de movilidad a lo largo de los niveles. Ciertas habilidades pueden ayudar a descubrir o a desbloquear nuevas locaciones o secretos que se encuentren a lo largo del mapa.





4

**Proceso de
diseño**



4.1 Interfaz

Tanto los botones como el resto de la interfaz están basados en dos elementos de la cultura.

Shuar: la raíz de la ayahuasca y los patrones que pintan los chamanes en sus caras. Las raíces son principalmente para dar un toque orgánico a la diagramación, pero estas no bloquean ningún elemento que tiene que transmitir información como los textos.



Figura 33 Ayahuasca

A diferencia de las raíces, el resto de las interfaces está desarrollado con base en formas geométricas principalmente cuadrados y rectángulos al igual que elementos rotados en 45 grados para recrear los patrones de los chamanes.

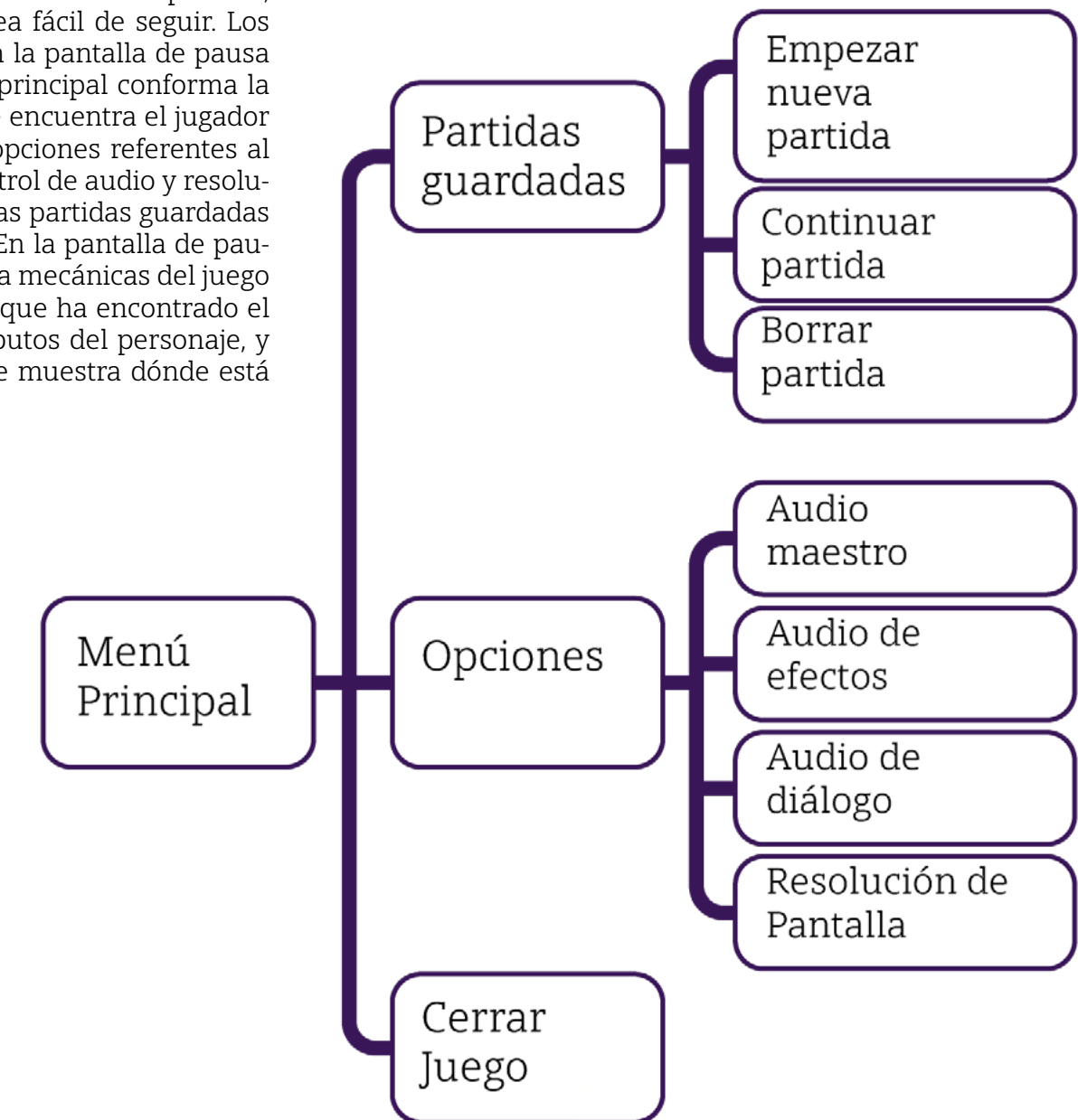


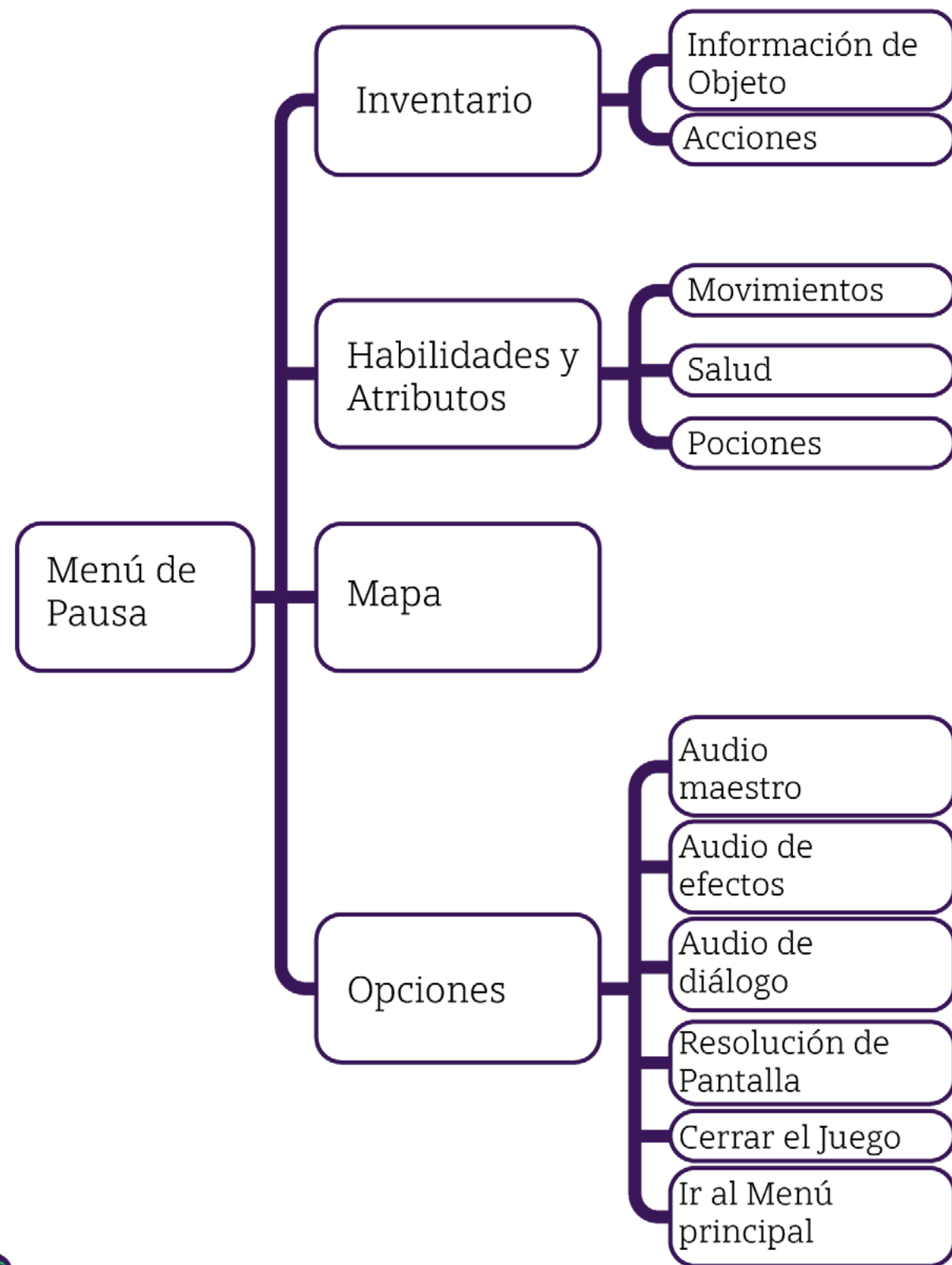
Figura 34 Shuar cueva

4.1.1 Construcción de menús

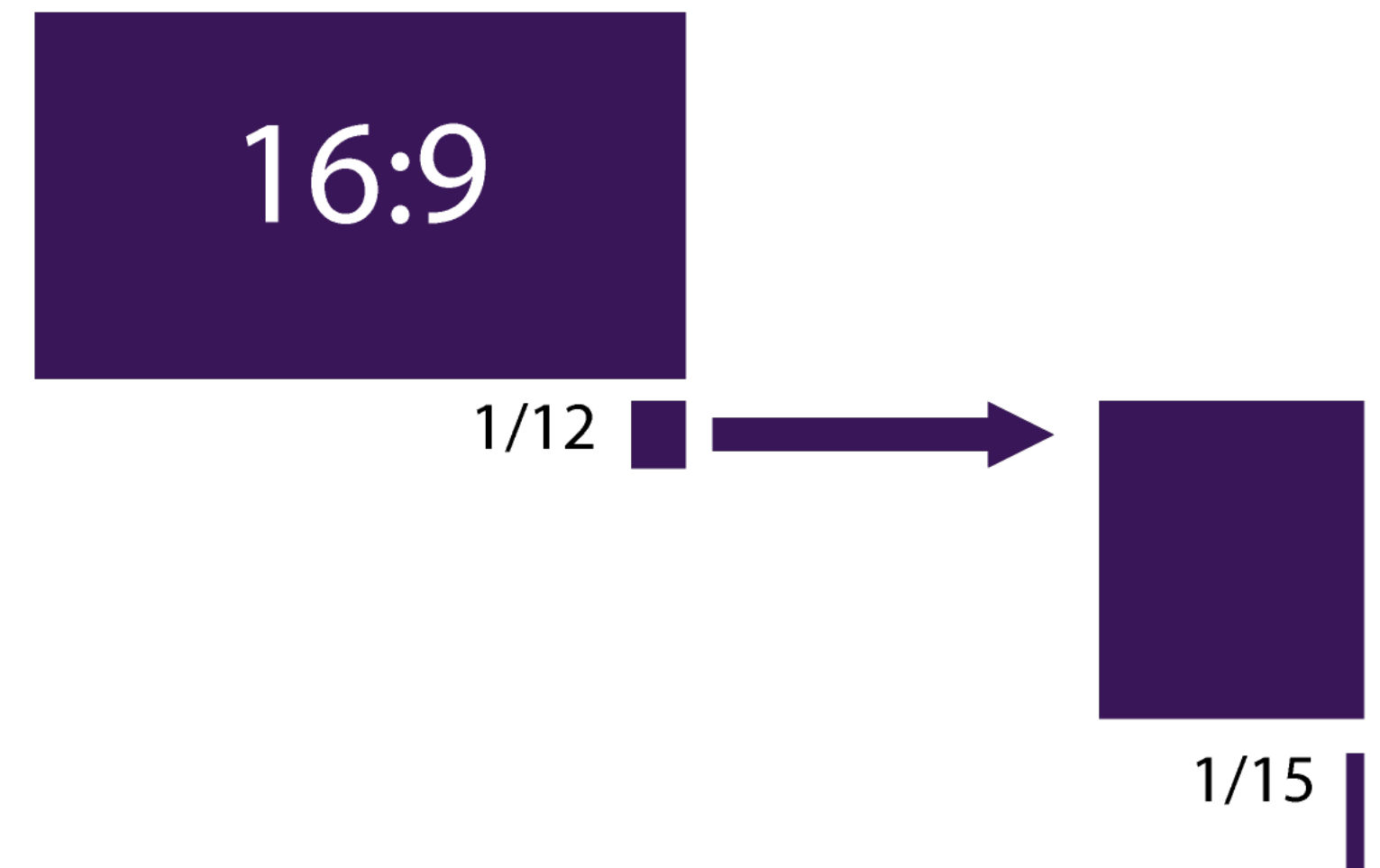
La interfaz está dividida en dos categorías: la navegación en menús y los elementos en los bordes de la pantalla que transmiten al jugador diferente información mientras juega como sus puntos de salud o qué arma tiene equipada. Cada una de estas categorías debe estar configurada por aspectos específicos, pero en ambas se debe tener presente la legibilidad, lo que implica que el jugador comprenda la información que se le está tratando de transmitir ya sea a través de imágenes o texto.

En cuanto a la navegación de los menús, la arquitectura de la información es el camino que debe tomar el usuario para llegar a las diferentes opciones, lo ideal es que ese trayecto sea fácil de seguir. Los menús del juego se dividen en la pantalla de pausa y el menú principal. El menú principal conforma la primera pantalla con la que se encuentra el jugador al iniciar el juego, aquí halla opciones referentes al sistema como opciones de control de audio y resolución de pantalla, al igual que las partidas guardadas y la opción de salir del juego. En la pantalla de pausa están elementos referentes a mecánicas del juego como el inventario de objetos que ha encontrado el jugador, las habilidades y atributos del personaje, y también el mapa del nivel que muestra dónde está ubicado el jugador.





En términos de proporciones de los elementos de las interfaces se tomó como base la doceava parte del ancho de una pantalla de resolución 16:9, ya que es un tamaño estándar de pantallas en la actualidad; el elemento más pequeño en el interfaz es la quinceava parte del doceavo del ancho de esta proporción de pantallas. Esta dimensión no solo da un sentido de unidad a todos los elementos de la interfaz, ya que fueron hechos a partir de las mismas proporciones, sino que también toma en cuenta la legibilidad en la medida en que el elemento más pequeño sigue siendo visible y entendible en pantallas con menor resolución.



- Los menús serán una mezcla entre ilustraciones y gráficos vectoriales.

- La geometría que se usará está basada principalmente en ángulos de 45 grados.

- Las partes ilustradas consistirán de figuras con colores planos y degradado en las líneas de borde y detalles, esto con el propósito de guiar la atención del usuario a los lugares de importancia en la pantalla.

- La iconografía está compuesta principalmente por elementos hechos en vectores; en lo que respecta a la navegación del menú, estos símbolos están compuestos de líneas mientras que ítems que representan elementos del juego como vida, pociones o armas están hechos con figuras sólidas

4.1.2 Sistema cromático

- Se utilizan principalmente los niveles de saturación para determinar la importancia de un elemento.

- Se utilizan colores de una triada entre morado amarillo y verde.

- Los colores están planteados en RGB, ya que solo va a ser utilizada en una pantalla de computadora

 #391658

 #19724a

 #2da46f

4.1.3 Botones

- Los botones serán apuntados por una flecha en forma de lianas que se expande cuando el jugador hace clic en el ítem.

- Además de la flecha que muestra que está siendo seleccionado, los ítems estarán compuestos principalmente por palabras e íconos.

4.1.4 Tipografía

Pro Lamina Regular

- Para títulos y textos que el jugador debe tener presente todo el tiempo.

- La legibilidad sufre un poco debido a que la letra es tipo bold, pero en cambio atrae más la atención del usuario.

Open sans serif Book

- Para párrafos.

- En el marco teórico podemos observar cómo este estilo de letra es usado generalmente para bloques de texto.

- La serif ayuda para la lectura continua.

Open sans

- Para subtítulos y textos de menor importancia.

- Opciones de menú o elementos de la interfaz.

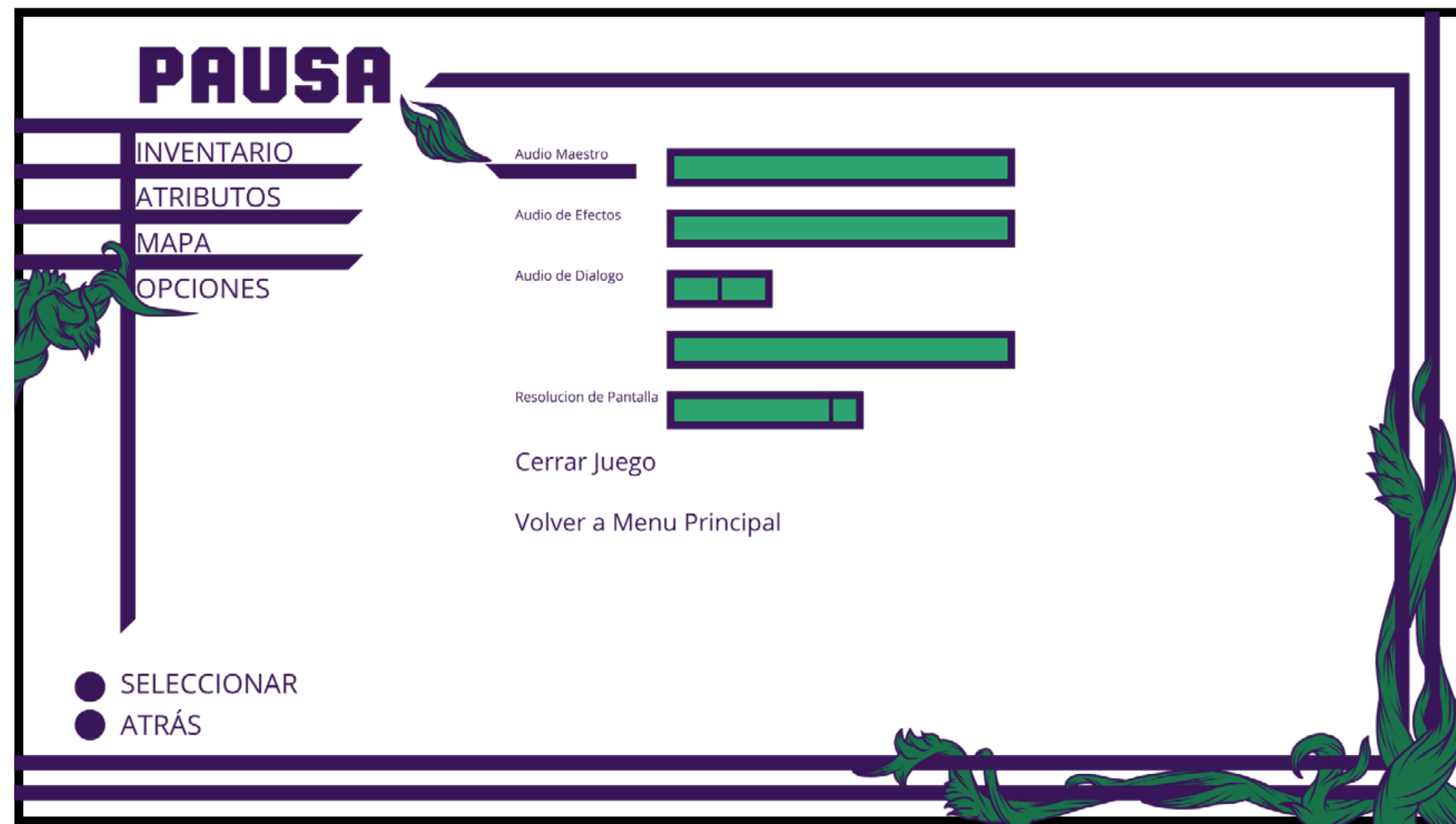


Figura 35 Pausa opciones

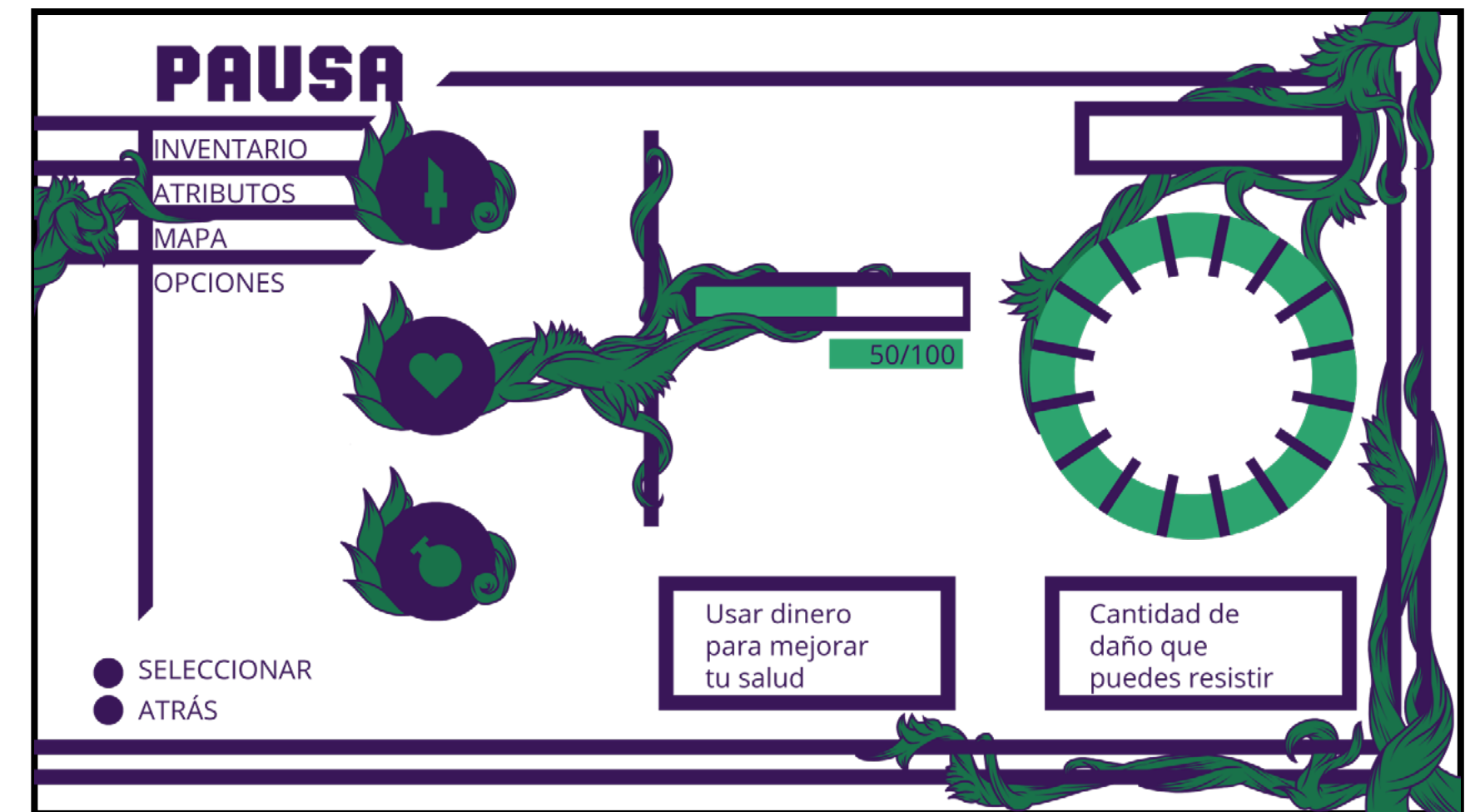


Figura 36 Pausa Salud

4.2 Personajes e historia

Para el diseño de personajes se utilizó la proporción griega de las siete cabezas tanto para que un personaje se vea atractivo como para que se vea desproporcionado. En términos de detalles faciales, se utilizaron proporciones realistas simplificadas para la facilidad de dibujo, muy reminiscente de los trabajos de Junji Ito, quien sigue estas proporciones para cómics de horror.

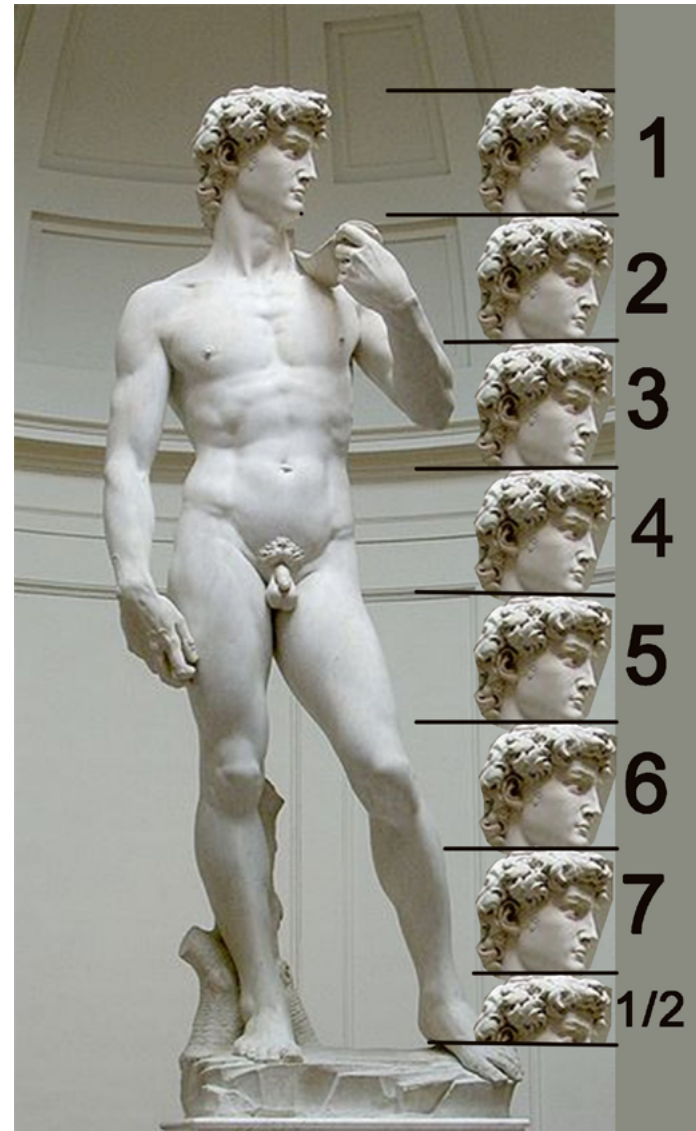


Figura 37 Proporciones Griegas



Figura 38 Ilustración Junji Ito 1

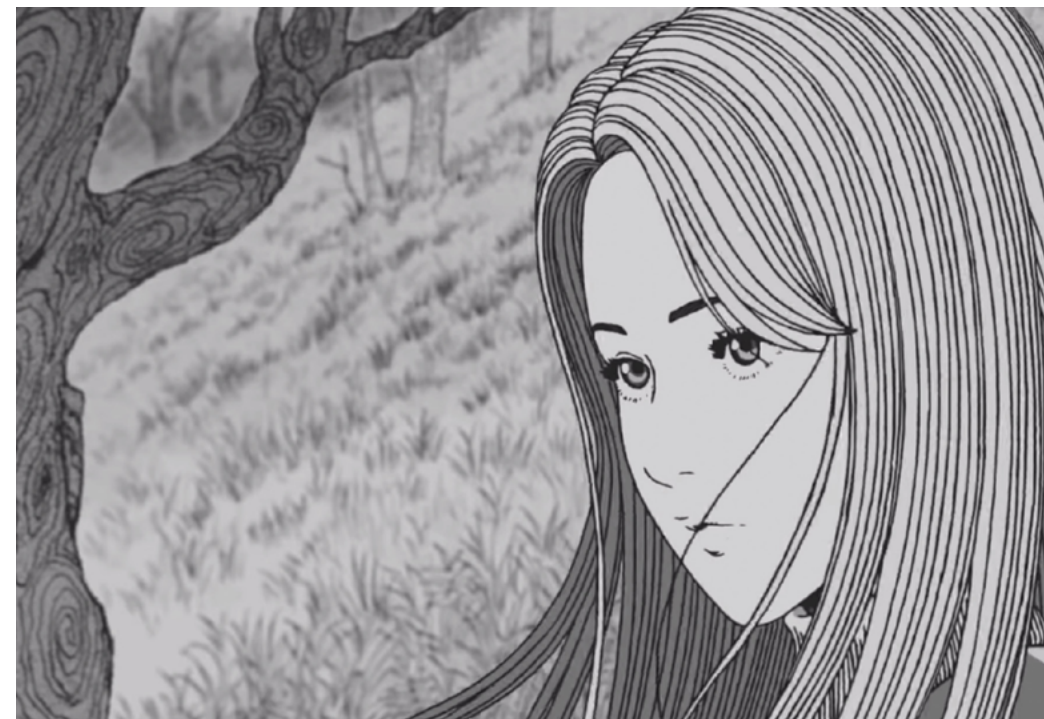


Figura 39 Ilustración Junji Ito 2



Para empezar a diseñar a los personajes, hay que tener en cuenta quién va a aparecer a lo largo de la historia del juego, entonces se determina cómo va a ser esta narrativa. El jugador controla un personaje ajeno a la cultura y se involucra con él en busca de ayuda con sus problemas. Los principales personajes con los que llega a interactuar el jugador son Tsunki, el que introdujo el chamanismo a la cultura shuar; Yapankam la representación de la ayahuasca; e Iwia, un monstruo con un apetito insaciable. La versión resumida de la historia es que nuestro personaje principal necesita ayuda y se la pide a Tsuki y Yapankam los cuales aceptan su pedido, pero a cambio de que los ayude a deshacerse de Iwia, quien amenazaba con comerse a todos los animales de la selva.

4.2.1 Flor (personaje principal)

Con la historia planteada, se puede empezar a poner características a los personajes y partir de ellas para los diseños, empezando por el personaje principal, de quien se debe buscar la razón por la que necesita ayuda. Al revisar las historias de estos pueblos indígenas, en comparación de la poca importancia que se les da en la sociedad actual, causa el efecto de una pérdida de personalidad: al no poder participar en su cultura, quedan con un vacío en el interior. Lo que se quiere hacer es transformar este vacío metafórico en uno literal, que el jugador sea parte del diseño del personaje.

Ya que el personaje está tratando de llenar su vacío físico, se puede introducir a Tsuki y Yapankam, debido a que en la cultura shuar el chamanismo y la ayahuasca son métodos para entenderse uno mismo y el mundo que lo rodea, en otras palabras, para llegar a una autorrealización. El personaje va a buscar respuestas y va a tener que socializar con múltiples personas, con base en esta idea se planteó un personaje curioso con una imagen que no intimide a los otros, pero que tampoco se vea frágil. Con estos elementos se ha planteado una flor como el elemento base de este personaje, por sus colores vivos y formas exuberantes para atraer a los insectos y aves de los cuales dependen para su reproducción, y, una vez polinizada, la flor marchita y genera un fruto.

En términos de colores, hay que recordar que el personaje principal pasa por zonas de diferente temperatura cromática, debido a esto deberá tener colores que le permitan resaltar en cualquier lugar del juego. En vez de cambiar la cromática del personaje cada vez que esté en una zona diferente, se puede diseñar con colores que resalten en las diferentes zonas en distintas partes de su cuerpo. En las zonas seguras, los colores son cálidos y en estas se encuentran personajes con los que se tiene que hablar. Una de las partes más importantes en una conversación es la expresión facial de la persona, debido a esto se le dio al personaje piel cian para que contraste sus expresiones con los colores de fondo. En las zonas de combate, los colores son fríos, lo que significa que una parte de su cuerpo tiene que crear contraste; en una pelea los movimientos del torso y los pies son los que ayudan a las personas a saber la dirección de los movimientos (Thomas y Johnston, 1981), por lo que estos lugares deberán tener colores cálidos.

Figura 40 Foto de Flor



- #97ccdc
- #226579
- #c6224b
- #d9b15a
- #c2acc1



Figura 41 Boceto flor

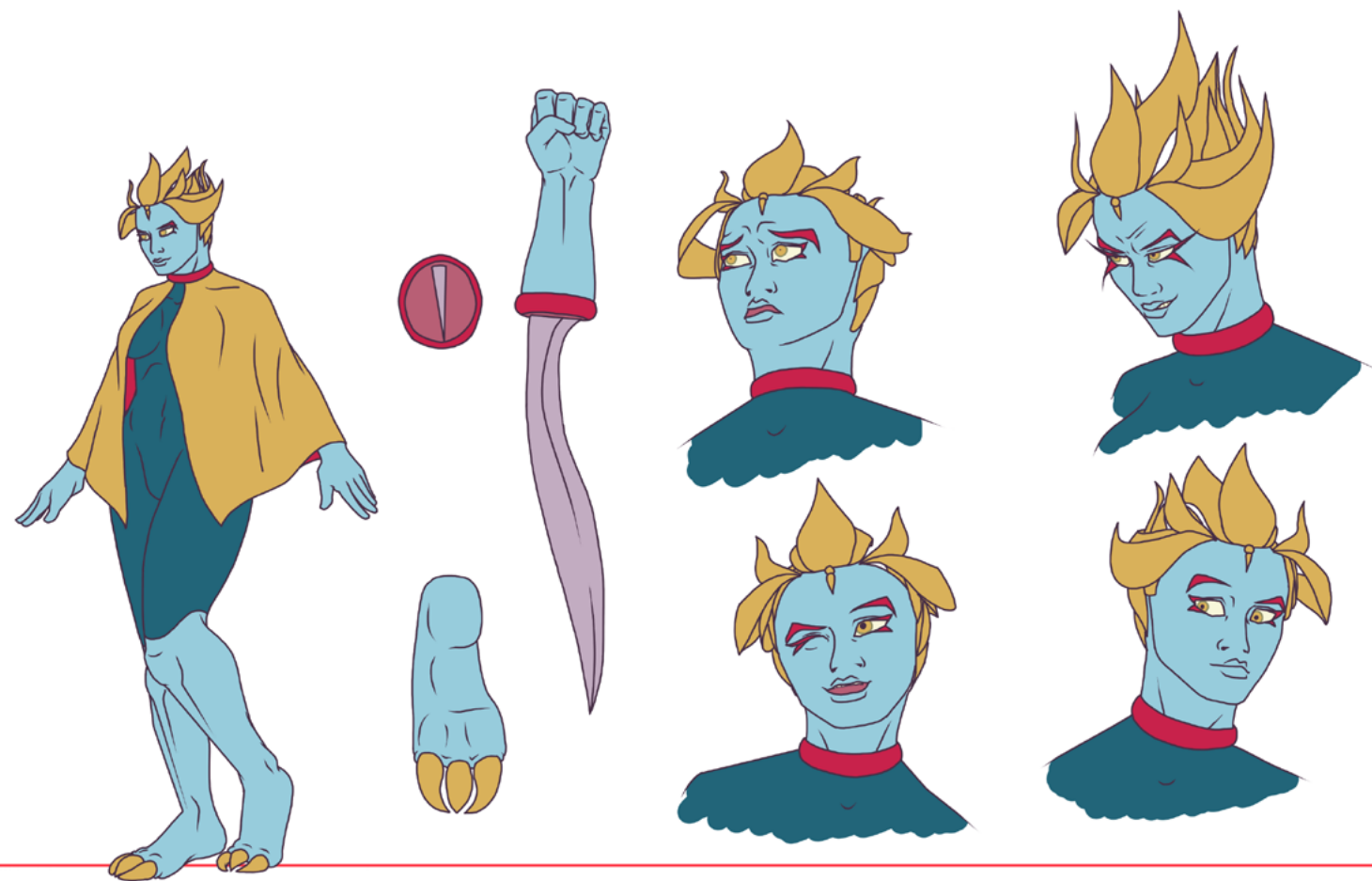


Figura 42 Tabla de flor

4.2.2 Tsunki (el primer chamán)

El siguiente personaje en el que se tuvo que trabajar es Tsunki. En los diferentes textos leídos no se describe su apariencia, sino sus acciones y habilidades, fue el primer chamán de los shuar, es el señor de las fuentes de agua como ríos y lagunas, se puede transformar en una boa, en múltiples historias es representado como una, y vive en una cabaña en el fondo de un río. Estas no son todas las cualidades que lo distinguen, pero fueron la base para diseñar al personaje.

Para empezar, Tsunki es una figura imponente e importante en estas historias, así que su físico y actitud debía mostrarlo, al mismo tiempo se puede transformar en un animal y estar en contacto con la selva y sus energías, tiene que expresar una energía salvaje. Además, es un hombre alto y musculoso, con una pose algo relajada, pero atenta; su cabello se mueve como si estuviera debajo del agua (la corriente lo mueve), su mirada y expresión es determinada y muestra que es un ser importante. Como complemento, el diseño incorporó los elementos y vestimentas que tienen los chamanes shuar.



Figura 43 Ilustración Shuar

- #b09f9f
- #dc565f
- #a74a50
- #ff3846
- #3d4e6c
- #ffe738



Figura 44 Tsunki boceto

4.2.3 Iwia (el antagonista)

Este personaje es descrito como un humanoide de gran estatura, capaz de comerse un humano y de dislocar su mandíbula, la encarnación del hambre insaciable, también hay que tener en cuenta que cuando es derrotado nace de su cadáver la planta de tabaco. Al buscar homólogos con la misma descripción, se aprecia que todos eran obesos y con una actitud de avaricia, entonces se pensó que diseñar un personaje con estas características sería caer en un cliché. En su lugar, se lo conceptualizó desde el ángulo opuesto, no es insaciable porque es gordo, sino que no importa cuánto consume, siempre parecerá desnutrido, como un pozo sin fondo. Otro elemento que se quiso representar es su relación con la planta de tabaco, así que se le colocó un collar hojas gigantes con los colores de la flor de tabaco.



Figura 45 Tabla Tsunki



Figura 46 Flor de Tabaco

- #c1c2b8
- #447297
- #e3848b
- #b8dcb1
- #8c3cd1
- #e3d784



Figura 47 Boceto Iwia

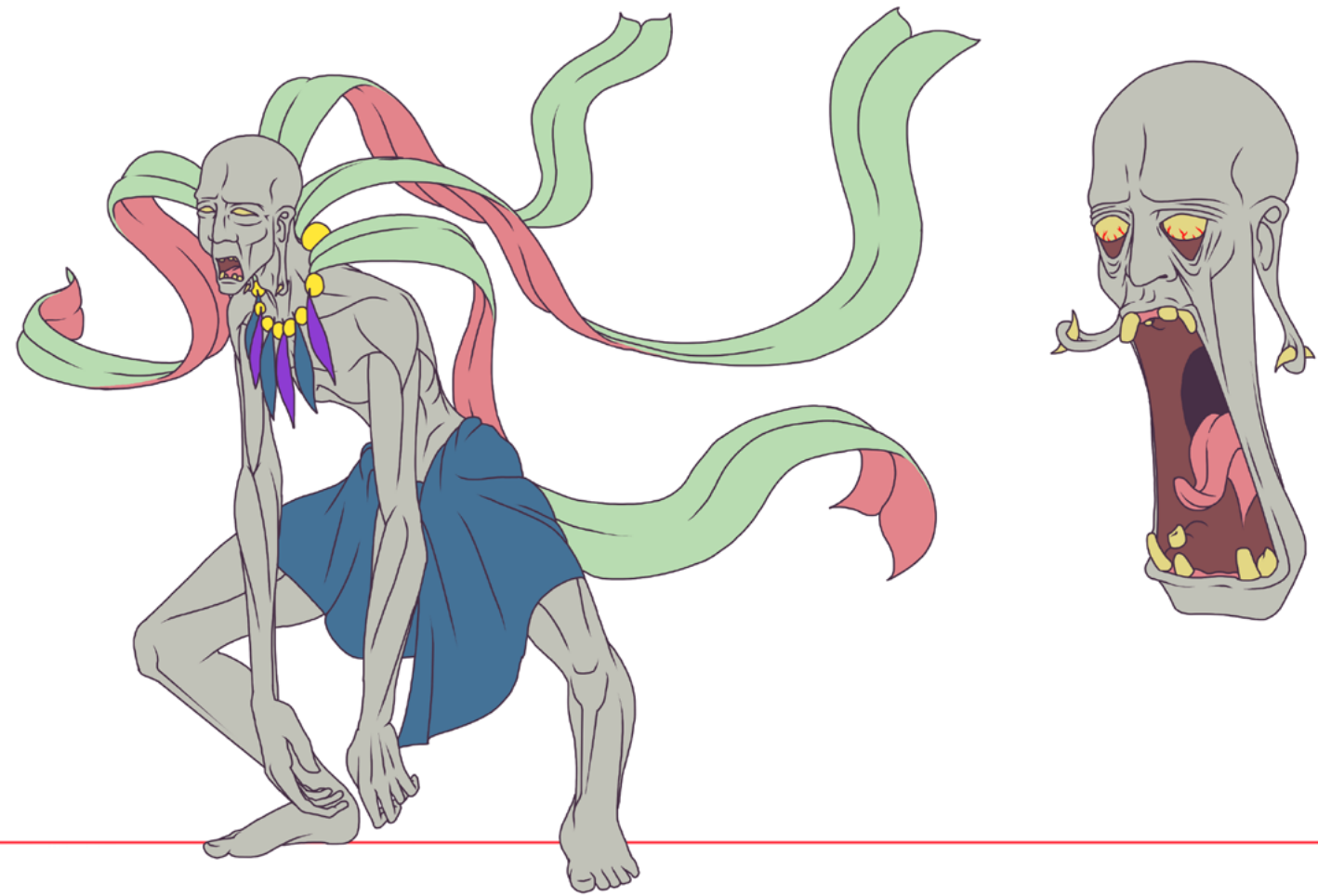


Figura 48 Tabla Iwia

4.3 Ambientes

Los ambientes son principalmente escenas en bosques de la Amazonía y en viviendas basadas en las que tienen los shuar. Estos ambientes poseen suficiente detalle como para entender cuáles son sus elementos, pero no tanto como para desviar la atención de los personajes y enemigos en pantalla, para este propósito se ha optado por un estilo vectorial plano, que crea los elementos del fondo. En términos de cromática, se usarán colores fríos para las zonas en las que hay combate y colores calientes en los lugares seguros o en donde hay personajes importantes.



Figura 49 Selva 2



Figura 50 Fondo Ilustrado

4.4 Animación

La animación fue hecha en el tipo 2, 15 fotogramas por segundo. El proceso de la animación consistió de cinco pasos: storyboard, bocetación, limpieza, líneas finales y coloración.

Los storyboards son una serie de imágenes en las que se ilustran y describe las diferentes poses que tendrá el personaje a lo largo de la animación.

Posteriormente se pasa a la bocetación, cuando se da forma a estas ideas y se las ubica en una línea de tiempo. En este momento, se insertan o remueven dibujos entre cada una de las poses principales para que cuando sean reproducidos sigan las reglas de la animación previamente planteadas.

En la fase de la limpieza, se corrigen errores de los bocetos como fallas anatómicas o la posición de ciertos elementos, también se procura que las imágenes sean más legibles para facilitar la siguiente fase.

Al poner las líneas finales se puede empezar a apreciar de mejor manera los movimientos de la animación al igual que sus distintos elementos. Todas estas líneas deben medir el mismo ancho para que no existan inconsistencias entre cada uno de los fotogramas o entre otras animaciones.



Figura 51 storyboards



Figura 52 Boseteado



Figura 53 Limpieza



Figura 54 Líneas



El último paso fue la coloración, una de las partes más simples, ya que solo se llenaron los espacios propuestos en la fase anterior.

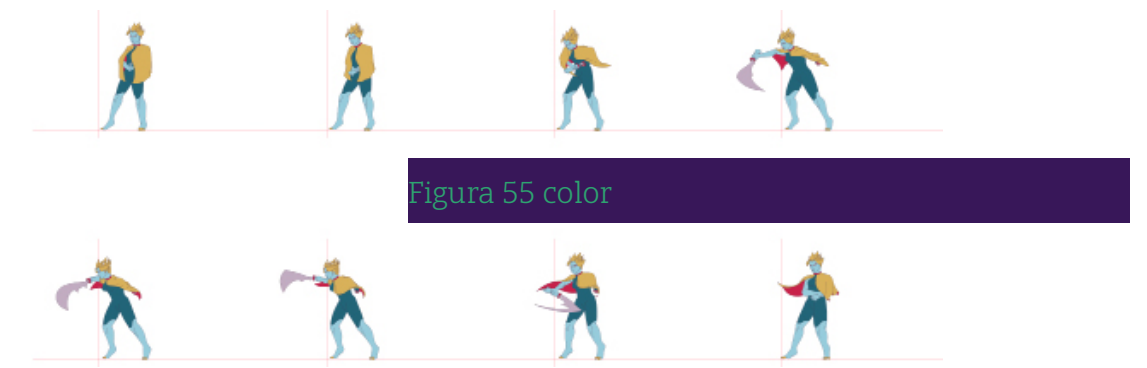


Figura 55 color

4.4.1 Detalles de animación

. La animación está hecha con deformaciones que estiran el modelo en los movimientos más rápidos, mientras que el resto del tiempo el personaje se mantiene con ciertas deformaciones dependiendo de la flexión de los músculos o expresiones faciales.

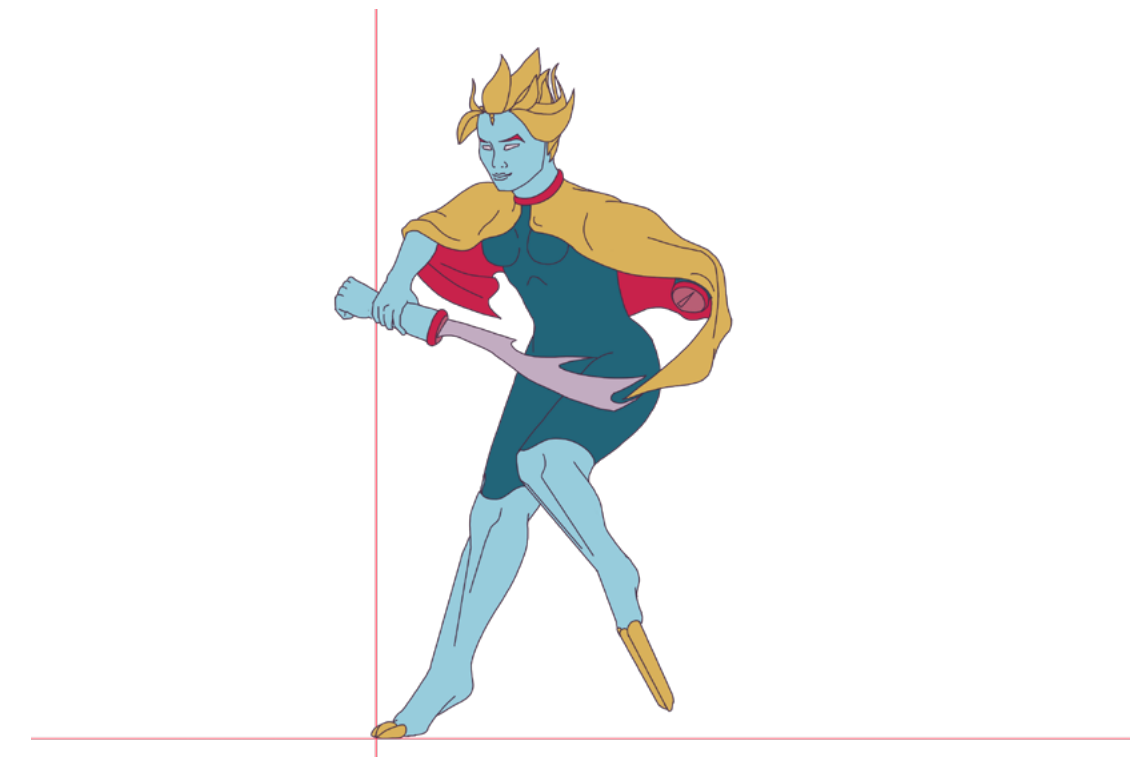
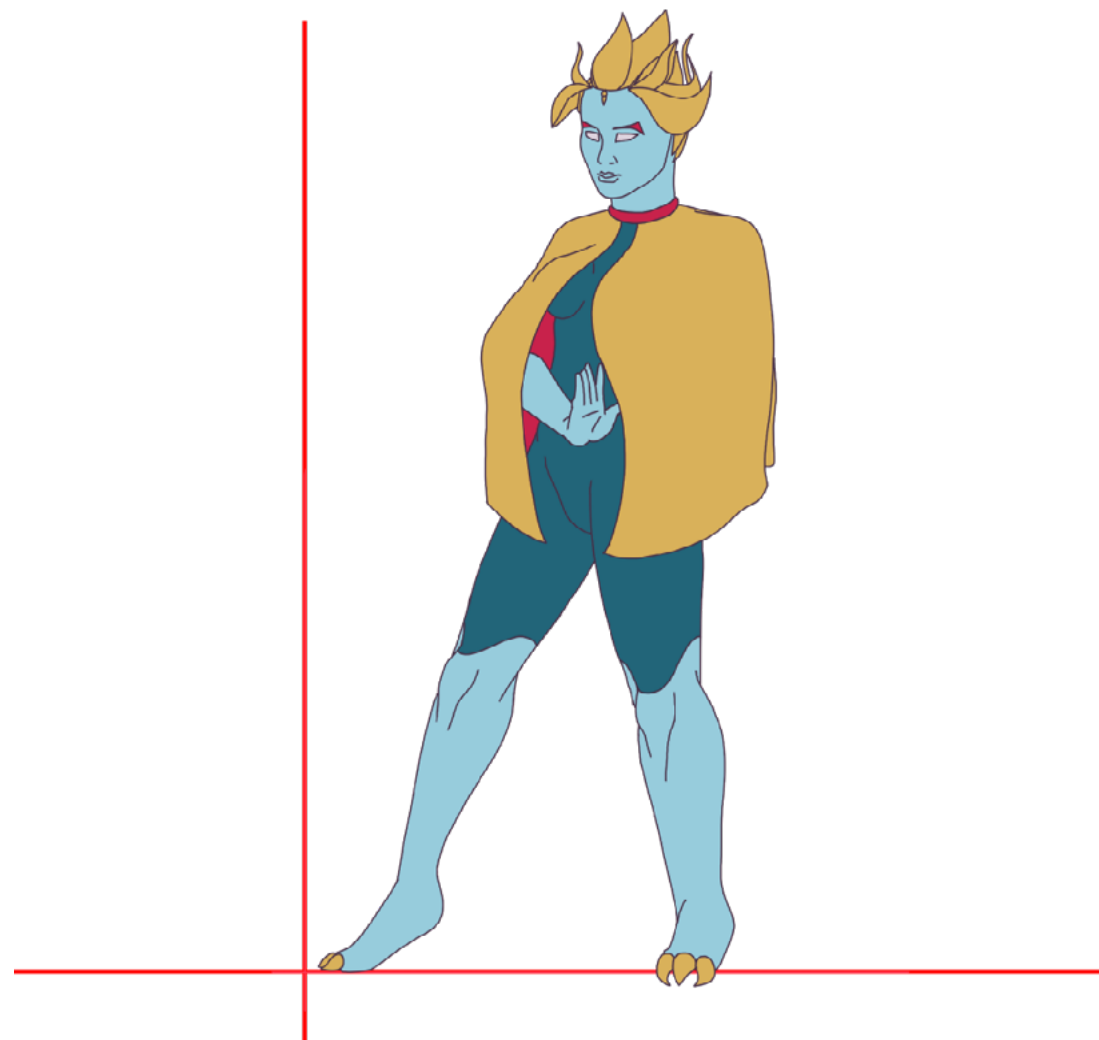


Figura 56 Estirar



La animación realizada cuenta con ciertas especificaciones y partes que se han diseñado para mantener consistencia, ya sea cuando se usa la regla de estirar y encoger o la guía que ubica los dibujos en la pantalla. En la animación se mantiene al personaje en una posición sin importar qué acción esté realizando para facilitar la importación a la aplicación donde se programa el juego, de modo que, por ejemplo, cuando el personaje camine y se reproduzca la animación asignada, este se mueva en el espacio debido al código programado. Se han aplicado estas líneas guías para saber dónde debe ubicarse el personaje en todo momento.

Figura 57 Guías

4.5 Conclusiones

Los resultados obtenidos cumplieron lo mínimo esperado, pero a lo largo del proceso se tuvo que descartar múltiples animaciones e ilustraciones debido a falta de tiempo para poder completarlas. Al incorporar elementos más orgánicos en la interfaz esta adquirió una identidad que está presente en los otros elementos del juego. A pesar de eso lo que se pudo completar muestra tanto la posible jugabilidad al igual que la representación de los personajes de esta cultura y sus alrededores.



4.6 Recomendaciones

Se recomienda planear un horario que describa las actividades diarias a lo largo de todos los meses de trabajo, debido a que la animación es un proceso que toma bastante tiempo. Así mismo, delimitar la cantidad de objetivos con respecto al juego, tener una idea más enfocada de que es lo que se quiere conseguir y descartar todo lo que no sea absolutamente necesario para alcanzar los objetivos. Debido a que este proyecto se desarrolló en medio de la pandemia no hubo la oportunidad de reunirse con miembros de la cultura a tratar, pero en proyectos futuros el autor debería ir a experimentar la cultura cara a cara.

Bibliografía

Agoston, A. G. (1979). *Color Theory and its application un art and Design*. Springer Verlag GmbH.

Alavez Ruiz, A. (2014). *Interculturalidad: concepto, alcances y derecho*. Ediciones Mesa Directiva Cámara de Diputados.

González, E. y Quindós, T. (2014). *Diseño de íconos y pictogramas*. Caampgrafic Editors.

Pellizzaro, S. (1990). *Arutam; mitología shuar*. Abya Yala.

Sangkyun, K. Song, K. Lockee, B y Burton, J. (2018). *Gamification in learning and educativos: enjoy learning like gaming*. Springer International Publisching.

Solarski, C. (2012). *Drawing basics and videogame art*. Watson Guptill Publications.

Strizver, I. (2014) *Type rules*. John Wiley y Sons.

Thomas, F. y Johnston, O. (1981). *The illussion of life: Disney Animatio*. Abberville Press.

Zhapán, J. C. (2018). *Chamanismo amazónico. Hermenéutica de la mitología cofán, zápara y shuar*. Universidad de Cuenca.

Game Maker's Toolkit. (2015, enero 26). *Half-Life 2's Invisible Tutorial*. YouTube. <https://youtu.be/MMggqenxuZc>

Anexos

Entrevista con Mg. Estefani León Calle

Buenas noches, por favor diga su nombre y cuál es su experiencia en el tema de la interculturalidad

Sí buenas noches, mi nombre es Estefany León Calle. Bueno yo me he desempeñado en algunas áreas del derecho, principalmente en el tema de pluralismo jurídico, que tiene que ver con la compatibilización y armonización entre la justicia ordinaria y la justicia indígena.

Derechos culturales de distintas áreas como en el área de propiedad intelectual, de los conocimientos tradicionales colectivos de pueblos indígenas

En investigación sobre historia del derecho y racismo de estado en la corte constitucional

Me he desempeñado como docente en distintas universidades en la materia de pluralismo jurídico.

Hace un par de años también pude participar en el comité de la organización mundial de la propiedad intelectual en Ginebra, para debatir un proyecto de política pública de ley en la que se trata sobre las patentes, derechos de autor de conocimientos tradicionales.

Y bueno, he estado impartiendo estos cursos principalmente de pluralismo jurídico en distintas comunidades que están en el norte en Imbabura, también en Latacunga, en Morona Santiago. Y bueno esa es mi experiencia hasta el momento.

1.- ¿Cuál cree Usted que es la percepción actual que tiene el público joven con respecto a la identidad cultural de los pueblos precolombinos?

Yo creo que se debería hablar de percepciones que coexisten.

Pienso que la encuentro muy habitual, una dialéctica de negación que existe, por un lado se tiende mucho a folclorizar, idealizar o romantizar todo el tema indígena. Cuando se está en Europa, Estados Unidos se usa como haciendo alusión a lo folclórico, lo típico, lo indígena.

Sin embargo hay una dialéctica de negación, como decía, porque a la vez, opera en general no solamente en Ecuador sino a nivel latinoamericano, lo que se denomina el blanqueamiento o la blanquitud y esto es, siempre tratar de ocultar todo aquello que en mis rasgos físicos, o en mis costumbres culturales o en mi forma de hablar tenga que ver con lo indígena.

Osea por un lado, quiero decir como que sí sé romantiza mucho, se podría decir que a veces hay frases como decir la "sangre cañari" para referirse a la fortaleza, pero por otra parte también hay una tendencia siempre a blanquearse.

Esta es una categoría conceptual que existe y quiere decir que se van a tratar de tapar todos los rasgos, para acceder a distintas capas sociales o socioeconómicas; entonces se tiende a negar que los abuelos participaban de alguna fiesta indígena, de alguna dieta alimenticia indígena o si es que hay rasgos, nadie está orgulloso de tener la nariz inca sino que se llama la etno-cirugía, siempre se trata de cambiar, y llevar todos los rasgos físicos hacia los rasgos europeos. Los medios contribuyen mucho a esto.



En Cuenca por ejemplo podemos ver con claridad lo que se celebra siempre son las fiestas fundación española; lo inca, lo cañari es arqueología y mientras que lo español si es historia. Entonces la gente se siente más vinculada, somos como descendientes mucho más de los de los españoles, creo que esa es una percepción que existe de lo inca o lo cañari, Rita Segaso habla de una "esquizofrenia", porque tenemos como esa doble en esa doble contradicción en latinoamérica y en Ecuador. Y creo cuanto a la juventud que absorbe sobre todos los medios de comunicación; baila entre estas dos percepciones con respecto a la identidad, de hecho siempre se habla del indígena como si es que fuera algo ajeno a mí no se habla como de nuestros ancestros, a pesar de que está en el auto identificación de del censo poblacional del 2010 la mayor parte se identifica como mestiza, a pesar de esto siempre hay una tendencia a pensar no es directamente y no hay una decencia no hay una descendencia directa y eso lo muestra también en diferentes indicadores como por ejemplo se está perdiendo la lengua. También hay muchas personas que ocultan el quichua, hay muchos padres que también prohíben a sus hijos a hablar el quichua y esto es una situación normal porque ellos han probablemente han vivido situaciones de discriminación o situaciones en las que se dan cuenta que a los hijos les va a servir más el inglés que el quichua, y ese es el motivo por el que hay algunos un nas comunidades que ya no les interesa la educación intercultural por ejemplo. Y por otra parte siempre se habla de cómo de lo indígena como algo aparte cuando en realidad todos somos un pueblo mestizo. Que como dice la frase "el que no tiene de inga tiene de mandinga".

2.- ¿Cuál cree usted que es el conocimiento actual de los jóvenes sobre las culturas precolombinas?

Bueno yo creo que hay una referencia muy general, como mítica abstracta, del pasado inca, del pasado cañari. Sin embargo no existe mayor conocimiento, y en eso tiene que ver mucho el ministerio de educación; las mallas curriculares que no hacen ninguna referencia a los pueblos y nacionalidades que existen en el Ecuador, se habla nivel discursivo de los pueblos y nacionalidades, eso se creó porque que existen varias nacionalidades, la shuar, la ashuar. La nacionalidad quichua es la única que se divide en distintos pueblos, el pueblo 'saraguro' quichua ama-

zónico, y así hay una serie de distintos pueblos a los que se divide la nacionalidad quichua. Y yo creo que eso es algo que se desconoce absolutamente el. No se sabe en donde están localizadas, no se sabe qué cuál es la provincia que tiene mayor diversidad, no se saben dónde están estos pueblos no se sabe las lenguas que existe en el país yo creo que es un conocimiento absolutamente incipiente y es muy probable que personas extranjeras llegan al país y tienen más conocimiento, hay una ignorancia generalizada. Ha habido una indiferencia por parte de las mallas curriculares sobre nuestras situaciones como que es étnicamente y la identidad no nos vemos nosotros mismo al espejo, lo negamos. Y vuelvo a citar a Rita Segato porque habla de esta esquizofrenia, que hay una negación. Y es por eso que desde el siglo pasado todo el tema de la identidad es un tema que se piensa mucho en la filosofía latinoamericana. Porque probablemente ahí están uno de los grandes problemas que tiene en latinoamérica de desigual, quedan quienes refuerzan y que es un círculo de desigualdad. Creo que sería bien interesante el cuadro de las castas, qué es un cuadro de un autor anónimo, de la colonia en el que muestra cómo están divididas las diferentes capas sociales, entonces bueno se inventaron todo este rollo de las de las razas y a cada raza le tenía que acompañar una profesión entonces creo que son 14 o 16 razas, ponen ahí el hijo del mulato con el hijo del chino, con negras se llama salta para atrás por ejemplo, y ese solamente puede ser de oficio de qué sé yo, de zapatero, ya los que son de esta raza sólo pueden trabajar para esto y realmente esto persiste porque y ahí es cuando sale la categoría del "indio atrevido" que es la persona indígena que sale de su oficio predeterminado y que está cumpliendo otro lugar en la sociedad. Esto viene desde la colonia, y este cuadro de las castas, lo grafica muy bien. Entonces yo creo que el conocimiento que existe de los jóvenes tiene que ver con ese problema social, educativo, en cierta forma psicológico y que está asociada con el tema de la raza y el racismo. Yo creo que deben haber estudios incluso de psicología sobre este tema.

3.- Cuando una representación de una cultura, se transforma en ser un cliché?

Para empezar es importante partir de que la cultura es un concepto, que en sí mismo siempre está en constante dinámica, en constante movilidad. Hay muchas veces mucho fundamentalismo por decirlo así, sobre la cultura, la gente por lo general suele ser conservadora con este tema de la cultura que tiene que preservarse, se habla, que tiene que conservarse como si se tratara de de momificar o de cosificar. Y la cultura siempre está cambiando, me refiero a la cultura en un sentido amplio, la cultura común expresión humana que se traduce en distintos productos como puede ser el derecho el arte de la música, gastronomía, la medicina de un pueblo entonces constantemente se tiene que estar cambiando. Porque no podemos encerrar a una cultura que se mantenga tal cual como era antes de la llegada de la colonia o como en el siglo XVIII, XIX, más aún con la tecnología, todas las culturas están en constante cambio y ahí es cuando surgen varios conceptos. Como el del sincretismo, el de la hibridación, que hacen referencia aunque no son lo mismo pero bueno, tienen que ver con la transformación, con las adaptaciones muchas veces. Empiezo por decir eso, porque cuando una cultura se cosifica suele ser útil cosificar una cultura, y decir esto es así, y no se mueve y así tiene que ser y las mujeres siempre se tienen que vestir de esta manera, o siempre tienen que comer de esta manera. Como pasa con las Tsáchilas, qué le dicen las mujeres solamente tienen que casarse con hombres Tsáchilas y tienen que vestirse de esta manera entonces eso coarta libertades individuales. Así que cuando se atrapa digamos, una cultura y luego esto se unen, por una imagen se vuelve también algo ya sin vida o ser inerte o un zombi, una abstracción así zombi de eso. Y que ya pierde pierde la esencia que es la vida qué es el hecho de que los reproductores de la cultura la sigan reproduciendo. Y eso lleva a hacer una cosa que tiene que reproducirse de la misma forma. Y se hace como algo folklórico creo que hice hace un uso por clarisa y se clasificarlo ya sé un cliché. Me explico. Por ejemplo. Y. A ver si lo pienso mejor. A ver voy a seguir con el mismo ejemplo de las vestimentas o sea muchas veces se excepto en hemos como ese en. Si esta soberbia cultural en los mestizos como para decir a los indígenas tienen que conservar su cultura y tienen que vestir siempre de esa manera o tienen que hablar siempre de esta manera y es mal visto que ellos no está mal visto si yo me pongo una camiseta de AC/DC, pero si ellos se ponen o sea ya se

les puede ver con mala cara. Entonces él exigir eso ya es como si el ser indígena o el pertenecer a una cultura muchas veces se asocia a las características superficiales de las personas. Y muchas veces es una estrategia de sobre todo de líderes indígenas también, y es necesario para reavivar su cultura, para animar a sus pueblos de mantener la cultura; bueno hay casos de todo pero a veces sí he visto yo como en la universidad, profesores les exigen a ciertos indígenas tienen que venir vestidos de esta manera incluso así e con frío sin frío; entonces hay como una presión a veces porque porque está cosificar la cultura porque las personas es vista como una especie de objeto de museo que tiene que vestirse de esa manera. Entonces creo que cuando cuando se convierte en cliché cuándo se cosificar cuando tenemos una visión conservadora de la cultura mestizos e indígenas de todo en y cuando. Cuando la llevamos a las características superficiales.

4.- ¿Cómo cree usted que podrían percibir los pueblos y etnias originarios los proyectos y emprendimientos que tratan de integrar su identidad cultural dándola a conocer?

Es absolutamente una opinión, yo creo que habrá de todo, Bueno yo creo que habrá gente que se sienta muy orgullosa de que han sido observados valorados, reconocidos y de que se empieza a globalizar. Y creo que eso le pasaría a cualquier grupo social, de pueblos o r o una tribu urbana. Y asimismo habrá gente que sienta cierto celo también. Que puede ser recelosa, cómo pensar que van a lucrar a partir de sus conocimientos de su cultura, de hecho en el instituto de propiedad intelectual hay un reglamento de la comunidad andina que es aplicado por el de la CAN. Sobre marcas indígenas y que es aplicado por el instituto de la propiedad intelectual, que prohíbe el utilizar como nombres específicos de cuestiones indígenas. No recuerdo exactamente qué es lo que especifica el artículo pero, hay una prohibición de que por ejemplo: voy a vender mandarinas, no puedo poner ese nombre tal como lo dice el pueblo, un determinado pueblo en una lengua indígena. Y esto tiene su historia y es porque por supuesto que vive una explotación de conocimientos sobre todo los medicinales, habido mucha bio piratería en latinoamérica, en muchas empresas farmacéuticas, han venido a trabajar directamente con los chamanes y claro, han tomado todo el conocimiento y luego se

han convertido en recetas de patentes, y luego regresan con precios muy altos, sin que haya ningún patente se da porque hay un descubrimiento de un laboratorio del científico; pero aquí son toma del conocimiento y no habido ningún reconocimiento entonces esa es la razón por la que se ha creado este celo, y en cierta forma se mercantilizado todo este conocimiento también para bien o para mal porque también todo empieza a verse todo el conocimiento es penoso, es triste que se empiece a puerto en términos de protección y de dinero y de cómo el descubrimiento igual a dinero.

5.- ¿Cuál cree que es el elemento que faltante en los emprendimientos que han tratado de resolver esta problemática?

Yo entiendo que, la problemática se refiere a la incorporación de de temas de identidad cultural de pueblos y nacionalidades en el país y yo creo que esto tiene que ver con la primera pregunta, creo que hay cierta tendencia a globalizar no es solamente de Ecuador, es una tendencia globalizada buscar siempre, las grandes marcas, todo lo que está globalizando lo que estamos homogeneizado. Entonces lo que es distinto es que hay mucho desconocimiento y creo que, en ese sentido estos emprendimientos, pueden compartir con todos los otros emprendimientos que no son “Starbucks” o que no son “McDonals” o que no son de una de la marca de ropa de “forever”, o qué sé yo, al igual que ellos pueden compartir este mismo problema con otros emprendimientos, si es que son nuevos o sea que son locales, que son más pequeños, o que muchas veces no se no hay una producción industrial importante, y los precios son más altos, si es que es en comida, muchas veces la gente también, no sé siempre se va a lo a lo grande no, o sea hay poco consumo con los emprendimientos propios, locales y preferencial al Mall, creo que es el mismo problema que que los otros, no creo que sea específico; y también creo que está relacionado con la pregunta número uno porque creo que, hay hasta cierto desprecio muchas veces podría decir por lo por todo aquello que tenga que ver con el indígena, se podría decir. Pero asimismo también hay, mucho folklore, hay mucha gente a la que le gusta todo lo identitarias, todo lo cultural, todo lo indígena, se sienten muy cómodos, muy identificados; entonces habrá de todo.

Y cuál es el elemento que les ha faltado a los emprendimientos, pues, no sabría decir exactamente, creo que tienen el súper desafío de enfrentar las empresas grandes y las marcas grandes.

6. Según su criterio, cuál es el obstáculo para incluir progresivamente la interculturalidad en la sociedad actual?

Yo creo que sinceramente, el primer obstáculo que tenemos es que no vemos el problema que tenemos. Entonces si es que no, y creo que las bullas de la interculturalidad no no tendrán tal vez más de 20 años, y dicen que, alguna lingüista alguna vez me había comentado que para que pueda operarse un cambio de una de una sociedad, sobre el pensamiento sobre algún tema, tienen que pasar no menos de cuatro generaciones y que las generaciones son de 9 años. No se si es que esto tiene que ver a lo mejor con la transmisión que hay, porque quizás de cuatro generaciones se garantiza tal vez, que alguien pueda enseñar algo diferente a su hijo eso no lo sé. Pero bueno yo creo que el problema principal es, que no vemos este problema, entonces tenemos súper naturalizada la desigualdad, tenemos naturalizada creo que, solamente cuando se viaja a países en los que la sociedad más igualitaria, ese ve, que lo qué recién uno se auto percibe, las clases socioeconómicas que existen y que están relacionados con las diferencias étnicas, con los rasgos que existen que están porque, porque en Ecuador están asociados, hay estadísticas que muestran que, siempre lla población indígena es más pobre, entonces siempre están relacionadas con eso, van de la mano, y la población en educación por ejemplo quienes tienen más acceso a posgrados empresa autenticado como blancos, quienes tienen IESS los auto identificados como blancos, donde hay analfabetismo la población indígena y afrodescendiente, cuál es la mayor parte de población que se dedica al trabajo doméstico, la población indígena, afrodescendiente etcétera. En este último tema, bueno fue por un trabajo que hicimos en Cuenca, en el tema laboral, sobre las cifras de indígenas y afrodescendientes urbanos, pero bueno a lo que iba es que. yo creo que el problema no lo vemos, entonces yo creo que una verdadera apreciación de otras fechas festivas, u otra gastronomía, o de otros sitios culturales patrimoniales, que no sean la iglesia, y que son tan válidos y son tan valiosos, como los que nosotros tengamos, o sea todavía necesitamos, como que salirnos, creo que esta sería la respuesta, de cual es el obstáculo, es el ego cul-

tural que tenemos, siempre creemos que nuestra medicina va a ser mejor que, medicina "hierbera", un platillo de occidente va a ser superior a otro, o que nuestro derecho es más justo que el derecho indígena, siempre hay una superioridad, entonces creo que ese es un gran problema, o sea ni vemos el problema por que estamos como cegados del ego cultural, y eso hace que no se reformen las mallas curriculares, que eso ya sería de la mano, que la educación sea impartida de una manera diferente, y que llegue a los niños, que llegue con la educación, solamente así se podría cambiar esto a futuro, ya que está demasiado enraizado en las personas, tenemos unos aspectos muy interiorizados sobre las clasificaciones culturales y étnicas que no se trata de tener malas intenciones, por que podemos ser portadores inconscientes, de muchos prejuicios étnicos y culturales, siendo inconscientes, no con mala intención, y en eso mucho tiene que ver el lenguaje, por que somos reproductores de un lenguaje, que siempre subordina, y creo que el lenguaje tiene la capacidad de subordinar, también tiene la capacidad de levantar y de construir nuevas realidades.

