

Del taller artesanal al motor gráfico: Diseño de una demo de videojuego serio para la divulgación de técnicas artesanales de Galicia y Ecuador

Iria Cabrera¹, M. Luz Castro²

¹ Escuela Superior Politécnica del Litoral, Vía Perimetral 5, Guayaquil, Ecuador

² Universidade da Coruña, CITIC - Centro de Investigación en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, A Coruña, España

Resumen

Este artículo presenta los resultados de la etapa de desarrollo visual de un videojuego serio, enfocado en la divulgación de artesanías comunes entre Galicia y Ecuador. Para ello, se analiza el proceso llevado a cabo desde el trabajo de campo visitando talleres de artesanos para la creación de la sinopsis, referencias y la dirección de arte, actualmente en proceso.

Palabras clave

Artesanía, Videojuego, Serious Game

Abstract

This article presents the results of the visual development stage of a serious video game, focused on the dissemination of common crafts between Galicia and Ecuador. For this purpose, the process carried out from the field work, visiting artisans' workshops, is analyzed in order to find visual references and make the synopsis. The art direction is currently in process.

Keywords

Craft, Video Game, Serious Game

1. Introducción

“El videojuego como estrategia y herramienta para el rescate de saberes, la sostenibilidad y la regeneración” es un proyecto creado en colaboración entre las Universidades de A Coruña (España) y la Escuela Superior Politécnica del Litoral (Ecuador). El proyecto tiene como objetivo crear la demo de un videojuego narrativo, de tipo aventura gráfica, para concienciar al usuario de los elementos de una transición eco social sostenible y divulgar técnicas artesanales que se están perdiendo. En el caso de Ecuador, tal y como indica Carlos Mordo, “la producción de bienes culturales y, en especial en el caso del oficio artesano, representa un factor importante tanto para nuestra identidad como para el desarrollo” [1]. Sin embargo, la artesanía en este país, cada vez se va desvirtuando más de su origen, convirtiéndose, en ocasiones, en un objeto mercantilizado alejado de una seña identitaria.

En Galicia la situación es diferente, ya que desde finales del siglo pasado se ha trabajado para poner en valor los productos artesanales, mejorar los procesos productivos y fomentar la innovación. “En Galicia, los principales apoyos que tienen los profesionales del sector provienen de la Fundación Artesanía de Galicia, financiada por la Xunta de Galicia. En sus datos se aprecia un repunte interesante en cuanto al aumento de la profesión, sobre todo destacando que ese incremento viene precedido por un rejuvenecimiento del sector. (...) Se afirma entonces, que la artesanía en Galicia está presente y es bien valorada, pero se debe seguir trabajando en el propósito.” [2]

A partir del análisis de estas consideraciones, se llevó a cabo la exploración de las artesanías más emblemáticas en ambas regiones. Estos estudios revelaron una conexión entre la alfarería gallega y ecuatoriana, además de la presencia de artesanías relacionadas con el textil y la cestería en ambos

^{1,2} CEV2023i: II Congreso Español de Videojuegos, Noviembre 9-10, 2023, Madrid, España

ircabrer@espol.edu.ec (I. Cabrera); maria.luz.castro@udc.gal (M. L. Castro)

0000-0002-0825-0157(I. Cabrera); 0000-0002-5292-9722 (M. L. Castro)

contextos. Es importante destacar que la cestería se ha adaptado de maneras diversas en cada lugar, respondiendo a las necesidades particulares de cada comunidad. Por ejemplo, en el caso de Ecuador, para la creación de los famosos sombreros de paja toquilla y en Galicia, para la cestería tradicional. Al estudiar cada una de estas manifestaciones artesanales, emergió la preocupación con respecto a las últimas generaciones de artesanos. En el caso gallego, se ha observado un declive en la práctica de la cestería, que comparte problemática con la creación textil en Ecuador, donde cada vez hay menos telares artesanales.

A partir de este análisis, se ha iniciado el proceso de desarrollo de una sinopsis y la construcción de una historia como base para el prototipo de un juego que ponga en valor estas artesanías, tanto de Galicia como de Ecuador. Para ello, a través de una aventura gráfica, se expondrán problemas ecológicos que van a tener que ser solucionados poniendo en práctica saberes ancestrales y artesanales. Todo ello, a través de unas mecánicas donde el jugador aprenderá cómo se realizan cada una de las artesanías. El juego está dirigido a jóvenes a partir de 12 años y adultos, que se pondrán en el lugar de Mila, una niña de 12 años migrante ecuatoriana que vive en Cedeira, un pueblo de la costa de Galicia.

Para el diseño de las mecánicas, se ha llevado a cabo un trabajo de campo, que está actualmente en curso y que consiste en la visita a los talleres de los artesanos, para entrevistarlos y conocer de primera mano las técnicas que utilizan. Este trabajo permite analizar cómo se realizan las artesanías, conocer los entornos y de dónde provienen las materias primas que se utilizan. Como videojuegos referentes respecto a las mecánicas se pueden destacar *What remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017), *Assemble with care* (Ustwo Games, 2019), *Hindsight* (Team Hindsight, 2022), *Father and son* (Archaeological museum: The Mann of Naples, 2019) y *Alba: Una aventura mediterránea* (Ustwo, Plug In Digital S.A.R.L., 2020).

Cabe destacar que el proyecto se encuentra en una fase embrionaria con una sinopsis realizada, un guion en desarrollo que consta de tres fases o niveles, cada una vinculada a una artesanía: alfarería, tejidos y cestería.

El proceso de creación de la demo del juego no se está llevando a cabo siguiendo el modelo de creación clásica, debido a varios factores: el desarrollo se realizará con la colaboración de estudiantado, por lo que debemos adaptarnos a los períodos escolares de Ecuador y España, que son diferentes, y a la posibilidad de realización de prácticas en las materias que están cursando; por otra parte, la visita a talleres de artesanía nos ayudará a definir las mecánicas a implementar en el juego. Por todo ello, presentamos la fase del desarrollo visual de la demo, que busca trasladar lo artesanal al formato digital, tema que aborda el presente artículo.

2. Del taller artesanal al diseño digital

“El aspecto estético engloba la forma en la que se ve, se oye y se cuenta o narra el videojuego, es decir el diseño de los “mundos” o niveles, así como los personajes; la música y los sonidos; además de la narrativa o historia” [3]. Este punto es de gran relevancia para este proyecto. Conceptualmente, se busca trasladar la idea de lo artesanal a lo digital. Para ello, se planteó combinar 3D para los fondos y personajes, junto con animaciones y carteles en 2D. El estilo visual que se busca es el de evocar la estética de la animación *stop motion* con marionetas, tanto en los entornos como en los personajes. En cuanto a los modelos orgánicos, se buscan diseños estilizados similares a los que se emplearon en la película *La vida de Calabacín* (Claude Barras, 2016) (Fig.1). En lo relativo a los entornos, nos orientamos hacia colores suaves y formas, que, a pesar de partir de referencias reales, se estilizan y

deforman en ciertas áreas. Para el aspecto 3D de los entornos, se tomó como referencia el arte del videojuego *Allumette* (Penroses Studios, 2016) (Fig.2).



Figuras 1 y 2. Personajes de *La vida de Calabacín* (Claude Barras, 2016) y fotograma de *Allumette* (Penroses Studios, 2016)

Las partes relativas a los diálogos y la cinemática inicial se realizarán en 2D, con un acabado que evoca la acuarela, a pesar de ser diseños digitales. Para lograr esto, se está trabajando la línea de manera que no sea un delineado convencional, sino más bien un trazo que fácilmente podría haber sido creado a mano, que nos remita a la frescura del trazo manual (Fig.3).



Figura 3. Concept art del personaje principal realizado por Jusleyner Ponce Gonzabay.



Figuras 4, 5 y 6. Alfarería de los hermanos Vargas en Samborondón (Ecuador). Fotografías realizadas por Diego Loor Veloz.

Las cartas de colores se están realizando con colores complementarios y siguiendo esquemas de colores combinados, donde el contraste se lleve a cabo, pero sin remitirnos al terreno infantil. Tanto para los entornos, como para los personajes, partimos de referencias reales. El primer entorno en el que se está trabajando es en el de la alfarería, para cuya creación se visitaron varios talleres en Samborón (Ecuador) (Figuras 4, 5 y 6).

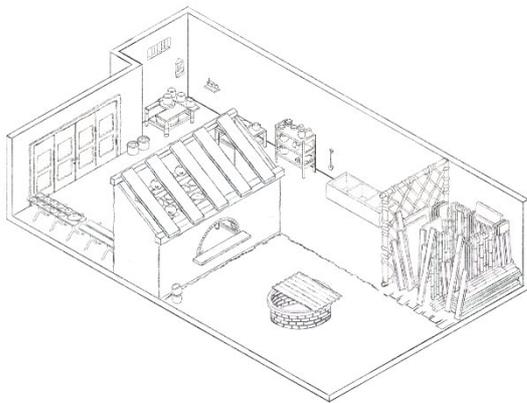
A partir de los registros tomados en la visita de campo, se diseñó el espacio (Figura 7) que posteriormente fue modelado y que actualmente, se está testeando en el motor gráfico (Figura 8).

3. Conclusiones y proyección a futuro

La artesanía es un tema que se debe mantener y recuperar, ya que es un elemento importante como rasgo de una cultura y estrechamente vinculado a lo que somos. También es un elemento que se debe rescatar para aprender y comprender cómo enfrentarnos a posibles situaciones que no sean de fácil solución con las herramientas que nos proporciona el contexto actual, apoyado por la tecnología y la industria.

Escoger como medio un videojuego para trasladar este mensaje nos ayuda a acceder a un público joven y adulto, que en muchos casos no se acercaría a un taller artesanal de manera física. Esto nos lleva también a añadir un objetivo futuro que es la posibilidad de generar interés en jóvenes en realizar todas las tareas artesanales que seleccionamos para el prototipo, de manera física, interesándose en acudir a talleres.

El trabajo de producción del presente proyecto está planificado para un desarrollo de tres años, donde se profundizará en la creación de las mecánicas, así como en un arte que permita al jugador trasladarse visualmente a un entorno plástico y analógico con el que se pretende generar el interés por la recuperación del hacer artesanal.



Figuras 7 y 8. *Concept art* de la alfarería realizado por Ariana Solórzano y *render* realizado por Edrian Mogrovejo en Unreal Engine como testeo del espacio.

Agradecimientos

Agradecemos a Víctor Manuel Cantos Luces, director del proyecto de vinculación sobre alfarería que se lleva a cabo en la Escuela Superior Politécnica del Litoral y a su estudiante Diego Loor Veloz. Agradecemos también al alumnado del grupo de itinerario que realizaron el entorno de la alfarería en 3D: Ariana Solórzano Morán, Johanna Ortiz Moreira, Edrian Mogrovejo Morán, Denisse Pincay Valle, Cristel Rivadeneira Alvarado, María José Barreto Guanin y Jusleyner Ponce Gonzabay.

Destacar el apoyo recibido desde el Centro de Investigación de Galicia "CITIC", financiado por la Xunta de Galicia y la Unión Europea (programa FEDER GALICIA 2014-2020).

Referencias

[1] C. Mordo, Séptimo seminario iberoamericano de cooperación en artesanía: la artesanía, un patrimonio olvidado, núm 52: Revista Artesanías de América, CIDAP, Cuenca (Ecuador), 2002.

[2] L. V. Castro, La artesanía en Galicia: Evolución sociohistórica de la profesión y de los hábitos de consumo, Tesis de máster, A Coruña, España, 2020.

[3] A. Pretelín-Ricárdez, E. Beltrán-Alvarado, Algunos aspectos a considerar para el diseño de videojuegos orientados a favorecer la divulgación del patrimonio cultural, en D. Jiménez-Badillo (Ed.), Patrimonio digital: Métodos computacionales y medios interactivos para estudiar y vigilar el patrimonio cultural, México: Secretaría de Cultura, 2021, vol. 11, pp. 187-202