



UNIVERSIDAD
SAN IGNACIO
DE LOYOLA

ESCUELA DE POSTGRADO

Maestría en Diseño Gráfico

**LA ILUSTRACIÓN EN LA NARRATIVA BASADA EN
LA MITOLOGÍA INCAICA DEL PERIODO INCA
PACHACUTEC PARA ENRIQUECER EL IMAGINARIO
EN EL CAMPO DE LA INDUSTRIA DEL
ENTRETENIMIENTO PERUANO**

Tesis para optar el grado de Maestro en Diseño Gráfico

ALONSO RUIZ GONZALEZ ILAS

Asesor:

Mg. Sofía Ana Pinto Vilca

Lima – Perú

2020

Resumen

La producción de obras cinematográficas, las series de televisión, editorial y juegos, han tomado referentes históricos considerados hoy como mitología moderna, logrando ser venerados por su audiencia en las últimas décadas. En cambio, la producción nacional se basa en fórmulas narrativas de humor y situaciones sociales del momento.

El objetivo de la presente investigación es demostrar la narrativa creativa precaria, en la industria del entretenimiento en Lima Metropolitana, debido al desconocimiento de referentes locales como la mitología Inca período Pachacútec. Con este fin, se formula la siguiente pregunta: ¿El desconocimiento de referentes históricos locales como la mitología Inca, limita el desarrollo creativo en el campo de la industria del entretenimiento en Lima Metropolitana? En este contexto, el nivel creativo-narrativo es la medida del conocimiento de la mitología Inca.

Se responde la presente pregunta al aplicar un enfoque cualitativo a la investigación, se presenta un juego de mesa utilizando la ilustración como principal herramienta de transmisión de conocimiento y apoyado en el diseño general de las piezas para que la narrativa sea más atractiva. Posteriormente, se evalúa por juicio de pares cómo el juego motiva una nueva propuesta narrativa. Las conclusiones dadas, muestran que el conocimiento de la mitología Inca logra enriquecer el imaginario, fomenta narraciones creativas y plantea proyectos atractivos y se recomienda evaluar estos resultados como recomendaciones para creaciones futuras.

Palabras clave: diseño, ilustración, incas, narrativa

Abstract

The movie industry, TV series, editorial and videogames have used mythology as a creative engine, creating a new take on this subject and have become revered by its audience. The local production, in the other hand, uses a narrative formula that involves humor and specific social situations.

The objective of the present investigation is to demonstrate the precarious-creative narrative, in the entertainment industry in Metropolitan Lima, due to the ignorance of local references such as Inca mythology Pachacútec period. For this purpose, the following question is asked: Does the lack of knowledge of local historical references such as Inca mythology limit creative development in the field of the entertainment industry in Metropolitan Lima? In this context, the creative-narrative level is the measure of knowledge of Inca mythology.

The present research question is answered, applying a qualitative approach when presenting a board game with illustrations as the main way for transmitting knowledge and utilizing design elements and proper syntax in the instrument pieces for the narrative to be attractive and long-lived. Subsequently, it is evaluated by peer judgment how the game motivates a new narrative proposal. The conclusions given show that the knowledge of Inca mythology, manages to enrich the imaginary, encourages creative narrations and proposes attractive projects and it's advised to evaluate the results of the present investigation as recommendations for future creations.

Key words: Design, illustration, incas, narrative

Tabla de Contenidos

2. Introducción:	9
2.1. Descripción del problema encontrado	10
2.2. Pregunta de investigación	11
2.3. Justificación de la investigación	13
2.4. Problema principal	15
2.5. Problemas secundarios	15
2.6. Objetivo principal	16
2.7. Objetivos secundarios	16
2.8. Metodología	16
a. Actores	17
b. Campo	20
c. Método	21
3. CAPITULO I	
3.1. Marco Teórico	
3.1.1. Mitología y el entretenimiento.	26
a. Mitología Griega	28
b. Mitología Nórdica	29
c. Mitología China	31
d. Mitología Moderna	32
3.1.2. Cosmovisión Inca y legado de Cusi Yupanqui	34
3.1.3. La narrativa como medio para trascender	37
a. Historicismo	37
b. Alegoría	38
c. Estado de la narrativa socio cultural nacional	39
3.1.4. El aporte de la ilustración en la narración.	40
a. Narrativas en productos editoriales	42
• La mitología en las historietas	43
• La historieta en el Perú	43

• La mitología en la historieta peruana	45
• La industria de los juegos de mesa	47
3.1.5. Juego de mesa como instrumento didáctico	47
a. Teoría de Montessori y el fomento de áreas de conocimiento	47
b. Vygotsky y las competencias narrativas	48
c. Desarrollo de la mente creativa	49
d. Conductismo, juegos y enseñanza	51
3.2. Estado del Arte	53
3.2.1 Antecedentes nacionales	
a. Ayar: La Leyenda de los Incas	53
b, Tunche	54
c. Muchik	55
3,2,2, Antecedentes internacionales	
a. God of War	56
b. Catan Rise of the Incas	57
4. CAPITULO II	58
4.1 Análisis del público objetivo	58
4.1.1. Descripción del proyecto de diseño	59
4.1.2. Proceso del proyecto	61
a. Concepto del proyecto	61
b. Nombre del proyecto	63
c. Fundamentación del proyecto	64
4.1.3. Diseño de la Comunicación	65
a. Receptor	65
b. Emisor	66
c. Canales y medios	67
4.1.4. Estudio de la comunicación	68
a. Sintaxis	68
b. Simbología	70
c. Pragmatismo	71
d. Estética	71
4.1.5. Implementación	73

a. Diseño de la investigación	83
b. Metodología del Estudio	83
c. Relación entre variables	84
d. Procedimientos para la recolección de datos	85
e. Instrumento de medición	86
f. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	87
g. Aspectos Administrativos	88
5. CAPITULO III	90
5.1 Análisis de los resultados	90
6. Conclusiones	98
7. Recomendaciones	100
8. Referentes bibliográficos	101
9. Anexos	105

Listado de Figuras y Tablas	Pagina
Figura 1, Mapa de actores	17
Figura 2, Comic Hércules	28
Figura 3, Serie Vikings	30
Figura 4, Mamaquilla Re imaginada por Guenzoman	35
Figura 5, Afiche publicitario Panóptica #3	39
Figura 6, Action comics #58	42
Figura 7, Ayar, Leyenda de los Incas	53
Figura 8, Tunche, videojuego	54
Figura 9, Vista del empaque y tablero del juego de mesa Muchik	55
Figura 10, God of War 4	56
Figura 11, Vista frontal del empaque de Catan Rise of the Incas	57
Figura 12, Mapa conceptual del Proyecto	61
Figura 13, Concepto de narrativa épica	62
Figura 14, Boceto de distribución de elementos	69
Figura 15, Ilustración del dios Illapa	70
Figura 16, Cartilla preliminar del Hondero Inca	72
Figura 17, Bocetos del diseño y concepto para el personaje Chaman	74
Figura 18, Boceto preliminar del Hondero inca y final del mismo	75
Figura 19, Dios Inti y Supay ilustraciones finales	75
Figura 20, Bocetos de fisionomía del ejercito Chanca	76
Figura 21, Boceto de Uscovilca e ilustración final	77
Figura 22, Boceto de prototipo de escudo y cetro	77
Figura 23, Bocetos para cartillas de habilidades	78

Figura 24, Cartilla de habilidad “Crecimiento Favorable”	78
Figura 25, Cartilla de Chaman Inca	79
Figura 26, Elementos de la cartilla de personaje	80
Figura 27, Diferentes módulos hexagonales	81
Figura 28, Construcción del mapa del episodio 2	81
Figura 29, Diseño del setup de una mesa común	82
Tabla 1, Cronograma de actividades	88
Figura 30, Porcentaje promedio de la evaluación	90
Tabla 2, Promedio de evaluación.	91
Figura 31, Puntaje promedio por tipo de evaluación educativa	92
Figura 32, Puntaje promedio por tipo de evaluación creativa	93
Figura 33, Puntaje promedio por tipo de evaluación ilustrativa	95
Tabla 3, Tabla de evaluación porcentual	96

Introducción

En las últimas tres décadas, se han visto lanzamientos de nuevas series de ficción taquilleras que han causado gran conmoción tanto en el mercado peruano como en el extranjero. Uno de estos fenómenos es la serie japonesa “Evangelion”, que ha regresado después de casi veinte años a las pantallas y las redes sociales no podían dejar de hablar de ello. ¿Qué es lo que hace que una serie, película o libro sea objeto de tal adoración y dentro de ello causar un sentimiento de identificación con los sucesos de dichos relatos? Es un fenómeno que se da desde décadas atrás, con comportamientos con los que el sujeto se sumerge en la cultura de alguna franquicia, sean los populares Trekkies, llamados así a quienes seguían con gran interés la serie “Star Trek”, o hasta los más oscuros que siguen las doctrinas planteadas por Lovecraft.

La producción de estas obras de ficción, no son simplemente una creación de una mente brillante, que pudo imaginar todo un universo y su mitología desde cero y generar algo tan grandioso. Hay que plantear que muchos elementos los encontramos en las tradiciones culturales; las más antiguas narran proezas similares que se plantean en las mitologías modernas, y es por eso que hay cierto nivel de identificación, pues este tipo de relatos nos han acompañado toda nuestra historia; empezando desde el relato de la Épica de Gilgamesh hasta Harry Potter, estos escritos plantean toda una mitología detrás de ellos que construyen un universo palpable. Efectivamente, los relatos modernos han tomado prestado muchos elementos de la historia y de la mitología antigua, para poder llegar a ser considerados como mitología moderna, a la cual muchos le rinden culto. Estos relatos se han vuelto estímulos para un gran público, y poco a poco se ve que la producción de estos es mayor. Se encuentra en un momento clave en la creación de contenido creativo, debido a los diversos canales de

difusión de entretenimiento que existen, principalmente gracias al internet, pero, debido a esta facilidad en el acceso, los creadores de contenido se encuentran con un dilema: crear contenido que desafíe y estimule a la audiencia o seguir una fórmula y sistema que ya se ha probado eficaz.

2.1 Descripción del problema encontrado

El Perú se encuentra produciendo una cantidad de material audiovisual y editorial, que ha causado cierto revuelo en nuestra sociedad. Empezando en el año 2000 con la serie “Mil Oficios”, seguido por “Al Fondo Hay Sitio” y así sucesivamente, se produjeron estas series que se les rendía culto dentro de nuestra sociedad. En el cine, como gran exponente de nuestra taquilla, encontramos la película “A su Mare”, protagonizada por el actor peruano Carlos Alcántara. Pero, lo que estas series exponen, son sólo semejanzas de nuestra realidad. El concepto detrás de ellas, es plantear mediante la comedia sucesos de vida que sirven para hacernos notar cómo funciona realmente nuestra sociedad, generando así la identificación del individuo, lo cual hace que sea relevante para el público. Mientras, que, como pieza narrativa y creativa, se queda en la misma fórmula que se viene usando por la industria desde los principios del año 2000, con la secuencia de las series mencionadas.

Por otro lado, la mitología precolombina es nuestro patrimonio cultural, que se usa primordialmente con fines publicitarios o turísticos, pero no se le da el valor creativo y narrativo necesario para poder generar productos sólidos con otro propósito. Desde los comerciales en la televisión y los estampados en polos, se refleja una iconografía de nuestra mitología que es superpuesta sobre imágenes de la cultura

popular, dejando todo lo que puede ofrecer la narrativa y el imaginario que tienen nuestros relatos precolombinos. Esto llega a ser consecuencia de varios factores, primordialmente de la exposición que el peruano hace de su propia mitología y de la importancia que este mismo le da a su difusión; pues, si uno no tiene acceso a esta información de una manera concurrente, se vuelve efímera y de pequeña importancia, adoptando un rol colectivo como algo superfluo y de poco valor cultural; al mantener este perfil bajo, encontramos pocos ejemplares que no son aprovechados como otras mitologías del mundo para poder generar un contenido narrativo.

2.2. Pregunta de la investigación

¿El desconocimiento de referentes históricos locales como la mitología Inca limita el desarrollo creativo en el campo de la industria del entretenimiento en Lima Metropolitana?

Presentando una cantidad de relatos y narrativas, no sólo de mitos sino también de historicismos, las culturas que han existido en nuestro territorio tienen un gran repertorio, de donde se puede aprender y adaptar a fin de poder generar un nuevo contenido. La mitología inca marca un gran hito en nuestra cultura y es un gran identificador de nuestro país a nivel mundial; tanto su imaginario como la iconografía planteada en sus obras, sus relatos y su mística, aportarían a la creación de una narrativa, que podría mover al público con exponentes similares de otras partes del mundo. Hoy en día, hay un gran flujo de personas que vienen de todas partes del mundo, a ver y conocer el territorio donde se desarrolló esta cultura, y aprender de la mística que han dejado atrás.

2.3. Justificación de la investigación

La problemática presentada que se origina por la falta de conocimiento de la mitología incaica, de quienes están encargados de generar la narrativa-creativa en la mayoría de las producciones, tanto cinematográficas como editoriales en nuestra ciudad capital, conlleva a que poseamos ejemplares volátiles y de poco valor cultural. Tenemos, por ejemplo, el caso de la serie “Vikingos”, presentada por el canal History Channel, en el cual se dio una perspectiva distinta a lo que el mundo conocía de dicha cultura y su mitología. La riqueza que contienen nuestros mitos, tanto cultural, narrativa, iconográfica, e imaginaria, entre otras cualidades de grandes precedentes, no tienen nada que envidiar a las culturas más populares del mundo. Además, tenemos mitos sobre la creación del universo, así como también un panteón de dioses, criaturas extraordinarias ocultas al mundo y, peor aún, desconocidas por los peruanos mismos; pues no hemos sido expuestos a este gran mundo de relatos e ideas.

Uno de los mercados en mayor auge es el de los juegos de mesa, ya que en los últimos tres años se estima que hay un crecimiento anual del 35% en cuanto a usuarios y a compradores, según el Diario Gestión, en una entrevista a la tienda Día D Juegos. Desde 1995, con el juego Colonos de Catán, el juego de mesa tomó un giro en popularidad y se volvió una plataforma de entretenimiento para un mayor grupo de personas. Con esto, muchos aficionados y creadores de contenido empezaron a incursionar en este mercado, creando piezas interesantes y de diversidad en cuanto al juego. Desde juegos de estrategia, de roles, cartas, familiares, basados en películas, libros y mitologías entre otros géneros. El Perú no fue extraño a este fenómeno y los creadores de juegos locales empezaron a producir ejemplares basados en las diferentes mecánicas que habían experimentado. La diferencia fue que, para poder

llegar al mercado peruano, muchos optaron por hacer reinterpretaciones de juegos conocidos con una temática propia. “Cholopoly”, un juego con la misma mecánica que “Monopolio”, pero con una temática de cultura popular, “CTM” un divertido juego de cartas pero con toda la línea gráfica y el estilo de “Cartas contra la humanidad”, solo que agregaron una ilustración que aferrara el juego a la cultura limeña.

Los pocos juegos que exploran la temática de la mitología precolombina, se estancan en el uso de la gráfica (con algunas excepciones como “Muchik”), y luego las mecánicas del juego o la narrativa del juego son totalmente prestadas de alguna contraparte extranjera. Esto lleva a una producción de contenido que solo se dedica a atraer mediante una línea gráfica pobre, con el pretexto de ser familiar con el mercado y con las mecánicas con profundas similitudes a productos que el potencial comprador asocia fácilmente.

Tenemos ejemplares del uso de nuestra mitología en productos que se venden en las calles, los cuales no concretan una buena conversación entre lo gráfico, el diseño y el concepto. Esta falta de asociación entre lo gráfico que comprende la imagen, como elemento independiente que es capaz de transmitir algún tipo de sensación, mensaje o conocimiento, el diseño que está encargado de organizar los elementos y ordenarlos para la transmisión del mensaje y, por último, el concepto que es el principal motor creativo, pues es el objetivo al que apuntan estos productos. Hay casos en los que el producto tiene una gran producción gráfica, como ha sido el juego de mesa “Guerra del Pacífico”, pero tiene un diseño bastante cargado y difícil de entender si uno no es elocuente en el tipo de juegos de estrategia, junto al concepto prestado del popular juego RISK con algunos aditivos.

El buen conocimiento de todo este capital, que tenemos a nuestra disposición,

nos permitiría poder difundir más nuestra cultura, tanto de un modo local como internacional de más de una manera, ya sea mercantil o turística, pudiendo lograr ser un capital intelectual que conlleve a mayores creaciones y a otros propósitos como la educación, las artes, la literatura, la televisión, entre otras. Asimismo, el entendimiento de los relatos mitológicos e historicismos, nos ayudará a poder establecer nuevos insumos creativos que podrían cambiar la perspectiva de nuestra mitología ante el mundo.

El Inca Pachacútec, siendo el primer Inca histórico, presenta (según los historiadores) un relato de adversidad. Se podrían hacer comparaciones del gran conquistador del imperio incaico con series taquilleras como “Game of Thrones”, donde encontraremos similitudes en cuanto al desarrollo de eventos. Desde traiciones, guerras y adversidades en las cuales el “héroe” se veía en desventaja. Este tipo de paralelismos lo encontramos incluso entre mitologías. Como aquel ente divino de la cultura egipcia, Horus, que muere por la humanidad y resucitó, en la Nórdica fue Odín (él muere para saber cómo se sentía) y en la cristiana, Jesús. No se pretende decir que Pachacútec murió por la humanidad, pero vale recalcar el paralelismo de los elementos usados narrativamente por muchas culturas del mundo, para poder presentar sus casos narrativos a nivel mundial y ser relevantes al público de su época.

Teniendo dicha riqueza de la época, como ocurrió en nuestra mitología, se puede ver centrado el mercado dando una experiencia rápida, instintiva y sin pensar en el poder que tiene este recurso narrativo. En el año 2016, los dos libros más vendidos en el mundo fueron los de la saga de Harry Potter “La piedra filosofal”, que ha llegado a los 107 millones de ejemplares y Harry Potter y “El misterio del príncipe” con 65 millones. Puede argumentarse sobre la ficción que presentan los libros creados por J.K. Rowling, pero la verdad es que en su mayoría se basan en

mitologías pasadas, para así mismo crear una mitología moderna que plantean muchos seguidores y creyentes del universo.

Mucho de la vigencia de estas mitologías antiguas y modernas, se deben a la basta reinterpretación de ellas de manera gráfica-visual que presenta la industria del entretenimiento. Estos productos van desde películas hasta juegos de mesa y hacen que el público consuma conceptos, imágenes, historias y peculiaridades de estas mitologías, lo que le falta a la Incaica para poder competir con las demás.

2.4. Problema principal

La narrativa-creativa precaria en la industria del entretenimiento en Lima Metropolitana debido al desconocimiento de referentes locales como la mitología Inca período Pachacútec.

2.5. Problemas secundarios

La narrativa-creativa precaria en la industria del entretenimiento en Lima Metropolitana debido al desconocimiento de referentes locales como la mitología Inca período Pachacútec y su repercusión en los juegos de mesa.

La narrativa-creativa precaria en la industria del entretenimiento en Lima Metropolitana debido al desconocimiento de referentes locales como la mitología Inca período Pachacútec y su repercusión en las novelas gráficas.

2.6. Objetivo principal

Demostrar la narrativa-creativa precaria en la industria del entretenimiento en Lima Metropolitana debido al desconocimiento de referentes locales como la mitología Inca período Pachacútec.

2.7. Objetivos secundarios

Evidenciar la narrativa-creativa precaria en la industria del entretenimiento en Lima Metropolitana debido al desconocimiento de referentes locales como la mitología Inca período Pachacútec y su repercusión en los juegos de mesa.

Mostrar la narrativa-creativa precaria en la industria del entretenimiento en Lima Metropolitana debido al desconocimiento de referentes locales como la mitología Inca período Pachacútec y su repercusión en las novelas gráficas.

2.8. Metodología

El siguiente estudio aborda la problemática presentada desde el punto de valoración del capital cultural, que comprende primero la observación de la aplicación de referentes históricos precolombinos en medios y productos del entretenimiento limeño. Dicha perspectiva de observación desde el diseño pretende tener un amplio horizonte de vistas multidisciplinarias para poder entender posteriormente la percepción de dicho recurso y la interacción que puede tener con los consumidores la

nueva propuesta con el aporte de la ilustración.

a. Actores.

Encontramos tres grupos donde detectamos a los actores de la investigación, aquellos que producen la narrativa y la audiencia o participantes que la consumen.

El primer grupo en la etapa de producción y realización. “Actores predominantes”, el segundo grupo en la etapa de consumo y el tercer grupo en el campo educativo.

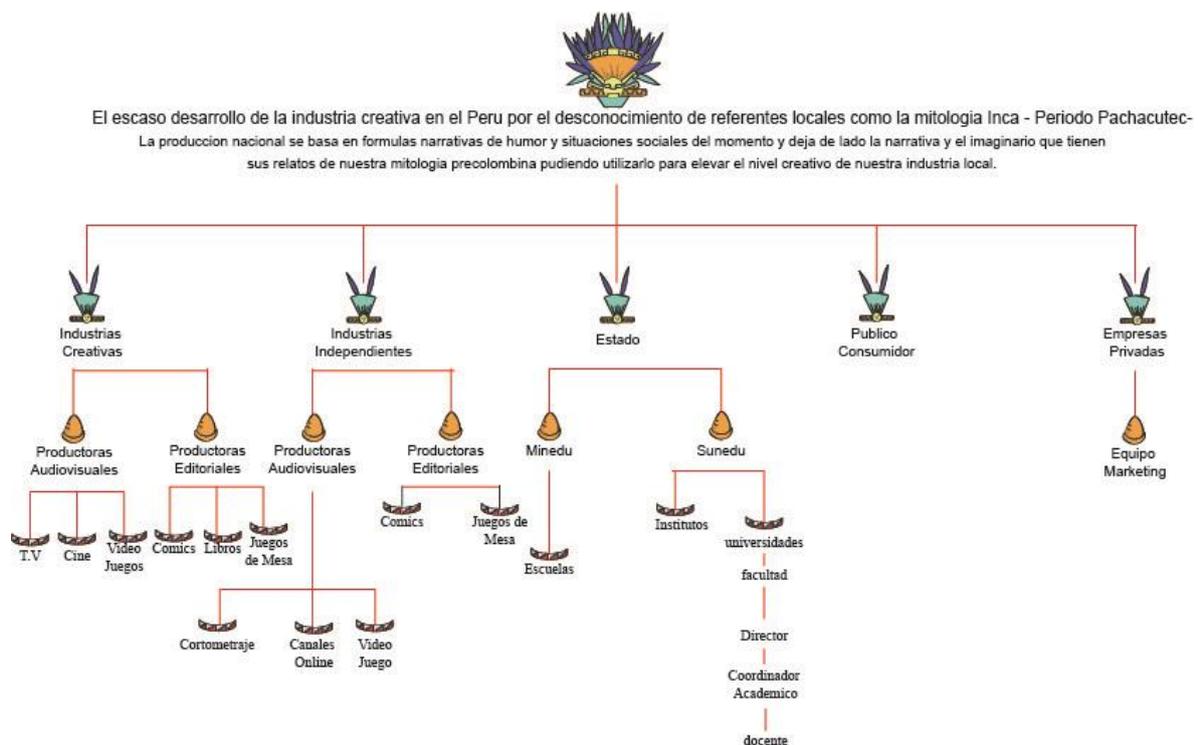


Figura 1. Mapa de Actores. Elaboración propia

- Actores predominantes:

1. Productoras Audiovisuales / Editoriales.

- Escritores creativos: son aquéllos que se encargan de plasmar de manera escrita, ya sea física o digital, la secuencia de sucesos, dándoles la importancia que deben tener dentro del producto. También son los encargados de darles características únicas a los personajes o involucrados dentro de la narrativa.
- Diseñador - ilustrador: es un agente que se encarga de conllevar de manera visual la narrativa. Tiene que elaborar la secuencia de imágenes que debe ser coherente para poder sobrellevar la deseada historia, y, por ende, este actor se encuentre atado a la investigación, que se conecta con la narrativa para poderla plasmar correctamente.
- Guionista: es el actor que se encarga de generar, de manera escrita, el desarrollo de los sucesos. Éste no se limita siempre a series televisivas, también puede involucrarse en cualquier producción que necesite de una serie de sucesos escritos y/o hablados para el desarrollo de una historia.
- Colaboradores: son aquéllos que se encuentran dentro del proceso final de producción. Son los actores que se encargan de dar uso de

modo de prueba al producto realizado. Aquéllos que, con su opinión objetiva y analítica, son capaces de presentar posibles mejoras o críticas sobre el producto presentado en las etapas de prueba. Entre estos colaboradores tenemos a la Asociación de Creadores de Juegos de Mesa del Perú, los “Alfa” y “Beta Testers”, entre otros.

- Editor/Director

Aquel actor encargado de corregir o dar los últimos retoques a la producción desarrollada. Estos se encargan muchas veces de plasmar la visión y aspiración del guión o narrativa planteada por el guionista, para diversos objetivos. Estos pueden comprender desde la veracidad de elementos, enfoques de la historia, lenguaje e iconografía o comportamiento de personajes.

2. Etapa de consumo.

- Equipo de Marketing de empresas privadas comerciales

Este es aquel equipo mediante un representante estratégico que evalúa las posibilidades productivas de algún producto; puede ofrecer o aceptar alguna propuesta de valor para difundir algún producto. La mitología local en nuestro país, aún no contiene un valor mayor para el público, y es por eso que se ve poco llamativa para estos actores.

- **Lectores recurrentes:** son aquellas personas que consumen medios impresos o de arte secuencial en el cual se desarrollan los sucesos. Demuestran un comportamiento casual con respecto a la narrativa o al producto consumido, pero evidencian interés debido a la creatividad utilizada.

- **Fanáticos:** son aquellos lectores que consumen no sólo la narrativa que se proponen, sino que llegan a adoptar la doctrina de dicha propuesta convirtiéndola en parte de su realidad. Este actor es quien se encarga de llevar a cabo la creación de lo que se llamaría una mitología moderna, pues, es quien le da vida al mundo dentro de su propia imaginación.

3. *Campo educativo.*

- **MINEDU (Ministerio de educación del Perú):** son aquéllos encargados de desarrollar la malla curricular para las entidades de educación. Dentro de esta entidad se plantea el cuándo y el cómo se va a estudiar la mitología Inca en las diferentes instituciones, donde hay jóvenes expuestos por primera vez, a este tipo de relatos.

b. Campo.

La industria del entretenimiento hoy en día, abarca un espacio cada vez

más amplio debido a los canales de difusión. La presencia de la mitología Inca lo podemos apreciar en filmaciones, videojuegos, revistas, comics, juegos de mesa y sobre todo en el conjunto de productos compartidos en línea.

c. Método.

Se plantea un estudio cualitativo para la obtención de información y evaluación individual; también se observará la información recolectada por las diversas investigaciones realizadas con anterioridad, referidas al problema formulado y las entrevistas a personas involucradas con el tema de estudio.

Los pasos a seguir serán los siguientes:

1. Consulta y búsqueda para corroborar la presencia de contenido atractivo o creativo precolombino desarrollado en Lima.
2. Evaluación de material de arte secuencial que se encuentra en venta y a disposición del público en librerías de Lima Metropolitana.
3. Documentar cómo se presentan los canales físicos (historietas, libros de texto con narrativa creativa y novelas gráficas), que contengan información sobre la mitología incaica.
4. Programación de entrevistas a agentes que promueven los productos que contienen una narrativa creativa (desde juegos de mesa a series televisivas) y se toman las directivas que se presenten. Se planea estimar la presencia en fanáticos de cuatro (4) mitologías externas a la incaica, siendo estas la de Lovecraft, Tolkien, nórdica y griega.
5. Se examinarán los datos recaudados por el estudio de los seguidores de

otras mitologías en el formato de narrativa creativa y la eficacia, así como también el consumo de estas gracias al uso de elementos de las mitologías antiguas.

6. Búsqueda de teorías que fundamenten la propuesta de investigación

Técnica documental y de campo

Observación de campo:

Se visitó las principales ludotecas locales con la finalidad de poder evaluar y contrastar las producciones locales y las internacionales. Analizar cuáles son las diferencias y fortalezas que hacen un producto deseado y vendido, en el caso de juegos de mesa extranjeros y luego evaluar si esos mismos elementos son tomados en cuenta por la contraparte producida en Lima.

Las ludotecas visitadas fueron Ponte Mosca, Día D Juegos, Ludoteca de Miraflores, Magic Place Cantuarias y Monkey Planet

Entrevistas:

Se entrevistó a dueños de las ludotecas o tiendas de juego para poder entender al público que frecuenta y sus tendencias y comportamiento. Asimismo, se contó con la cooperación de Diego Sotomayor que es dueño de la ludoteca Ponte Mosca y miembro de la Asociación de creadores de juegos de mesa peruanos, para que nos explique los procesos y la historia de muchos de los productos lúdicos que se han producido en Lima y

provincias. Entrevista a Julio Loo, dueño de Magic Place Cantuarias, para poder entender las tendencias de compra y lo que el jugador de mesa busca en los productos.

También se entrevistó a José Vilca, conocedor y promotor de la cultura del Cómic a nivel nacional, siendo él una de las personas encargadas de traer a muchos de los exponentes de esta cultura al Perú; la entrevista se realizó para conocer la situación actual de la producción de la historieta local y el posible futuro.

También se entrevistó a Luis del Prado, profesor de guionismo y narrativa de la UPC para poder conocer cuáles son los factores que se consideran apropiados en buenas producciones. Se analizó las tendencias de aquellas producciones audiovisuales que han tenido gran éxito en el mercado peruano como “Al fondo hay sitio”, y las razones por las que este modelo es exitoso.

Finalmente, se entrevistó a Daniel Acevedo, editor y dueño de *Skull Comics*, quien tiene actualmente la licencia de la serie estadounidense “Spawn” en el mercado local, y una tienda que se encarga de promover el cómic peruano con la finalidad de entender el rol de la ilustración, y la narrativa usada por artistas locales y sus tendencias.

Material de registro:

Se ha recopilado fotos de los ejemplares que han sido motivo de investigación. Los juegos de mesa encontrados en las ludotecas Ponte Mosca, tanto aquéllos producidos internacionalmente como los locales. Desde las diferencias en producción hasta el diseño de sus manuales de instrucción. Así mismo, fotos de los comensales de las ludotecas para poder determinar quiénes son los principales usuarios y los que frecuentan estos locales.

De igual manera, se guarda video-registro de las entrevistas realizadas a Luis del Prado, Diego Sotomayor y Daniel Acevedo.

Diseño muestral:

La población de las primeras entrevistas está conformada por jóvenes de varios estratos socio-económicos y niveles académicos en el rango de dieciocho a treinta y cinco años. El grupo humano debe ser variado en cuanto a habilidades y trasfondos para que se genere una recolección de datos más cercana a la realidad colectiva, pues si nos enfocamos solo en un sector, estaríamos enfatizando únicamente el déficit que tendría dicha población y no la generalidad del caso. Otra razón para mantener un grupo heterogéneo, es el hecho de que se empezará a relacionar el aprendizaje e interés en la mitología con la pregnancy que ellos tienen de este capital cultural.

Relación de población según la definición del estudio:

- Personas de rango de dieciocho a treinta y cinco años
- Personas de distintos trasfondos socio-económicos

- Personas de ambos sexos.

Asimismo, como se tiene que evaluar a los actores finales mediante entrevistas, es pertinente dialogar con los agentes que tienen la potestad de impartir la materia que da acceso a nuestra mitología y la usan como profesores de narrativa creativa, y con aquéllos que dictan clases en producción donde la narrativa es una herramienta primordial para el desarrollo del producto.

3.1 Marco Teórico

3.1.1. Mitología y el entretenimiento.

“Cuando muchos de nosotros usamos la palabra mito en una conversación, nos referimos a algo que no es verdad. Cuando los historiadores de religión la usan, se refieren generalmente a la representación de la palabra divina. Cuando un antropólogo la utiliza varias veces, se refieren a las narrativas que cuentan la formación de alguna institución social o comportamiento.” (J. Lindow, 2001 p1)

Se encuentra hoy una definición transgiversada de lo que la mitología define. Dentro de sus márgenes encontramos no solo bases religiosas o panteones de dioses, sino una forma narrada y mística de cómo el mundo llegó a ser, dentro de la perspectiva de aquéllos quienes la escribieron. La mitología, por consiguiente, es la historia narrada que involucra creencias de la época como justificaciones de sucesos importantes para una cultura o población.

La mitología siempre ha estado ligada en la antigüedad a las religiones, pues, es a través de los mitos que explican y justifican la creación y relevancia de esta. “No estoy muy lejos de pensar que en nuestras sociedades la historia sustituye a la mitología y desempeña la misma función, ya que para las sociedades ágrafas y que por tanto carecen de archivos la mitología tiene por finalidad asegurar, con una alta convicción -una certeza completa es obviamente imposible- que el futuro permanecerá fiel al presente y al pasado” (Levi-Strauss, 1987, p.65). Es así que podemos llevar a que los mitos son una forma fantástica de contar lo que era considerado historia en cierto momento, y por ello siempre ligado al imaginario del ser humano para poder explicar aquello que sigue siendo ajeno a nosotros. La industria del entretenimiento aprovecha el pensamiento creativo del ser humano,

tomando como referencia los mitos antiguos y lo eficaz que fueron para poder generar relatos fantásticos, pero aún relacionables y palpables para una audiencia objetiva.

A continuación, presentaremos las mitologías cuya riqueza narrativa han inspirado el desarrollo de diversas producciones en la industria del entretenimiento. Estas han sido motor para crear universos en los cuales podrían identificarse automáticamente o ser un paralelo de sus elementos.

a. Mitología Griega.

Presente desde el año 1200 a.C al 146 a.C, la mitología griega ha sido una de las más influyentes en la historia humana y considerada culturalmente como cuna de la civilización occidental. La mitología griega originalmente estuvo constituida por narrativas que explicaban la creación natural de su mundo. Las historias griegas pasaron por una serie de documentación, después de ser solo de naturaleza oral llegaron a ser inmortalizados en escritos, en piezas de arte o artesanía como estatuas o vasijas e incluso se volvieron obras teatrales.

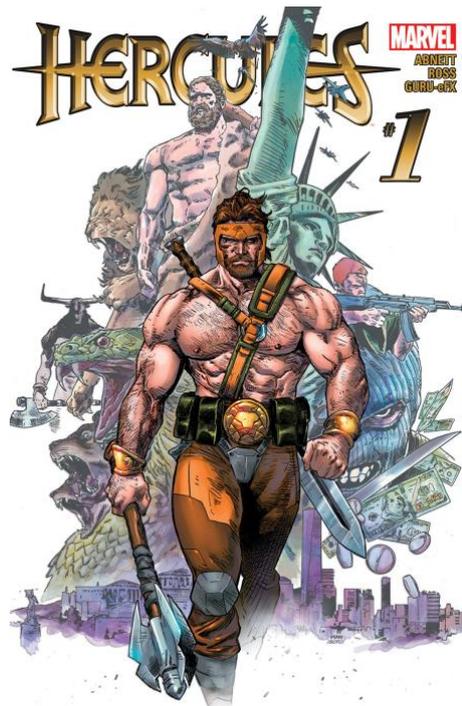


Figura 2, Comic Hércules, propiedad de Marvel Comics, ilustrado por Clay Mann

https://www.marvel.com/comics/creators/757/clay_mann

Entre los personajes mitológicos más conocidos e influyentes se encuentra Hércules. Con características como fuerza sobrehumana, este personaje durante sus trece labores llega a vencer a diferentes aspectos adversos de la vida griega de la época. Esto comprende desde conflictos con otros humanos hasta las fuerzas de la naturaleza y, es por eso, que desde la época de los antiguos griegos este personaje ha sido motivo de admiración. En la época moderna se ha tomado el personaje de Hércules y llevado a varias adaptaciones como series de televisión (Las Leyendas de Hércules), películas animadas (“Hercules” de Disney) apariciones en comics (“Hercules” de *Marvel Comics*); pero aun así este icono de leyendas también ha sido inspiración para crear personajes como lo fue originalmente Superman.

Los griegos también intentaban demostrar mediante sus relatos no sólo

las proezas de los dioses, sino también las del hombre. Mucho de los héroes míticos semi-dioses, los cuales eran concebidos por alguna interacción de una divinidad con un mortal, y ponían como seres semejantes a uno que podía sobresalir de la adversidad con algún tipo de proeza. El poema de Homero, La Odisea, genera un gran cambio dentro de la mitología griega, pues el héroe de la historia no se encontraba dentro de la categoría que había dominado los relatos épicos, sino que se trataba de un mortal común. Ulises enfrenta semejantes peligros como cualquier semidiós, pero se considera que dentro de todo lo ocurrido sobrevive gracias a su gran intelecto y pudo resolver estas situaciones sin tener ningún tipo de ventaja sobre su especie. La industria del entretenimiento ha usado a los héroes de mitos como inspiración para sus propios personajes, para darles profundidad y ser reconocidos. “Es cierto que uno por hacer un estudio textual comparando al personaje de Harry Potter a héroes de la mitología griega y mitos que contienen elementos similares? La comparación con Edipo es, no obstante, particularmente fiel pues los dos protagonistas tienen el mismo problema existencial, el determinar la identidad del héroe, esto se facilita con profecías, cicatrices y un número de más o menos figuras paternas - maternas” (*Putts, 2007, p225*)

b. Mitología Nórdica

La mitología nórdica se propagó por toda Escandinavia, esto comprende desde las islas danesas, la península de Jutland y la península de Escandinavia, la cual está dividida por la Quilla, que es una cordillera, que la divide en dos en su región norteña. Al Este está Suecia que limita con el Mar Báltico, al Oeste encontramos a Noruega y al Sur se ubica Dinamarca.

La forma en la cual esta mitología se difundió a través de esta región, fundamentalmente, fue por medio de la transmisión oral. Con el paso del tiempo los pobladores de dicha península empezaron a dejar evidencia de sus creencias por medio de la escritura rúnica tallada en diferentes superficies. Posteriormente, surge la escritura llamada las Eddas y otros textos que se crearon durante la Edad Media y durante el cristianismo.

Mediante esta gama diversa de criaturas que proporciona la mitología nórdica, se evidencia la influencia de muchos relatos y productos que se encuentran en el mercado actual. Criaturas como los elfos, enanos, dragones y otras criaturas fantásticas presentadas en los relatos de Tolkien se basan en los relatos de los antiguos vikingos. Asimismo, uno de los juegos de relatos más longevos en nuestra historia es “Calabozos y Dragones”; también ha tomado gran cantidad de su compendio de personajes para que los jugadores elijan de entre una gran diversidad de criaturas para enfrentarlas entre sí.



Figura 3, Serie Vikings, Propiedad de History Channel

<https://www.history.com/shows/vikings>

c. Mitología China

Con la xilografía incorporada durante la dinastía Tang (618-907) hasta la introducción de los tipos móviles en la dinastía Song (960 -1279), la difusión de las historias y escritos chinos fue eficaz dentro y fuera de sus terrenos; sin embargo, las historias y sus mitos se remontan hasta los archivos dinásticos de la dinastía Ming.

Uno de los mayores exponentes de las narrativas más aprovechadas en el lejano oriente es China, considerada motor creativo para grandes producciones. Entre los mayores ejemplares tenemos las historias de Viaje al Oeste y El romance de los tres reinos. El primer título ha sido reinterpretado y reproducido en una vasta diversidad de productos, desde películas, series, spin-offs, juego, etc., etc. Entre los más notables ejemplares encontramos el manga japonés (luego animación) “Dragon ball” de Akira Toriyama y la película “The Forbidden Kingdom” (2008), con los famosos actores Jet Li y Jackie Chan, aun así, reinterpretaciones de dicha narrativa se remontan hasta los años 60.

El Segundo título, “El Romance de los Tres Reinos”, encuentra gran acogida como narrativa e imaginario por los lectores y productores. “Por más de un milenio, numerosos trabajos, de lo escrito a lo visual, se ha producido sobre los Tres Reinos y el interés en este período solo se está fortaleciendo hoy en día. “El Romance de los Tres Reinos” (Sanguo yanyi), es una pieza maestra China producida en el siglo XIV, ha sido extensamente examinada y re-imaginada en China, Japón, Corea y Vietnam, generando que

la fascinación con los Tres Reinos no solo sea China, sino un fenómeno de todo el este de Asia” (Tian 2016 p.224). Esta obra literaria ha sido motor para varias series, series animadas, películas y hasta juegos de videos que han sido una manera moderna de transmitir dichos relatos desde varias perspectivas y adaptaciones originales. Uno de los ejemplos más resaltantes fue el juego “Dynasty Warriors” (Koei Tecmo) con su primera entrega en 1997 y teniendo más de 8 volúmenes en diferentes consolas. En el estudio realizado por la Profesora Tian de la universidad de Harvard, ella afirma que “El Romance de los Tres Reinos”, culturalmente tiene tres áreas principales para sus seguidores: La historia oficial de los Tres Reinos, Anécdotas de los Tres Reinos (Sanguo zhi), por Chen Shou, la novela, “Romance de los Tres Reinos”. También tiene representaciones cinemáticas en películas y televisión y finalmente juegos de video como el ya mencionado “Dynasty Warriors” (Sanguo wushuang) y juegos de cartas como “Legend of the Three Kingdoms” (Sanguo Sha) (Tian 2016 p.228).

d. Mitología Moderna

“El mito y el cuento de hadas, como toda forma de arte, deben de reflejar y contener en solución elementos de moral y verdad (o error) religiosa, pero no de manera explícita, no en la forma conocida del mundo primordialmente real” (J.R.R Tolkien p XII)

La mitología no ha dejado de existir y no se ha dejado de crear nuevas versiones de mundos paralelos a la realidad. Mediante la ficción muchos escritores han logrado forjar historias y mitos de mundos fantásticos tan

palpables como aquéllos de las eras pasadas, y tan complejos que no envidian los relatos de alguna otra mitología.

Una de las más notables obras literarias que generaría una mitología compleja y le daría pie a muchas más sería “El Hobbit”, y, por consiguiente, “El Señor de los Anillos” de J.R.R Tolkien. Por medio de varios otros conceptos y basándose en mitologías y relatos de varios lugares del mundo, otros autores también empezaron a darle forma y a esbozar mundos paralelos y sus normas que lo rigen. Gary Gygax, en los años setenta crea el popular juego de mesa “Calabozos & Dragones”, el cual también contiene una inimaginable cantidad de relatos y mitos **que incluyen** diferentes planos de existencia, cada uno con diferentes deidades y características en sus habitantes. El preámbulo y escenario de dicho juego data de eras medievales, donde el uso de la espada y la magia se conectan, esto da pie a poder incorporar muchos relatos de diferentes mitologías en una, creando así una propia.

Dentro del mundo de los juegos también encontramos el universo de “Magic the Gathering”, juego creado por Richard Garfield en 1993. Este juego también contiene toda una vasta cantidad de relatos con criaturas mitológicas, culto a dioses, reglas de su multiverso. Desde el plano de **dominarla**, y los dioses antiguos y dragones ancianos, este juego tiende a tener un universo que sigue expandiéndose hasta el presente.

No todas las mitologías modernas están relacionadas a una realidad alterna en un tiempo paralelo y equivalente al Medievo de nuestra historia. Una de las mitologías con mayor aceptación de las últimas décadas ha sido el fenómeno literario escrito por J.K Rowling llamado “Harry Potter”. Si bien la mitología que presenta “Harry Potter” en sus libros no fue aceptada como

mitología en sí, los aficionados a este libro le rinden culto a los conceptos planteados en él. Los seguidores creen que la escuela para magos ubicada en Inglaterra es real y la excusa para que ellos no hayan sido convocados varias veces se debe a acontecimientos planteados en el libro. “Las sociedades que protegen los mitos y los mantienen vivos son nutridas por las cualidades más fuertes del alma humana” (Campbell, 1972, p.14-5)

3.1.2. Cosmovisión Inca y legado de Cusi Yupanqui

La mitología Inca data del siglo XIII, siendo de índole politeísta como muchas de su contemporaneidad en América. Debido a su extensa expansión por el sur del continente, surgen varios relatos que constituyen el imaginario de su mitología y por ello generan el culto a diversos dioses de su panteón y la práctica de su adoración y sacrificios para honrarlos.

La mitología incaica plantea una diversidad de dioses por cada fuerza natural del mundo, pero tiende a relatar sobre el dios Sol. Dado el hecho de que los dioses estaban relacionados a los elementos que constituían la cotidianidad natural del poblador del imperio, sería consecuente que los relatos sean del elemento que los acompañaba todos los días y les permitía o no seguir laborando la tierra, hacer crecer las plantaciones, entre otras cosas que dependen de la luz solar. Así mismo, al ser indispensable la luz y uno de los miedos más antiguos del ser humano (la oscuridad o lo desconocido), era normal que los relatos del dios Inti sean los más promulgados a través del imperio. “La mente del hombre andino quedó asombrada ante los fenómenos cósmicos y telúricos, que en forma de mitos han llegado hasta nosotros. Época maravillosa cuando los dioses aún andaban sobre la tierra, los animales

hablaban, y las cumbres, lagos y fuentes tienen un espíritu tutelar.” (M. Rostworowski, 2001, p33)

La cosmovisión Inca está separada por tres principales planos de existencia en los cuales diferentes dioses del panteón conviven.

Hanan Pacha: El mundo de arriba o celestial es aquel donde habitan los dioses como Viracocha, Mama Quilla o Inti.



Figura 4, Mamaquilla, Re imaginada e ilustrada por Genzoman,
<https://www.deviantart.com/genzoman/art/Mama-Quilla-17658935>

Kay Pacha: El mundo físico y terrenal en el cual el ser humano se encuentra. Se planteaba que este era plano y se encontraba en el medio del Hanan Pacha por sobre este y el Uku pacha en la parte inferior dando así un sistema de tres planos paralelos.

Uku Pacha: El último de los planos de existencia para los incas era el inframundo.

Los mitos envuelven la misma creación del imperio, con dos particulares historias. La primera siendo la de Manco Cápac y Mama Ocllo, pareja divina que a su llegada al cerro Huanacauri, la vara mágica portada por Manco Cápac se hunde en el suelo dando como señal esperada para fundar el imperio. El otro mito predominante es la de los Hermanos Ayar que salen de Pacari Tampu, y pasan varios episodios antes de su asentamiento final en Cuzco. Rostworowski afirma que, si la leyenda de Manco Capac fue producida durante el apogeo del Imperio, la de los cuatro hermanos fue hecha durante las etapas tempranas de los incas explicando de manera de mitos el éxodo de 4 tribus agrícolas (2001, p34)

Dentro de la extensa historia que abarca los relatos incas, la batalla entre los Chancas e Incas en Yawarpampa marca el cambio drástico que tiene esta cultura en dejar de ser un curacazgo y empieza a consolidarse mediante expansión, lo que se conoce como el imperio Inca. Esta batalla es decisiva pues se encuentra a manos de Cusi Yupanqui príncipe Inca, hijo de Huiracocha Inca, al cual el dios Inti se le presenta en sueños y le confía la victoria ante los invasores. Tras la huida de su padre a la fortaleza de Caquia Sacsahuana, Cusi toma el mando de las defensas y con la convicción que le da su dios supremo convence a la nobleza. Durante la batalla encontramos intervención divina por el dios Inti mandando a los Pururaucas, guerreros de piedra, a ayudar a la victoria inca. Después de esta batalla se le atribuye a Cusi Yupanqui un aspecto divino y adopta el nombre de Pachacútec que se puede traducir a aquél que cambia el rumbo de la tierra.

3.1.3. La narrativa como medio para trascender

a. **Historicismo.**

Es el entendimiento racionalista de un mito. Los mitos abarcan una variedad de conceptos que les permite transmitir el mensaje deseado.

Normalmente se encuentra de-codificado en relatos fantásticos que a menudo se les atribuye a sus personajes un carácter moralista, para poder explicar sucesos ocurridos en un determinado período de tiempo o la creencia y veracidad de estos mitos. El historicismo pretende dejar de lado todo elemento fantástico de un mito para poder concentrarse en la esencia racional y palpable que transmite.

Por medio de este principio se interpreta el mito de una manera racional y arbitraria para quien estuviera decodificando las alegorías planteadas. Es así que a situaciones fantásticas se les atribuye resoluciones científicas, como desastres naturales o criaturas a las cuales se les temía tanto que su identidad trascendió. En caso de personajes históricos planteados por los relatos, se tiende a generar una línea de tiempo real para poder entender la veracidad de su existencia e impacto que tuvo para poder recibir dicho relato en su honor.

“En el período de gobierno del Inca Manco Cápac está representado todo el pasado, un tanto confuso y nebuloso de la raza inca. Él personifica la larga peregrinación de las tribus agrícolas en busca de tierras de cultivo. Es la unión entre la mitología y la historia. Todo pueblo tiende a conservar una realidad sobre sus orígenes, ya lejana y casi olvidada. Manco Cápac debe haber sido, como dijo Riva Agüero, “*un reyezuelo bárbaro, un jefe de bandos*

invasores y vivió en constantes reencuentros y combates por la posición de territorios de Pacaritambo y del Cuzco” (M. Rostworowski, 2001, pág. 39).

Por otro lado, esta postura también ha sido partícipe a otros historiadores a teorizar sobre estos acontecimientos rechazando cualquier indicio de magia fantástica por tecnología antigua o proveniente de otros planetas. Esto último se da, pues es más palpable para muchos aceptar dichos acontecimientos que son producto de ayuda tecnológica desconocida a algún poder sobrenatural que el hombre no ha podido explicar.

b. Alegoría.

Es el concepto dentro de la mitología que expresa de manera poética ciertos conceptos atribuidos a elementos de los relatos. La RAE determina que la alegoría se define como “Plasmación en el discurso de un sentido recto y otro figurado, ambos completos, por medio de varias metáforas consecutivas, a fin de dar a entender una cosa expresando otra diferente.” y los relatos mitológicos han sido partícipe de interpretaciones de esta índole.

Es de esta manera que panteones de dioses han terminado teniendo elementos atribuidos a ellos por posturas o actividades que los relatos sugieren. En la mitología nórdica se expresaba que las tormentas con truenos y relámpagos era consecuencia de Thor golpeando su martillo contra un yunque molesto. Este tipo de caracterización y denominación a efectos naturales le da a la narrativa una sensación fantástica y entretenida.

c. **Estado de la narrativa socio cultural nacional.**

La narrativa nacional en la industria creativa del entretenimiento se mantiene estancada debido a la idiosincrasia de la mayor población consumidora en el país. Lima, siendo el principal consumidor y productor de entretenimiento, procura pensar en ventas más que producir buen contenido cultural. En cuanto a realizaciones cinematográficas, en el año 2018, según el *Diario El Comercio*, el film de Carlos Alcántara (“!Asu Mare! 3”) llegó a tener 1’938’053 de espectadores quedando en segundo lugar solo contra “Avengers End Game” de *Marvel Studios*. Analizando los demás films en cartelera, este año podemos inferir los temas normalmente tratados por las industrias creativas, “Locos de amor 2” y “No me digas solterona”, ambos presentan temas que muestran la cotidianidad y semblantes de la cultura Limeña actual.



Figura 5, Afiche publicitario de Panóptica #3 por Skull Comicstore y presentada por Dogma editorial.

Las casas editoriales limeñas para historietas, muchas veces tienden a caer en tendencias extranjeras. Por ejemplo, el comic “Panóptica, los últimos días del futuro”, lanzado por *Dogma* y *Skull comics*, durante el año 2013. El estilo presentado por el artista Hugo Espinoza semeja el arte secuencial presentado en las novelas gráficas de Miller tales como “Sin City” o “Watchmen”. Con el uso del auto contraste bien definido genera dramatismo y hace pertinente para demostrar la distopía del género que presentan los temas tratados dentro del guión del cómic.

Otro caso es el Juego de mesa *Presidente* realizado por Javier Zapata, como lo menciona Sotomayor (Anexo 2, entrevista a Diego Sotomayor p1) fue una sátira dirigida a la política después de la caída del régimen fujimorista en el Perú. Hoy día las nuevas versiones de dicho juego siguen fiel a satirizar la política peruana desde un punto coloquial con expresiones cómicas.

Por otro lado, tenemos las producciones hechas en otros sectores del Perú, como es el caso de la historieta “Ayar” por Tawa producciones en Arequipa o el juego de mesa “Muchik” por Carlos Matienzo en Chiclayo, el cual inserta la mitología como motor de narrativa para crear información y dar a conocer hechos de una manera entretenida.

3.1.4. El aporte de la ilustración en la narración.

La ilustración como disciplina artística ha estado presente desde las edades medias. Principalmente reservada para un grupo clérigo llamado los iluminados, eran aquéllos los encargados de adornar las páginas de los escritos

religiosos. Se empezó a denominar iluminación de textos el acompañar estas páginas escritas con imágenes, y pronto empezó a evolucionar el concepto de la ilustración.

El ilustrador se encarga de transmitir palabras mediante imágenes. El ilustrador puede narrar sucesos o escenas de manera eficaz usando elementos gráficos para poder dar un mayor entendimiento al espectador; no obstante, el ilustrador también puede dedicarse simplemente a plasmar una entidad, pero con la suficiente destreza y atención en los detalles para que se pueda inferir la historia de dicha criatura.

En la actualidad, la ilustración se usa como material narrativo que no solo acompaña textos, sino que también contienen un valor narrativo por sí misma. En el caso de *storyboarding* se usa ilustraciones para poder contar los sucesos de alguna narración de manera visual y las ilustraciones manejan el arte conceptual, que luego sería recreado de manera tangible para productos audiovisuales o editoriales. La aparición de las tiras cómicas, historietas y novelas gráficas dieron a la narrativa ilustrada un posicionamiento en la cultura popular y para muchos jóvenes hasta se volvió culto. Una de las industrias con mayor apego hoy en día que explota esta versatilidad y valiosa herramienta, es la de los videojuegos. El artista Randal Keith Post, ilustrador para *Dark horse comics*, *Wizards of the Coast*, *Lucas arts*, comenta “Algo que sí quiero comentar es que la industria de la ilustración va cambiando, se va adecuando a las necesidades del mercado y yo creo que el avance de la tecnología va totalmente hacia la industria de los videojuegos y que se irá desplazando cada vez más la cuestión tradicional” (Rk Post, 2005).

Es así como, la narrativa ilustrada ha ido evolucionando a través del

tiempo, adaptándose a las demandas de un mercado (que seguirá evolucionando) en cuanto la presentación de sí misma, pero sin dejar atrás los principios de plasmar visualmente la narrativa en su óptima expresión.

a. Narrativas en productos editoriales.

- *Narrativa creativa en las historietas.*

Las historietas han servido como recursos literarios para un público más joven y al cual los libros no eran atractivos debido a la falta de ayuda gráfica. Las historietas al igual que la mitología pretenden narrar proezas de héroes moralmente sanos y éticos para la época de su publicación. La evolución en la narrativa de los cómics se ve sujeta como los sistemas lúdicos ya sea físicos o virtuales debido a los temas de la época. Muchas veces se usó la historieta como método de propaganda como el ejemplar de Action Cómics en el cual encontramos a Superman imprimiendo un tiraje que dice “Tu puedes abofetear a un Japonés”.

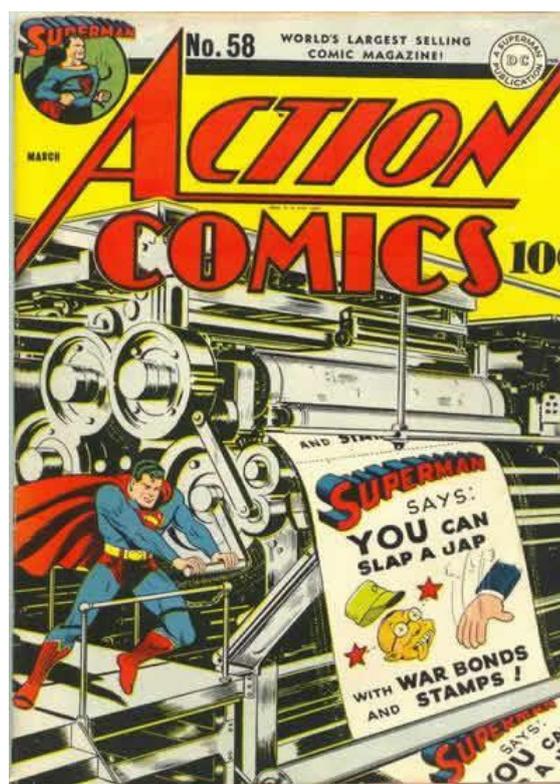


Figura 6, Portada de Action Comics #58, Superman imprimiendo “Superman says: You can slap a jap”. Propiedad de DC comics
<http://mytwoyenworth.blogspot.com/2006/07/superman-returns-to-japan.html>

- *La mitología en las historietas.*

La mitología también ha sido partícipe de la narrativa encontrada en las historietas, algunas han llegado a perdurar en el tiempo y otras no han sido tan vistosas. El mejor ejemplar de apropiación de la mitología que se puede observar es el personaje Thor de *Marvel Comics*, que no debe ser confundido por su contraparte mitológica.

Este personaje ha sufrido cambios de historia, trasfondo y demás dependiendo de la historia, de ser un Dios asgardiano, a ser un mortal que obtiene los poderes de un dios al ser digno de levantar el poderoso martillo, a ser, prácticamente, un extraterrestre con cualidades sobrehumanas. Aun así, encontramos personajes como Hércules dentro del universo de *Marvel Comics* y otros afines.

- *La historieta en el Perú.*

Muchos de los autores de historietas peruanas han recibido una gran influencia tanto en estilo gráfico como narrativa de grandes títulos pertenecientes a *Marvel Comics*, *DC Comics*, *Image Comics* entre otros. Es pertinente presentar ejemplares, dibujantes y escritores de dichos títulos pues son posturas y tendencias luego adoptadas por los artistas

peruanos. Los cómics como “The X-Men”, los que presentan a un grupo de súper humanos que luchan por una justicia social y muestran los conflictos por tratar de ser aceptados en la sociedad como normales. Este título también contiene el lado opuesto y radical, el cual se basa en que los “mutantes”, término usado dentro de la historieta de manera despectiva para referirse a un humano con poderes, es una raza superior y por ello debería gobernar sobre las otras. Se evidencian mentalidades naturales del ser humano y que se han evidenciado como problemas cívicos a lo largo de la historia (Sagástegui p. 12 2009) “La lucha racial. Los X-Men son una clara alegoría a este episodio de la historia estadounidense; un grupo de personas que luchan contra la discriminación y por ser reconocidos como humanos en una sociedad que los desprecia” (G, Romero 2016). De la mano de artistas y escritores como Todd Mcfarlane, Stan Lee, Joe Madd, Jim Lee, entre muchos más, fueron referentes para que artistas nacionales adopten dichos temas en las historias y estilos gráficos para poder llevarla mediante su propio lápiz a una realidad cercana a nosotros. Uno de los ejemplares más interesantes viene de la mano de Javier Flores del Águila con su título La Selva Misteriosa que, a mediados de los años 70 fue una refrescante pieza editorial que era necesaria para el país en momentos de una dictadura. Este título presenta muchos aspectos interesantes de la selva del Perú desde mitos, brujería y hasta búsqueda de tesoros dejando de lado lo que representaba el gobierno en dicha época, pues estaba omiso en la historia. En una entrevista de Evelyn Núñez al investigador Sergio Carrasco se menciona “El anclaje más

firme y duradero de la historieta peruana ha sido el de la realidad: la realidad social, la realidad política –ya sea bajo los reflectores o como telón de fondo– son seguramente el común y más poderoso dominador desde hace casi siglo y medio', señala Carrasco” (Núñez, p33, 2010).

Como explica el analista de la cultura popular de historietas José Vilca, sobre el fenómeno que se ha dado en los últimos años en esta década sobre la falta de producción de cómics en nuestro país “Pues a varias cosas por un lado experimentos personales principalmente, que han puesto todo por su publicación, pero muchas veces se quedan a la mitad del proceso, que es la publicación, teniendo problemas tanto en la distribución, como en el cobro de las publicaciones, y claro eso hace muy difícil la continuidad.”(Vilca, Anexo 1).

- *La mitología en la historieta peruana.*

Uno de los más emblemáticos ha sido: Ayar, La leyenda de los Incas. Este cómic que viene por parte de Tawa Producciones de origen arequipeño, presenta un estilo bastante tradicional para el mercado occidental, con algunos matices del arte presentado en el popular juego de cartas coleccionables chileno Mitos y leyendas, pero aún lo suficientemente refrescante para considerarse en su propio rango. Tawa Producciones alcanzó un nivel técnico y editorial en su trabajo que no sólo los llevó como invitados a la Meca de los eventos de historietas, la *Comic-Con* de San Diego, Estados Unidos, sino que también consiguieron el auspicio de la marca Perú. La historieta fue lanzada durante el año 2011 y para muchos de los conocedores del cómic

peruano, expresan que ha sido lo mejor publicado en nuestro país en estos últimos años, afirma el escritor, de Kancha.pe, José Vilca.

El gran trabajo de Tawa fue traducir una leyenda que todo el pueblo conoce y re-imaginarla con una estética pertinente a la época para poder contar e informar de una manera agradable dicho relato que muchos le daban poca importancia. “Cuando vamos a un colegio y contamos las historias de los incas los niños salen al recreo y ya no quieren ser Gokú, Vegeta, Superman o Spiderman, sino Ayar Manco o Ayar Cachi” (Giner 2018) Comenta Oscar Barriga, dueño de Tawa Producciones sobre el alcance que ha tenido su trabajo sobre la leyenda de los hermanos Ayar. Manejado cuidadosamente para que la esencia del relato no se pierda y un estilo que si bien no es hiper-realista, es menos caricaturesco para que justamente se sienta más fiel a la realidad. Con la elección de un estilo más semejante a los del cómic occidental sugerente a tendencias de los fines de los años 90 comienzo del 2000, los cuerpos dejaron de ser tan voluminosos como se proyectaban desde los 80-90 y más estilizados, pero aún con una alta definición de la musculatura.

El artista peruano Diego Olórtegui, quien hoy se encuentra dibujando para *Marvel Comics* en el título “Miss Marvel” entre otros, nos cuenta también de sus influencias en su estilo “Su inspiración proviene del estilo de dibujo de John Romita Jr. y Greg Capullo, aunque con mucho de su estilo. En cada trabajo, Olórtegui confiesa que trata de poner un toque peruano. “En los cómics que he hecho por ahí pongo cabezas clavadas. En el último que he hecho puse una viñeta pequeña

donde aparece Machu Picchu”, comenta” (RPP, 2018).

- *La industria de los juegos de mesa.*

Los juegos de mesa han tenido una gran alza en popularidad en estas últimas décadas en las industrias lúdicas. Dentro de estos encontramos varios géneros de juego y para muchos esto puede ser sorpresa. Así como los videojuegos o películas, mantienen géneros como aventura, *role playing*, acción, estrategia entre otros, ya que los juegos de mesa también empezaron a innovar y crear distintas modalidades de juego. “Un juego de mesa es un compendio de reglas y mecánicas, que pueden depender de la suerte, la estrategia o ambos, diseñado dentro de un grupo de elementos físicos (tableros, papel, dados, gráficos o figurillas) y que conforman un tema o varios temas que proveen un esquema mental más amplio a los jugadores” (Victoria, Urtilla, & Santamaria, 2017). No es novedad que incluso franquicias de películas y videojuegos hayan optado por lanzar al mercado versiones de juegos de mesa con sus propios títulos.

3.1.5. Juego de mesa como instrumento didáctico

a. Teoría de Montessori y el fomento de áreas de conocimiento.

El juego para un infante es un medio de experimentación el cual se vuelve una de las maneras de aprender sobre su entorno, resolución de problemas y pensamiento crítico en distintas situaciones. Estos sistemas lúdicos han servido para la exploración, aprendizaje y fomento de confianza,

autoestima y lealtad en muchos de los individuos, los cuales han tenido experiencias desde su infancia hasta la madurez del individuo “El método Montessori se caracteriza por proveer un ambiente preparado: ordenado, estético, simple, real, donde cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo de los niños. El aula Montessori integra edades agrupadas en períodos de 3 años, lo que promueve naturalmente la socialización, el respeto y la solidaridad.” (Fundación Argentina María Montessori).

En varios colegios tanto de Lima como del extranjero se ha optado por usar una filosofía del aprendizaje en la cual se transmite el conocimiento por medio de juegos, tal como es el aclamado y reconocido método Montessori. “Gracias a los juegos realizados en el salón de clase para mejorar las operaciones básicas, los estudiantes se desarrollaron y entraron en confianza con ellos mismos y con las actividades realizadas, se relacionaron entre sí y pusieron en práctica todo lo visto en clases anteriores mediante la lúdica” (Guardo y Santoya, 2015). Este tipo de aprendizaje no solo se limita a salones de clase, la capacidad humana de evaluar posibles soluciones se plantea con cada evento en la cotidianidad, y el juego en un ambiente preparado pretende crear conocimientos básicos para poder actuar bajo diferentes situaciones.

b. Vygotsky y las competencias narrativas.

Vygotsky plantea que el lenguaje y el pensamiento son un fenómeno de un proceso sociocultural que desarrolla la personalidad del individuo. Es una evolución de este mismo en los aspectos biológicos e intelectuales por

medio de apropiación de símbolos, manierismos, costumbres, entre otros aspectos sociales.

“El lenguaje es la principal herramienta-estímulo para la génesis del pensamiento conceptual, permite categorizar los acontecimientos y las experiencias, formando conjuntos ordenados de construcciones o imágenes mentales (los conceptos)” (Landolo, 2011 p ,59).

Desde tempranas edades uno desarrolla un compendio de información causada por los diferentes estímulos que el entorno genera. Estas pueden ser de índole social, conceptual, simbólica, etc, causando así una alta gama de información relativa que luego se asociará a diferentes aspectos y situaciones en las cuales el individuo tendrá que expresarse.

De esta manera, se afirma que hay tres ejes en los cuales este compendio de información toma forma de narrativa en sus diferentes tonos o géneros. El primer eje es el individual, que busca una exploración propia. El segundo eje es el subcultural, el cual busca evidenciar, apelar o crear una cultura dentro de una más grande; y el último eje, que nuevamente es individual, pero basado en diferentes experiencias a lo largo del crecimiento y de los cambios en la forma de entender (Landolo, 2011).

c. Desarrollo de la mente creativa.

La creatividad es una herramienta que se puede cultivar, ejercitar y mejorar mediante ejercicios y experiencias a las cuales el individuo es expuesto.

Esto se debe a la característica del ser humano, de generar un compendio visual dentro del inconsciente, para poder producir relatos basados en los sucesos experimentados desde un punto de vista del conocimiento propio. “Esto se debería al desarrollo progresivo de la memoria semántica que, en torno a los tres años, permitiría al niño recordar experiencias e informaciones en forma conceptual y consciente. Desde esta perspectiva, la narración incorporaría dos dimensiones esenciales: el escenario de la acción y el escenario de la conciencia” (Landolo 2011, p5).

La forma de recolectar datos y procesarlos se da desde temprana edad y permite al infante poder discernir mediante contrastes entre lo real y la ficción. Esto solo se da si el individuo es expuesto a situaciones que le permitan poder entablar en conflicto esta conversación con su subconsciente, para procesar lo que es real y lo que no es. “Mientras las historias son vistas como verdaderas, se presentan ante los niños como un mundo que deben asimilar; solamente después de que la historia se ha convertido en ficción, se inicia un viaje hacia la exploración del mundo tal y como podría ser, planteando más alternativas que certezas” (Monforte 2013 p.163)

Mientras el individuo pueda ser expuesto a experiencias, relatos y visiones nuevas que desafíe su comprensión y entable una conversación de su consciente e inconsciente para poder diferenciar lo real de la ficción esto empujará su propia capacidad de poder creativo.

d. Conductismo, juegos y enseñanza

El conductismo plantea que desde el nacimiento el cerebro del individuo aprende mediante estímulos. “la asociación de un estímulo con una reacción determinada conlleva a que el educando internalice las estructuras que se le enseñan, de manera rígida, repetitiva, mecánica y uniforme” (Este planteamiento de la psicología cognitiva por Burrhus Skinner centra al docente como generador y conductor de estos estímulos para la clase y de esa manera obtener respuestas adecuadas por parte de los estudiantes.

El juego como conductor de estímulos ha probado por diferentes sistemas de educación como una herramienta valiosa para el aprendizaje. Según el conductismo un sistema lúdico contiene todos los posibles aspectos generadores de estímulos que necesita el ser humano para poder aprender.

‘Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, etc, logrando así un aprendizaje agradable y profundo. Los juegos le permiten al grupo (a los estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal’ (Chapoullie 2007) Para el arqueólogo y educador Daniel Kwan, que viene trabajando un programa lúdico en el Royal Ontario Museum, la estrategia es manejar un juego roles para llegar a un propósito en específico. “Como una forma de aprendizaje experimental, los juegos de roles

pueden ser una herramienta educativa colectiva muy poderosa (...) Esto incluye. Pero no se restringe a: matemáticas, historia, ciencia, arte, literatura, comunicación inter-personal, auto-evaluación, pensamiento crítico y resistencia.” (Kwan 2017)

3.2. Estado del arte

3.2.1. Antecedentes nacionales.

a. *Ayar: La Leyenda de los Incas.*



Figura 7. Ayar: La Leyenda de los Incas

Esta historieta peruana fue publicada en el año 2011, creada por Oscar Barriga, Virginia Borja la guionista, Kaimer Dolmos el ilustrador, Erly Almanza coloreador y retocador de arte final y Christian Ramos el rotulado. Es un ambicioso proyecto basado en los mitos de los Hermanos Ayar. Hasta hoy, es el mayor ejemplar del uso de la mitología Inca producida en el Perú, Ha producido un contenido creativo e ilustrado. Prueba de ello son las más de 3500 copias vendidas en 2012, durante la prestigiosa convención de cómics de San Diego (*San Diego Comic Con*), venta especulada en más de ciento setenta países y ha contado con el auspicio de la marca Perú.

b. Tunche.



Figura 8, Tunche, videojuego

peruano, <http://www.leapgs.com/tunche.html>

“Tunche” es un videojuego producido por *Leap Games Studio* y que se encuentra en desarrollo desde el 2017, con pronósticos de que saldrá a principios del año 2020; aun así, se puede descargar el Demo por la plataforma STEAM; pertenece al género Beat. “Em up” es un juego de progresión lineal en el cual se tienen que enfrentar los enemigos a medida que la aventura avanza. Usando los mitos de la Amazonía Peruana, “Tunche” reinventa el imaginario de estos relatos bajo su propia dirección gráfica y dándole un giro caricaturesco mientras cuenta su propia historia.

c. Muchik.



Figura 9, Vista del empaque y tablero del juego de mesa Muchik

<https://www.facebook.com/JuegoMuchik/>

Creado en Chiclayo - Lambayeque por Carlos Matienzo Pisfil. “Muchik” es un Juego de Mesa basado en la cultura Moche, con fichas, tablero, cartas y un sistema de dados aleatorios bastante interesantes, sintetizados en forma de pallares haciendo un guiño a la forma cómo los Moches leían el futuro. Un juego bastante sencillo de turnos con un objetivo de llevar la ficha de uno hasta la meta final, teniendo en el transcurso una serie de obstáculos. El propósito del juego es de poder conocer alguna de las actividades y costumbres que se realizaban durante el período de esta cultura.

3.2.2 Antecedentes internacionales

a God of War.



Figura 10. God of War 4. <https://godofwar.playstation.com/>

God of War es un videojuego estadounidense desarrollado por Santa Mónica Studios y distribuido por *Sony Interactive Entertainment*. Su primer lanzamiento fue en marzo de 2005 contando con tres escuelas basadas en mitología griega. El rotundo éxito de la trilogía llevó al desarrollo de una cuarta entrega, entrando a una narrativa basada en la mitología nórdica. Según el portal de noticias de videojuegos IGN esta última entrega sobrepasó los 10 millones de ejemplares vendidos, apareciendo junto a títulos como *Uncharted 4* y *The last of us*. Se ha comenzado también a publicar novelas sobre el personaje principal, Kratos, para continuar la historia fuera de los juegos.

b *Catan Rise of the Incas.*

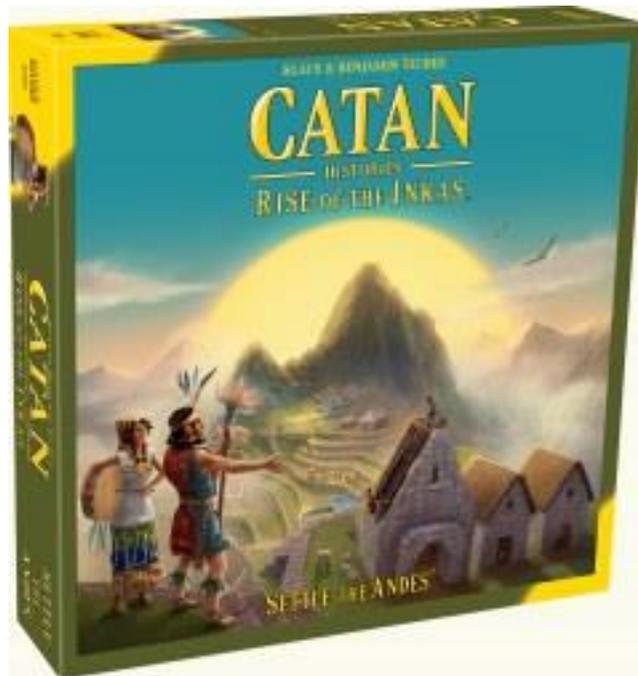


Figura 11, Vista frontal del empaque de Catan Rise of the Incas

<https://www.catan.com/game/catan-rise-inkas>

Un juego alternativo al juego de mesa creado por *Klaus Teuber*, Colonos de Catán, el cual está situado en el imperio Inca. El juego básico Colonos de Catán es el más vendido en el mundo, con más de 27 millones de unidades vendidas en más de 39 idiomas distintos.

En esta ocasión, toman la idea de las tres culturas que ayudaron al auge del imperio Incaico, los Wari, Tiahuanaco y Lambayeque, aunque el juego toma giros inesperados cuando el jugador tiene que dejar que su tribu perezca para darle pie a una nueva y poder progresar en el juego.

Capítulo II

4.1 Análisis del público objetivo

Encontramos que la relevancia para mejorar el imaginario debe venir de las propuestas de los creadores. Esto ha llevado a identificar una complejidad en aquellos involucrados en el área creativa en la industria del entretenimiento, pues todos presentan diferentes roles y varían de edad y oficio, comprendiendo las edades de dieciocho a treinta y cinco años. Este grupo comprende personas que están iniciando una carrera profesional, interesadas en el campo del entretenimiento, siendo un público multidisciplinario porque dentro de los creadores de juegos de mesa encontramos a ingenieros, físicos y geógrafos, entre otros (véase Anexo 2, Diego Sotomayor).

Además de egresados o estudiantes de comunicación que optan por cursos como guionismo, muchos de ellos se dedican a trabajos audiovisuales o editoriales, así mismo, en carreras de diseño que llevan cursos de editorial. Debido a este contexto particular sobre los actores, se propone identificarlos como creadores de contenido, destinados a la industria del entretenimiento.

4.1.1 Descripción del proyecto de diseño

El proyecto tiene que ser una herramienta creativo-didáctica para poder replantear un imaginario construido a lo largo de las últimas décadas en el Perú, y que pocos se han atrevido a tocar. Para poder culminar en un proyecto tangible se tuvo que considerar las siguientes etapas:

Investigación del material e imaginario de la industria del entretenimiento: durante esta etapa fue pertinente ver las tendencias de las industrias del entretenimiento peruanas y luego compararlas con las que se hacen principalmente en Lima Metropolitana. Entrevistar a quienes estén inmersos en el rubro para poder determinar el porqué de las propuestas y apuestas de los creadores de contenido.

Evaluación e investigación: durante esta etapa se tomó los diferentes productos por los cuales se pudo abordar esta solución. Para ello, se consideró la historieta o la novela gráfica como herramienta narrativa ilustrativa, basada en el arte secuencial en el cual se puede mostrar un planteamiento nuevo de un imaginario ya existente. Mediante las entrevistas realizadas a personas que trabajan en el medio, se llega a la conclusión que es necesario no solo mostrar lo planeado sino manejarlo de manera participativa, para que el usuario se compenetre más y se apropie de la nueva perspectiva planteada. Finalmente, se concluyó que fue la mejor elección escoger un sistema lúdico donde la aplicación de ilustraciones como principal medio narrativo con tareas que el usuario debe realizar para progresar en el juego.

Elecciones e imaginario: se usó la batalla en Yawarpampa ya que es la

que da inicio a la historia de Pachacútec y a la mitología que lo rodea. El proyecto narra los hechos desde la huida de Huiracocha Inca de la ciudad del Cusco, hasta la definitiva victoria de Cusi Yupanqui sobre el pueblo Chanca. Mediante la ilustración se presentó un apoyo visual-narrativo, para presentar diversos aspectos de la mitología que no estarían directamente presentes en la narrativa de dicho fragmento de la historia, que se está tomando como base. Esto permitirá abarcar un mayor rango de vistas a un panteón de criaturas y personajes icónicos de la cultura Inca.

Ilustraciones y material visual: todo el arte será trabajado a mano en las etapas de investigación, estudio de formas y lenguaje expresivo, para llegar a la propuesta visual requerida. Durante estas etapas, se plantearán diversas posibilidades para la dirección gráfica y desarrollo de la estética de los personajes e imaginarios del proyecto. Junto a esto, evaluar la iconografía y la mitología representativas de la época y la cultura para poder desarrollar una narrativa visual inspirada en el período escogido. Asimismo, se investigarán las tendencias visuales en el desarrollo conceptual de producciones épicas, históricas y afines al proyecto planteado, para determinar una línea gráfica adecuada. Luego, esta se editará en programas y herramientas de diseño, como –Adobe Photoshop e Illustrator– para que el material visual respalde el planteamiento del imaginario de manera coherente y estandarizada en todas sus piezas.

4.1.2 Proceso del proyecto

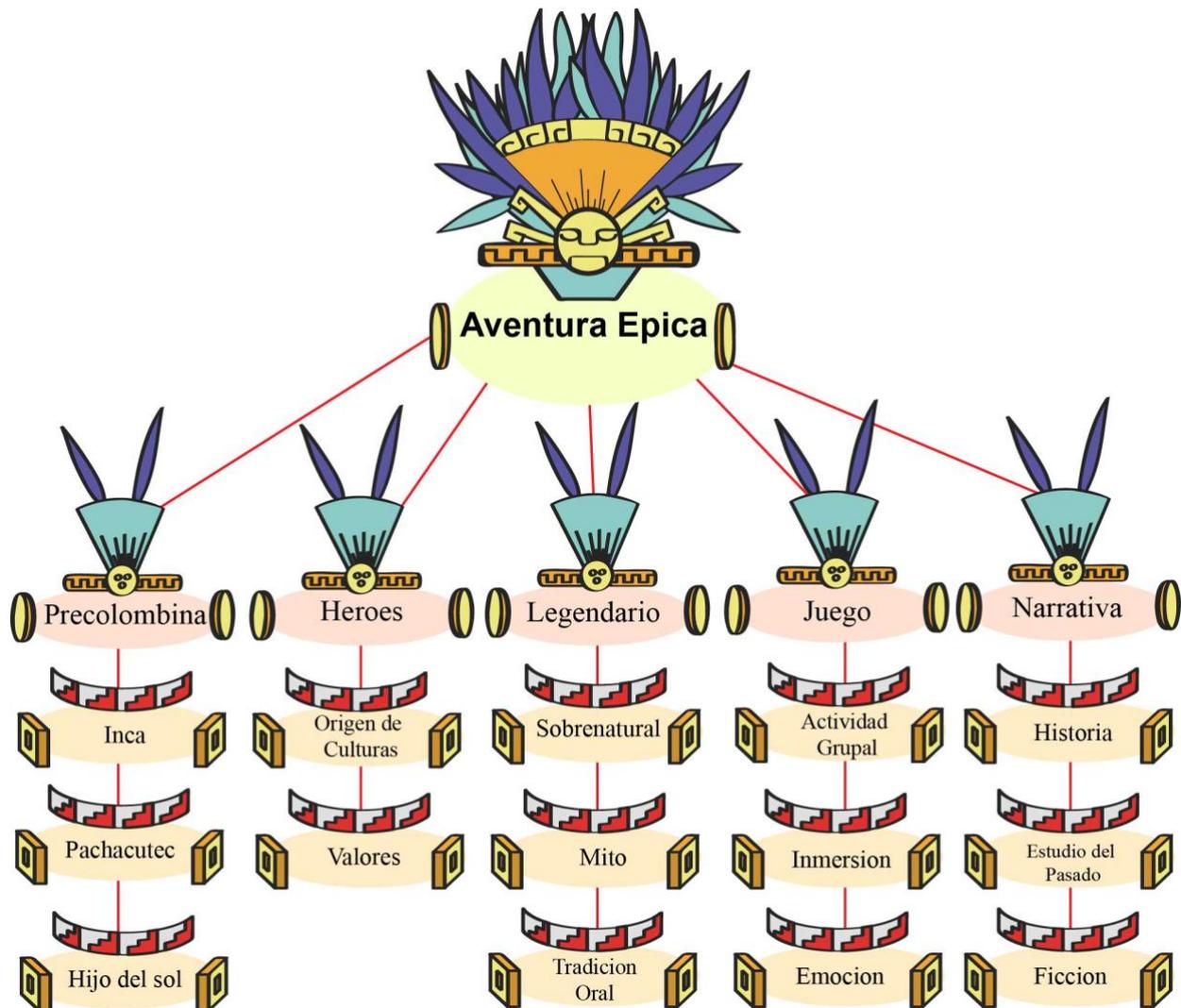


Figura 12, Mapa conceptual del proyecto, elaboración propia

a. Concepto del proyecto

El concepto de una aventura épica está relacionado con el tipo de relato más longevo que tiene la historia humana, como son los poemas griegos de Homero del siglo VIII a.C. “La Iliada” o “La Odisea” que han sido inspiración para muchos otros relatos, al igual que la epopeya o poema de Gilgamesh, que fue

de este proyecto, la ilustración se vuelve un motor narrativo principal, pues será el principal descriptor de las características fundamentales de todo el universo presentado. Las aventuras épicas, incluso dentro de los juegos de mesa como Calabozos y Dragones han tenido repercusiones positivas, ya que, en 1986 el Japonés Ryo Mizuno crea “Record of Lodoss War”, manga y luego animación de culto que estuvo basada en una aventura que su creador participó en dicho juego, y es gracias a las ilustraciones adjuntas a este juego, que el artista japonés pudo darle vida a su propio universo. Es así como la ilustración y el arte han influenciado en la cultura del entretenimiento, provisionando de gran imaginario para poder deconstruir, reformular, emular e imaginar todo un universo con un referente claro.

b. Nombre del proyecto.

El nombre que lleva el proyecto es Atipay, palabra quechua usada para denominar conquista o tomar posesión por la fuerza. El motivo del nombre se selecciona por los acontecimientos que llevan a la batalla de Yawarpamapa. Desde la pronta invasión Chanca a la ciudad del Cusco, la inminente ocupación y la huida del inca, la gran defensa liderada por Cusi Yupanqui y la sangrienta batalla que se lleva a cabo en este terreno luego bautizado tierra sangrienta. De esta manera la aventura sería llamada “Atipay: Cambiando el rumbo de la tierra” pues juega con el tema de la inminente invasión y ocupación y el subtítulo basado en la traducción simbólica del significado del nombre de Pachacútec que significa Aquel que cambió el rumbo del cielo y la tierra”.

c. Fundamentación del proyecto

El proyecto se plantea por la necesidad de propagar no sólo la parte visual de la mitología Inca, sino el relato como fantasía y darle mayor importancia como recurso narrativo y creativo por sobre el imaginario gráfico que ya contiene. Resolver dicha necesidad como una serie de ilustraciones usadas en un juego modular de carácter participativo de roles, fue por la versatilidad que pretende dar dicho tipo de sistema lúdico. Esta versatilidad no sólo comprende la facilidad de poder implementarse en lugares acondicionados para juegos, sino en cualquier lugar mientras se tenga lápiz, papel, acceso a los dados y tarjetas del juego y un grupo de personas con imaginación. En un documento emitido por el Ministerio de Cultura del Perú, se exhibe el éxito de usar sistemas lúdicos para el aprendizaje. Expone que el área educativa del Qhapaq Ñan creó un aplicativo bajo el nombre “Juego de Pistas” que se realiza en exposiciones en museos de esta misma entidad para jóvenes de 8 a 10 años. “De esta manera, se consiguió que los participantes se convirtieran en agentes activos de la visita al museo, dejando a las monitoras o guías, la función de acompañar la realización del juego, mas no del recorrido” (Contreras 2015 pg2)

Esta opción ayuda a que generaciones jóvenes se interesen mediante un sistema lúdico y una narrativa imaginativa, para que la historia y la mitología precolombina sean más interesantes y un capital cultural al igual que la mitología extranjera, tanto antigua como moderna. El propósito de involucrar al público como objetivo en una aventura épica usando la mitología precolombina como motor creativo, es impulsar de manera positiva la

implementación de esta en futuros proyectos y elevar su capital cultural.

4.1.3 Diseño de la comunicación

La comunicación tiene que ser lo más atractiva posible debido a las características particulares de nuestro público objetivo. Se trata de un grupo de personas con una capacidad de atención corta, si el material que se le presenta no mantiene su interés de alguna manera visual, o con algún tipo de sensación que desafíe un tipo de característica propia de ellos, intelecto, emoción, física, entre otros; es bastante probable que el público objetivo demuestre desinterés o falta de motivación. La institución dedicada a métodos de aprendizaje Qhapaq Ñan afirma que, a partir de la adolescencia se empiezan a desarrollar capacidades vinculadas con la lógica formal, y, por ello, son importantes los juegos de estrategia donde aparezcan el razonamiento para probar soluciones y diferentes alternativas (Contreras 2015 pg2)

a. Receptores.

Se ha elegido a los creadores y creadores potenciales de contenido para la industria del entretenimiento como actores principales para este proyecto. Identificados como creadores de contenido destinados a la industria del entretenimiento. La particularidad de este grupo humano es la variedad de hábitos que pueden presentar, pero se delimitarán a aquéllos que se vuelven comunes entre ellos.

Los creadores de contenido mantienen una filosofía consumidora, esto quiere decir que están en constante búsqueda de información. Esto abarca desde material editorial, audiovisual hasta espiritual para luego plasmarlo por diferentes medios. Siendo un grupo que está en constante exposición a

diferentes estímulos, ellos se encuentran en constante búsqueda de algo que desafíe el conocimiento que ya pretenden tener. Es un grupo complejo, pues los intereses que el grupo mantiene no distinguen rango de edad o intereses académicos, pero más bien el interés colectivo se sitúa más en la parte emocional y en la búsqueda de entretener y saciar un estímulo.

b. Emisor

El emisor principal es la ilustración, la que transmite el imaginario planteado por la parte narrada para generar un mundo palpable por los usuarios. Las ilustraciones presentadas en las cartillas también tienen que ser concurrentes al discurso épico que se está planteando. La estética gráfica ha sido en los últimos años cambiante en cuanto a tendencias, pero tienen que ser adaptadas para la nueva generación que pretende empezar a participar en este juego. Un replanteamiento de cómo se veía la realidad desde un punto de vista histórico.

La ilustración es el principal emisor de contenido del proyecto y por ello tiene un rol fundamental en este. Es el elemento que inicia la conversación con la pieza y el jugador, siendo el encargado de conllevar las ideas preliminares de una manera gráfica. Las piezas gráficas resuelven la problemática de explicar a fondo el mundo en el cual se sitúa el juego y la narrativa, pues, a través de la ilustración se aprecia la vestimenta, las cualidades de los habitantes, los manierismos y las cualidades físicas, conduciendo al jugador a entender sin mayor explicación la constitución de la realidad imaginada.

El sistema lúdico y la narrativa participativa pretenden ser un gran

motor para poder manejar dicha necesidad planteada por el público objetivo, y, asimismo, los narradores que son experimentados en el manejo de estos grupos de jugadores de rol, podrán asesorar de la manera más adecuada al jugador, para guiarlo y ayudarlo a mantenerse inmersos en la narrativa y/o en la experiencia del sistema lúdico presentado.

c. Canales y medios

Expuesto primordialmente en los canales digitales de visualización en vivo (Twitch, Youtube, entre otros), se encontrará el sistema lúdico para demostrar el impacto y la originalidad y así promover el proyecto. Este también se encontrará en tiendas especializadas o ludotecas para la prueba y activaciones usando este sistema lúdico.

Dentro de este grupo tenemos a guionistas, creadores de productos editoriales (juegos de mesa, historietas, novelas gráficas) y estudiantes de carreras afines con potencial para terminar ejerciendo en los campos relacionados a la creación de contenido. Dadas las plataformas virtuales, llega a tener un poco más de complejidad para poder definir las carreras afines y como Diego Sotomayor afirmó (véase Anexo 2, Diego Sotomayor), no hay una carrera específica para discernir por ejemplo quien creará un juego de mesa. Nos centraremos en carreras que específicamente impulsan el desarrollo de este tipo de contenido (Comunicaciones, Diseño Gráfico, literatura). Asimismo, el rango de edad es importante para poder concretar a nuestro receptor real y con ello podemos afirmar que el rango de edades para este proyecto es de dieciocho a treinta y cinco años; esto comprende hombres como mujeres. Con una edad mínima de un potencial estudiante de segundo

año de las carreras afines, y una edad máxima en la cual el egresado tiene suficiente experiencia dentro del oficio para poder manejar lo propuesto por el proyecto; este segmento de edades tiene que ser amplio para poder abarcar las variables planteadas por este actor. Por otro lado, en una nota del diario Gestión del dos de Marzo/2017, Día D afirma que los mayores consumidores de Juegos de Mesa son de 25-45 años, el sexo masculino ocupa un 80% de ese universo, datos que también se han tenido que tomar en cuenta para definir a este receptor.

4.1.4 Estudio de la comunicación

a. Sintaxis.

El orden y relevancia de los elementos en cada pieza del proyecto tiene que ser cuidadosamente manejado. La ilustración tiene que tomar un rol principal y predominante en las piezas ocupando la mayor área posible. El texto es un elemento conector de ideas que es usado en la medida que sea necesario aclarar o dirigir al participante a un objetivo claro. Es por ello que se afirma que principalmente se trabaja y busca la fascinación del jugador mediante las ilustraciones y el diseño. Este es impactante con colores vivos, manejado con una paleta selecta de colores relacionada a los textiles de la época.

Esto lleva a la creación del personaje. Una vez cautivado al jugador con la dirección gráfica, este se apropió de uno de los arquetipos traducidos al juego dándole un siguiente nivel de apego.



Figura 14, Boceto de distribución de elementos de cartilla de personaje, Elaboración propia

Finalmente, las piezas buscan, en lo principal, despertar la curiosidad mediante la ilustración la cual deriva el texto explicativo dentro de esta misma, seguido de detalles específicos relacionados a la mecánica del juego, y, luego, llamar la atención con los elementos que adornan las piezas para generar una ambientación concreta.

b. Simbología

La simbología en el proyecto tiene dos frentes. El primer frente es que el proyecto pretende ser una herramienta de elevación de la mitología como capital cultural y por ello tiene rasgos lúdicos, así como de educación tangencial. El segundo frente comprende la simbología usada dentro del proyecto como un compendio de mitos re-imaginados para una audiencia joven y aún con fidelidad a la historia original.

El proyecto usa la mitología Inca como principal motor creativo. Los simbolismos que se usan dentro de las ilustraciones o el diseño de las piezas son concurrentes a la cosmovisión o creencias de esta misma. Las representaciones de los personajes involucrados en el proyecto también han sido re-imaginadas con el fin de que sean atractivas y comprensibles para una audiencia actual. El uso connotativo del color ha sido importante para la asociación de elementos y deidades, así como que estos tengan coherencia para los jugadores.



Figura 15, Ilustración del dios Illapa, elaboración propia

c. Pragmatismo

La información tanto gráfica como narrativa pretende tener un uso práctico tanto dentro como fuera del juego e instruir al consumidor sobre la mitología precolombina tanto desde el punto iconográfico como conceptual. La información planteada en el proyecto es basada en hechos históricos para que la narrativa sea aplicada como capital cultural. Los temas representativos de la mitología serán insertados para generar ambientación de fantasía mítica a hechos históricos. Las piezas gráficas son representaciones e interpretaciones modernas de los conceptos planteados en las narrativas y leyendas comprendidas por las zonas en las cuales se encuentra la épica planteada.

d. Estética

Se basará en la fantasía épica de la época Precolombina (Periodo - Pachacútec). El uso de la temática precolombina será trabajado con muchos detalles megalíticos, así como la utilización de una iconografía gráfica tradicional de la época como replanteamientos de esta misma, sin perder la esencia de lo que se ha querido representar.

Así mismo la dirección de arte tienen que ser capaz de resumir la ideología e iconografía del periodo planteado. Para esto fue importante investigar las creencias y hábitos de los pobladores de la época y las practicas que se desarrollaban por los diversos grupos de la época que se han planteado en el proyecto. La ilustración planteada maneja el lenguaje que resume de manera moderna este estudio mediante posturas dinámicas y una sutileza narrativa atenta al detalle. Es de esta manera que se pretende poder narrar peculiaridades de la época mediante el lenguaje visual y que cada personaje,

cada unidad que se muestra en el proyecto narre un poco de la historia de esa época.

Finalmente, la línea grafica se vuelve un hibrido de lo histórico con lo fantástico, entre el conocimiento de mostrar una realidad del pasado del periodo Inca y la reinterpretación ficticia para dar un giro creativo usando peculiaridades posibles en los aspectos de los personajes.



Figura 16, Cartilla preliminar del Hondero Inca, elaboración propia

4.1.5 Implementación

El proyecto cuenta con un instrumento que es un juego de mesa de índole lúdico-gráfico, por ello hay dos aspectos importantes a tener en cuenta antes del desarrollo de este mismo, la ilustración y la narrativa. Se eligió investigar diferentes mitos y pasajes históricos para llegar a uno que sería la mejor herramienta que demuestre los objetivos de este proyecto, y se decidió por la historia y el mito de la batalla de Yawarpampa y ascenso de Pachacútec al poder, que contiene elementos atractivos para una buena narrativa imaginada. Encontramos desde estrategias de combate, traiciones y cómo un héroe joven sube al poder venciendo muchas expectativas, una guerra que se encuentra en contra de los Incas en cuanto número de hombres, que se hace paralelo con batallas épicas como la de las Termopilas o el Álamo, y, finalmente, podemos encontrar intervención por parte de los dioses y las criaturas mitológicas.

Una vez elegida la narrativa en el juego de mesa, se complementa con la ilustración, la cual se encargará de comunicar los conceptos del imaginario a los participantes. La ilustración debe ser capaz de atraer al participante e involucrarlo en la atmósfera de un mundo realizado (Monforte, 2014).

El instrumento cuenta con diversas piezas gráficas que permiten que el imaginario sea palpable, como cartilla de personajes con ilustraciones reimaginadas para cumplir con las expectativas de hoy, cartillas de equipos, ilustraciones de acciones, deidades, enemigos entre otras.

El equipo multidisciplinario encargado del instrumento consiste en:

- Alessandra Paurinotto Kretschmer: Taquígrafa
- José Cavero: Editor de Juego, Impresiones 3D
- Alonso Ruiz-Gonzalez Ilas: Ilustrador, Productor, Narrador

- Angela García: Ilustradora

El proyecto presento varias etapas importantes para su realización. La primera etapa fue diseñar la línea grafica que sirvió como eje para el desarrollo de las ilustraciones del instrumento.



Figura 17, Bocetos del diseño y concepto para el personaje Chaman, elaboración propia.

Seguidamente se tubo que diseñar a los personajes involucrados en el episodio que el instrumento comprendería para esta implementación, desde los dioses que estrían involucrados, los personajes usados por el moderador del juego y finalmente los arquetipos que usarían los jugadores. Fue así que mediante diversas propuestas graficas para poder generar una identidad única entre cada arquetipo y que aun permanezcan fieles tanto a la naturaleza que plantea el universo del juego y a la visión connotativa de la cultura Inca se termino culminando en diseños atractivos e interesantes.



Figura 18, Boceto preliminar del Hondero inca y la ilustración final del mismo, elaboración propia.



Figura 19, Dios Inti y Supay ilustraciones finales, elaboración propia.

De la misma manera se diseñó a las fuerzas enemigas a los cuales los jugadores tendrían que combatir y realizar diferentes tareas para derrotarlos.



Figura 20, Bocetos de fisionomía del ejercito Chanca, elaboración Propia

La diferencia entre Incas y Chancas se marcó mediante uso de rasgos más feroces a los antagonistas por su conexión divina a los felinos. Tomando aspectos relacionados a los relatos de Yawarpampa se tomó la libertad artística de generar un imaginario que iría de la mano con la temática del instrumento que es generar una aventura épica y con eso plantear a los personajes con ciertas exageraciones.



Figura 21, Boceto de Uscovilca e ilustración final, elaboración propia.

Para poder lograr que el juego se sienta como un mundo palpable, se diseñaron varios elementos que harían que el concepto del juego no solo se quede en el tablero. Se crearon cartillas de armas y armaduras que los jugadores podrían ir recolectando durante las misiones como recompensa o tesoros que encontrarían en el camino.



Figura 22, Boceto de prototipo de escudo y cetro, elaboración propia.

De igual manera se diseñó las habilidades que los jugadores podrían obtener de los diferentes dioses que serían parte de la mecánica más importante del juego.



Figura 23, Bocetos para cartillas de habilidades, elaboración propia.

Estas cartas de habilidades serían la principal mecánica dentro del juego para realizar acciones y estarían determinadas por los dioses que cada arquetipo podría adorar.

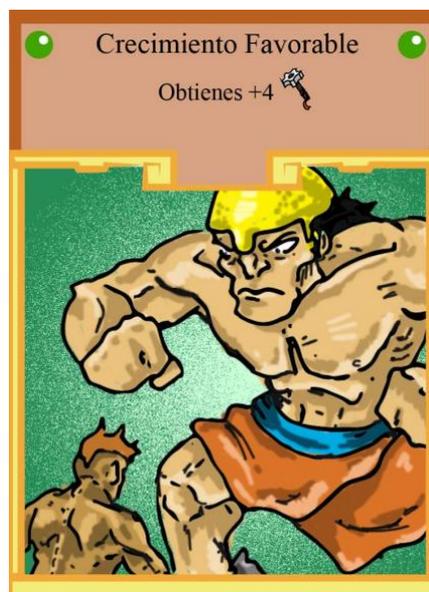


Figura 24, Cartilla de habilidad “Crecimiento Favorable”, elaboración propia

Analizando toda la información requerida para el jugador pueda disfrutar del instrumento se tenía que desarrollar una manera fácil de explicar la información del arquetipo con el que el decida jugar. Estas cartillas no podían ser un cuadro de data y es por ello que se optó por un diseño que mantenga limpio los elementos mediante un sistema iconográfico para asignar atributos.



Figura 25, Cartilla de Chaman Inca, elaboración propia.

Las cartillas contienen la información de modificadores de ataque, defensa, movimiento y puntos de vida, todo esto desarrollado sobre un decenio emulando telares y orfebrería Inca. Así mismo se presentan elementos relacionados a las deidades que se encuentran en el juego como atributos secundarios ubicados debajo de la ilustración del personaje de la cartilla. Estos atributos serian utilizados para crear proezas especiales en nombre de ciertos dioses como mecánica única del instrumento que beneficiara al grupo por cada proeza heroica que se logre.

El sistema de juego se basa en un sistema de D20 (dado de 20 lados, icosaedro). En este sistema la mayoría de las acciones que requieren algún tipo de esfuerzo físico se vera afectado por un lanzamiento del dado emulando la probabilidad de acierto o fallo con el 1 siendo un fallo crítico y 20 un acierto crítico.



Figura 26, Elementos de la cartilla de personaje, elaboración propia.

Para resolver la acción de ataque se seguiría la siguiente formula: el resultado del lanzamiento del dado mas el modificador de ataque (mas los bonos de las armas), si este es mayor al modificador de defensa del enemigo el ataque impacta. Luego se restará el modificador de ataque, al igual que en la etapa anterior, a la vitalidad del objetivo.

El tablero esta constituido por un sistema modular hexagonal. Dentro de estos módulos se encuentran diferentes terrenos para poder recrear de manera simple los terrenos donde sucede las campañas

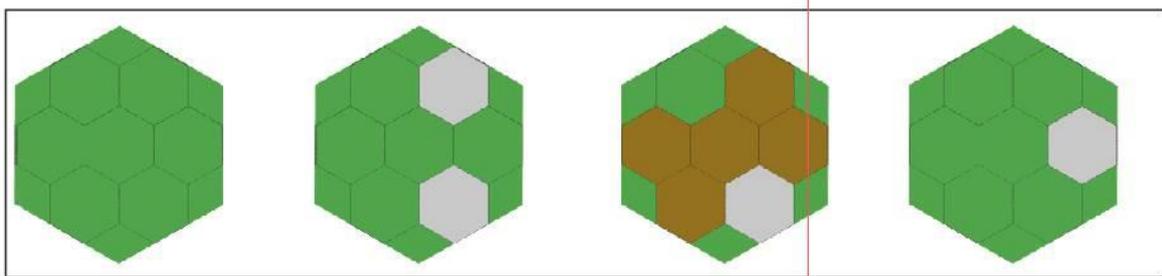


Figura 27, Diferentes módulos hexagonales que conforman el tablero, elaboración propia

El tablero permite crear escenarios dependiendo el episodio que se juegue en la historia y así mismo si los usuarios crean sus propias campañas este sistema les proporcionara con un soporte para seguir utilizando este instrumento lúdico.

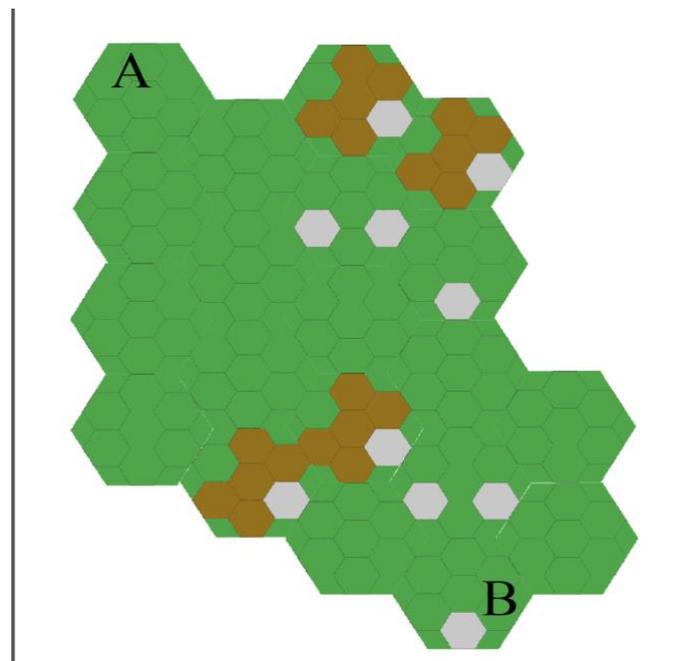


Figura 28, Construcción del mapa del episodio 2 de la implementación, elaboración propia.

Una vez entendida cada pieza del sistema lúdico, los participantes podrán empezar a alistarse para empezar a jugar. Con un máximo de 5 jugadores que incluye a un jugador por cada arquetipo de personaje y 1 jugador actuando de moderador del juego y narrador.

Cada jugador que usará un arquetipo tendrá sus cartas de equipo a un lado y al otro lado tendrá su baraja de habilidades elegidas de los dioses relacionados al arquetipo.

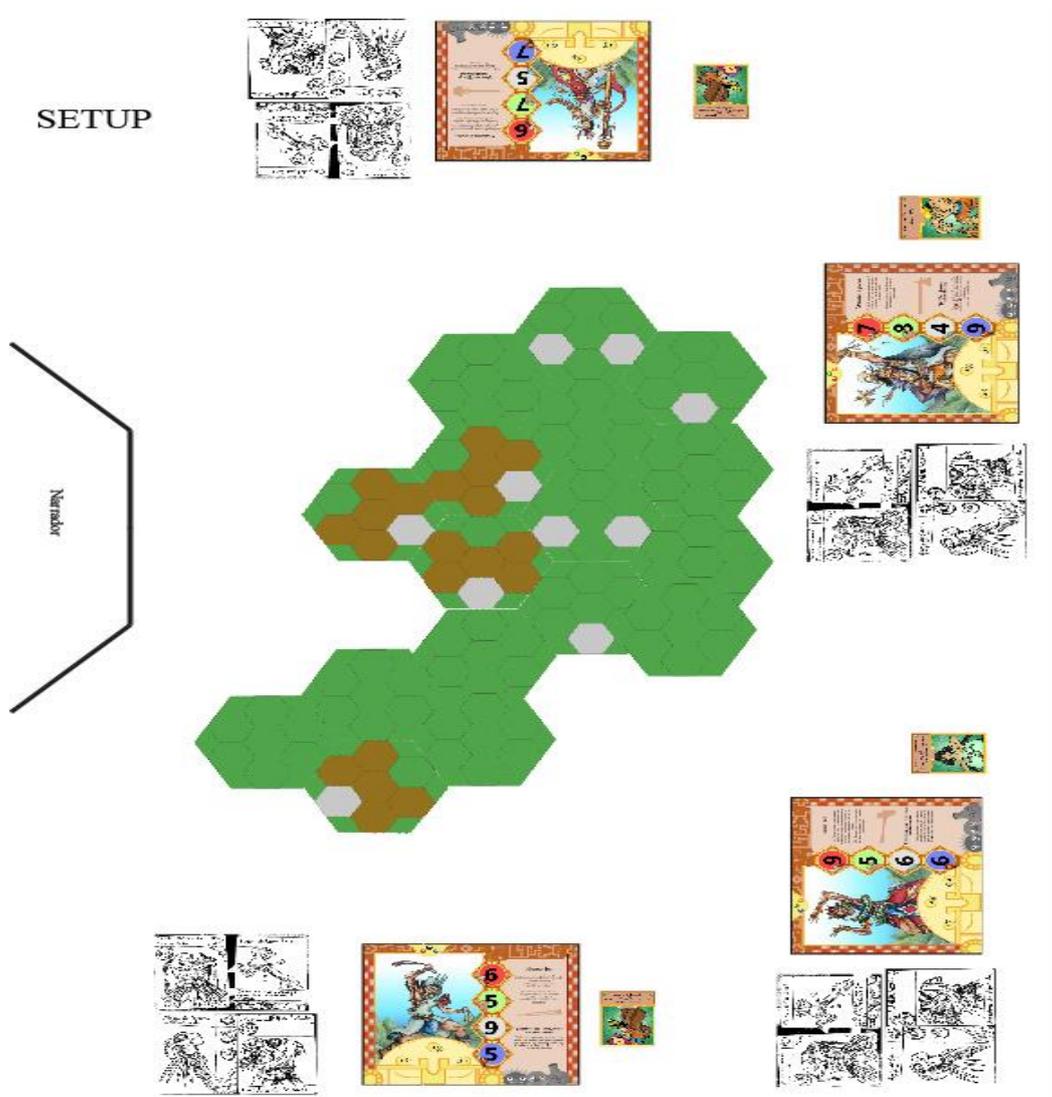


Figura 29, Diseño del setup de una mesa común implementación del juego, elaboración propia

a. Diseño de la investigación.

A partir de estudios referidos a la narración y creatividad, relacionamos los trabajos realizados por Monforte (2014) y Laime (2005) como método de observación y como instrumento de medición la prueba de imaginación creativa-narrativa de Artola et al. (2012), que, considerando la complejidad de la variable, aplica los criterios de recolección de datos validados de Guilford y Torrance (1974, citado en Laime, 2005).

El objetivo de la implementación es medir la creatividad narrativa en el público de estudio, saber primero cómo narran sus historias y qué elementos de la historia precolombina añaden a la misma, para luego observar si dicha capacidad se vuelve más creativa luego de su participación en el juego de mesa en seis sesiones con dos episodios cada una en los cuales estarán involucrados a interactuar con misiones relacionadas al desarrollo de la historia. Además, existe el interés por determinar si los elementos diseñados e ilustrados influyen de manera positiva en su creatividad narrativa.

b. Metodología del Estudio.

Tipo y método de investigación

Grupo	Preprueba	Tratamiento	Posprueba
Expr	Y ₁	X	Y ₂

El desarrollo de la investigación tendrá en cuenta el tipo de estudio

correlacional (Hernández, Fernández y Baptista, 2003). Por la naturaleza de los datos será una metodología cualitativa. El diseño del método será con un grupo experimental en preprueba y pos prueba,

La designación del grupo para el experimento estará conformada por las personas identificadas como creadores de contenido destinados a la industria del entretenimiento.

Se realizará una prueba de entrada con la finalidad de medir el nivel de conocimiento sobre historia precolombina y creatividad en la narración; luego participarán en el juego de mesa diseñado e ilustrado. Después de un número de participaciones en el juego, se realizará una pos-prueba para medir si se presenta una diferencia en el nivel de conocimiento sobre historia precolombina y creatividad en la narración.

La diferencia entre la pre-prueba y pos-prueba ($P_{exp2} - P_{exp1}$) nos indicará el nivel de cambio entre las dos situaciones.

Cuando se determine la diferencia entre ambas pruebas, el grado de significación de las dos variables se hallará mediante un análisis de correlación y regresión simple; esto nos servirá para la construcción de una ecuación lineal que explicará su grado de relación. Utilizaremos el método estadístico de los mínimos cuadrados (chi cuadrado), el cual explica matemáticamente dicha relación.

Posteriormente, se hallará la desviación estándar que nos permite analizar la variación entre ambas variables.

c. Relación entre variables.

Variable independiente (x): Juego de Mesa.

Variable dependiente (y): Creatividad Narrativa.

La relación entre las variables es de causa-efecto, donde la variable independiente (x) Juego de Mesa, actúa sobre la variable dependiente (y) Creatividad Narrativa, haciéndola variar.

Se buscará el grado de correlación de las 02 variables aplicando un cuadro de análisis de dispersión y mediante la aplicación del análisis de datos del programa Excel.

d. Procedimientos para la recolección de datos.

El procedimiento utilizado para la siguiente investigación comprende lo siguiente:

- Búsqueda y análisis de información para la realización del instrumento: entrevistas y bibliografía especializada.
- Análisis de antecedentes relacionados al instrumento y a la metodología.
- Desarrollo del marco teórico, las teorías existentes relacionadas a la investigación.
- Diseño y validación del instrumento: juego de mesa.
- Aplicación del instrumento:

Para el inicio de la investigación, se contactó a Diego Sotomayor, Integrante de la asociación de creadores de juegos de mesa de Perú, y propietario de la ludoteca Ponte Mosca, con el fin de convocar a un grupo heterogéneo de participantes, que, además, se dedique a la creación de productos creativos y a usar las instalaciones de la ludoteca para las futuras sesiones de implementación.

Se procurará cinco participantes entre los cuales se encuentren cuatro

jugadores invitados que utilizarán el mismo personaje a lo largo de las sesiones, y un moderador de juego que se encargará de dirigir las partidas.

- Aplicación de prueba de entrada PIC-A
- Sesiones de juego:

Este procedimiento tendrá una duración de 6 semanas las cuales comprenden 1 semana de recolección de datos y sesión de practica e introducción al juego, 6 semanas en las cuales 1 cada domingo se realizará una sesión de juego de 2 a 4 horas de duración siguiendo la historia propuesta de 2 episodios por sesión.

- Aplicación de prueba de salida PIC-A

Al término de las participaciones en el juego de mesa, se aplicará el instrumento de recolección con la finalidad de realizar las comparaciones aplicando el rigor estadístico para poder interpretar los resultados.

- Recolección de datos y análisis con la técnica de estadística.
- Redacción del informe final.
- Elaboración del video final.

e. Instrumento de medición

La prueba PIC-A de Artola et al. (2012), es una prueba para evaluar la creatividad a través del uso que el sujeto hace de su imaginación. Mide diversas variables como fluidez de ideas, flexibilidad del pensamiento y originalidad de las producciones. (Artola y Barraca, 2004)

Ficha técnica

Nombre: PIC-A, Prueba de Imaginación Creativa para Adultos.

Autores: Teresa Artola, Jorge Barraca, Pilar Mosteiro, Isabel Ancillo, Belén Poveda y Natalia Sánchez.

Procedencia: TEA Ediciones, 2012.

Aplicación: Individual y colectiva.

Ámbito de aplicación: A partir de los 18 años.

Duración: Variable, aproximadamente 45 minutos.

Finalidad: Evaluación de la creatividad narrativa y gráfica.

Baremación: Baremos en percentiles.

Material: Manual de la prueba, ejemplar y cuadernillo de corrección.

f. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para el procesamiento de los datos se aplicarán técnicas estadísticas.

Las variables estadísticas a analizar comprenden:

1. medidas de tendencia central (mediana y media)
2. medidas de variabilidad (varianza)
3. medidas de correlación (prueba Chi²)

Para el análisis de los datos se tendrán en cuenta las técnicas de estadística inferencial y se utilizará en programa Excel. Una vez obtenido los resultados, explicaremos de manera cuantitativa y porcentual.

-Asignación de recursos materiales

Materiales para producción editorial: 200 soles.

Útiles de ilustración: 200 soles.

Impresora 3D Mk III Inicial 3000 soles.

Rollo de hilo para impresión 3d inicial: 65 soles / kg (1kg necesario),

-Juicio de expertos

Para la estimación de la validez del contenido, se aplicará el juicio de expertos de manera individual. Aplicando una guía para la realización del juicio elaborada y validada por Escobar y Cuervo (2008).

Los resultados del proceso de validación del proyecto se analizarán porcentualmente dividiendo el total de los resultados entre cada uno de los criterios dados, esto construirá el porcentaje requerido.

5. Capítulo III

5.1 Análisis de resultados

Los jueces que evaluaron este proyecto se desarrollan en diferentes campos que son pertinentes al proyecto y así como el público objetivo tiene características particulares variadas se ha buscado poder tener una visión de múltiples puntos de vista de sociocultural y laboral. Para esta evaluación los jueces están constituidos por una ilustradora con experiencia y maestría en arte conceptual de videojuegos e interactividad, un filósofo con una maestría en análisis de data, un docente con doctorado en psicología – Neurociencia integrativa (cognitiva), un profesional de administración con maestría en marketing y creador del juego de mesa “Gamarra” y finalmente un artista visual con maestría en historia del arte. Es así que con el respectivo jurado se busca evaluar tanto el proyecto como el instrumento desde diferentes puntos de vista de las áreas relacionadas directamente con este mismo.

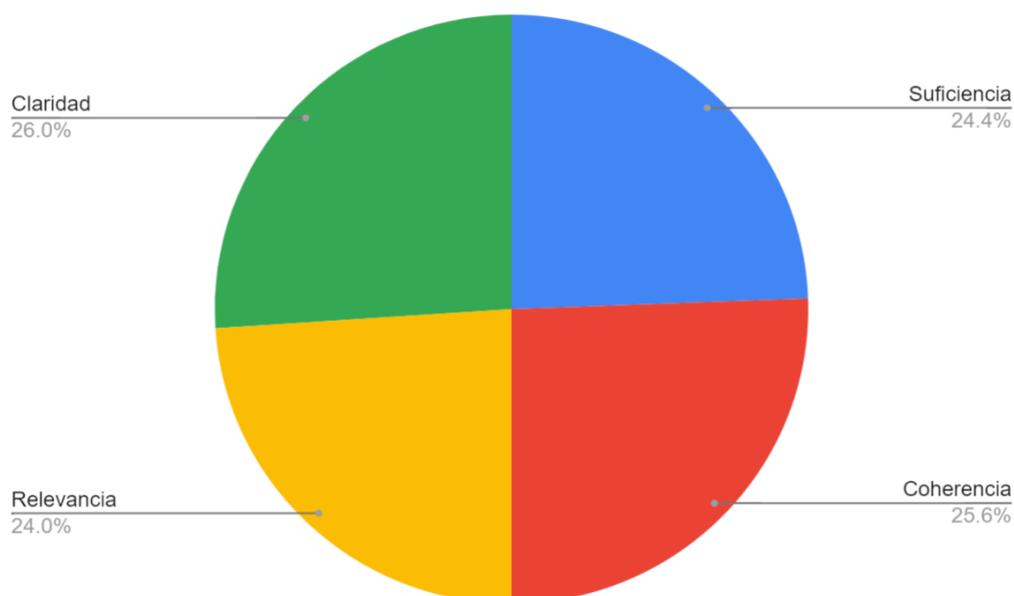


Figura 30, Porcentaje promedio de la evaluación en los criterios del proyecto por parte de un juicio de pares, elaboración propia

Los resultados mediante el juicio de pares han mostrado resultados favorables para el proyecto, así como puntos en los cuales hay que reforzar ciertos aspectos para tener un desarrollo óptimo.

El proyecto en su generalidad presenta una distribución de aceptación balanceada con un margen de 2% de diferencia entre el área con mayor promedio con la menor. Esto evidencia un buen equilibrio de los elementos planteados por el instrumento y la implementación para poder culminar con éxito el objetivo según lo planteado por los resultados presentados por los jueces.

Tabla de promedio de evaluación.

DIMENSIONES	ITEMS	SUFICIENCIA	COHERENCIA	RELEVANCIA	CLARIDAD
Ilustrativa	Personajes	3.80	4.00	3.80	3.80
	Habilidades	3.40	3.60	3.40	3.80
	Cartillas	4.00	3.80	3.80	3.80
	Tablero	3.60	3.80	3.40	4.00
Creativa	Personajes	4.00	4.00	3.80	4.00
	Habilidades	3.60	3.80	3.40	4.00
	Cartillas	4.00	3.80	3.60	3.80
	Tablero	3.40	3.60	3.00	3.80
Educativa	Personajes	3.20	3.80	3.80	3.20
	Habilidades	2.80	3.20	3.00	3.40
	Cartillas	3.40	3.40	3.60	3.60
	Tablero	3.00	3.40	2.80	3.80

Tabla 2, Promedio de puntaje de la evaluación por juicio de pares, elaboración propia

Una de las fortalezas encontradas en el proyecto por parte de los jueces es la gráfica. Este elemento se ha visto altamente favorecido por la reinterpretación imaginada y creativa sobre aquellos personajes que contienen una visión arraigada en nuestra sociedad.

Encontramos una gran relación entre el concepto, la imagen y el diseño dentro de la dirección gráfica planteada a lo largo de los diferentes elementos del proyecto con una fácil lectura de los elementos y mecanismos del juego.

El aspecto educativo aún tiene que ser reforzado según los resultados de las evaluaciones buscando mejorar el aspecto relevante del diseño de ciertos aspectos con el objetivo que estos tienen en relación al objetivo de profundizar y fomentar el conocimiento sobre la cultura precolombina.

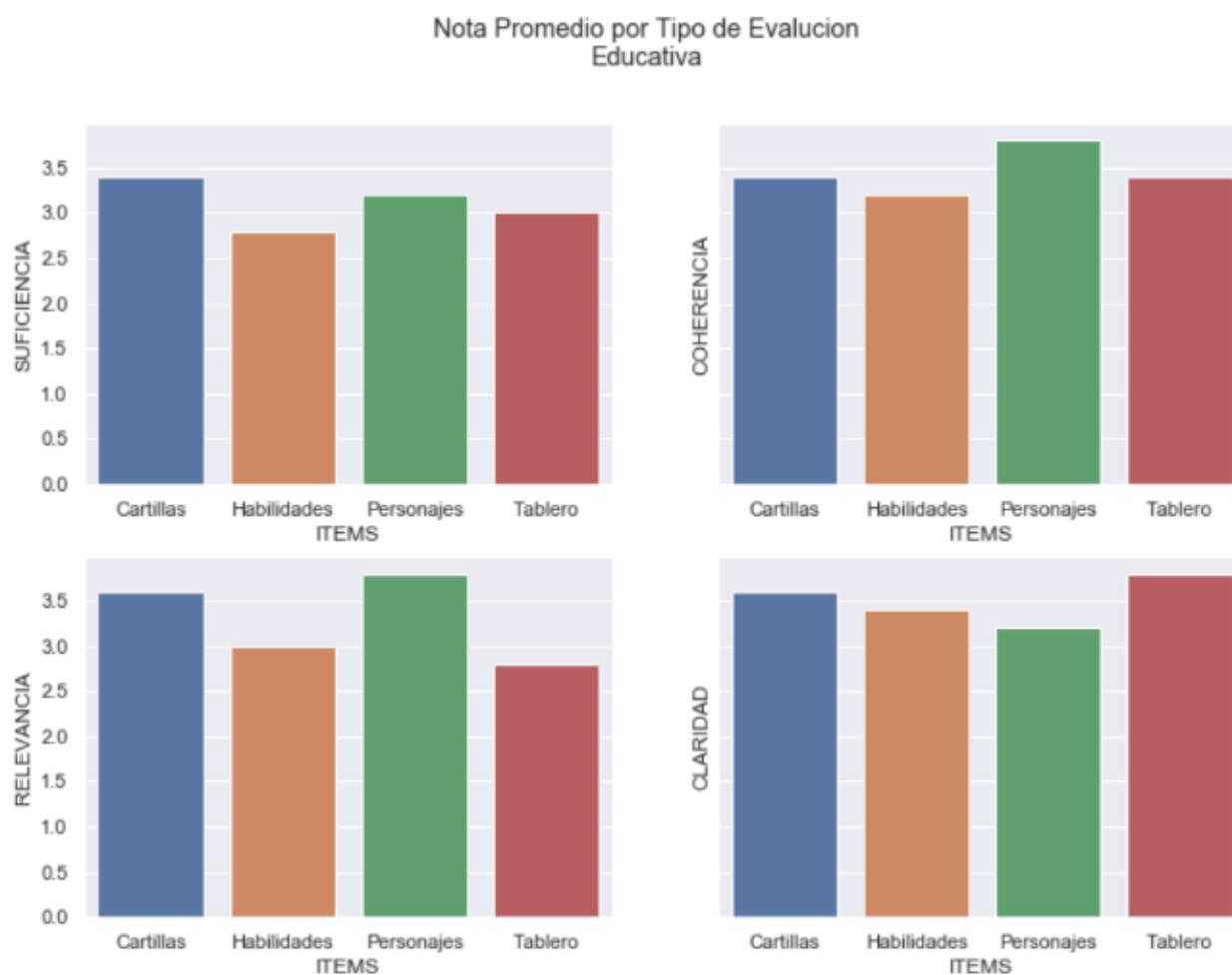


Figura 31, Puntaje promedio por tipo de evaluación educativa representado por barras, elaboración propia

Evaluando los resultados recaudados en el área educativa se ven resultados que requieren reforzar para poder llegar a números óptimos. Encontramos que el ítem que muestra valores más bajos es el del tablero como soporte de juego y su conexión al área en cuestión. Mostrando un promedio de 2.8/4 en relevancia y 3/4 en suficiencia el tablero tiene que ser reforzado con elementos que puedan instruir sobre los lugares que la narrativa toma precedente. Agregar elementos adicionales como estructuras o vegetación nativa ayudaría a crear una mayor inmersión y dar a conocer más sobre aquellas zonas. Así mismo las habilidades se encuentran con un 3/4 en relevancia con el proyecto y se buscará reforzar mediante texto aditivo que sustente el porqué de dicho diseño de forma creativa ya sea mediante un pasaje, un estudio o un mito como pie de página en la cartilla de habilidades.

Por otro lado, tenemos una buena conjugación del diseño de personajes y cartilla que instruyen de una manera creativa aspectos de la época y las libertades artísticas no han obstruido la capacidad de transmitir elementos de la época y los jueces están de acuerdo que cumplen como elementos que despiertan la curiosidad e interés de mayor investigación debido a esta peculiaridad.

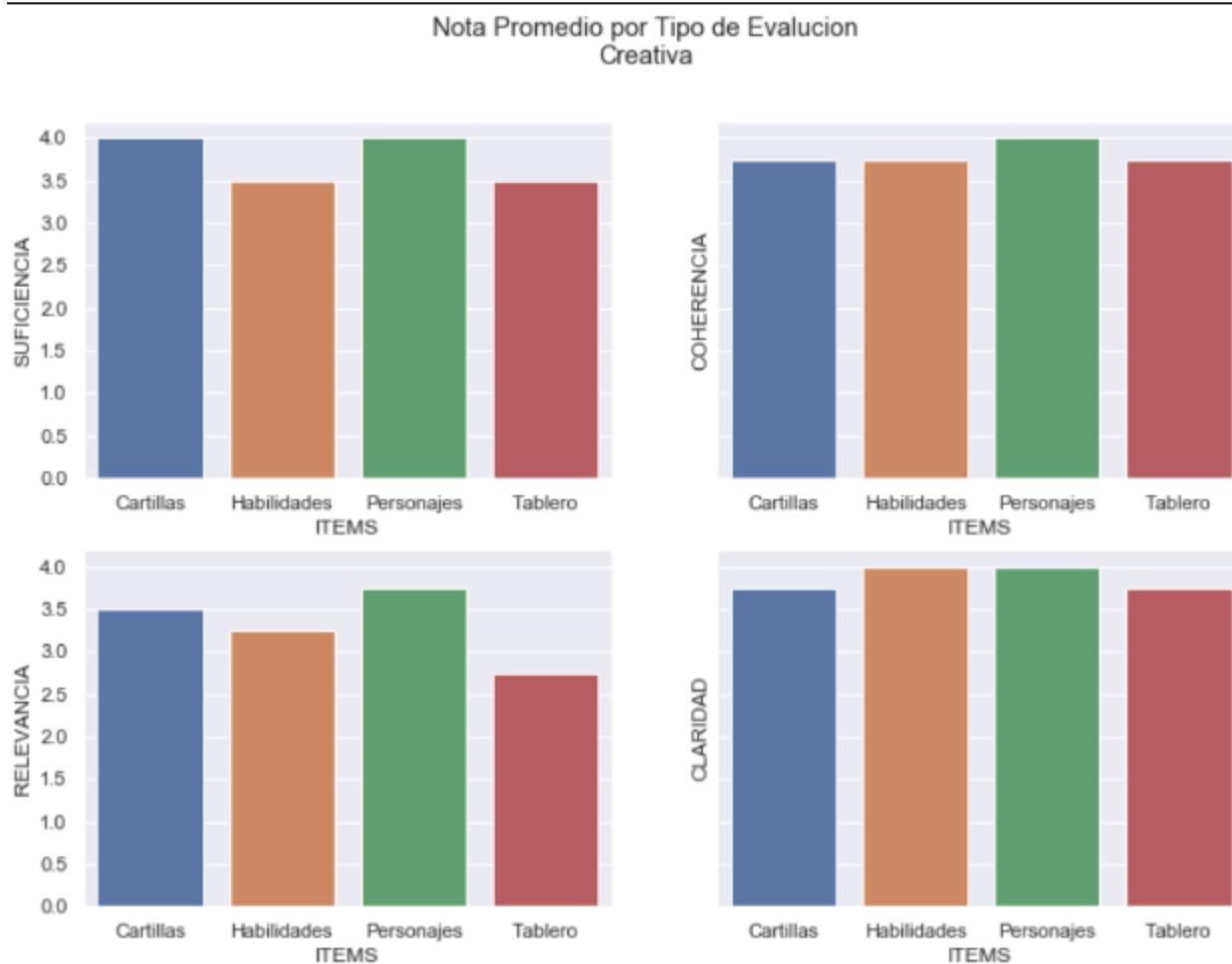


Figura 32, Puntaje promedio por tipo de evaluación creativa representado por barras, elaboración propia

En el aspecto creativo los jueces encontraron bien desarrollada la investigación para la propuesta de los personajes. Las particularidades de la libertad artística para crear un nuevo imaginario son pertinentes y se adecuan al objetivo de plasmar un ambiente precolombino epico-fantastico. De la misma manera las cartillas se encuentran con críticas bastante favorables gracias a su forma creativa de plasmar los elementos en ella emulando telares y ornamentos de época siendo relevantes, claras y efectivas en su propósito. Las habilidades han sido claras para los jueces, pero un refuerzo tiene que ser hecho para que entable una relevancia perfecta con la conversación de la funcionabilidad, nombre e ilustración. Los jueces encontraron que el tablero dentro de la propuesta y mecánica del juego es relevante y

claro, se encuentra en una simplicidad que no va de acorde con la línea creativa planteada por los demás ítems en el instrumento. El tablero presenta una funcionalidad previamente contemplada por otros juegos de mesa encontrados en el mercado siendo una solución viable pero los elementos por los cuales se diseña cada pieza del tablero se mantienen en un nivel básico según los jueces, generando un promedio de 3/4 en cuanto relevancia.

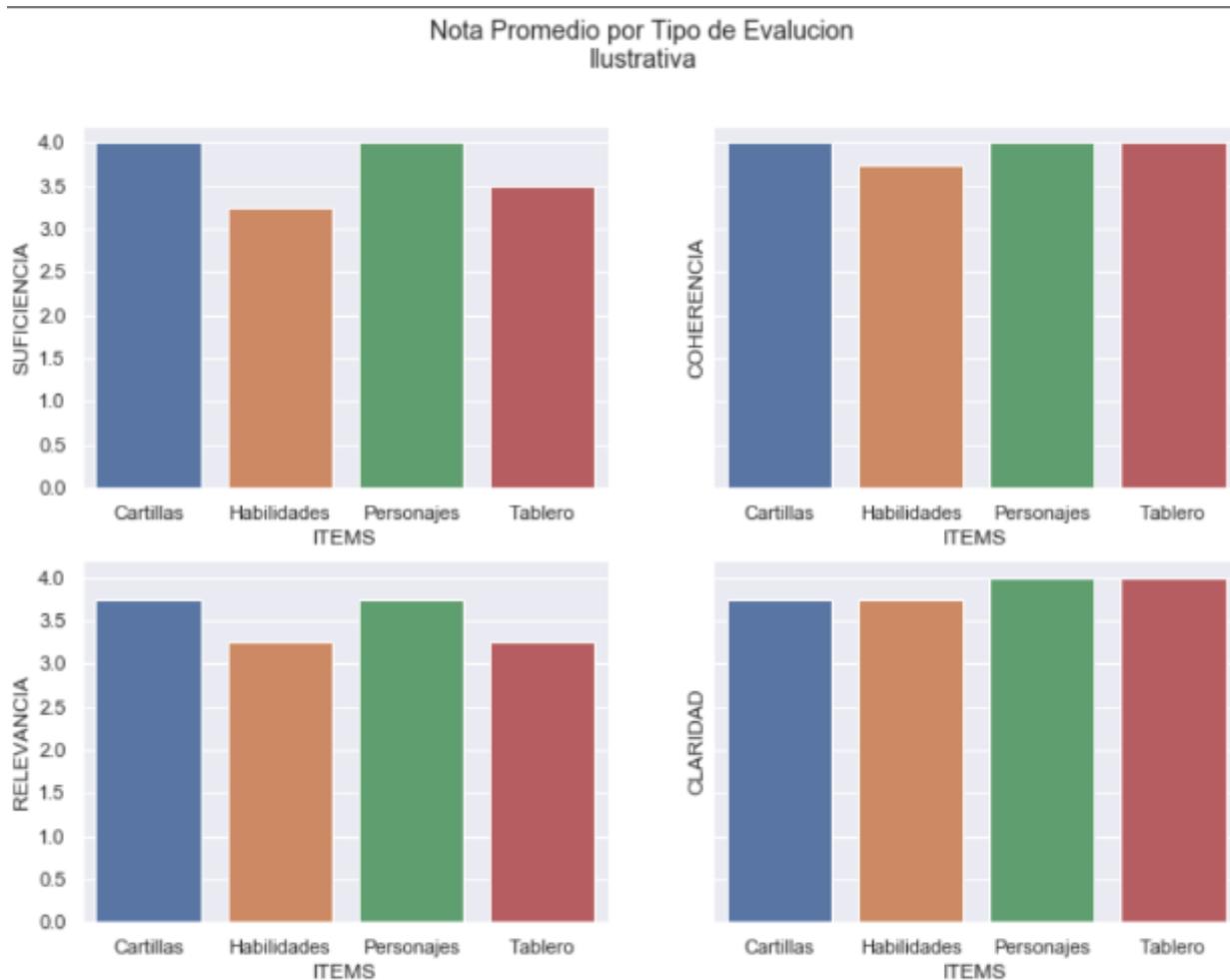


Figura 33, Puntaje promedio por tipo de evaluación ilustrativa representado por barras, elaboración propia

Los jueces estuvieron de acuerdo que la Ilustración fue el área mejor lograda del proyecto. Con promedios de 4/4 en los ítems en diferentes dimensiones, la línea gráfica cumple con las expectativas que el proyecto tenía planteado para el instrumento. En los ítems

en las cuales las habilidades de ven ilustradas se tiene que mejorar para poder seguir la línea grafica planteada por el proyecto y relacionarse con mayor objetividad a la propuesta de cada uno de los personajes a las cuales se les asocia es por ello por lo que los jueces dictaminaron un 3.4/4 en relevancia y un 3.6/4 en coherencia. Finalmente, el tablero se vio nuevamente criticado en cuanto la relevancia en su simplicidad ilustrativa con un puntaje de 3.4/4 en la relevancia con el objetivo planteado, pero por otro lado también se planteó que no es necesario la sobrecarga grafica de este para cumplir el objetivo del instrumento.

Tabla de evaluación porcentual

DIMENSIONES	ITEMS	SUFICIENCIA	COHERENCIA	RELEVANCIA	CLARIDAD
Ilustrativa	Personajes	95.0%	100.0%	95.0%	95.0%
	Habilidades	85.0%	90.0%	85.0%	95.0%
	Cartillas	100.0%	95.0%	95.0%	95.0%
	Tablero	90.0%	95.0%	85.0%	100.0%
Creativa	Personajes	100.0%	100.0%	95.0%	100.0%
	Habilidades	90.0%	95.0%	85.0%	100.0%
	Cartillas	100.0%	95.0%	90.0%	95.0%
	Tablero	85.0%	90.0%	75.0%	95.0%
Educativa	Personajes	80.0%	95.0%	95.0%	80.0%
	Habilidades	70.0%	80.0%	75.0%	85.0%
	Cartillas	85.0%	85.0%	90.0%	90.0%
	Tablero	75.0%	85.0%	70.0%	95.0%

Tabla 3, Promedio porcentual de puntaje de la evaluación por juicio de pares, elaboración propia

La evaluación de los jueces dictamina refuerzo en diversas áreas del instrumento en relación a la implementación y el objetivo fundamental del proyecto. Estos refuerzos son aditivos a lo que ya se ha planteado inicialmente por el instrumento en sus diferentes ítems y sus presentaciones. Presentando un nivel de suficiencia para los jueces aprobatorio, el proyecto presenta una gran propuesta como instrumento lúdico-educativo que aún tiene elementos que requieren revisión para mejorar la experiencia de los usuarios.

6. Conclusiones

En conclusión, la investigación evidencio que la industria de Lima metropolitana se encuentra en una situación especial en la producción de contenido con fines de entretenimiento. El uso de fórmulas eficaces para un público objetivo que se conforma con el reciclaje de propuestas audiovisuales y editoriales. Debido a esta particularidad encontramos que los juegos de mesa se ven impactados por la formula generando poca innovación y propuestas copiadas de referentes extranjeros.

Se demostró que debido al abuso de un motor imaginativo creado mayormente de la cotidianidad de la sociedad limeña la narrativa planteada por los diferentes productos editoriales, como novelas gráficas o juegos de mesa, son de carácter precario. La falta de uso de referentes que desafían diferentes aspectos (imaginación, creatividad, interés, emoción, etc.) del usuario o lector pretende la creación de una cantidad de productos poco atractivos y sin mayor valor artístico o cultural. Ejemplares como el juego Muchik o la historieta Ayar, así como otros productos basados en culturas o relatos antiguos con un trasfondo de investigación meticulosa previa producción se generan en provincia que por el contrario las industrias locales prefieren optar por una ruta más cómoda.

También se concluyó que la ilustración es pertinente para desarrollar proyectos más dinámicos y atractivos. Esta grafica tiene que seguir la propuesta y tendencias relativas tanto al objetivo del proyecto como a la del público objetivo para que el mensaje sea completamente comprendido. Una investigación previa tiene que generarse para poder hacer que la ilustración sea capaz de poder transmitir el mensaje adecuadamente. La relación de la imagen tendría que acompañarse de texto que sea descriptivo y que enganche la ilustración a

la narrativa debido a que hay usuarios de diferentes niveles de conocimiento de las culturas precolombinas.

En otro aspecto el sistema lúdico que se planteó, apoyado por los principios propuestos por Vygotsky, para el instrumento funciona debido al aspecto híbrido, de narrativa, ejecución de objetivos claros mediante realizar tareas, y material de apoyo visual que refuerza el mensaje e imaginario del proyecto.

Se afirma que tanto el proyecto evidencia con claridad su pertinencia como material que fomenta el conocimiento de la mitología Inca - Periodo Pachacútec por medio del instrumento planteado y sus diferentes elementos gráfico-narrativos. Mediante el uso de métodos como un ambiente controlado como lo plantea Montessori y la teoría desarrollada por Monforte sobre el aumento de la creatividad

Finalmente se concluye que el proyecto a obtenido resultados satisfactorios con espacio para mejorar y reforzar elementos como la coherencia del tablero con la narrativa para generar un mejor ambiente o el uso de texto conector entre la imagen y el imaginario colectivo de los personajes. De este modo se expresa que el proyecto podría encontraría con siguientes etapas de evaluación para replantear los elementos que los jueces han visto pertinentes a reforzar.

7. Recomendaciones

Se recomienda hacer más proyectos de esta naturaleza el cual genera una cultura de investigación por parte de los creadores de contenido y incentiva esta misma al público objetivo debido al carácter creativo del producto.

Se recomienda que todos los elementos de los productos destinados a la industria del entretenimiento tengan armonía tanto grafica como conceptual para que el público tenga toda la información que requiera para tener una experiencia satisfactoria. Este balance puede ser alcanzado mediante la correcta selección de la dirección grafica para que cumpla la expectativa del objetivo y las tendencias del público.

El material didáctico se utiliza en muchas aulas en el mundo para fomentar desde temprana edad diferentes áreas del conocimiento. Esta práctica no debería limitarse a un público infante, sino que debería expandirse a otras edades y con propuestas interesantes para fomentar la educación de una manera entretenida e innovadora.

8. Referencias bibliográficas

- Artola González, T., & Barraca, J. (2004). Creatividad e imaginación. Un nuevo instrumento de medida: La PIC.
- Artola, T., Barraca, J., Mosteiro, P., Ancillo, I., Poveda, B., & Sánchez, N. (2012). Prueba de imaginación creativa para adultos. *Madrid: TEA Ediciones*.
- Campbell, J. (1972). *Myths to Live By*. Nueva York: Viking Press.
- Chapoullie M.. (2007). La importancia del juego en el proceso educativo. 14 enero 2020, de Universidad de Palermo Sitio web:
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=10&id_articulo=1388
- Escobar-Pérez, J., & Cuervo-Martínez, Á. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización. *Avances en medición*,6(1), 27-36
- Fundación Argentina María Montessori. (s.f.). El método Montessori. Recuperado 4 diciembre, 2018, de <https://www.fundacionmontessori.org/metodo-montessori.htm>
- Giner, R. (2018, 10 agosto). Conozca el cómic peruano inspirado en la leyenda de los hermanos Ayar. Recuperado 24 agosto, 2019, de

<https://elcomercio.pe/luces/comic/conozca-comic-peruano-inspirado-leyenda-hermanos-ayar-noticia-545571>

Guardo Y. y Victoria A. (2015). IMPLEMENTACIÓN DE LA LUDICA COMO HERRAMIENTA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LAS OPERACIONES BASICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO PRIMERO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA AMBIENTALISTA CARTAGENA DE INDIAS.. 1 junio 2020, de Universidad de Cartagena Sitio web:
<http://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/2554/PROYECTO%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2003). Metodología de la Investigación 3 era. Edición. *Editorial MacGraw. México.*

Laime, M. C. L. (2005). La evaluación de la creatividad. *Liberabit*, (11), 35- 39.

Landolo G.. (2011). El desarrollo de las competencias narrativas: Forma, cohesión y equilibrio de contenido a través del Test Proyectivo de la Familia de los Osos . 22 mayo 2020, de Universidad autonoma de Madrid Sitio web:
https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/7740/42969_iandolo_pandolino_giuseppe.pdf?sequence=

Levi-Strauss C. (1987). Mito y Significado. Madrid España: Alianza Editorial S.A.

Leyton, G. (2018, 26 junio). Baudrillard: teoría de la hiperrealidad. Recuperado 24 agosto, 2019, <http://aion.mx/filosofia/ baudrillard-teoria-de-la-hiperrealidad>

Lindow J. (2001). Norse Mythology, A guide to the gods, heroes, rituals and beliefs,. NY. USA: Oxford University Press.

Monforte Maresma, M. (2014). Habilidad narrativa y creativa de los 3-4 años de edad. *Cauce*, 36-37, 159-183.

Núñez, E. (2010). Novela gráfica peruana. Recuperado 24 agosto, 2019, de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/834>

Putts B. (2007). Super/heroes: From Hercules to Superman. Washington, DC: New Academia Publishing.

Ramirez A. (2015). Entrevista exclusiva con RK Post. 04 abril2020, de ArteS9 Sitio web: <https://artes9.com/?s=rk+post>

Romero G. (2016). Los X-men y la metáfora por la lucha de la igualdad. 15/03/2020, de FACTum Sitio web: <https://www.revistafactum.com/los-x-men-la-metafora-la-lucha-la-igualdad-social/>

Rostworowski M. (2001). Pachacutec. Lima Peru: IEP Instituto de Estudios Peruanos.

Redacción RPP Noticias. (2018, 30 abril). Diego Olórtegui, el dibujante peruano que trabaja para Marvel. Recuperado 24 agosto, 2019, de <https://rpp.pe/cultura/mas-cultura/diego-olortegui-el-dibujante-peruano-que-trabaja-para-marvel-noticia-1119551>

Santamaria A., Urtilla S. y Victoria R. Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. 02 abril 2020, de Universidad Autónoma del Estado de México Sitio web:
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/4779/477948279062/html/index.html>

Sagástegui, C. (2009). El cómic en literatura. Recuperado 24 agosto, 2019, de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/memoriagrafica/article/view/20059fbclid=IwAR1eTmBaPMXy62jIbKNfWqGYG2di1Nutg9WppT0C48qic5F6cHS3dAe1vmg>

Tian X.. (2015). Slashing three kingdoms. 06 junio 2020, de Shcolars at Harvard Sitio web:https://scholar.harvard.edu/files/xtian/files/2015_slashing_three_kingdoms_mclc_27.1.tian_final.pdf

Tolkien J.. (2017). El Silmarillion, editado por Christopher Tolkien. Barcelona España: Minotauro.

9. Anexos

Anexo 1

Entrevista sobre el Comic Nacional

Nombre: José Antonio “Chiqui” Vilca

- **¿Qué piensa del comic peruano en su actualidad?**

Pienso que ha quedado retrasado en relación a la región y al mundo, esto por varios factores. Si lo comparamos con Chile, ellos tienen un apoyo continuo y grande del estado, que incluye no solo dinero para publicaciones y proyectos, sino también presencia en los festivales más importantes del mundo como son San Diego Comic Con y Angouleme.

Pero a su vez si uno va a una librería encontrará nuevos títulos, con nuevos autores y con nuevas temáticas, así como la consagración de proyectos de varios años como es la edición de los Hermanos Ayar, hecha por Planeta

- **¿Sigue el progreso de algún comic nacional?**

En estos momentos no, estaba muy sumergido antes en la movida, y esto me llevó a conocer tanto a los dibujantes nuevos en esa época, principios del 2000 como a las leyendas, de lo cual pude percibir un fenómeno extraño, no existen muchos dibujantes entre 50 y 60 años, salvo José Málaga, al que cariñosamente apodé en mi mente como el chico bisagra, que une ambos mundos, al ser discípulo de Dionisio Torres, y compartir y conocer a los chicos menores de 50.

- **¿En estos últimos diez años se ha visto un mayor número de títulos de comics peruanos a que cree que se deba?**

Pues a varias cosas por un lado experimentos personales principalmente, que han puesto todo por su publicación, pero muchas veces se quedan a la mitad del proceso, que es la publicación, teniendo problemas tanto en la distribución, como en el cobro de las publicaciones, y claro eso hace muy difícil la continuidad.

Existen nuevos comics pese a existir editoriales, que parecen padres golpeadores, ya que hacen todo mal, no pagan, no distribuyen bien, no editan bien, y suelen tener la mala costumbre de que milagrosamente nunca se acaban sus primeras ediciones pese a que han pasado muchos años y han sido un éxito.

Se han buscado nuevos caminos con incluso sistemas de crowd funding, pero hay un claro déficit de editores y de guionistas, frente a esto la mayoría de los dibujantes han buscado mejorar su dibujo, lo cual no quiere decir mejorar sus comics, y en el tema de trabajo muchos se dedican a la tarea de dibujar storyboards.

Y también hemos tenido mucho ombliguismo, formando un gheto, una serie de iluminados, generalmente excluyendo a las mujeres, en todas las facetas desde la creación hasta la distribución de los comics. Un elitismo cultural casi convertido en secta.

Creo que el amor a los comics y la terquedad, han hecho que el comic peruano sea como esa flor que nace en medio del hielo cuando el invierno esta por acabar.

- **- ¿Tienes algún comic nacional que le guste más que otros? ¿Por qué?**

Hay varios principalmente de Bartra, ya que cuando vine de España en el 81, alivié mi sed de leer comics con las tiras del ojo, tenía un tío que en su casa leían ese periódico y cada vez que lo visitaba, me zambullía en rumas de periódicos viejos a leerlas.

Por esa época descubrí un gran comic hecho por una artista uruguaya, Margarita Jaramillo Salazar llamado Cuando en el Perú no se hablaba Castellano, este comic es una historia de una niña que se queda dormida en el museo de antropología y revive la historia peruana desde las primeras migraciones hasta los incas. Este museo es uno de mis favoritos y lo he visitado muchas veces, y como bonus había una animación de este comic.

<https://whc.unesco.org/en/documents/106723>

- **¿Como ve el futuro del comic nacional?**

Pues lo veo en lo que no veo, en lo que intuyo que esta allá afuera, nuevos grupos, nuevos dibujantes, nuevas ideas, nuevos formatos, nuevas historias.

Una de las cosas de la que más me quejaba en el pasado era de que la historieta peruana, tenía ciclos de creación y destrucción continua, que era un poco vicioso esto de reinventar cada vez la rueda, que aparezca una generación se cree un espacio y luego desaparezca.

Veo ya espacios conquistados, las librerías tienen mucho material de muchas partes del mundo, hay más comiquerías, existe una comicteca, también hay claro espacios perdidos, la desaparición de publicaciones continuas en los quioscos, y claro la de los eventos internacionales

- **¿Algo que quiera agregar?**

A los dioses les encanta el comic, si eres un avatar de la historieta, encontraras diariamente cosas increíbles.

Atrévete y lee, y si eres aún más osado pues ya sabes cuál es el camino.

Anexo 2

Entrevista sobre el Juego de Mesa Nacional

Nombre: Diego Sotomayor

Diego Sotomayor: Diego Sotomayor, antropólogo de profesión y soy dueño de ponte mosca una empresa que ha cumplido 6 años en el mercado de juegos de mesa y por iniciativa propia soy fan de lo que es la creación de juegos de mesa.

Para comentarte un poco sobre los juegos peruanos, cronológicamente primero viene presidente. La primera edición del juego su creador Javier zapata se paró a venderlo en la cola de las elecciones después de la caída del régimen fujimorista... ósea los vladivideos inspiraron a este juego llamado presidente y él se paró en la cola de las siguientes elecciones se paró en la puerta de locales que bueno no estaba permitido. Ahí comento que la experiencia fue muy buena que conectó bien con la gente y que esto de los juegos podría ser su llamado.

Esta es la cuarta edición, la primera era muy diferente, tenía un tablero y se avanzaba como el juego de Ludo. De hecho, la mayoría de los creadores de juegos peruanos ya tiene experiencia con juegos modernos. La primera ola aun no tenía esta experiencia y se limitaba a su conocimiento de Ludo, Monopolio y juegos más comerciales que uno jugaba de chico.

Hoy en día presidente es un juego de cartas en la cual intentas conseguir la mayor cantidad de votos usando cartas de campaña con diferentes puntajes, también se encuentran campañas de corrupción, de retener recursos, malos tratos y hasta fábrica de firmas.

Las cartas y temáticas se basan en sátiras de la política nacional como los vladivideos y en la cuarta edición se han actualizado estas sátiras incluyendo “el no haber comido el chicharrón”.

El siguiente juego es empresario de el mismo creador y este juego si es semejante a Monopolio. Me gusta más que monopolio pues más rápido y segundo es que lanzas el dado y te puedes mover espacios hasta el número que sale en el dado y las cosas se hacen en cierto orden, Primero comprar insumo, caer un lugar que vende insumo, un taller para producirlo y luego un lugar donde venderlos y las demandas son tarjetitas que cuando uno las satisface sale lo que gana.

Luego esta Cholopoly como su nombre lo dice es Monopolio con su sátira de nuestra cultura. Pone inspiraciones de nuestra realidad como “la tía veneno” y “el policía coimero”.

Alonso Ruiz: ¿Que juegos peruanos tienes basados en mitología peruana?

DS: Nuna Aranway el arte me parece mostraso, es más creo que invirtió en un buen ilustrador, por ejemplo, aquí está el lanzón de chavín animado. Es un juego...un poco más moderno y el creador viene de jugar Magic o Yugioh y otros juegos de mesa mas actuales y es un juego de colección de trabajadores como Stone age. Es un juego denso, un juego de estrategia con un tablero y fichas de trabajadores que se van especializando, cartas que puedes ir jugando y considerado un Juego Euro basado en la cultura Chavín y su creador espera hacer más de este tipo de juego basado en otras culturas.

Luego Yuyay, es un juego del año pasado es un clásico juego de memoria, pero la gráfica es de las culturas peruanas. Es un bonito souvenir para regalarle a un extranjero.

También está el juego Incaico, es un juego de formato Draft como 7 Wonders y vas repartiendo y eligiendo cartas para construir tu civilización y hay una fase de ataque al final de la ronda.

Las cartas también se encuentran en Quechua por ejemplo tienes Ama Sua, Ama Llulla y Ama Quella entre otras. Es un juego de estrategia ligero pero la primera edición de este juego vino en una caja de madera bastante impráctica para el cliente como para el productor.

AR: Comparado a los juegos de mitología peruana creados nacionalmente, estos juegos extranjeros como el que tienes aquí, ¿Blood Rage que es mitología vikinga, cuál sería la diferencia que encontramos?

DS: Mas que por que la temática sea de mitología la diferencia es porque son extranjeros. El nivel de producción es mayor. El nivel de producción de afuera es otro, de gráfica, de componente, el diseño de juego y mecánica es otra onda. Es más, hay juegos extranjeros basados en mitología peruana.

AR: ¿Así? ¿Como cuáles?

Tienes el prince of Machu Picchu y el Incan empire, que son juegos ya descatalogados que son gemitas difíciles de conseguir, pero aún se encuentran tutoriales de como jugar en internet. Hay uno que se llama Altiplano que lo tengo justamente aquí. Digamos, así como un gringo puede hacer un juego de mitología nórdica también puede hacer uno de mitología peruana.

Este juego se llama Tikal que es un juego perteneciente a una trilogía y el tercero se reeditara con el nombre de Cuzco. Tenía otro nombre antes que eran Tikal, Teotihuacan y el tercero no me acuerdo como se llama, pero ahora va a ser Cuzco.

Pero igual la diferencia en los juegos es que vienen de compañías grandes con hartoo presupuesto y las mecánicas son diferentes pues están enfocadas en Gamers y tienen que cautivarnos de alguna manera diferente ya sea con mitología en este caso nórdica o ya sea la peruana.

AR: ¿Tú crees que estos juegos de mesa de alguna manera ayudan a despertar la curiosidad o enseñar algo sobre las mitologías de una cultura?

DS: ¡Si! De todas maneras, cuando te muestran algo diferente a lo q estas acostumbrado, así como a nosotros nos llama la atención los vikingos y sus barcos raros y sus costumbres de beber siempre en cuernos. Cuando le muestras ese tipo de cosas a personas ajenas a esa cultura les interesa como transportarse con auquénidos, ...digamos el Prince of Machu Pichu tienes que controlar los diferentes pisos ecológicos. Tienes recursos que crecen específicamente en distintas partes del tablero y en resumen el mapa es el de Machu Pichu, pero juega como digo con los pisos ecológicos. Elige un concepto principal de esta cultura y se concentra en ella y te enseña de alguna manera. El Inca Empire se trata de los 4 Suyos, cada jugador tiene que expandirse y quien expanda más su territorio gana. El Juego como herramienta para transmitir conocimiento nunca va a remplazar una clase o un libro porque hay muchos datos, pero si eliges bien los datos que quieres transmitir puedes compensarlas bien. Por ejemplo, alguien que ha jugado Incan Empire nunca se va a olvidar que hay 4 Suyos en e Imperio incaico y alguien que ha jugado Prince of Machu Picchu dirá a qué curiosa esta idea de estos pisos que solo se hace en ciertas partes.

AR: ¿Quiénes son las personas o el perfil normalmente que consumen estos juegos de mesa? ¿No solo los que lo compran sino también quienes lo juegan?

DS: Como perfil tienes el familiar, quienes son los padres e hijos menores a bueno antes de la adolescencia que buscan actividades de domingo familiar. Vienen los domingos y me piden probar un juego, se van, regresan el siguiente domingo y me piden que les muestre otro pues su actividad es venir a probar los juegos. Se compran uno para tener en casa porque no siempre van a venir aquí a la tienda a jugar. Otro público es el adulto joven que comprende a aquellos que están egresando la universidad hasta más o menos los 35 que no quieren tener responsabilidades mayores que gasta su dinero en entretenimiento que en este caso encaja los juegos. El tercer perfil sería el de parejas que ya no encuentra tanto tiempo para salir de noche y busca juegos de mesa para jugar juntos como CATAN y fácil invitar a otras personas u otras parejas para jugar.

AR: ¿Cuál sería la edad sin tener en cuenta el poder adquisitivo para poder despertar el interés en estos juegos? Yo me acuerdo hace 20 años cuando yo empecé en este mundo veíamos muchas personas que terminando el colegio estaba involucrada en estos temas de juegos de mesa, de cartas entre otros. ¿Un promedio de gente desde 15 a 25 años jugando y bueno que muchos seguimos jugando, y ese público ya se perdió?

DS: No no no para nada. La gente aprende a jugar a cierta edad... bueno no es que aprende a jugar. Todos hemos jugado juegos desde pequeños y recordamos que nos gusta por más que ahora ya no puedo soportar una partida de monopolio mis recuerdos del juego son gratos. El tema está que en el lapso desde que dejé de jugar esos juegos hasta que descubrí Magic, fue asuuuu. Hay gente que dejó de jugar hasta que descubre un juego que les llama la

atención y ven que no es que les aburre jugar, sino que les aburrió cierto juego, me aburrió el monopolio jajaja, Hay gente que no pasa por ese lapso de tiempo y pasa del monopolio al Catan a los 10 años pues lo tienen disponible. La edad para descubrir eso no existe per se, hay gente que lo descubre a los 15 con Magic como a los 25 con CATAN. No importa tanto la edad sino el juego que te engancha de nuevo a jugar y divertirse.

Anexo 3

Escuela de Posgrado
Universidad San Ignacio de Loyola

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto ATIPAY diseñado por el Bachiller Alonso Ruiz-Gonzalez Ilas referido a (explicar de qué trata el proyecto brevemente)

Por lo tanto, al analizar y revisar el proyecto minuciosamente encuentro que el mismo es importante, pertinente aprobar el proyecto entregado. El proyecto cumple con las investigaciones necesarias sobre la historia y cultura incaica que permiten al candidato establecer un cimiento sólido sobre el cual construir un juego de mesa. Si bien el juego toma prestado mecánicas de diversos juegos populares como Catan, Descent, Calabozos y Dragones, y Age of Empires, esto no es un negativo ya que toma diferentes elementos de estas para poder construir escenarios que reflejan bastante la historia de la época al igual que agregar elementos mitológicos para mantener a los jugadores enganchados.

Por la parte ilustrativa, se ve que el candidato ha pasado por varios bocetos para desarrollar a sus personajes. Se notan claramente los elementos de la cultura incaica que han servido de inspiración dentro de las imágenes. Asimismo, el candidato ha tomado licencia para poder agregar su propio estilo a los diversos personajes, algo positivo ya que mezcla tanto la descripción histórica de los personajes con la estética clara del candidato.

En cuanto al aspecto creativo, es aquí donde, en cuanto a los textos del juego, se nota que hay bastante apoyo a los textos utilizados para la investigación. Es interesante ver como estos textos han sido interpretados para ser amoldados a los lineamientos del juego. Asimismo, el uso de artefactos históricos, como tumis, o referencias a la mitología inca, como jaguares, aves, y reptiles, es usado de una forma muy imaginativa para poder apoyar a los jugadores dentro de la mecánica del juego mientras se mantiene el espíritu de la cultura y la época.

Lamentablemente, en lo que concierne a la parte educativa, si bien se ve que el candidato ha hecho un estudio minucioso de la cultura inca para incluirlos dentro del juego, siento que, como una herramienta para instruir a los jugadores sobre los detalles más finos de la cultura inca, este juego cumple su cometido a duras penas. El trasfondo y la narración hacen un buen trabajo de establecer qué ocurre en la época con los diferentes actores principales de la cultura inca; agregar subtítulos a las habilidades y personajes ayudaría a entender y desarrollar de mejor manera el contexto histórico. Por otra parte, este detalle adicional permitiría que los jugadores puedan aprender más sobre como los actores, habilidades, y herramientas participaban de manera activa dentro de la cultura inca.

Dados estos comentarios y mi evaluación, el candidato cumple con los requisitos para aprobar este proyecto, pero recomiendo que use este proyecto como un cimiento para continuar su investigación y mejorar un ya interesante juego de mesa.

Atentamente

Mg. Martin Alonso Ratcliffe

Postgraduate School

San Ignacio de Loyola University

I hereby address you in order to be able to give an objective opinion regarding the project Anipay designed by the Bachelor Alonso Ruiz-Gonzalez. This project was designed to create an Incan mythology themed board game that would not only raise awareness of its culture and themes, but help improve people's knowledge of pre-Columbian history and creative story telling.

Illustrations

The illustrations feel successful in that they are consistent and exude a strong Incan flavor in tone and iconography. The art style itself is very reminiscent of specific 90's anime and video game box art in that it has a sexualized quality with large, flexed muscle tone and dramatic posing. I'm not sure what the intended audience age is but the mature content like the naked women is something to consider a broader audience is desired. Often content that is also meant to be educational is less sexualized.

The attention to detail with the god illustrations was strong and set the bar for what the expected level of detail could be for the rest of the art. I'm not aware if the illustrations on the ability cards as shown for the goddess Pachumama are finalized, but I would personally suggest adding in more detail like the god illustrations for a more consistent style approach. I would say the same for the game board hexagonal tile sets. The solid color is functional but adding in elements like grass clumps, dirt and rocks could contribute to an immersive

experience. There is a lot of potential with alternate terrain types to not only change up the narration scenarios for each session, but to diversify gameplay and give more flavor visually on the table. Of course that would need to be tested to see if it could be balanced but it's an avenue to explore at the very least.

Cards/Abilities/Gameboard

The abilities sections in the thesis appeared to have a lot of attention given the long list of potential move sets and the examples of their appearance. I appreciated the inclusion of Incan vocabulary in some of the abilities' names. The “Preliminary Art for the God Abilities” section was also heavily infused with imagery that directly related to the subject matter of the Gods and their powers. Both of these elements helped to solidify the tone of the game in a successful way.

Gameplay

The first page is effective in clearly explaining the intention with the project and the testing.

From there, it dives into very specific character catalogs and ability listings. Without the context of what the game is or how it's played, I feel that it's difficult to know how that information is going to be used until the end of the document. By moving the general gameplay outline to the beginning, it gives the reader a foundation to connect the detailed information like the characters, abilities, and board pieces. It's much easier for the reader to understand character specifics if they have an idea of how the game is played.

The character catalog feels very fact-dense for someone who is not as familiar with Incan history.

I wonder if there's a way to unpack some of that information for newer players or those with limited knowledge of the mythology that can make it easier for them to jump in. It was a bit overwhelming to read through if you're new to the game. It comes down to how far the narrator can sway the narrative away from the original plot in order to make new and unique adventures every time you play. If so, perhaps some of these descriptions can be less specific.

It's a bit difficult to read the character sheet images on page 4 and it would be great to either:

- 1) Enlarge each image so that they are legible
- 2) Have the descriptions for each of those written below their thumbnail so you understand what is written on them and how they work
- 3) Increase the resolution of the images

It would be helpful to have a key to help break down the information on this chart to understand how it's used. The cards' overall aesthetic look really professional. The breakup of the sections on it breathes nicely and there's a lot of interesting details.

Formatting

As I reviewed the document, I came across many lists since there are many characters and gameplay elements with a lot of sub-points. There are the section titles at the top of the pages which are helpful. However, I feel that adding in format changes like altering the boldness, size and underlining some of those subsections would be a great way to break up the pages so it's easier to find the information. The descriptions under each of the characters or abilities have the same visual weight as the names, so it's difficult to see each description

clearly and separately.

Summary

In conclusion, I feel that with some edits to help improve how to effectively relay enough instructional and historical information to new players, this board game has a lot of potential to not only help bring awareness of the tales of Incan mythology, but add diversity to a popular narrative based adventure genre in board games. I am excited to see how this project evolves as it continues.

Best regards,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Taylor Sauer". The signature is stylized and cursive, with a long horizontal stroke extending to the right.

Taylor Sauer

Concept Artist

tsauer0922@aol.com

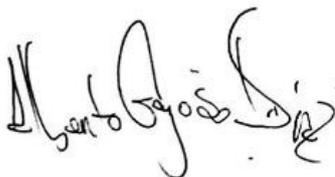
www.linkedin.com/in/taylorsauer

Escuela de Posgrado
Universidad San Ignacio de Loyola

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto ATIPAY diseñado por el Bachiller Alonso Ruiz González, referido a la creación y /o reafirmación de la identidad nacional propia del mundo mitológico del antiguo Perú, específicamente en el periodo de pugna entre los imperios coterráneos, Chankas e Incas y la ascensión al trono del Sapa Inca Pachacuti, por medio de un juego de mesa donde el diseño narrativo es el insumo principal.

Por lo tanto, al analizar y revisar el proyecto minuciosamente encuentro que el mismo es importante y pertinente en la vida nacional peruana contemporánea, donde el patrimonio nacional inmaterial aparenta reafirmarse en un estado de riesgo que penosamente parece haber caído en el desdén de la población mayoritaria. Considero de importancia superlativa, la utilización grafica particular realizada por el Bach. Alonso Ruiz Gonzalez que reimaginando personajes iconicos y un imaginario arraigado en nuestra cultura da una mirada refrescante con ellos, asimismo hace uso de recursos lúdicos con fines pedagógicos y de entretenimiento, presentando una parte de la historia nacional de una manera creativa y entretenida. El proyecto ATIPAY del Bachiller Alonso Ruiz Gonzalez alienta de manera creativa, la reafirmación de la identidad nacional peruana en la ciudad de Lima metropolitana, por medio del rescate de la mitología pre- inca e inca.

Atentamente



Mg. Alberto Gayoso Díaz

Postgraduate School
San Ignacio de Loyola University

I write to address the project designed to educate the entertainment industry in metropolitan Lima about Incan mythology. It is my opinion, after having assessed the detailed materials, that the board game instrument sufficiently addresses the requisite criteria that would allow for the project to successfully address the creator's purpose.

In particular, I found that the project was both highly creative and sufficiently planned and detailed such that it would allow for the intended educational purposes. The project clearly seeks to provide both history and understanding of Incan mythology through an attractive and engaging medium, allowing for those who participate in a game using the board game to effectively learn about some of the key figures and details related to the associated mythology. I would anticipate that the implicit nature of the learning involved in this activity prove effective in addressing issues related to the author's purpose- helping to address the waning knowledge and understanding of the aforementioned mythology.

Sincerely,



Matthew K. Elder, PhD

Anexo 4

Plantilla de juicio de pares por Escobar y Cuervo 2008

Respetado juez Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento ATIPAY que hace parte de la investigación “La ilustración en la narrativa basada en la mitología incaica periodo del Inca Pachacutec para enriquecer el imaginario en el campo de la industria del entretenimiento peruano”. La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente aportando tanto al área investigativa del diseño como a sus aplicaciones. Agradecemos su valiosa colaboración.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL JUEZ:

FORMACION ACADEMICA

AREAS DE EXPERIENCIA PROFESIONAL

TIEMPO:

CARGO ACTUAL

INSTITUCION

Objetivo de la investigación: Demostrar la narrativa-creativa precaria en la industria del entretenimiento en Lima Metropolitana debido al desconocimiento de referentes locales como la mitología Inca –período Pachacútec.

Objetivos del juicio de expertos:

Objetivos del instrumento (Juego de Mesa): Desarrollar en la industria del entretenimiento en Lima Metropolitana con propuestas de contenidos históricos nacionales atractivos y trascendentes gracias al conocimiento de referentes locales como la mitología Inca –período Pachacútec.

Categoría	Calificación	Indicador
SUFICIENCIA Los ítems pertenecen a una misma dimensión para obtener la medición de esta.	1. No cumple con el criterio 2. Bajo nivel 3. Moderado nivel 4. Alto nivel	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión. Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no a la dimensión total Se deben incorporar nuevos algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente. Los ítems son suficientes
CLARIDAD Los ítems se comprenden fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuados.	1. No cumple con el criterio 2. Bajo nivel 3. Moderado nivel 4. Alto nivel	No es claro Los ítems requieren bastantes modificaciones o una modificación bien grande. Se requiere una modificación muy específica El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA Los ítems tienen relación lógica con la dimensión o indicador que se está midiendo	1. No cumple con el criterio 2. Bajo nivel 3. Moderado nivel 4. Alto nivel	Los ítems no tienen relación lógica entre sí Los Ítems tienen relación tangencial entre sí Los Ítems y el diseño tienen relación moderada entre sí Los Ítems y el diseño se encuentran claramente relacionados entre sí
RELEVANCIA	1. No cumple con el criterio 2. Bajo nivel 3. Moderado nivel 4. Alto nivel	El imaginario replanteado puede ser eliminada sin que se vea afectada la medición de la dimensión El imaginario replanteado tiene alguna relevancia, pero podría reemplazarse por otra vía de comunicación El imaginario replanteado es relevantemente importante El imaginario replanteado es muy importante y debe ser incluido

DIMENSIONES	ITEMS	SUFICIENCIA	COHERENCIA	RELEVANCIA	CLARIDAD	OBSERVACIONES
Ilustrativa	Personajes					
	Habilidades					
	Cartillas					
	Tablero					
Creativa	Personajes					
	Habilidades					
	Cartillas					
	Tablero					
Educativa	Personajes					
	Habilidades					
	Cartillas					
	Tablero					

¿Hay alguna dimensión que hace parte de constructo y no fue evaluada? ¿Cual?

*Para los casos de equivalencia semántica se deja una casilla por ítem ya que se evaluará si la traducción o el cambio del vocabulario son suficientes