

Proyecto transmediático de cultura regional con alumnos de diseño gráfico

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 36, pp. 177-180. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: noviembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Ervey Leonel Hernández Torres, Isabel Salinas Gutiérrez,
Gloria Azucena Torres de León (*)

Resumen: Se comunica la experiencia de académicos de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Universidad Autónoma de Baja California (México), en un proyecto de investigación de diseño transmediático para la difusión de la cultura regional. Particularmente se relatan las estrategias utilizadas para involucrar alumnos de licenciatura en diseño gráfico y se describen los productos obtenidos: prototipos de videojuego, cómic y novela gráfica audiovisual.

Palabras clave: Diseño transmedia - cultura regional - prototipo de videojuego - cómic

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 180]

Introducción

La preservación de las culturas regionales en Latinoamérica representa en la actualidad un reto que va más allá de la labor académica de antropólogos e historiadores. Los profesionales del diseño gráfico pueden, y deben, asumir un rol activo en la difusión de la identidad regional. Sin embargo es difícil que ese reto se asuma cuando el diseñador gráfico se encuentra inmerso en una dinámica laboral. Por ello, quienes suscriben este artículo consideran que durante su formación académica el diseñador gráfico debe involucrarse en proyectos referentes al tópico para desarrollar una compromiso con la identidad regional.

En este orden de ideas se puede referir al célebre escritor mexicano Rubén Vizcaíno Valencia, creador del concepto de la *californidad*, quien señala que “es bueno que el hombre sepa dónde vive, cuál es su casa, quién es él mismo para que no se pierda ni se confunda” (Trujillo, 2000). En el mismo sentido el investigador francés Joel Bonnemaïson (2004) considera que el territorio es una unidad de arraigo constitutiva de identidad y señala que “se puede engendrar un sentimiento de pertenencia que adquiere la forma de una relación de esencia afectiva, e incluso amorosa, con el territorio” (Rajchenberg, 2007). Con este fundamento, el grupo de investigación Cuerpo Académico Diseño y Comunicación (CADYCO), integrado por catedráticos del programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología (FCITEC), Universidad Autónoma de Baja California (UABC), ha desarrollado un proyecto transmediático durante el último lustro, orientado a la difusión de las culturas nativas de Baja California. Particularmente se ha perseguido acercar a los alumnos al conocimiento de la mitología del pueblo Kumiai, involucrándolos activamente en la creación de contenidos gráficos bajo diferentes esquemas extracurriculares de formación profesional, persiguiendo desarrollar en los futuros profesionistas un sentido de arraigo territorial e identidad cultural.

Durante el período señalado, alumnos de Diseño Gráfico de la FCITEC participaron en la creación de gráficos para personajes y escenarios para el prototipo de videojuego “La senda de Jatñil”, así como ilustraciones para dos versiones del cómic “Las hijas del tecolote”, y el motion cómic “El origen del Caballo Negro”.

Es importante destacar que previo al proyecto transmediático, el CA DYCO desarrolló un proyecto de identidad gráfica para el “Centro Ecoturístico Siñaw Kwatay” y un proyecto museográfico para la exposición fotográfica “Somos Kumiai”, ambos con la participación de alumnos de la FCITEC en los esquemas de servicio social profesional, ayudantías de investigación y estudios independientes. Al exponer los resultados del proyecto transmediático de difusión cultural del CA DYCO con los académicos del XI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, se persigue compartir las experiencias, retos y beneficios que podrían presentarse para quienes buscan desarrollar proyectos de transmediación de la cultura en otras latitudes.

Antecedentes

A través de publicaciones especializadas en las últimas dos décadas, diferentes investigadores bajacalifornianos han manifestado una creciente preocupación por el desvanecimiento del patrimonio cultural de los grupos nativos de Baja California; en el presente ensayo se aborda particularmente al caso de la cultura Kumiai y la intervención de alumnos tijuanaenses de diseño gráfico en proyectos del Cuerpo Académico Diseño y Comunicación (CADYCO), grupo de investigación adscrito a la Universidad Autónoma de Baja California (UABC). Desde los primeros proyectos, el caso de la cultura Kumiai ha llamado la atención del CA DYCO debido a que un amplio porcentaje del alumnado de diseño gráfico, y de la población tijuanaense en general, no está

familiarizado con la existencia de las culturas nativas de Baja California. Esto es comprensible cuando se toma en consideración que Tijuana es esencialmente una ciudad de migrantes; una de las fronteras más transitadas del mundo, con un alto índice de pobladores originarios de otras ciudades mexicanas, así como de otros países. En consecuencia, las familias reconocen con mayor facilidad las culturas nativas de sus estados de origen.

En el mismo sentido es importante destacar que los programas de estudio en los niveles de educación básica en México están más enfocados en la historia de las culturas mesoamericanas, abordando brevemente el conocimiento de los pueblos aridoamericanos. A ello debe sumarse que la cultura Kumiai no cuenta con grandes centros arqueológicos como los de otras culturas mexicanas, tal es el caso de los Mayas o los Aztecas. Si bien en la zona arqueológica de Vallecitos pueden hallarse interesantes vestigios de los Kumiai a través de pinturas rupestres en cuevas, es evidente que no son de la magnitud de las pirámides de Palenque o Tenochtitlan, por citar algunos ejemplos.

En este marco ha resultado coherente que durante entrevistas realizadas para estudio doctoral (Hernández, 2018), la mayoría de los entrevistados mencionaran que conocían muy poco sobre la cultura Kumiai, y en su totalidad que desconocían a sus principales personajes históricos, como es el caso de Jatñil Mishkwish.

Investigadores de otros campos como la antropología, la historia y la museografía han hecho esfuerzos notables en la última década para la preservación de la cultura regional en Baja California, realizando publicaciones especializadas y exposiciones que transmiten las tradiciones de los pueblos Yumanos, y en particular la cultura Kumiai. Ante la inquietud de cómo los investigadores especializados en Diseño y Visualización de la Información pueden sumarse a la preservación de la cultura Kumiai, se ha encontrado un área de oportunidad en la difusión de su mitología, utilizando los recursos de la narrativa transmedia, particularmente con un proyecto de diseño de videojuego, diseño de cómic y diseño de motion cómic.

Desarrollo

Resultados

Pimentel (2012) menciona que todas las historias son abstracciones, y como tales son susceptibles de ser transmitidas por otros medios de representación y significación diferentes al de su origen. Bajo esta premisa, los académicos que suscriben consideran que las historias y mitos de la cultura Kumiai, preservados a través de la tradición oral, podrían transmitirse asertivamente por medios contemporáneos como los videojuegos, el cine, y las series animadas, así como por proyectos de arte secuencial, término utilizado por Eisner (en Spencer, 2010) para referirse a los libros de cómic o novela gráfica. Como ya se ha señalado, el Cuerpo Académico Diseño y Comunicación (CA DYCO), comenzó en 2014 diferentes

proyectos de colaboración con las comunidad Kumiai de San Antonio Necua. En 2015 presentó la exposición fotográfica “Somos Kumiai” en la Sociedad de Historia de Tijuana; además se realizó la publicación de los escritos “Identidad Gráfica para el Desarrollo de la comunidad nativa Kumiai” (Hernández, Salinas y Camacho, 2015) y “La caracterización del Sistema Estético Kumiai” (Salinas, Rodríguez, Hernández y Fierro, 2015).

Prototipo de videojuego: La senda de Jatñil

Los proyectos mencionados se enfocaban originalmente al branding de la identidad Kumiai. Posteriormente surge también el interés de generar proyectos de preservación cultural, y en 2015 se propone el diseño de un prototipo de videojuego Kumiai, titulado “La Senda de Jatñil”, que rescata el mito del líder Kumiai Jatñil Mishkwish, personaje histórico de dicha cultura. El prototipo del videojuego fue desarrollado como parte de la tesis doctoral “Videojuegos y Alteridad Cultural: difusión de la cultura Kumiai a través del diseño de Advergame” (Hernández, 2018).

“La senda de Jatñil” es un videojuego contemplativo de scroll lateral en 2D, que combina los géneros de aventura, plataformas, puzzles y endless runner. La historia está ambientada en diferentes paisajes naturales de Baja California entre 1769 y 1871. La historia presenta a un niño del clan Kumiai Mishkwish debe completar diferentes pruebas de habilidad, recolección de objetos, eludir trampas e interactuar con el entorno; los retos superados lo llevarán a adquirir su identidad, convertirse en el legendario guerrero Jatñil Mishkwish y liberar a su pueblo de la opresión de Fray Félix Caballero.

Los resultados de dicho proyecto se publicaron además en “Hacia el Homo Videoauditoris: la reservación de los mitos a través del Diseño de Videojuegos” (Hernández, 2018), “Diseño de videojuego como artefacto de preservación del mito Kumiai” (Hernández, 2017) y “El rol del Diseñador de Videojuegos en la difusión de la cultura regional” (Hernández, 2017).

Dados los objetivos del presente escrito, es importante señalar que en el arte conceptual del videojuego participaron los siguientes alumnos de la licenciatura en Diseño Gráfico: Gibran Valverde, Elena Socorro, bajo el esquema de ayudantías de investigación; Edly Barreto, Carlos Manjarrez, Sabrina Arredondo, Alma López y Gustavo Quiñones, bajo el esquema de servicio social profesional.

Cómic: Las hijas del tecolote

Derivado de los estudios mencionados, se visualizó un enorme potencial en las narrativas Kumiai y se ha desarrollado nuevas propuestas para preservarlas desde las disciplinas del Diseño Gráfico y la Comunicación Visual. En 2019 se exploró una la posibilidad de un proyecto de Diseño de Novela Gráfica Kumiai, tomando en consideración las ideas de Spencer, quién señala que los cómic no son solo secuencias de imágenes que ilustran historias, sino que son una interacción de textos, tipografías, colores, viñetas, escenarios y personajes para crear una experiencia narrativa. En opinión del autor, los cómic no

deben ser considerados un género artístico, sino un medio de comunicación, ya que “los cómics, en general, se están haciendo más contemporáneos, más experimentales, más comunicativos” (Spencer, 2010). Entendemos entonces que el cómic como medio de comunicación presenta un área de oportunidad para preservar el patrimonio cultural de Baja California, particularmente la mitología Kumiai, llevando la tradición oral a medios contemporáneos.

Se ha seleccionado como base el mito de “Las Hijas del Tecolote”, en la versión documentada en la obra *Yumanos* (Garduño, 2015), ya que se considera que el relato cuenta con un dinamismo y carga narrativa que pueden potencializarse al aplicar los elementos de diseño de cómic identificados por Spencer (2010) en *Diseño de Cómic y Novela Gráfica: la guía esencial*.

De acuerdo a Wilken (en Garduño, 2015) la historia de “Las Hijas del Tecolote” relata el origen de las pléyades y la proliferación de los coyotes en la fauna bajacaliforniana. Además permite visualizar la estrecha relación tradicional entre las abuelas y los nietos Kumiai.

Para la propuesta del cómic Kumiai se determinó segmentar el relato de “Las Hijas del Tecolote” en 39 viñetas distribuidas en 12 páginas, emulando el estilo del cómic “Frank” de Woodring (Spencer, 2010), que contrasta paisajes ilustrados en la técnica de tinta y achurado, con personajes caricaturizados. El proyecto se concluyó en 2019, presentando dos versiones finales: una en blanco y negro para reducir costos de reproducción en medios impresos, y una versión a color en formato digital.

Atendiendo los lineamientos de Spencer (2010) sobre evitar cadenas de montaje y propiciar el avance de los proyectos de cómic bajo el esquema de “creadores únicos”, las ilustraciones de personajes fueron desarrolladas por una sola diseñadora, la alumna Ana Laura Lara Gil. Por su parte, las ilustraciones de escenarios fueron diseñadas por la alumna Michelle Casillas Nuñez. Ambas alumnas participaron en el proyecto bajo el esquema de ayudantías de investigación, que suman créditos optativos a la currícula del alumno. Posteriormente se desarrolló una versión alternativa con ilustraciones en acuarela en la que participaron las alumnas Rosalinda Valadez Silvas y Rosa Evelia Jiménez Mondragón, bajo el esquema de servicio social profesional.

Motion cómic: El origen del Caballo Negro

Con los resultados favorables del proyecto anterior, en 2019 se propone el desarrollo un nuevo proyecto de cómic, pero aprovechando los recursos de la narrativa audiovisual. El proyecto consiste en un motion cómic que emula el estilo de la obra audiovisual “Batman Black and White” de Ian Kirby (2008).

El proyecto titulado “El origen del Caballo Negro” es un episodio semi-animado conformado 41 viñetas, repartidas en 9 páginas. Se presenta en un formato audiovisual donde las imágenes fijas son paneadas y complementadas con una narración. Se relata la historia del nacimiento de Jatñil Mishkwish, su infancia temprana y el rito de su bautizo, dónde acorde a la tradición, el niño Kumiai elegía y pronunciaba por primera vez su nombre.

La narrativa se basa en los escritos de David Zarate, “Ñait Jatñil, soy Caballo Negro” (Zarate, 1993) y de Carlos Lazcano, “Pa-Tai: La historia olvidada de Ensenada”. Las ilustraciones del proyecto fueron diseñadas por el alumno Ray Giovanny Guevara Ocava bajo el esquema de servicio social profesional.

Conclusiones

El proyecto transmediático desarrollado en el último lustro por académicos del CA DYCO, demuestra que es viable el uso de la narrativa Kumiai en proyectos de videojuegos, novela gráfica y motion cómic; que se pueden explorar diferentes estilos visuales y recursos propios del diseño gráfico para reconvertir la mitología regional a formatos más atractivos para las nuevas generaciones, mientras los grupos de investigación académica de las instituciones de educación superior involucran a sus alumnos de licenciatura en Diseño Gráfico en una formación integral que los comprometa con su identidad regional.

Los proyectos mencionados han sido presentados ante grupos de evaluación en los niveles de educación básica, media y media superior, para determinar su eficiencia como instrumento de preservación del patrimonio cultural. Dichos resultados se difundirán próximamente en publicaciones académicas pertinentes.

Referencias bibliográficas

- Garduño, E. (2014) *De lugares con historia a historias sin lugar: Geografía simbólica del pueblo Kumiai*. EU: Casa Editorial Abismos.
- Garduño, E. (2015) *Yumanos*. México: Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas.
- Hernández, E. (2018) *Hacia el Homo Videoauditoris: la preservación de los mitos a través del diseño de videojuegos*. En *Narrativas Transmedia, Literatura y Videojuegos en la cultura*. Perú: UNSA.
- Hernández, E. (2017) *Diseño de Videojuego como artefacto de preservación del mito Kumiai*. En *Memorias del 1er Congreso Internacional de Arquitectura y Diseño*. México: UABC.
- Hernández, E. (2017) “El rol del diseñador de videojuegos en la difusión de la cultura regional”. *Revista Zincografía*, 1 (1). Universidad de Guadalajara.
- Hernández, E. (2018) *Videojuegos y alteridad cultural: difusión de la cultura kumiai a través del diseño de advergame*. Zaloamati: UAM-A. Recuperado en: <http://zaloamati.azc.uam.mx/handle/11191/5970>
- Hernández, E., Salinas, I., & Camacho, I. (2015) *Identidad Gráfica para el Desarrollo de la comunidad nativa Kumiai*. En *El desarrollo humano y la innovación social como campo de estudios e investigación*. Guadalajara: CENID.
- Kirby, I. (2008). *Batman: Black and white* [serie]. EU: Warner Bros Digital Distribution.
- Lazcano, C. (2000) *Pa-Tai: La historia olvidada de Ensenada*. Ensenada: Consejo Editorial Museo de Historia de Ensenada.
- Pimentel, A. (2012) *El relato en perspectiva*. México: UNAM
- Rajchenberg, E. y Héau Lambert, C. (2007). “La frontera en la comunidad imaginada del siglo XIX”. *Frontera Norte*, 19 (38), 37-61 pp.
- Spencer, G. (2010) *Diseño de cómic y novela gráfica: la guía esencial*. Barcelona: Parramon.

Salinas, I., Rodríguez, S., Hernández, E., y Fierro, S. (2015) *La caracterización del Sistema Estético Kumiai*. Revista Interiorgráfico, XV. Universidad de Guanajuato.

Trujillo, G. (2000). *Las rutas de la luz: el paisaje de Baja California*. México: Editorial UABC.

Zarate, D. (1993) *Nñait Jatñil, soy Caballo Negro*. Revista Estudios Fronterizos, Núm. 31, 81-100.

Abstract: The paper refers the experience of academics from the Faculty of Engineering Sciences and Technology, Autonomous University of Baja California (Mexico), during a research project of transmedia design for the divulgation of regional culture. It is presented the particular description of the strategies used to involve graphic design in the project and the specific developed products: video game prototype, comics and audiovisual graphic novels.

Keywords: Transmedia design - regional culture - video game prototype - comic

Resumo: É relatada a experiência de acadêmicos da Faculdade de Ciências e Tecnologia de Engenharia da Universidade Autónoma da Baixa Califórnia (México), num projeto de pesquisa de design transmídia para a disseminação da cultura regional. Em particular, são descritas as estratégias feitas para o interesse dos estudantes de graduação em design gráfico e descrevem-se os produtos obtidos: protótipos de videogames, quadrinhos e romances gráficos audiovisuais.

Palavras chave: Design transmídia - cultura regional - protótipo de videogame - quadrinhos

(*) **Ervey Leonel Hernández Torres**. Doctor en diseño y visualización de la información por la UAM-A, maestría en Tecnología Educativa y licenciado en Comunicación. Especialidad en Diseño y creación de videojuegos. Diplomado en competencias para la docencia universitaria y diplomado en competencias docentes para la educación a distancia. Profesor investigador de tiempo completo en la Universidad Autónoma de Baja California, para el programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura, Urbanismo y Diseño, y la licenciatura en Diseño Gráfico. Líder del SACC de Diseño y Comunicación. Miembro del grupo de investigación Cuerpo Académico de Diseño y Comunicación. Candidato al Sistema Nacional de Investigadores en México. **Isabel Salinas Gutiérrez**. Doctora en diseño y visualización de la información por la UAM-A, maestría en Comunicación y Diseño Gráfico, y licenciada en Comunicación. Coordinadora de la licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad Autónoma de Baja California. Académica en el programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Líder del grupo de investigación Cuerpo Académico de Diseño y Comunicación. **Gloria Azucena Torres de León**. Doctora en diseño y visualización de la información por la UAM-A, maestría en Tecnología Educativa y licenciada en Diseño Gráfico. Académica en la licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad Autónoma de Baja California y en el programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Colaboradora del grupo de investigación Cuerpo Académico de Diseño y Comunicación. Candidata al Sistema Nacional de Investigadores en México.

Emprendimiento e innovación desde el aula hasta la industria creativa

Esteban Alejandro Sarzosa Brazzera (*)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 36, pp. 180-182. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: noviembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Resumen: En la actualidad la industria creativa es una área que presenta los mayores índices de crecimiento a nivel internacional, el uso de modelos como *Design Thinking*, *Lean canvas* y desarrollo de proyectos *agile* son parte de las herramientas necesarias para la generación de modelos de emprendimientos exitosos y ligados a las tendencias de la actualidad con un enfoque empresarial, dando como resultado la obtención de proyectos de emprendimientos dinámicos capaces de adaptarse a la variabilidad del mercado.

Palabras clave: Emprendimiento - *Agile Project Management* - *Design thinking* - *Lean canvas*.

Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 182]

Desarrollo

Las empresas en la actualidad requieren una constante transformación y un desarrollo continuo de nuevos productos y servicios que cumplan con el objetivo de respon-

der y adelantarse al dinamismo de los mercados, las nuevas tendencias y los constantes cambios de paradigmas. El resultado de los negocios y emprendimientos que utilizan herramientas tradicionales que por lo general o