

EL
ARBOL
DE LA
CREACION



Universidad
Pontificia
Bolivariana

80
AÑOS



ENUNCIADO

El Museo de los Niños de Costa Rica ha traído un nuevo reto para los estudiantes del proyecto integrador que se desarrolla en la Universidad Pontificia Bolivariana. Este desafío, que involucra a los programas de diseño gráfico e ingeniería de diseño de entretenimiento digital, consiste en crear una experiencia interactiva innovadora en uno de los pasillos del lugar. Para ello, los estudiantes pondrán a prueba sus conocimientos y aprenderán formas nuevas de solucionar los problemas que se tornen durante el proceso.



INTRODUCCIÓN

Para dar respuesta a este reto, se creó la experiencia de “El Árbol de la Creación”, el cual se compone de un mundo, y una historia, basados en las creencias de diferentes tribus indígenas habitantes de Costa Rica, principalmente, los llamados Bribri y Boruca, quienes albergan mitos sobre la creación del mundo, los cuales se toman como referente para la narrativa de este proyecto. Entre estas historias, contamos con el mito de Sibökomo, el cual se describe así:

“El primer ser que surge es Sibokomo (Sibökama: padre dios, kapa, rey, “el que manda”) el cual salió de un árbol. Él tenía unas piedritas pequeñas con las que hablaba; con ellas curaba a la gente. Era un gran sukia. Entonces su piedrita vio que se podía hacer el mundo: “Ojalá mi padre me lleve a ver lugares por allá arriba!”.

El lugar en donde estaba Sibokomo era abierto al vacío, no se veía nada, era infinito, infinito como el cielo, donde no hay nada. Estaba el señor ahí sin hacer nada, cuando la piedrita pensó: Allí abajo hay una muchachita; ojalá mi padre se la lleve a examinar lugares con nosotros. La muchacha es la sobrina de Sibokomo. Éste quiso tener relaciones con la sobrina; de ahí sale lo bueno y lo malo.

Ambos se van a otros mundos, en los que Sibokomo piensa crear la tierra, las aguas, el sol, la luna, etc. Una de las piedras mágicas de Sibokomo, el macho, se introduce en el vientre de Sitami, la sobrina, y la embaraza. De este embarazo nace Sibú.”

Hablando en términos de diseño gráfico, se tuvo en cuenta la tradición de las Mascaradas que se presentan en el valle central del país, las artesanías del grupo indígena Boruca y las carretas tradicionales de la cultura costarricense. Además, se consideró el uso de los colores vibrantes característicos de las festividades para formar parte del lenguaje visual.

Por lo tanto, se pretende entregar una experiencia cargada de historias antiguas que han vivido hasta el día de hoy, en combinación con lo ficticio, donde lo importante será generar emociones tales como: Valentía, curiosidad y grandeza.



NARRATIVA DEL PROYECTO

“Todo era oscuridad, pues ella se creía la dueña de lo existente. Yo SiböKomo, dios creador, he venido a traer la vida y, con ella, la luz. Sin embargo, a pesar de que el mundo ahora albergaba seres iluminados, una pequeña mancha de oscuridad se ha encargado de traer tristeza, enojo y soledad, puesto que, al tocar a mis criaturas, estas se tornan negras y apagan su luz. Afortunadamente, una pequeña mariposa me ha advertido a tiempo, de modo que he traído a mis espíritus guerreros, nacientes del árbol de la creación, para que busquen a los combatientes dignos y devuelvan la luz al mundo.”



EL MUNDO DE SIBÖKOMO

El mundo donde habitan los espíritus guerreros se caracteriza por ser un bosque nuboso-lluvioso, semejante a los cercanos a la ciudad de San José, Costa Rica. Al llegar a este lugar, hay un árbol enorme, llamado “El Árbol de la Creación”, el cual se caracteriza por ser el más grande de todos los que se encuentran a su alrededor. A parte de esto, el ambiente se compone de un relieve montañoso, una gran cobertura de musgo, helechos, orquídeas (guaria morada), árboles con raíces superficiales y cortas (robles, turrás, guarumos, buríos, nance macho, cipresillos, encino, jaules, magnolias, arrayanes, higuerones), epífitas (plantas que crecen sobre los troncos de los árboles) y gran cantidad de niebla.

Más adelante, llegando al final del bosque, se encuentra una caverna oscura. En el pasillo del museo, la experiencia se mostrará en dos momentos: en el primero se verá el Árbol de la Creación, que es el punto focal principal, se ve similar a un higuérón, debido a sus raíces enormes y numerosas ramas, su tronco relativamente recto y lleno de nudos, y con una corteza gruesa y rugosa cubierta por musgo en las zonas más bajas.



A su alrededor están los 3 tótems. El segundo momento se activa cuando el usuario toca uno de los tótems, al hacer esto, cada uno lleva al mundo de los espíritus representados en el. En el primer entorno se puede ver el bosque de día. En el segundo, la noche es la protagonista, presentando entonces las estrellas que iluminan a los espíritus. Finalmente, se encuentra la caverna oscura, que presenta a su entrada diferentes tipos de helechos, similares a los del bosque, y donde, además, solo la luz de los espíritus puede aclarar el panorama.

En adición, la entrada de la caverna tiene forma de arco y es formada naturalmente. En su interior se ven estalactitas y estalagmitas de diferentes longitudes, además, se encuentra un lago de tamaño medio. Sus paredes y el techo están hechos de piedra, algunas de ellas cubiertas con musgo. Finalmente, el piso está lleno de rocas pequeñas que han caído de las paredes y algunas plantas pequeñas. Para el pasillo, la imagen gráfica del bosque no es realista, debido a que está inspirada en el estilo del linograbado, es decir, la ilustración carece de contornos, gradientes y perspectiva.

Sin embargo, esta última se hace presente por medio de planos, específicamente como un diorama. Por otro lado, en caso de tener sombreados, se hace por medio de líneas; y las formas se distinguen por ser orgánicas, poco geométricas.

Durante toda la experiencia, los fondos se oscurecen al momento que aparecen los espíritus, de modo que se aumenta la sensación de brillo.



TÓTEMS

Los tótems están inspirados en las máscaras usadas por las borucas, las cuales son coloridas y vistosas. Cada parte del tótem posee alguna característica representativa del animal al cual representa. Los tótems también brillan. Los animales representados en los tótems son:

- **Martilla:** ojos
- **Buey:** cuernos
- **Colibrí:** alas y plumas.
- **Jaguar:** pelaje y colmillos
- **Tortuga:** textura
- **Iguana:** escamas
- **Quetzal:** cresta y cola



Los animales representados en los tótems son:

- **Martilla:** animal característico de los bosques de Centro América.
- **Buey:** animal característico en las carretas tradicionales, y la cultura ganadera costarricense.
- **Colibrí:** Costa Rica posee una gran cantidad de especies de colibríes, sobrepasando las 45 especies.
- **Jaguar:** es un animal muy importante para los grupos indígenas. Representa a la fuerza y a los guerreros.

• **Tortuga Carey:** la tortuga característica en Costa Rica. Está en peligro de extinción por lo que tienen el Parque Nacional Tortugueros en honor a ella.

• **Iguana verde:** son abundantes en los bosques tropicales y de fácil observación.

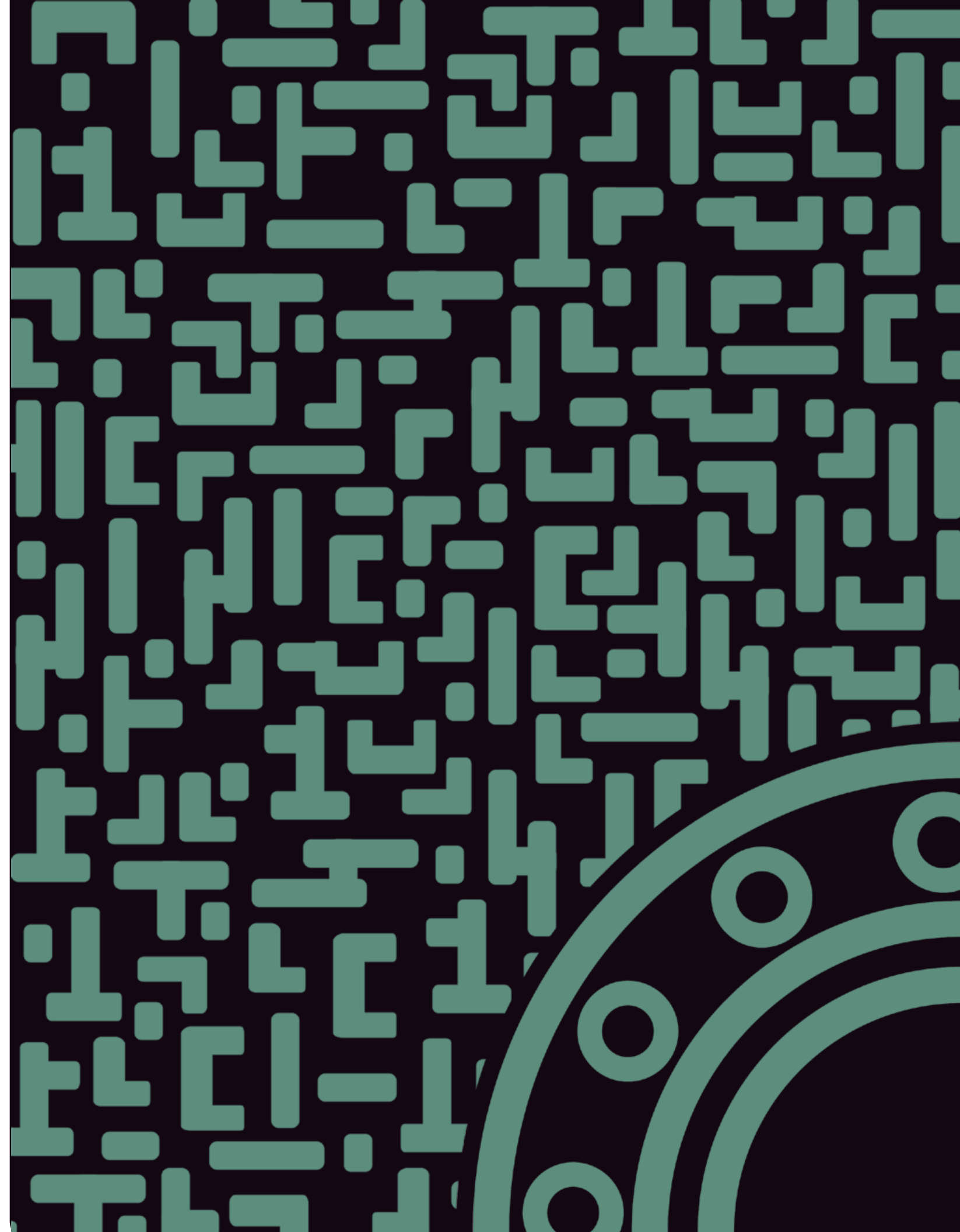
• **Quetzal:** es una pintoresca ave, propia de Costa Rica y Centro América.

ESPÍRITUS ANIMALES

Los espíritus animales aparecen en diferentes secciones de la experiencia. Por lo tanto, habrán 3 Totems, uno en cada área.

Cada animal posee los valores del Museo, los cuales son:

- Solidaridad
- Lealtad
- Justicia
- Respeto
- Tolerancia
- Amistad
- Amor





CARACTERÍSTICAS DE LOS ESPÍRITUS

Gráficamente, los espíritus tienen la mitad superior con la forma del animal correspondiente, y la mitad inferior se muestra como energía o estelas luminosas. Además, los espíritus tienen brillo propio.

El comportamiento general de los espíritus: flotan todo el tiempo, no hablan pero producen sonidos, son calmados y curiosos, no les gusta la oscuridad, brillan en las noches con ayuda de los astros y transforman la oscuridad en luz.

Los espíritus salen del tótem cuando la persona se acerca a la pantalla y cuando esta se aleja, el espíritu vuelve al tótem para descansar.

Las personalidades de los espíritus se manifestarán en la manera en que se comportan al moverse en el espacio.

JAGUAR



Duerme en las piedras mientras ronronea.
Se mueve entre los matorrales de forma sigilosa y se monta en las ramas para vigilar.

-Valores: valentía y curiosidad.

-Interacciones: persigue al interactor mientras no lo ve y protege al usuario de un ser inesperado.

-Sentidos que estimula:

Audición: 5/5

Visión: 4/5

Tacto: 2/5



BUEY



Le gusta comer pasto, empujar carretas y buscar nuevos amigos.

-Valores: fortaleza y trabajo.

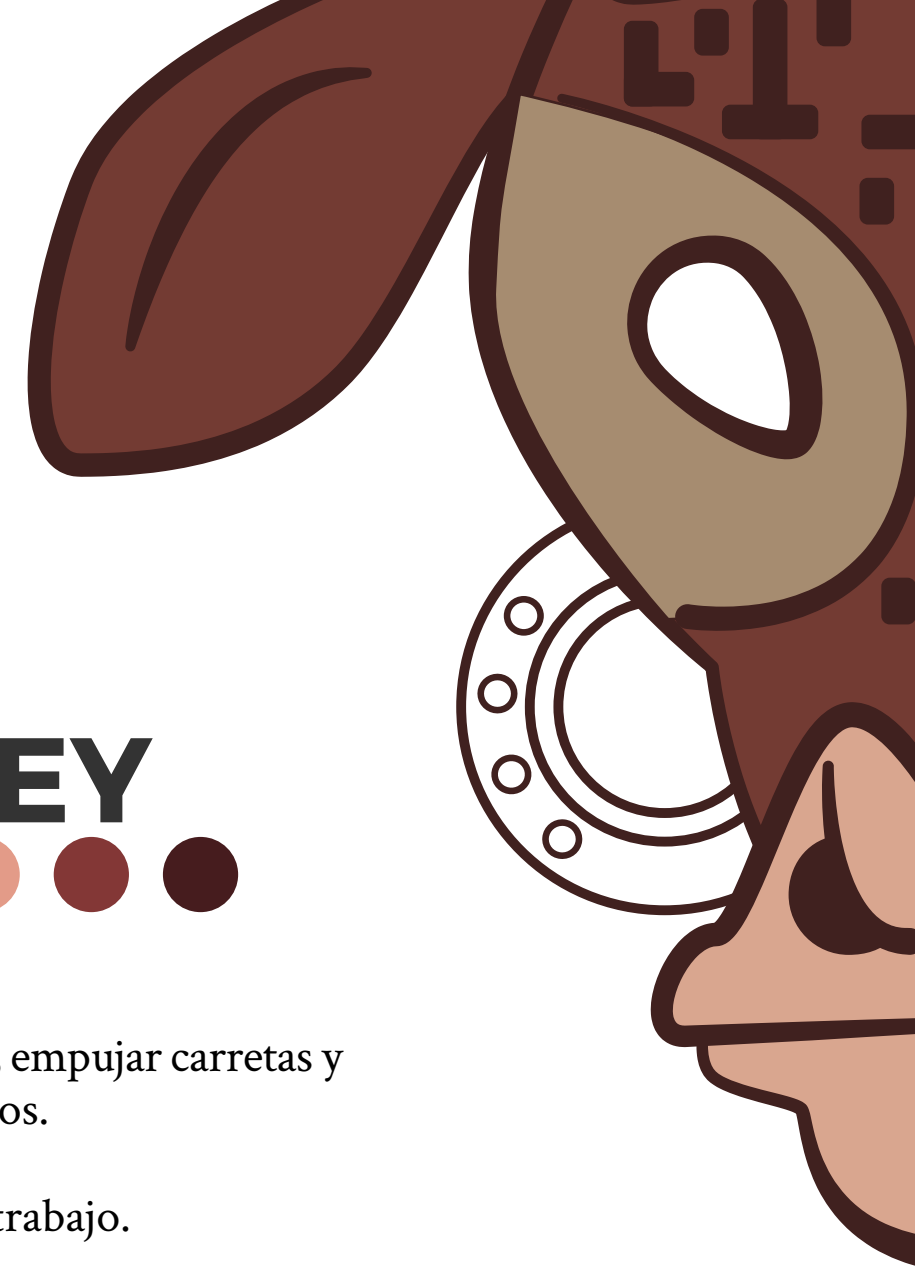
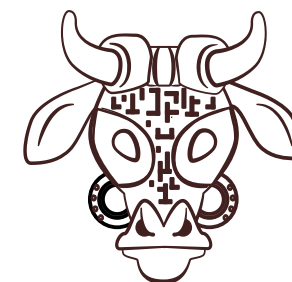
-Interacciones: mueve objetos de su camino mientras sigue al usuario; se le puede alimentar dándole un poco de pasto.

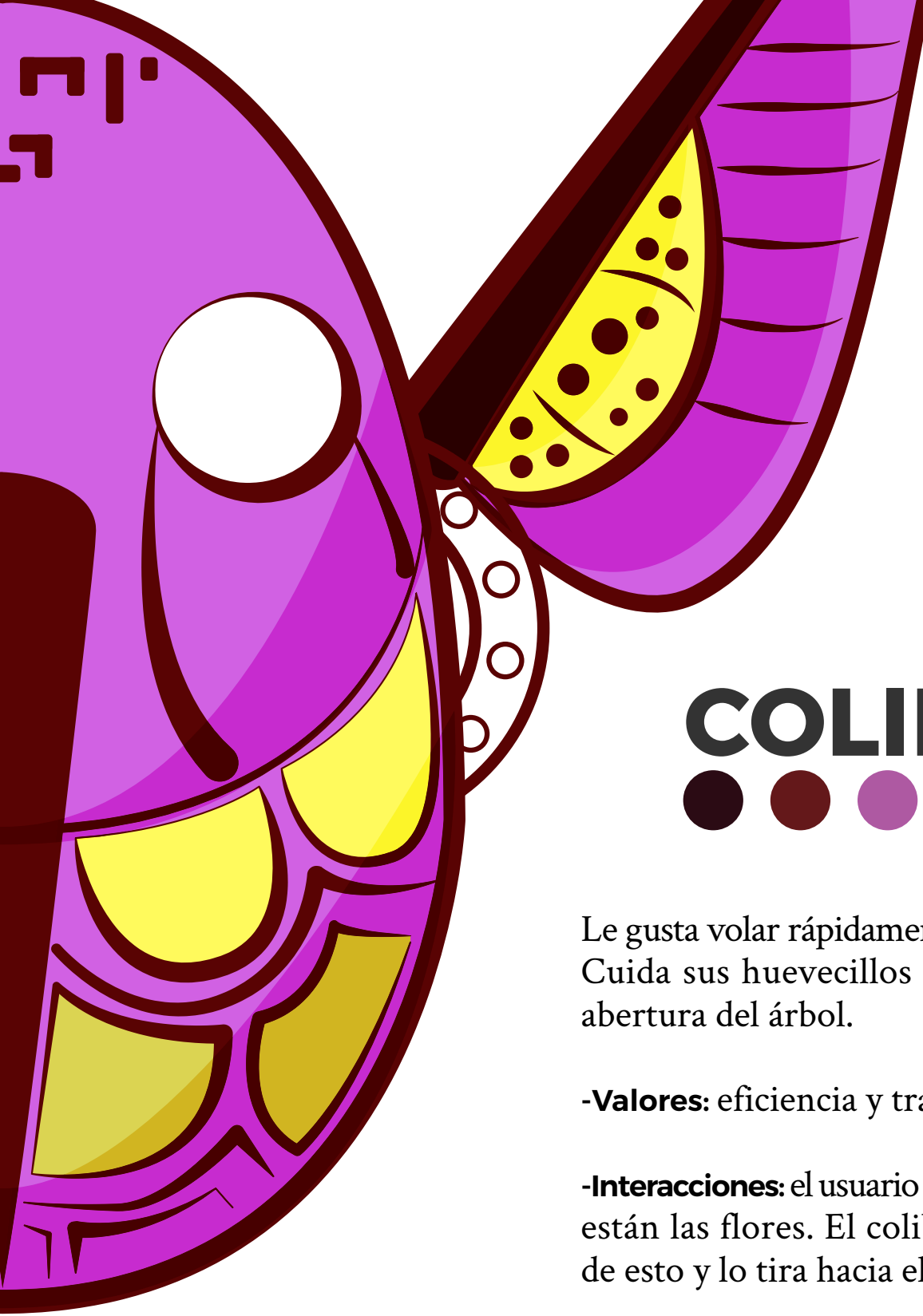
-Sentidos que estimula:

Audición: 4/5

Visión: 5/5

Tacto: 1/5





COLIBRÍ

Le gusta volar rápidamente por el entorno. Cuida sus huevecillos y duerme en una abertura del árbol.

-Valores: eficiencia y trabajo.

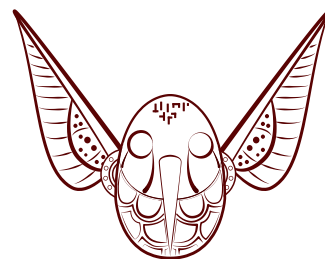
-Interacciones: el usuario lo guía hasta donde están las flores. El colibrí toma el polen de esto y lo tira hacia el interactor.

-Sentidos que estimula:

Audición: 5/5

Visión: 4/5

Tacto: 2/5



QUETZAL



Le gusta esconderse.

-Valores: grandeza.

-Interacciones: vuela siguiendo al interactor y al tocarlo muestra sus alas.

-Sentidos que estimula:

Audición: 4/5

Visión: 5/5

Tacto: 2/5



TORTUGA



Le gusta meterse en su caparazón mientras le salen burbujas. Flota por el entorno tranquilamente y realiza pequeños trucos sobre el escenario.

-Valores: paciencia.

-Interacciones: deja una estela cuando hace figuras. Cuando el usuario toca la estela, desencadena un evento.

-Sentidos que estimula:

Audición: 2/5

Visión: 5/5

Tacto: 5/5



MARTILLA



Le gusta jugar en las ramas de los árboles balanceándose entre ellos. Sale de entre los matorrales mirando con curiosidad.

-Valores: curiosidad y ternura.

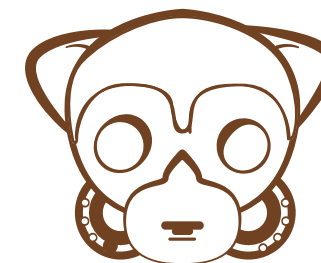
-Interacciones: el usuario la acaricia hasta que se duerme. Tira fruta.

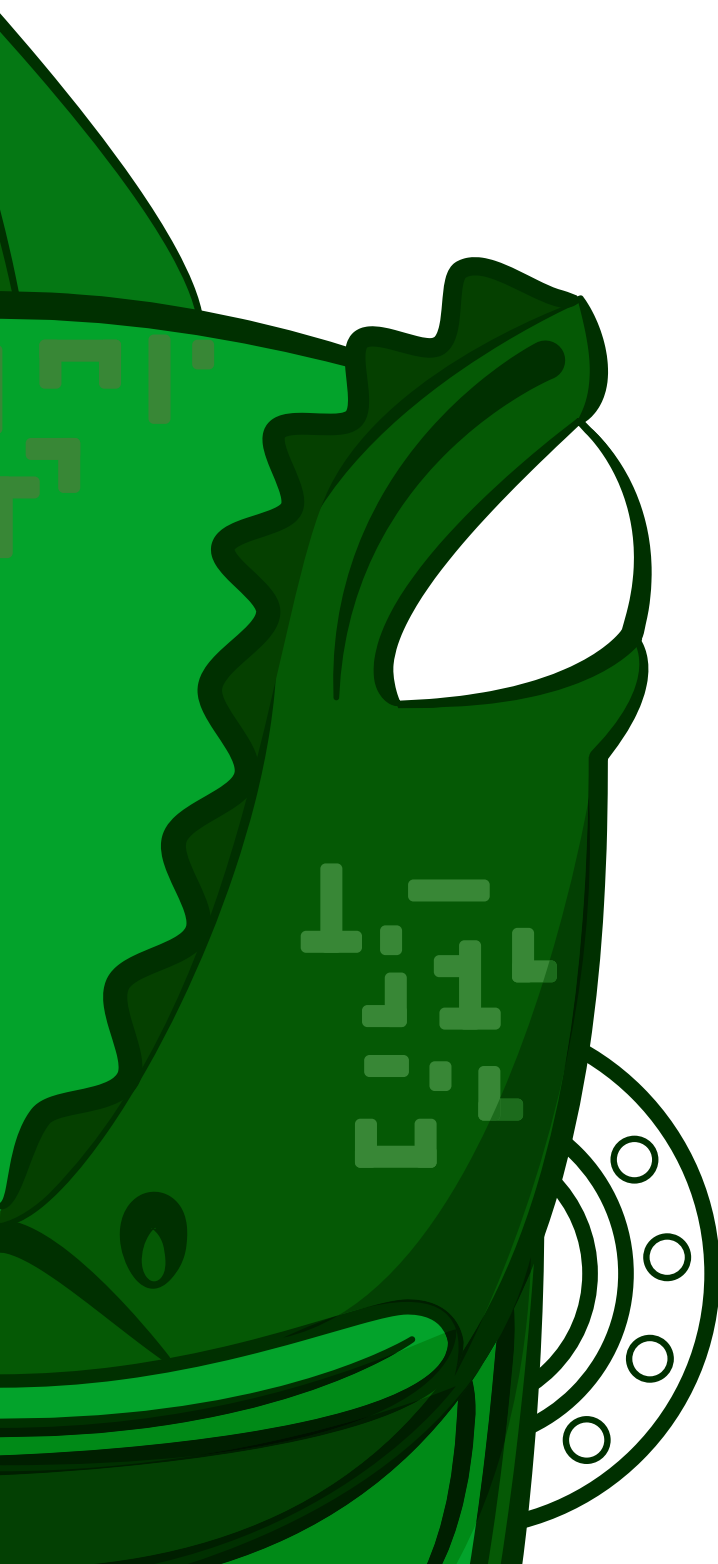
-Sentidos que estimula:

Audición: 2/5

Visión: 4/5

Tacto: 5/5





IGUANA



Le gusta caminar por las ramas de los árboles calmadamente, le gusta comer y cambiar de color.

-Valores: tranquilidad.

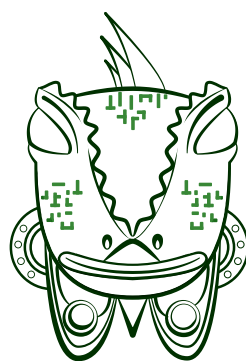
-Interacciones: el usuario puede darle de comer al tocar la pantalla. Al tocarla empieza a correr de un lado a otro.

-Sentidos que estimula:

Audición: 3/5

Visión: 4/5

Tacto: 5/5



APLICACIÓN DE LA NARRATIVA

El Árbol de la Creación es una experiencia no lineal y contemplativa. Las interacciones son simples y cortas de aproximadamente un minuto, de esta manera pueden interactuar alrededor de 7 personas al mismo tiempo.

Al entrar en el lugar, se ve un pasillo largo, donde la pared izquierda lleva un video-wall que presenta todas las animaciones, interacciones y diferentes escenarios de la experiencia. La pared opuesta, se compone por una ilustración complementaria (la continuación del bosque), la cual se puede desarrollar con pintura, graffiti, adhesivo u otro medio, dependiendo de la conveniencia recursiva.

SONIDO

Efectos de sonido

Para generar la sensación de encontrarse en un bosque, se reproducen sonidos de la naturaleza tales como: cantar de los pájaros, chirridos de grillos, zumbidos de abejas, soplar del viento, entre otros.

Además, se usaron efectos tomados de un banco de sonidos propiedad de la Warner Brothers. En caso de aplicarse el proyecto se deberá comprar la licencia o hacer los procesos necesarios para obtenerla. El siguiente es el enlace de descarga de dicho banco de sonidos: <https://www.sound-ideas.com/Product/411/warner-bros-sound-effects-library/>

Música

La música de la experiencia es en su mayoría de percusión, usando principalmente los tambores. La emocionalidad se brinda con la intensidad de la música, la cual puede variar según la experiencia: más rápida o más lenta, más fuerte o más suave.

La música usada en la experiencia se tomó del sitio web <https://www.jamendo.com/>, en caso de aplicarse la experiencia, se debe hacer el proceso necesario para adquirir la licencia de uso.

APLICACIONES Y USOS

El siguiente manual es una guía para todos quienes usen, promuevan e implementen el logo de la experiencia EL ÁRBOL DE LA CREACIÓN.



APLICACIONES SOBRE FONDOS ●



NEGATIVO
BLANCO Y NEGRO



CRÉDITOS

Concepción del Proyecto del Tunel interactivo Museo de los Niños Costa Rica:

Estudiantes Ingenieria en Diseño de Entreteniminto Digital:

Andrea González
Jose F. García
Laura Martínez
Luis Miguel Palacio

Estudiantes Diseño Gráfico

Alejandro Cortés
Andrea Orozco
Annie Cuervo
Daniela Sierra
Danilo Villegas
Edwin Zapata
Felipe Mesa
Julián Gómez
Luis F. Lotero
Natalia Saldarriaga
Santiago Escobar
Tatiana Peña

Docentes

Andrés Felipe Suaza
Antonio Escamilla
Jaime Andrés Betancur
José Gómez
Juan David Camacho
Sebastian Uribe

Conceptualización y narrativa

Andrea Orozco
Danilo Villegas
Jose F. García
Tatiana Peña

Guión y traier

Annie Cuervo
Tatiana Peña

Ilustraciones

Annie Cuervo
Danilo Villegas
Edwin Zapata
Felipe Mesa.
Luis F. Lotero
Tatiana Peña

Animación

Andrea Orozco
Annie Cuervo
Danilo Villegas
Julian Gómez
Natalia Saldarriaga
Tatiana Peña

Diseño de Interacción:

Andrea González
Jose F. García
Laura Martínez
Luis Miguel Palacio

Publicación Impresa y Motion Graphics

Andrea Orozco
Danilo Villegas

