

La cruz del tiempo: narrativa transmedia sobre el calendario solar andino

Gustavo Guayasamín Crespo

Investigador y cineasta
Universidad Nacional Autónoma de México
guayasamin.g@hotmail.com

Mateo Guayasamín Mogrovejo

Docente de Literatura
Universidad Técnica Particular de Loja
mnguasamin@utpl.edu.ec

Laura Ramírez Ruiz

Documentalista, artista visual y productora
Universidad Autónoma de Querétaro, México
lajulia8313@gmail.com

Este proyecto nació de la investigación, la recolección sesuda de datos, la paciencia del astrónomo y el interés por desempolvar y reencontrarnos con la sabiduría fundamental de la milenaria identidad ecuatoriana: nuestra propia forma de medir el tiempo. Es una investigación que explica, a través de la observación y la evidencia etnográfica, que los antiguos habitantes del Ecuador conocieron el movimiento anual del Sol y lograron determinar los equinoccios y los solsticios. El instrumento para medir el tiempo fue una columna vertical que, en los días de equinoccio al mediodía, no proyectaba ninguna sombra.

Para nuestros antepasados, el 20 de marzo al mediodía empieza un nuevo ciclo de tiempo, es cuando la columna no proyecta ninguna sombra y la tierra está apta para la cosecha. A partir de ese día, en el calendario

andino, la sombra crece poco a poco hasta llegar a su alcance máximo 21 de junio, el día del solsticio. Luego empieza a retroceder hasta el 22 de septiembre y se vuelve a alargar hasta el 21 de diciembre. Si, a lo largo del año, marcamos todas las sombras del mediodía, se forma la cruz del tiempo o la chacana, que es un símbolo orientador, unificador y organizador. Las principales fiestas tradicionales indígenas continúan festejándose alrededor de estas fechas.

Con esta observación los habitantes prehispánicos se dieron cuenta de la existencia de equinoccios, solsticios, direcciones cardinales, a contar el año de 365 días y los años bisiestos, determinar las cuatro estaciones, organizar el tiempo de siembras y cosechas y a determinar que Quito es la mitad del mundo mucho antes de la llegada de la misión geodésica francesa en 1736.

Según cronistas e historiadores como Garcilaso de la Vega, Guamán Poma de Ayala, Antonio de Ulloa o Juan de Velasco, nuestros antepasados comenzaban el año el 20 de marzo al mediodía, cuando se produce el equinoccio, en una ceremonia denominada como *Mushuc Nina* (Fuego nuevo, cuando la columna no proyecta ninguna sombra). Por ese motivo, el nombre ancestral de nuestra capital es *Kih* (sol) *Toh* (recto).¹

Con los siglos y los procesos de la conquista y de globalización, esta práctica fue mantenida en el aislamiento, los templos fueron destruidos, había desconocimiento de su existencia a excepción de las piezas arqueológicas que lograron conservar un símbolo sagrado: la chacana (Fig. 1 y 2). Además, las principales festividades indígenas y sus símbolos como la máscara del Diablo o Aya Uma (Fig.3) resistieron y guardaron información importantísima que permitió reconstruir la forma como medían el tiempo nuestros antepasados.

¹ Manuel Moreno Mora. *Diccionario etimológico y comparado del Kichua del Ecuador*. Tomo II (Cuenca: Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo del Azuay, 1955-1967): 48.



Figura 1: Pendiente circular con Cruz Cuadrada circular. Cultura Pasto 800 a 1300 d.C.

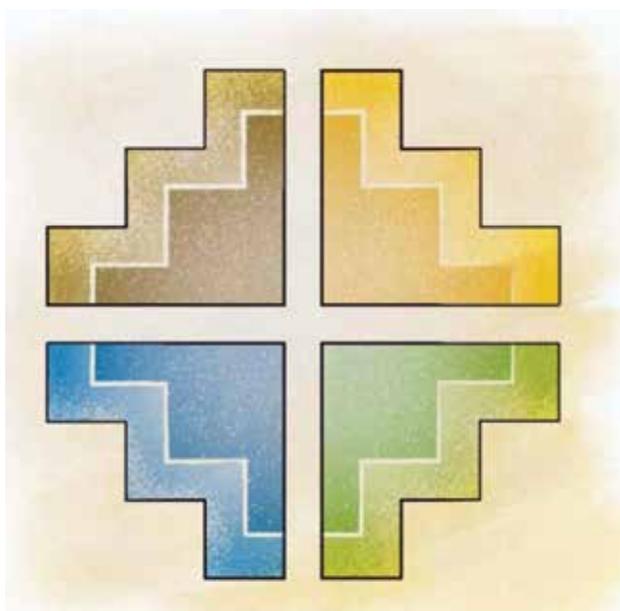


Figura 2: Chacana elaborada para el proyecto "La cruz del tiempo"

De la investigación al video-juego

Ahora bien, para aprender sobre la medición del tiempo y sobre la observación del movimiento solar a través de una columna, se precisaba trasladar este conocimiento a una estética digital en la que no solamente se explicara el funcionamiento del calendario, sino también que guardara los diversos símbolos creados por los pueblos andinos.

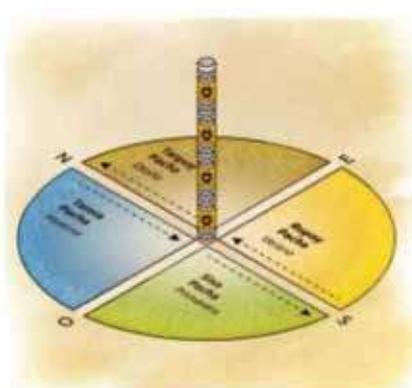
Utilizamos el software Unity para la adaptación de la investigación en un libro-juego interactivo diseñado con una serie de elementos que varían entre textos, audios y personajes, así como escenarios en 3D que, a manera de videojuego, van guiando al usuario en su descubrimiento del funcionamiento del calendario solar andino.

Este proyecto buscó rescatar los saberes ancestrales de los pueblos indígenas del Ecuador y requirió la participación de un grupo interdisciplinario para hacer una fusión de la información ancestral con el uso de la tecnología y la lógica de un videojuego que mostrara las estéticas visuales de la cosmovisión indígena del Ecuador.

Para el desarrollo de este proyecto tuvimos que interpretar una narrativa más literaria y científica, traducimos los textos a un lenguaje que requería el proyecto, algo que en la creación de videojuegos se denomina 'gamificación', lo que significa traducir una serie de contenidos en una especie de estructura que pueda ser jugada por el usuario que accede a la plataforma.

El juego se divide en cuatro secciones, cada una representa una estación del calendario solar quiteño. Dentro de cada estación encontramos una sección que nos lleva a una prueba; cada una de las secciones contiene una serie de retos que nos ayudan a comprender mejor la teoría solar andina. En la plataforma incluimos animaciones que explican la medición del tiempo de nuestros antepasados.

Decidimos que la teoría fuera explicada de esta forma en la búsqueda de una narrativa más pedagógica que nos permitiera comprender, de una forma más entretenida, años de síntesis bibliográfica.



Para la construcción del libro interactivo utilizamos Unity.



En el libro interactivo diseñamos una serie de elementos que varían entre textos, audios y personajes, así como escenarios en 3D. Este material está todavía en construcción, y tiene el objetivo de crear un proyecto diseñado para un público joven; es por ello que hemos optado por una estética e interactividad que ofrece ser un canal pedagógico para los públicos infantiles que se encuentran más relacionados con la tecnología como entretenimiento.

Con esto hemos querido recuperar, reconstruir, difundir el conocimiento ancestral y explicar el calendario solar que le otorga a Quito y al Ecuador memoria histórica y elementos claves de su identidad y cosmovisión astronómica.

Nuestro proyecto está inspirado en las narrativas transmedia o multiplataforma, aquellas que utilizan diversos soportes, ya sean tecnológicos o físicos, para expandir un discurso. Este videojuego solo es un brazo narrativo de una serie de productos que incluyen diversas estrategias para explicar una historia. Dichas narrativas son un reflejo de nuestra época donde las historias se vuelven productos híbridos, los límites entre lo físico y lo virtual cada vez son más invisibles y, por eso, emplear estas estrategias se vuelve fundamental en los espacios educativos.

Funcionamiento del videojuego

Cuando entramos a la plataforma² nos encontramos con una explicación de movimiento de rotación y traslación del sistema solar. Posteriormente entramos en un escenario que simula el espacio físico de Catequilla (sitio sagrado ubicado en la Mitad del Mundo) y dentro de este una voz en *off* que nos indica la dirección de la chacana. Ahí encontramos el primer reto que simula una columna fragmentada. Una vez armada, la columna nos lleva a un cuestionario que nos interroga sobre una información proporcionada por una crónica del Inca Garcilaso de la Vega. Al terminar el primer reto el videojuego regresamos al escenario principal donde continuamos a la siguiente estación. Las estaciones que contienen retos son las siguientes: Sisa Pacha, Tarpuy Pacha, Rupa y Pacha y Tamia Pacha.

El uso de la tecnología aplicada a los saberes ancestrales puede ser visto como problemático e irrespetuoso, más si no es consultado o socializado con la comunidad portadora de este conocimiento. También corremos el riesgo de caer en el folklorismo o de simplificar nuestros símbolos sagrados por tratar de llevarlos a espacios extraños (como el terreno digital),

² Enlaces para ver y descargar el juego: Página web: <https://www.lacruzdel tiempo.com/>.
Redes sociales: <https://www.facebook.com/Lacruzdel tiempo/> y <https://www.instagram.com/lacruzdel tiempo/?hl=es-la>.

a una información que conjuga naturaleza, sacralidad, identidad y cultura aborígen.

Nos dejamos llevar por el potencial educativo y por la necesidad de continuar con una investigación que permanece todavía reservada en archivos o para las personas con cierta curiosidad en el tema. Ahora, nos corresponde trasladarlo, difundirlo, explicarlo y darlo a conocer, porque se trata de un conocimiento que nos da sentido de comunidad y revoluciona la concepción del tiempo lineal al que nos hemos acostumbrado. En los tiempos que corren es fundamental reflexionar y replantear el sentido de esas ideas.

Referencias

- Acosta, José de. *Historia Natural y Moral de las Indias*. México: Fondo de Cultura Económica, 1962.
- Díaz del Castillo, Bernal. *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España*. Madrid: historia 16, 1984.
- González Suárez, Federico. *Historia General de la República del Ecuador*. Quito: Casa de la Cultura Ecuatoriana, 1969.
- Guamán Poma de Ayala, Felipe. *Nueva Crónica y Buen Gobierno*. México: Siglo XXI editores, 1980.
- Haro Alvear, Silvio Luis. *Mitos y cultos del Reino de Quito*. Quito: Editora Nacional, 1980.
- Moreno Mora, Manuel. *Diccionario etimológico y comparado del Kichua del Ecuador Tomo II*. Cuenca: Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo del Azuay, 1955-1967.
- Ulloa, Antonio de. *Relación Histórica del Viage a la América Meridional*. Madrid: Antonio Marín, 1748.
- Vega, Inca Garcilaso de la. *Comentarios Reales de los Incas*. Lima: Fondo de Cultura Económica, 1991.

Velasco, Juan de. *Historia del Reino de Quito (Historia antigua)*. Quito: Corporación de Estudios y Publicaciones, Fondo de Cultura, 1989.