

## **Razas Q'ii Tikal**

### **Cultura Chimalli (Ciborg)**

La cultura chimalli es considerada un tabú en la cultura global. La búsqueda de la perfección del ser a través de medios mecánicos es un sacrilegio; va en contra de la fundamentación divina en la virtualidad. Su estética —modificaciones corporales como referencia visual— es considerada un anatema a la pulcritud y perfección de la divinidad.

Los chimalli buscan la perfección del ser, reconociendo su impureza e interviniéndolo en busca de no solo alterar su ser y sus funciones sino también su propio funcionamiento junto con su entorno.

Algunos de ellos lo consideran como un acto de rebeldía y liberación del status quo, la estética, la divinidad junto con la virtualidad, y el poder sobre ellos, principalmente entre blancos y mestizos.

La perfección del ser chimalli libera al ser humano de todos sus limitantes biológicas y libera su mente de la jaula de la corporeidad, acercándolo a la naturaleza con la ayuda de lo mecánico, cambiando la forma y función de partes del cuerpo gradualmente hasta parecer más una bestia mecánica que un ser humano.

El ideal de la cultura chimalli es crear un entorno en que los seres humanos se libren de sus limitaciones corporales, encarnando todos con medios mecánicos la perfección de su ser zoomórfico, liberándolos de imperfecciones físicas, género, raza, discapacidades y permitiéndoles influir en sus cuerpos y entornos.

Relaciones: Los TechnoNahuales, al ser la cúspide de la cultura chimalli en la sociedad, son mal vistos por casi la totalidad de la población. Su mera existencia es negada por dirigentes, denigrada como una abominación de Quetzalcóatl por chamanes digitales, y cazados por altas alcurnias y chatarreros.

Apariencia: Los TechnoNahuales, mediante sus prótesis, imitan consciente o inconscientemente la apariencia y funcionalidad animal. Son iluminados o atormentados por visiones de sus nahuales: águilas, jaguares, serpientes, búhos, monos, pumas... Lentamente adoptan sus funciones dentro de sus cuerpos mediante prótesis que a su vez imitan su apariencia, nunca ocultando la naturaleza mecánica de sus partes mientras se oculta cada vez más el aspecto y comportamiento humano.

Comportamiento: El comportamiento de los Tecno Nahuales varía significativamente según la forma animal que adoptan. Todos son inundados por visiones de Quetzalcóatl descendiendo de su divinidad a mezclar su sangre con lo que les queda de humanidad. Todos descienden de las ciudades a espacios remotos donde cada uno cumple el papel de un organismo en un ecosistema cambiante, depredándose, parasitándose mientras incorporan desechos mecánicos y electrónicos de la ciudad constantemente a sus cuerpos. Crean perímetros, en ocasiones de inabarcables extensiones, donde la presencia humana no es tolerada por ninguno de sus habitantes.

Proceso de transformación: En algún punto entre la incorporación de piezas mecánicas al cuerpo de los chimalli, especialmente cuando requieren de varios implantes craneales para controlar sus funciones motrices, su comportamiento empieza a verse alterado. Muchos de ellos perciben esta alteración como una revelación de Quetzalcóatl, una revelación del verdadero dios con ellos. A su psique se infiltra profundamente del pecado original binario, alterando su cognición, extendiéndola y amplificando su comportamiento como máquina de emociones. Esta alteración facilita el uso de herramientas externas y trabajo colaborativo como medios de cognición, mientras son incapaces de desligarse de su lógica binaria e incompatibilidad con la psique humana, alterando su percepción de sí mismo y del entorno, llevando gradualmente a una necesidad compulsiva de mecanizarse mientras se adopta un papel bestial en un nuevo entorno alejado de la sociedad estrictamente humana.

### **Techno nahuales**

Pocas personas salen de las amalgamas de antiguas ciudades (cētlāltikpak) que ahora llaman tlāltikpaks (megalópolis), por lo que no queda clara si la categorización de los Techno nahuales se basa en la observación o en la especulación movida por el miedo. Pero quienes hacen sus vidas más expuestas a las interacciones con ellos los catalogan en tres grandes grupos según su comportamiento:

**Kibales:** Los especímenes más grandes suelen ser también los que se ven más antiguos, amalgamas de tecnologías antiguas, con un aspecto más irreconociblemente humanoide o bestial. Se comportan erráticamente, son hostiles con cualquier cosa alrededor de sus territorios, suelen tratar de cegar cualquier cosa que se mueva a su alrededor con luces estroboscópicas y parecen operar a base de aceites inflamables y combustibles fósiles que derraman a su paso, y suelen ignifugar a su alrededor.

**Ikales:** A los especímenes noctámbulos se les conoce comúnmente como Ikales. Suelen ser aparentemente más inteligentes en sus tácticas, sumado al hecho de que demuestran atacar con un objetivo específico, normalmente herir a una persona en particular, destruir o robar algo. Luego de lograr estos objetivos, suelen marcharse. Son fácilmente reconocibles por los restos de estructuras y personas abandonadas irreconocibles.

**Pukujes:** Los Pukujes son pequeños y ágiles tecno nahuales que solo se ven cuando hay bebés o mujeres en gestación cerca. Roban a los recién nacidos y, en algunos casos, cuando una mujer cerca del término de su gestación pasa suficiente tiempo en sus territorios, es atacada, cercenada y abandonada sin su cría en el vientre. Estos tecno nahuales recolectan estos fetos y bebés para emplearlos como bio generadores en centrales eléctricas. Esto no es de conocimiento común.

### **Hombres pez**

De los hombres pez creados por quetzicuatl, que sufrieron la inundación provocada por la tristeza de Chalchitlicue que según el mito se convirtieron en los peces del océano, se asocia la existencia de esta sociedad costera habitante de calas. Este pueblo está estrechamente relacionado con la deidad Tlaloc, habitan tlalocan, esta ciudad se centró en el desarrollo de mecanismos hidráulicos y grandes tejidos eléctricos

Pocas personas salen de las amalgamas de antiguas ciudades (cētlāltikpak) que ahora llaman tlāltikpaks (megalópolis), por lo que no queda clara si la categorización de los Tecno nahuales se basa en la observación o en la especulación movida por el miedo. Pero quienes hacen sus vidas más expuestos a las interacciones con ellos los catalogan en tres grandes grupos según su comportamiento:

**Kibales:** Los especímenes más grandes suelen ser también los que se ven más antiguos, amalgamas de tecnologías antiguas, con un aspecto más irreconociblemente humanoide o bestial. Se comportan erráticamente, son hostiles con cualquier cosa alrededor de sus territorios, suelen tratar de cegar cualquier cosa que se mueva a su alrededor con luces estroboscópicas y parecen operar a base de aceites inflamables y combustibles fósiles que derraman a su paso, y suelen ignifugar a su alrededor.

**Ikales:** A los especímenes noctámbulos se les conoce comúnmente como Ikales. Suelen ser aparentemente más inteligentes en sus tácticas, sumado al hecho de que demuestran atacar con un objetivo específico, normalmente herir a una persona en particular, destruir o

robar algo. Luego de lograr estos objetivos, suelen marcharse. Son fácilmente reconocibles por los restos de estructuras y personas abandonadas irreconocibles.

**Pukujes:** Los Pukujes son pequeños y ágiles tecno nahuales que solo se ven cuando hay bebés o mujeres en gestación cerca. Roban a los recién nacidos y, en algunos casos, cuando una mujer cerca del término de su gestación pasa suficiente tiempo en sus territorios, es atacada, cercenada y abandonada sin su cría en el vientre. Estos tecno nahuales recolectan estos fetos y bebés para emplearlos como bio generadores en centrales eléctricas. Esto no es de conocimiento común.

De los hombres pez creados por quetzicuatl, que sufrieron la inundación provocada por la tristeza de Chalchitlicue que según el mito se convirtieron en los peces del océano, se asocia la existencia de esta sociedad costera habitante de calas. Este pueblo está estrechamente relacionado con la deidad Tlaloc, habitan tlalocan, esta ciudad se centra en el desarrollo de mecanismos hidráulicos y grandes tejidos eléctricos

El proyecto se ocupa de explorar las potencialidades dialógicas y sistémicas del diseño como articulador de disciplinas en la realización de contenidos dramatúrgicos, específicamente en el contexto multimodal e interdisciplinar de la interacción cuerpo-espacio-tiempo virtual que sucede en las plataformas basadas en la tecnología de captura de movimiento y animación tridimensional.

Se presenta como una propuesta de diálogo, análisis y creación interdisciplinar que aborda los retos y complejidades del diseño de personajes virtuales por medio de la captura de movimiento en nuestro contexto, dado que, entre otros aspectos relevantes, es un campo de reciente abordaje en Colombia y se desconocen en gran medida las estrategias y metodologías que sean más pertinentes y adecuadas para lograr obtener un producto artístico de alta calidad y cuyo nivel y apropiación de los requerimientos técnicos, tecnológicos y humanos así como las lógicas de producción, le permitan ser competitivo en términos de las industrias culturales, más siendo abordado desde la Investigación-Creación. Surge la idea de integrar saberes de las asignaturas de: del programa de Diseño Interactivo de la Escuela de Artes y Humanidades de la Universidad EAFIT. Teniendo como resultado la idea de generar un cosplay que permitiera la correlación entre equipos de estudiantes y procesos.

Se buscaron varios elementos que permitieran construir una narrativa y se empiezan a fusionar conceptos, en este caso la idea de lo precolombino con lo ciberpunk. De ese primer esfuerzo, emerge el personaje Ruway, que en una traducción derivada del Quechua significa “Hacer una cosa por medios mecánicos” o “Hacer algo material”. Hicimos procesos de prototipado, pruebas de concepto, experimentación técnica y desarrollo. Rediseños bajo modelos y construcción de ambientes digitales así como del gemelo digital.

En el proceso de desarrollo se consolida la necesidad de un contexto más amplio para el personaje, que no solo le diera asidero en un universo, sino que permitiera empezar a desarrollarlo, darle sentido y una motivación, que además pudiera ser el punto de partida de múltiples exploraciones de I+D con posibles salidas directas al mercado comercial.

Bajo esta premisa se crea q'ij Tikal, nombre derivado de un dialecto Quiché y que aglutina todos los conceptos ya estructurados desde el personaje, pero en esta ocasión con mayor envergadura y posibilidades en un universo lleno de desafíos.

#### Rider técnico

Espacio de 4x3 metros más 2,20 metros de altura. Un televisor con conexión hdmi y sonido. Gafas oculus con conexión a web para acceso a spatial. Acceso a energía eléctrica para conectar y cargar baterías para los dispositivos del traje cosplay. Conexión a internet.

#### Autores

Jesús Alejandro Guzmán-Ramírez Universidad EAFIT, Doctor en Diseño y Creación, ha trabajado como diseñador profesional para diferentes empresas a nivel nacional e internacional, así mismo ha sido docente de diversas instituciones educativas de educación superior en los niveles de pregrado y Maestría. Ha publicado artículos sobre realidad aumentada, videojuegos y procesos de desarrollo animado. Ilustrador, rigger, animador e investigador con ponencias en eventos nacionales e internacionales. En el momento es par académico del CNA Colombia, director de animación y evaluador de proyectos, textos científicos y productos de investigación en diferentes universidades del país. Líder del grupo de investigación Estudios de la Imagen (Categoría B de Minciencias de la Universidad Jorge Tadeo Lozano) entre los años 2015-2019, investigador asociado de Minciencias.

Edwin Mauricio Hincapié-Montoya Universidad EAFIT, Doctor en Ciencias de Ingeniería con 23 años de experiencia en academia e investigación, actualmente se desempeña como profesor asociado del área de creación de la Escuela de Artes y Humanidades de la Universidad EAFIT. Reconocido como Investigador Senior por MinCiencias, se destaca en la coordinación de proyectos y gestión de recursos para investigaciones con resultados gubernamentales reconocidos. Ha ejercido como vicerrector de investigación, docente en ingeniería y director de OTRI, gestionando fondos internacionales y nacionales, incluyendo el programa FP7 de la UE. Experto líder en equipos de transmedia, especializado en comunicación y creación de narrativas en entornos de realidad virtual y aumentada. Con experiencia en todas las fases del TRL, desde la conceptualización hasta la comercialización, ha contribuido a la obtención de 5 patentes y desarrollado 5 adicionales. Nombre: Tatiana Sierra Hoyos. Universidad EAFIT Comunicador social egresado de la Pontificia Universidad Javeriana de Cali. Actualmente cursando una maestría en Comunicación Transmedia en la Universidad EAFIT de Medellín, enfocada en el desarrollo de un proyecto transmedia.

Christian Díaz León Universidad EAFIT Ingeniero Biomédico de Universidad EIA- Universidad CES, Magister en Informática de la Universidad EAFIT y Doctor en Ingeniería de la misma institución universitaria. Programador y desarrollador de aplicaciones. Ganador del premio "Innovadores Menores de 35 Colombia 2016" y del concurso de innovación "Antioquia piensa en Grande" del año 2016.

Carlos Mario Correa Torres. Universidad EAFIT. Ingeniero de Control de la Universidad Nacional, Magister en Ingeniería Eléctrica de la Pontificia Universidad Católica de Rio de Janeiro, Brasil, con más de 14 años de experiencia en el desarrollo de sistemas electrónicos, hardware y Software para sistemas de Control, Internet de las Cosas, Inteligencia Artificial y sistemas ciberfísicos.

David Andrés García Céspedes Universidad Eafit. Estudiante de octavo semestre de Diseño Interactivo en la Universidad EAFIT, con habilidades destacadas en la enseñanza de batería

y un fuerte interés en el diseño sonoro y la producción musical. Familiarizado con una variedad de herramientas de diseño y edición digital,

Nombre: Amir flores rojas . niversidad EAFIT. diseñador interactivo de la Universidad EAFIT con un diplomado en arte de datos, con énfasis en UX. Tiene dos años de experiencia como auxiliar de investigación en procesos de investigación y creación, donde explora cómo la tecnología se integra en estos procesos. Su enfoque profesional se centra en la implementación de tecnologías innovadoras para mejorar la interacción y la experiencia del usuario en entornos físicos y digitales

Nicolas Gonzalez Uribe Universidad EAFIT, estudiante de diseño interactivo, ha trabajado como escritor, game designer y desarrollador para varias empresas nacionales.

Coordinador de semilleros de investigación y ponente en eventos nacionales.

-

#### Participantes del proyecto

Jesús Alejandro Guzmán-Ramírez - Investigador principal, director general y de arte

Edwin Mauricio Hincapié-Montoya – Coinvestigador

Tatiana Sierra Hoyos – Asistente de investigación, Becaría Maestría en Comunicación Transmedia. Estrategia transmedia y coordinación logística

Christian Díaz León – Coinvestigador, desarrollo de plataformas AR y VR

Carlos Correa – Coinvestigador, desarrollo de interfaces multimodales

Amir Flórez Rojas – Auxiliar de Investigación, desarrollo de piezas en IA y modelado, desarrollo interactivo y AR. Desarrollo narrativo

David Andrés García Céspedes – Diseño Sonoro Apoyo logístico

Nicolas González Uribe – Desarrollo narrativo y apoyo logístico

Juan Diego Jiménez – Desarrollo web y apoyo logístico

Adrián Pino – Diseño de vestuario y desarrollo de personaje cosplay

Daniela Carvajal – Impresión 3D

Maritza Alejandra Pérez – Registro Audiovisual, apoyo logístico

Manuela Rendón Uribe – soporte y gestión de redes

Andrés Osorio Zapata – Análisis de datos y apoyo logístico

Gabriel José Herazo Payares - Gestión de redes y apoyo logístico

Sebastián Castro Álzate – Apoyo en diseño web

Daniela Leal Ledesma – Apoyo comunicacional