



Oí Marimbí, un videojuego como puente intergeneracional para el diálogo de saberes en la música tradicional del Pacífico colombiano

Problemática

Como consecuencia de la declaratoria de la marimba de chonta y los cantos tradicionales como patrimonio de la humanidad en el año 2010, por parte de la Unesco; comunidades y gobiernos departamentales y locales, crearon el Plan Especial de Salvaguardia (PES), encargado de promover las practica tradicionales en diversos ámbitos como: la formación, la circulación de grupos artísticos, la producción y la elaboración de políticas públicas. De igual forma, el PES promueve la elaboración de metodologías y estrategias de aula para la difusión de las prácticas de las músicas de marimba y cantos tradicionales en la comunidad infantil y juvenil. Este objetivo llevó a que universidades de la región a involucrarse en el desarrollo de ejercicios de investigación, que regresen a las comunidades herramientas para contribuir a dinamizar la práctica cultural. Desde sus experiencias previas, los investigadores de Oí Marimbí detectaron diferentes situaciones que evidenciaban un distanciamiento entre los conocimientos ancestrales de los músicos y cultores y las nuevas generaciones, tales como: la presencia invasiva de los medios de comunicación, las migraciones de la población hacia las ciudades, la modernización de las manifestaciones tradicionales en los escenarios emergente para las músicas de marimba, la prevalencia de prácticas educativas que no valoran los saberes tradicionales, la dificultad para que los jóvenes se acerquen a los sabedores tradicionales y los altos costos de los instrumentos autóctonos, entre otros aspectos.

Investigador principal

Jorge Alberto Vega Rivera
jorgevega@unicauca.edu.com

Coinvestigador

Héctor Javier Tascón Hernández
Ángela María Revelo Castro

Entidades participantes

Ver al final de la ficha.

Objetivos

La propuesta busca rescatar los sonidos, voces e historias ancestrales liderados por la marimba de chonta, a través de nuevas experiencias que permitan mantener vivo este conglomerado de tradiciones, el cual ya cuenta con un amplio desarrollo sonoro y con el reconocimiento mundial para su salvaguarda. Esto nos llevó a construir una interfaz digital que familiarice a los niños y niñas de la región, con los instrumentos tradicionales del Pacífico, mediante el método pedagógico "Oí".

Características del producto plástico-sensorial

El videojuego Oí Marimbí es un juego de plataforma de aventura y exploración, donde acompañamos a Marimbí, un niño que desea convertirse en un gran marimbero, y que con escasos de ocho años se adentra en la selva del Pacífico sur colombiano en busca de un maestro que le enseñe los secretos de la marimba de chonta. La aventura se presenta en tres niveles de juego: El río Saija donde el jugador debe esquivar obstáculos y recoger chontaduros, el Estero donde el jugador explora el territorio del manglar y la casa del maestro Silvino, donde Marimbí debe aprender las lecciones del maestro, para tocar el ritmo déle duro en las tablillas de la marimba.

El trabajo creativo del videojuego se desarrolló en los siguientes campos:

1. El Universo visual: diseño de mecánicas y dinámicas de juego atractivas para el público objetivo y coherentes con el contexto de las músicas de marimba. También el diseño de personajes y escenarios del universo de Marimbí para brindar una experiencia de juego inmersiva.
2. La Experiencia de usuario: Construir un sistema cerrado de interacciones y de interfaces que permitan al jugador tener una sesión de juego fluida y clara, es decir alto nivel de jugabilidad.
3. El Universo sonoro: se creó una experiencia sonora que logra imbuir al jugador en la selva del Pacífico, las voces, el río, las melodías, las canciones y los instrumentos del conjunto de marimba.

Conclusiones

Describe las principales conclusiones obtenidas con la implementación del producto plástico-sensorial, y/o lecciones aprendidas de su proceso de elaboración y validación, en un máximo de 200 palabras.

Los niños que participaron de este estudio tienen hábitos de consumo musical similar a los niños de las grandes ciudades: el reggaetón, la salsa, la bachata están dentro de sus gustos. La cantidad de información tiende a ocultar las sonoridades que no hacen parte de los grandes mercados internacionales. Es posible que la falta de referentes sonoros locales, en los medios que consumen estos niños, pueda terminar opacando las músicas autóctonas por no contar con productos que reflejen su identidad y su cultura.

El momento coyuntural generado por la pandemia ha permitido el surgimiento de herramientas tecnológicas que favorecen la interacción de los niños con las culturas tradicionales y propician su participación como creadores; lo cual ha hecho que algunos docentes de las instituciones del país involucren el videojuego Oí Marimbí a sus clases.

El proceso de investigación creación de Oí Marimbí evidencia una ruta de trabajo propicia para integrar la investigación con la realización de productos artísticos inspirados en la diversidad cultural de nuestras regiones. La alianza entre la academia y la empresa privada nos permitió lograr los objetivos pedagógicos y comerciales en un resultado de calidad. Aunque las oportunidades comerciales para los videojuegos denominados serios o educativos no son muy fuertes en la actualidad, hay un creciente interés por parte de los centros de enseñanza y de los padres de familia por este tipo de contenidos.

Entidades Participantes

Entidades que han participado en el proyecto de investigación, ya sea como entidad financiadora o como actores participantes en la elaboración de alguno de los estados de desarrollo del proyecto o validación del producto final.

El proyecto Oí Marimbí fue desarrollado por los grupos de investigación en Músicas del Pacífico Surcolombiano del Instituto Departamental de Bellas Artes en Cali y el Laboratorio de Imagen Narrativa y Transmedia LINT de la Universidad del Cauca, en asocio con la empresa de software Intuitiva S.A.S y con la producción de la Corporación La Valiente Estudio.

La primera fase del proyecto fue financiada por la Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad del Cauca y el Instituto Departamental de Bellas Artes en Cali, las comunidades participantes se integraron por gestores y docentes de algunos colegios de Popayán, Timbiquí y Santa Rosa del Saija. La segunda etapa fue financiada por el estímulo de la convocatoria Crea Digital del Ministerio de Tic y el Ministerio de Cultura, con la producción de Intuitiva S.A.S. y la Corporación La Valiente Estudio.

Links

Video de investigación: <https://www.youtube.com/watch?v=jdeYmYjZsOA>

Video del game play: <https://www.youtube.com/watch?v=-YqidUwrTzQ>

Video del Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=M6SDIVB8Eb4>

Página web: <https://oimarimbi.com/>