

TAWANTINSUYU LA SENDA DEL SOL

INTRODUCCIÓN AL PROYECTO

El proyecto realizado se titula Tawantinsuyu: La senda del Sol. Se trata de un juego de mesa inspirado en la cultura inca, concretamente en el imperio del Tawantinsuyu. Para crearlo, investigué sobre los elementos más representativos, buscando plasmarlos en el juego.

PROCESO CREATIVO Y DISEÑO

Para desarrollar el juego, decidí utilizar diferentes técnicas y materiales que me permitieran representar los elementos de la cultura.

- **Cartas del juego:**
 - Las cartas las realicé mediante dibujo digital a mano, utilizando dos aplicaciones llamadas *Good notes* y *Sketchbook*. Posteriormente, imprimí el anverso y reverso de las cartas, las recorté y las pegué con su parte correspondiente.
 - En el diseño de las cartas quise reflejar elementos claves tanto de su simbolismo como de su historia. Algunos ejemplos serían:
 - *El enigma del Cóndor*: El cóndor representaba la conexión con el mundo celestial o Hanan Pacha.
 - Las cartas de cohesión se basan en las formas en las que los incas expandían su imperio, integrando opciones de lucha y negociación. De esta manera, reflejan las estrategias de conquista de los incas o los intercambios de recursos con los territorios que anexionaban.
- **Reglas del juego:**
 - Las reglas están redactadas a mano digitalmente con la aplicación *Good Notes*.
- **Cartas de recursos:**
 - También están diseñadas de manera digital a mano y fueron impresas y coloreadas con rotuladores. Las cartas representan elementos de comercio característicos del imperio: el oro, los textiles, etc.
- **Caja del juego:**
 - La caja está pintada con acrílico y decorada con motivos incas. También busqué representar la importancia de Inti, el dios del Sol, como figura central de la cultura inca.
- **Fichas del juego:**
 - Las fichas las elaboré en arcilla con secado al aire y, posteriormente, las pinté con acrílico en cuatro colores diferentes. Estos colores permiten diferenciar a qué jugador pertenece cada ficha (un color por jugador).

- **Tablero del juego:**

- El tablero está diseñado a mano y pintado a lápiz, integrando elementos característicos:
 - En el centro del tablero se encuentra el Cusco, el centro del imperio. Está representado con un sol para simbolizar que allí habitaba Inti, el dios del Sol. En el juego, el jugador que llegue al Cusco se coronará como Sapa Inca, que era el líder del imperio inca y reconocido como descendiente directo de Inti.
 - Los cuatro cuadrados situados en las esquinas representan los Suyus: Chinchaysuyu (noroeste), Antisuyu (noreste), Collasuyu (sureste) y Cuntinsuyu (suroeste). En cada zona se muestran componentes característicos:
 - En el Chinchaysuyu: El Machu Picchu y el Valle Sagrado de los Incas (frontera con Antisuyu)
 - En el Antisuyu: La montaña de los Siete Colores y el Lago Titicaca
 - En el Collasuyu: Tiwanaku y El Desierto de Atacama
 - En el Cuntinsuyu: Líneas de Nazca y el Cañón del Colca
 - En los bordes del tablero podemos encontrar referencias a Las Líneas de Nazca, a La Ciudadela de Chan Chán, a El salar de Uyuni y a la Heliconia rostrata (planta que podemos encontrar en el Parque Nacional de Manu)
- Todos los dibujos son originales, aunque me he inspirado en fotos o pinturas encontradas en Internet. Dos dibujos del tablero, sin embargo, son versiones de dos diseños ya existentes, y sería apropiado mencionar al autor original aunque, por desgracia, no he conseguido identificarlo. Estos dos diseños están referenciados en la bibliografía.

La aspiración de este proyecto no es solo entretener, sino mostrar parte de la historia, simbolismo y geografía del Tawantinsuyu, el gran imperio inca.

BIBLIOGRAFÍA

- *EuroHistoryTeacher (talk), cropped to South America only by Kintetsubuffalo (talk) 15:36. (2010).*
- La dominación Inca. (s/f). Recuperado el 9 de febrero de 2025, de Edu.pe website: <https://sisbib.unmsm.edu.pe/exposiciones/fundlima/limaprehisp/tambo3.htm>
- Machu Picchu. (2016, marzo 21). Recuperado el 9 de febrero de 2025, de dibujos.net website: <https://galeria.dibujos.net/edificios/monumentos/machu-picchu-pintado-por--10489466.html>
- Rostworowski, M. (1995). Historia del Tahuantinsuyu. Lima: Instituto de Estudios Peruanos. *IEP Ediciones*.
- ¿Sabes qué representa el cóndor para la cultura andina? Aquí te lo contamos. (2023, agosto 17). Recuperado el 9 de febrero de 2025, de Andina.pe website: <https://andina.pe/agencia/noticia-sabes-representa-condor-para-cultura-andina-aqui-te-contamos-951665.aspx>
- Tapiz Valle del Colca. (s/f). Recuperado el 9 de febrero de 2025, de Kallwa.com website: <https://kallwa.com/producto/tapiz-valle-del-colca/>