

KUHUTÁ

**EL CORAZÓN DE COLOMBIA,
A TRAVÉS DE SUS FRUTAS**

**María Fernanda
Zúñiga González**

KUHUTÁ

Imagínese una plaza de mercado en plena mañana: los gritos de los vendedores, los colores de las frutas y el olor a jugo recién hecho. En medio de ese bullicio sabroso nace Kuhutá, que quiere decir "pulpa de fruta" en lengua muisca, ya que los muisca son uno de los muchos pueblos indígena que ayudaron al desarrollo del país. Esta no es solo una palabra bonita, ¡es todo un homenaje a lo que somos como país frutal, diverso y alegre! Kuhutá es un videojuego colombiano hecho con puro amor, que busca mostrarle al mundo nuestra biodiversidad frutal, esa que se encuentra en cada rincón del país y que muchas veces pasa desapercibida. El juego fue pensado para que turistas (los de aquí y los de afuera) puedan conocer, pelar, cortar, licuar y hasta servir nuestras frutas, todo desde una pantalla, pero con el corazón bien puesto en la tradición.



La idea nació porque, aunque Colombia es muy biodiverso a nivel frutal, mucha gente no conoce ni la mitad de lo que tenemos. Nos han llenado en los supermercados de manzana y kiwi, pero ¿quién habla del arazá o del zapote? ¡Pues Kuhutá vino a cambiar eso, mijo! Este juego está armado como si fuera una ida a la plaza: uno escoge la fruta, la lava, la pela, la parte, le echa su agüita y su azúcar, la licúa y la cuela. Y ¡Tenga!, al final tiene su juguito bien sabroso y bien colombiano. Pero más allá del juego, lo que se busca es rescatar ese saber popular, ese amor por lo propio, y claro, meterle sabor al aprendizaje.

¿Y POR QUÉ INVENTARSE ESTE JUEGO?

Pues vea, Colombia es reconocido mundialmente por la música y los bailes, pero aún no es reconocida por su diversidad frutal, porque tenemos frutas pa' regalar, son tantas frutas que puede probar una diferente cada día sin repetir. Pero lo triste es que muchas de nuestras frutas más sabrosas y curiosas están quedando en el olvido. ¿Quién sabe hoy cómo es el sabor del níspero? ¿Cuántos pelados han probado el chontaduro sin torcer la cara? Casi nadie. Y eso pasa porque los monocultivos –como el del mangostino que ni es de aquí– le están quitando espacio a nuestras frutas criollas.

Y como si fuera poco, el cambio climático está haciendo de las suyas. Las temporadas de lluvia ya no son como antes, el sol anda que chamusca las plantas, y eso afecta lo que se siembra y lo que comemos. Además, con tanto contenido en redes y tanto producto importado, lo que es nuestro va quedando por allá arrumado, como si no valiera nada. Kuhutá llega como una mano amiga que dice: "¡Eh, no más con eso! ¡Vamos a visibilizar lo nuestro!"

Este juego busca abrirle los ojos a la gente, pero desde la diversión, sin regaños ni clases aburridas. Aquí uno se encuentra con frutas de todas las regiones: desde la guanábana de tierra caliente hasta la curuba de clima templado, cada una con su historia, su textura, su forma de prepararse y su uso en las cocinas colombianas. Y todo eso se enseña jugando, como si estuviera pelando una fruta en la mesa de la abuela.

Y como dicen por ahí, "barriga llena, corazón contento", pero también mente aprendiendo. Por eso Kuhutá no es solo para entretener, sino para enseñar de una forma diferente. Es una forma cotidiana de hablar de lo que somos, de lo que nos alimenta y de lo que nos identifica.

¡FRUTAS QUE CUENTAN HISTORIAS!

¿Usted sabía que en Colombia hay más de 400 tipos de frutas? ¡Sí señor! Pero en las vitrinas y supermercados siempre vemos las mismas: mango, banano, piña... Y eso que el banano ni criollo es. Por eso, con Kuhutá quisimos darle protagonismo a esas frutas que casi no suenan pero que son un manjar, como el arazá, el borojó o el lulo.

Cada una de estas frutas representa una región: del Amazonas al Caribe, pasando por la Orinoquía y la zona Andina. Y no solo se trata de mostrar la fruta, ¡no señor! Se trata de que el jugador pueda tocarla, pelarla, sentir su color, su textura, y hasta mezclarla pa' preparar un juguito, como si estuviera en la casa o en el puesto de jugos de doña Lidia en la plaza; todo esto se puede experimentar desde un entorno digital.

Todo eso se trabajó con cariño: se tomaron fotos, se miraron al microscopio, se modelaron en 3D, y hasta se hicieron jugos de verdad pa' probar cuál gustaba más. ¿El ganador? El arazá, ese que muchos no conocían pero que dejó a todo el mundo diciendo: "¡Uy, qué delicia esto, qué es!". Y por eso el prototipo del videojuego es con el arazá.

**433 FRUTAS
PA' COMER**

Además, con el estilo gráfico del juego quisimos meterle ese aire cálido y hogareño que se respira en las plazas de mercado. Nada de cosas frías o muy tecnológicas. Aquí todo es redondito, colorido y con alma. Hasta la tipografía parece sacada de los carteles que dicen "Mango maduro a \$2.000". Y mientras se juega, también se aprende. Por ejemplo, hay que saber escoger las frutas maduras, cortarlas sin botar mucho, colarlas como manda la tradición, y echarles la medida exacta de azúcar o miel. Todo eso, con poderes especiales como el "corazón de mamá" o la "maraca del maraquero" que hacen la experiencia más sabrosa y bien colombiana.

UN JUEGO QUE SABE A TRADICIÓN Y FUTURO

Kuhutá no es cualquier juego. Aquí hay investigación, cultura y mucho amor por lo nuestro. Para crearlo, se hizo la tarea completa: se habló con vendedores de batidos, se visitó la plaza de Paloquemao en Bogotá, se escuchó a turistas y se notó que la gente sí quiere conocer más, pero no tiene cómo. Muchos ni saben cómo se ve una fruta si no es licuada o en pulpa congelada.

Se validó todo con encuestas y grupos focales. ¿El resultado? Más del 90% de los turistas dijeron que sí, que sí les interesa conocer las frutas del país. Y más del 80% cree que jugar ayuda a aprender más sobre la cultura local. Mejor dicho, Kuhutá tiene con qué meterle sabor al turismo gastronómico colombiano.

Y ojo, que esto no se hizo al azar. Se usaron herramientas como Figma para diseñar la interfaz, y P5.js para que las frutas se pudieran mover, cortar, lavar y licuar en pantalla. ¡Una belleza! Incluso se modelaron frutas en Blender con un estilo acogedor, lleno de colores cálidos y formas suaves, pa' que se sintiera como en casa.

Y es que el turismo de comida es de lo que más jala gente a Colombia. Entre ferias, rutas gastronómicas y la fama de nuestras plazas, lo que hace falta es una herramienta que junte todo eso en un solo lugar. Y eso es lo que Kuhutá propone: un puente entre la tradición de nuestras frutas y el mundo digital.

Entonces se pensó: ¿y si hacemos un juego donde uno aprenda mientras pela fruta? Y así fue. La idea es que quien juegue pueda sentir que está allí, en medio de la plaza, escogiendo la mejor guayaba, pelando con el cuchillo multiusos que usa la mamá, y sirviendo un jugo como se hace en las cocinas del país, con cucharón en mano y cariño en el corazón.



KUHUTÁ



En resumen, Kuhutá no es solo un juego, es una experiencia que mezcla lo mejor de nuestra tierra: el sabor de las frutas, el saber de la gente y el alma de nuestras plazas de mercado. Es una herramienta pensada pa' educar con alegría, pa' enseñar jugando y pa' enamorar a propios y extraños con lo que somos.

Este juego invita a todo el mundo al niño curioso, al turista con antojo, al extranjero que no sabe qué es una granadilla, a conocer y valorar lo que aquí tenemos. Porque cuando uno juega Kuhutá no solo hace un jugo, también se conecta con historias, colores, texturas, nombres y tradiciones que no se deben perder.

**PA' QUE EL MUNDO
PRUEBE LO NUESTRO**