



UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

CORTOMETRAJE:

“ETSA, El Guerrero Sol, de la Mitología Shuar”

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos
establecidos para optar por el título de:
Licenciatura en Multimedia y Producción Audiovisual

Profesor Guía:
Ing. Enrique Saltos

AUTORA:
SOFÍA LORENA SILVA GONZÁLEZ

Año
2011

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con la estudiante, orientando sus conocimientos para un adecuado desarrollo del tema escogido, y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.”

Enrique Saltos
Ingeniero
C.I.: 171235713-4

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”.

Sofía Silva González

C.I.: 171350062-5

AGRADECIMIENTOS

A mis padres por darme la vida, por permitirme conseguir mis sueños. A mis hermanos:

Enano (Pablo) por prestarme atención cuando le enseñaba las pocas cosas que conozco del pueblo Shuar, a Gise y Vivi por escuchar las historias que les contaba.

A Rosario Luguaña por la paciencia.

A Susi González por su cooperación.

A la gemela rubia Nadia Ribadeneira (la gemela no malvada)

A María Gabriela González por su ayuda.

A Nico Cornejo. A Misha Gómez, Mishelle Coloma, María José Saa, Clara Varea y Toño Arcos. Un agradecimiento especial a Pablo Cárdenas por acompañarme en las riesgosas travesías para filmar e indagar sobre el pueblo Shuar.

A mis compañeros del curso por ser mis amigos.

A la familia Pixel.

Agradezco a todos los que me ayudaron a cristalizar este proyecto.

DEDICATORIA

Juanaka takatnaka Shuara akuptajai, Aentska enentai tii shir amajkartin aiñawai.

Manin awmiayi yaunchuka turraza wakani ti pender aiña shir ii untri chichamin iñamrukaru, tura tuke llamáis iñamruki wena, tura Ecuaturnasha iñamruiña chicham akui mash aents meset away tuiñakui.

Kakaram emkirum wetarum, iñamruktarum atumña nuu kampuñin.

Iñamrukatarum atanramkiarain atumin, nunke tura kampunin.

Este trabajo está dedicado al Pueblo Shuar, integrado por gente de corazón guerrero y alma noble, que ha sabido defender su cultura y al Ecuador en momentos de adversidad.

Sigan luchando por lo que es suyo y no permitan que se les arrebate el tesoro más preciado, SU SELVA

RESUMEN

Este tema trata de la adaptación de un cuento de la mitología Shuar. Es un cortometraje de veinte minutos de duración en el que se narra como “Etsa” guerrero del Sol, venció a “Iwia”, demonio que atormentaba la selva y a quienes habitan en ella.

El propósito fundamental de este trabajo es dar a conocer, en especial a los niños de la ciudad de Quito, un lado diferente de la cultura Shuar, como es su mitología, cuyo mensaje principal es trabajar por la conservación de su selva en beneficio de las futuras generaciones.

Para el desarrollo del trabajo se recopiló y se recibió información, directamente de los integrantes de la nacionalidad Shuar, a través de una investigación primaria de campo.

El presente proyecto cuenta con cuatro capítulos que explican el proceso de cómo realizar un cortometraje.

Este trabajo puede ser usado para difundir una parte de la mitología de la nacionalidad indígena Shuar, una de las culturas más antiguas del Ecuador y que hasta nuestros días mantiene intactos muchas de sus tradiciones y mitos ancestrales. Como es sabido, los conquistadores de España, no pudieron someter a esta nacionalidad a la vorágine de la conquista.

SUMMARY

The main topic is the adaptation of a Shuar mythology tale. The twenty-minute short film is a narration of how Etsa, the Sun Warrior, defeats Iwia, the demon that tormented the jungle and its inhabitants.

The main purpose of this paper is to make a different side of the Shuar culture known, especially among kids in the city of Quito. The moral of the tale is to fight and to work for the conservation of the rain forest to benefit the future generations.

To develop this paper information was gathered and received directly from the Shuar community, which means a field investigation took place.

This project has four chapters, which explain how to make a short film, and on that purpose, the tale of "Etsa, the Sun Warrior" was picked.

This paper can be used as a tool to spread the knowledge of a part of the mythology of one of the many Amazonas' Indigenous Nationalities, the Shuar, one of the most ancient cultures of Ecuador and that despite of the time they keep the traditions, mythology and believes intact. It is well know that Spanish Conquistadors could not subdue this native Ecuadorians.

Se recomienda ver el video antes de leer este Libro de Producción

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	7
1 VIDEO FICCIÓN Y MITOLOGÍA	7
1.1 INVESTIGACIÓN	7
1.2 VIDEO FICCIÓN.....	8
1.3 ADAPTACIÓN CINEMATOGRAFICA	10
1.3.1 Tipos de Adaptación Cinematográfica	10
1.4 LOS SHUAR.....	11
1.4.1 Datos Generales	11
1.4.2 Arte Shuar	15
1.5 MITOLOGÍA	16
1.5.1 Mitología Shuar	17
1.5.1.1 Mundo Extraterrestre.....	18
1.5.1.2 Mundo Terrestre o Selva.....	19
1.5.1.3 Mundo Acuático.....	19
1.5.1.4 Mundo Subterráneo.....	20
1.5.1.5 Tipos de Almas.....	20
1.6 LA IDEA.....	21
1.6.1 Tema.....	21
1.6.2 Premisa.....	22
1.6.3 Argumento	22
CAPITULO II.....	24
2 PREPRODUCCIÓN	24
2.1 EL GUIÓN	24
2.1.1 Introducción - Presentación de los Personajes	24
2.1.2 El Punto de Giro.....	26
2.1.3 Desarrollo o Confrontación	27
2.1.4 La Resolución	29
2.2 EL PERSONAJE	30
2.2.1 Creando al Personaje	30
2.2.2 Descripción de los Personajes.....	30
2.2.2.1 E TSA.....	30
2.2.2.2 IWIA	34
2.2.2.3 JAPA	36
2.2.2.4 YÁPANKAM	37
2.2.2.5 WANUPÁ	38
2.2.2.6 TSUNKY.....	39
2.3 STORY BOARD	40

2.4	ANIMATIC	41
2.5	LOCACIONES	41
	2.5.1 Scouting de Locaciones	41
2.6	CASTING DE PERSONAJES	42
2.7	PLAN DE RODAJE.....	43
2.8	PROPUESTA DE DIRECCIÓN	43
CAPÍTULO III		45
3	PRODUCCIÓN	45
3.1	LIBRO DE PRODUCCIÓN	45
	3.1.1 Listas.....	45
	3.1.1.1 Elenco	45
	3.1.1.2 Equipo Técnico	46
	3.1.2 Locaciones.....	47
	3.1.3 Vestuario y Maquillaje	48
	3.1.4 Utilería.....	50
	3.1.5 Equipos	51
	3.1.6 Transporte.....	51
	3.1.7 Alimentación	51
	3.1.8 Hospedaje.....	52
3.2	PRESENTACIÓN DE IMPREVISTOS Y SU RESOLUCIÓN.....	52
CAPITULO IV.....		53
4	POST PRODUCCIÓN	53
4.1	POST PRODUCCIÓN DE VIDEO	53
	4.1.1 Digitalización.....	53
	4.1.2 Edición, Selección del Material	53
4.2	POST PRODUCCIÓN DE SONIDO	54
	4.2.1 Música.....	54
4.3	COSTO TOTAL DEL PROYECTO	56
CAPÍTULO V.....		57
5	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	57
5.1	CONCLUSIONES.....	57
5.2	RECOMENDACIONES	59
BIBLIOGRAFÍA		61
ANEXOS		63

INTRODUCCIÓN

Cuántos mitos, leyendas, cuentos, tradiciones y ritos conservan hoy en día la humanidad, éstos han ayudado y siguen contribuyendo al crecimiento espiritual de los seres humanos dentro del contexto en el que cada uno de ellos ha sido interpretado, entendido y practicado; muchos de ellos han sido transmitidos en forma oral, escrita y es por esa razón que se han mantenido; asimismo, cuántos de ellos se habrán perdido en el tiempo, ya que no fueron transmitidos o dejaron de ser practicados, y no es de extrañarse porque esto sucede en muchos campos del conocimiento y practicas humanas; por ejemplo: lenguas que en el pasado se practicaban con mucho vigor hoy pasan a formar parte de la lista de las denominadas “lenguas muertas”, tal es el caso del Arameo, Latín, etc. Tantos ritos ancestrales que la historia nos narra que antes se practicaban y que hoy en día ya no se lo hace más, en el caso de nuestro, los Incas, tenían la práctica del sacrificio de las vírgenes en honor del dios Sol, de la diosa la Luna, el sacrificio de seres humanos para aplacar la ira de los dioses.

Asimismo, hoy en día en el Ecuador se mantienen muchas tradiciones, cuentos, leyendas, mitos, ritos, que son practicadas en los diferentes estamentos de la sociedad, porque a decir de los que lo ejecutan, es una forma de mantener viva su cultura sus tradiciones, etc., es por ello que resulta interesante presentar uno de ellos, precisamente en una de las nacionalidades indígenas más temidas del Ecuador, como lo es la nacionalidad Shuar, la misma que está ubicada en la provincias de Zamora, Morona Santiago y Pastaza del Oriente ecuatoriano.

Hay que destacar que existen otras nacionalidades indígenas en el Oriente ecuatoriano como son: Záparo, Cofán, Secoya, Huaorani, Shiwa, Kichwa, Andoa, Achuar, pero se ha escogido la Shuar para este trabajo de presentación de una de las leyendas más importantes que ellos tienen, por ser la nacionalidad que mayor respeto y temor ha despertado entre su propio medio y

el de la cultura occidental, precisamente por ser los autores de la temida "Tzantza" (ceremonia de reducción de cabezas).

Como ya se manifestó anteriormente, los mitos, cuentos y leyendas, son transmitidos de generación en generación en forma oral; sin embargo, esta forma de transmitir tiene sus riesgos, entre ellos están la posibilidad de ser alterados, omitidos o deformados, de acuerdo a la forma como cada uno va captando o le va interesando transmitir.

La transmisión oral de las leyendas existe en casi en todos los grupos humanos y se abordan diferentes temas, tales como: culturales, religiosos, costumbres, creencias de los más variadas tópicos; las leyendas alimentan el espíritu y la identidad de un pueblo, es por ello que conviene mantenerlo y para ello se pueden utilizar los medios que los avances tecnológicos nos ponen a disposición, tal es el caso del video, el mismo que puede colaborar de mejor forma a mantener las leyendas.

Muchos de los mitos cuentos y leyendas poseen una gran riqueza o sabiduría y merecen ser investigados y puestos a disposición de la sociedad, a fin de apreciar el mensaje profundo que algunos de ellos pueden tener e influenciar en la vida cotidiana, inclusive permitir la comparación con creencias ancestrales que cada ser humano tiene.

Uno de los fenómenos más fuertes que está amenazando, desde la década de los años sesenta, la transmisión y mantenimiento de rasgos culturales, prácticas de vida, ritos religiosos, leyendas, forma de alimentarse, su cosmovisión, etc., es la necesidad de colonizar a las nacionalidades indígenas y someterles a las creencias de la cultura occidental, a fin de facilitar la explotación de los recursos naturales que poseen sus tierras, tales como: petróleo, minería, madera y en vista de que se van agotando zonas ya explotadas, se pretende continuar con esta explotación en zonas en las que ellos se han refugiado y se han replegado; su decisión sobre este fenómeno

colonizador es no permitir que ello ocurra; es de esperarse que su resistencia no desmaye y que en forma perecedera se respete y se mantenga sus rasgos y características; sin embargo, en esta especie de batalla, es posible que parte de sus tradiciones, leyendas, se puedan perder o alterar y es por ello que se hace necesario que algunas de las mismas, se rescaten; el objetivo de este trabajo es difundir a través de un video una de las leyendas más impactantes e interesantes que existe en la nacionalidad Shuar.

En este contexto de la realidad que está enfrentando la nacionalidad Shuar y que hasta cierto punto es impredecible lo que ocurrirá en el futuro, conviene, preservar y difundir parte de sus leyendas y creencias, a través de un medio rápido y eficaz como es el lenguaje audiovisual, el mismo que será usado en este proyecto.

En la investigación que se ha desarrollado con motivo de este trabajo, no se ha encontrado un video que presente una de las leyendas importantes del pueblo Shuar, la misma que se refiere a la presencia de seres mitológicos desempeñando el rol de alguien que hace el bien, otro que lucha por practicar el mal, los efectos que esta lucha causa en la naturaleza y en los seres vivos. Se intenta que al presentar un video con estas escenas, se dejan sembrado en quienes observen, poderosas inquietudes para reflexionar sobre la forma como el ser humano actúa, únicamente alcanzar sus objetivos sin que le preocupe mucho el mal o los efectos que puede causar en su entorno. Consecuentemente al no existir un medio visual que transmita esta leyenda, se justifica el desarrollo del mismo y ese es uno de los propósitos esenciales de este trabajo, el aportar con una herramienta poderosa como es el video.

El video es una excelente herramienta extremadamente útil para difundir hechos que pueden quedar grabados con mayor facilidad en la mente de quien lo mira; la forma de aprender en unos es a través de la lectura, otros a través de las imágenes, pero está comprobado científicamente que la mayor parte de personas tienen una memoria gráfica y es por ello que el desarrollo de un video

puede aportar a mantener esta leyenda de los Shuar de mejor forma. Además en nuestro medio, el hábito de la lectura no es tan arraigado lo que dificulta que la gente se entere de mitos y leyendas a través de la misma. El video es más llamativo y puede llegar en forma simultánea a un mayor grupo de personas y se presta para abrir el debate y compartir aquellos temas que más le impacten a cada uno, finalmente el video tiene la facilidad de recalcar y despertar emociones en la medida que el mismo esté elaborado en forma adecuada y siguiendo las técnicas y características que deben contener los mismos, se puede aprovechar la combinación de colores, de sonidos, de ambientes, de personajes, de figuras, de tonalidades, de ruidos, todo con el propósito de despertar el mayor grado de emociones y que lo que se presente, quede grabado en la memoria de quienes observan el video.

El video que se elabore como resultado de este trabajo será entregado a la escuela Francisco Daquilema (ubicada en el norte de Quito) para que los niños comprendidos entre los ocho y doce años de edad, despierten su interés por la cultura Shuar y puedan en el futuro ayudar a conservar la misma; asimismo, se entregará el video a la comunidad Shuar, a fin de que las nuevas generaciones tengan un referente vivo de una de sus leyendas, quizá una de las más importantes y eviten que esta desaparezca, por los peligros que han sido mencionados anteriormente.

La razón por la cual el material será donado solamente a una escuela es porque no se cuenta con los recursos suficientes para difundir el material a más escuelas

Para la realización del cortometraje, se ha optado por una investigación histórica de campo y de tipo exploratoria, ya que se tratarán temas que están vinculados al mito.

La investigación también dependerá de fuentes externas tales como: libros, publicaciones, escritos, reportajes y de un elemento esencial que aportará

grandemente al desarrollo del video, esto es las narraciones de habitantes de la comunidad Shuar.

Todos estos datos recopilados se analizarán, interpretarán y clasificarán para posteriormente ser expuestos dentro del cortometraje.

Las técnicas que se usarán en este cortometraje son las siguientes:

- a. Grabación con personajes reales en la selva ecuatoriana donde habita esta comunidad y en los escenarios pertinentes dado que el trabajo de titulación es mención en “Producción Audiovisual”.
- b. Animación 2D de ciertos objetos usando el programa After Effects para darle un toque mágico ya que está dirigido a niños y para ciertas partes que no se las puede recrear en la realidad.
- c. En el caso de las partes animadas con personajes, estos tendrán la apariencia de animación con recortables y con estilo de los petroglifos de Santiago (Morona Santiago).

Este proyecto está dirigido a niños de ocho a doce años de edad, de la escuela Fernando Daquilema (ubicada en el norte de Quito) y de una escuela de la comunidad Shuar, a las que se efectuará la donación del video; la temática de esta leyenda no es compleja por lo que se aspira que el mensaje del video sea captado por los niños de la edad indicada; además se espera que los padres de esos niños puedan apreciar el video y en conjunto colaboren para difundir y mantener una de las leyendas más importantes de la nacionalidad Shuar y en conjunto se trabaje por mantener la naturaleza y se cree en ellos la conciencia, que es importante preservar la misma (ver anexo 8).

1. OBJETIVO GENERAL

Transmitir en un cortometraje (video) una leyenda Shuar que promueve la preservación de la naturaleza.

2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Crear un video que comunique la cosmovisión Shuar, parte de sus costumbres y la razón por la que realizan ciertas actividades cotidianas de una determinada manera.
- Desarrollar una estética que refleje los rasgos de la cultura Shuar.
- Exponer una de las leyendas más sobresalientes de la cultura Shuar que se mantienen hasta la actualidad.
- Demostrar la importancia que tiene la naturaleza en la vida cotidiana de los Shuar.
- Aplicar las técnicas de animación seleccionadas que permitan lograr un producto audiovisual llamativo y que despierte y mantenga el interés del público.
- Difundir la mitología Shuar.

CAPÍTULO I

1 VIDEO FICCIÓN Y MITOLOGÍA

1.1 INVESTIGACIÓN

Partiendo de la intriga y curiosidad que siempre ha despertado el pueblo Shuar por ser conocidos por la “Tzanta” y por su temperamento guerrero, se inició este proceso de investigación a fin de madurar y concretar en un trabajo el aspecto más importante de los Shuar; el proceso de investigación para la realización de este trabajo audiovisual se desarrolló de la siguiente forma: a fin de recopilar información preliminar, se visitaron varios museos en la ciudad de Quito; tales como: Mindaláe, museo de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, museo Inti Ñan, museo Tianguéz, museo Amazónico; y, en la ciudad del Puyo el museo Municipal de la ciudad, museo Etnobotánico Omaere. La visita a los museos arrojó como resultado el tener un mayor conocimiento sobre la forma de realizar la “Tzantza”, la forma en que viven, las actividades que realizan, su arquitectura, estas visitas permitió concluir que se informa muy poco sobre su mitología y pensamiento Shuar, excepto en el museo Omaere de la ciudad del Puyo, en donde sí se presenta parte de la mitología y pensamiento Shuar en forma más profunda dado que los administrativos de este lugar pertenecen a esa nacionalidad.

Posteriormente se acudió a varias bibliotecas de la ciudad de Quito como la Biblioteca del Banco Central, de la Universidad Salesiana, de la Universidad Católica, de la Casa de la Cultura y algunas librerías de textos usados en el centro de Quito, en busca de libros que traten sobre la mitología Shuar, encontrándose que existe una colección importante de libros del padre Siro Pellizzaro de nacionalidad italiana y quien vivió (según él mismo) veinte años entre los Shuar, sus libros aportan información importante sobre las costumbres, mitos, alimentación, animales, saludos, arquitectura, historia del pueblo Shuar.

Posteriormente se acudió a la editorial Abya Yala en donde se adquirió libros relacionados con la mitología Shuar, cabe destacar que esta editorial es una de las pocas que tiene información sobre la nacionalidad en referencia.

Luego de los pasos anteriores y principalmente de una lectura minuciosa, se dedujo que ETSA es uno de los personajes más importantes en la mitología Shuar, es catalogado como un sabio, que imparte normas importantes de comportamiento a este pueblo y es por esa razón que se eligió efectuar el trabajo audiovisual sobre este personaje.

Definido el personaje se confrontó la importancia del mismo con habitantes de esta nacionalidad y que se radican periódicamente en la ciudad del Puyo, corroborando que ETSA es uno de los personajes mitológicos más importantes para ellos.

Finalmente se procedió a recopilar y unificar las diferentes narraciones principalmente orales que hablan de ETSA y poder configurar las características y los aspectos esenciales de este personaje a fin de preparar los elementos que servirían de base para la realización del cortometraje.

1.2 VIDEO FICCIÓN

Desde tiempos remotos, el ser humano ha tendido a crear historias mágicas para transportar a las mentes humanas hacia algún mundo fantástico e irreal, pero sobretodo, para dar explicaciones a situaciones relacionadas con los fenómenos naturales como los eclipses, los relámpagos, las erupciones volcánicas, maremotos, terremotos huracanes; anteriormente se explicaba; por ejemplo, que cuando erupcionaba el Tungurahua, era porque estaba enfurecido por alguna actitud indebida de los habitantes de esa zona y había que analizar qué es lo malo que se estaba haciendo para corregir y así calmar la ira de la “mama Tungurahua”.

En el género de ficción se pueden presentar diversos temas que son fruto de la imaginación del hombre, en ellos están: viajes a las estrellas, viaje a lunas lejanas (Yo visité Ganimedes por Joseth Ibrahim), viaje al fondo de la tierra (escrito por Julio Verne), batallas entre seres mitológicos como Perseo contra Meduza, el viaje que hace Dante Alligeire al infierno para salvar a su novia, y en general todas las cosas que nos narran de los dioses del Olimpo.

La ciencia ficción, hace vivir a la mente humana como si se trataran de hechos reales y que únicamente existen en la mente del que escucha o lee un mito, pero, qué importante es que el ser humano esté alimentado por estos hechos que son parte de la imaginación humana, éstos contribuyen a ser más interesante la existencia del ser humano.

A continuación se presenta una definición de Fernando Sánchez Durán sobre la ciencia ficción:

La ciencia ficción engloba todo lo escrito en el cual predomina lo fantástico con un sustrato de científico... Este género es predominantemente fantástico, donde la creatividad del autor se expresa a través de su imaginación, la que crea mundos, realidades, personajes, escenarios, acontecimientos, etc., que solo existen por la acción lingüística de narrarlas y su único referente real y físico es la ciencia, la que actúa como sustrato o sedimento de la fantasía narrativa del autor.¹

Para la presentación de los diferentes temas de la ciencia ficción se utilizan distintos medios, entre ellos están: el teatro, video, libros, danzas, bailes folclóricos, ritos y es precisamente a través de estos medios que se mantienen los distintos temas de la ciencia ficción.

El presente trabajo trata sobre la presentación del mito Shuar (sagrado para ellos) en el que existe una combinación de diferentes personajes mitológicos, los unos tratando depredar la selva y los otros, encabezados por "Etsa" defendiendo a la selva del ataque del depredador, los elementos de este mito,

¹ González, B. Hacia una Definición del Género de Ciencia Ficción.

los que serán presentados en este trabajo, se puede catalogar como parte de la ficción creada por los hombres de esa nacionalidad.

1.3 ADAPTACIÓN CINEMATOGRAFICA

El mito de Etsa ha sido transmitido principalmente de manera oral, además existen investigadores de las culturas amazónicas que narran sobre los diferentes mitos de esta región, como por ejemplo el padre Siro Pellizzaro, quién ha emitido un libro sobre este mito Shuar y que en este trabajo se presentará a través de un video.

En este caso, el video con este tema adquiere un matiz especial, ya que no existe un video con Etsa, únicamente se ha encontrado un animación de una estudiante de la Universidad San Francisco (Verónica Varas) presentando la creación de la Luna y el Sol según la cosmovisión Shuar.

1.3.1 Tipos de Adaptación Cinematográfica

Los tipos de adaptación cinematográfica que existen son:

- a. Adaptación como Ilustración.-** Este tipo de adaptación es fiel a la novela. Se mantienen los personajes, los diálogos, las acciones, las descripciones visuales.
- b. Adaptación como Transposición.-** Se distancia un tanto de la novela ya que abre la posibilidad de la interpretación, en este tipo de adaptación lo importante es el fondo y la forma de la obra literaria.
- c. Adaptación como Interpretación.-** Adquiere un nuevo punto de vista y permite que la historia tenga un estilo diferente. El cineasta crea un propio mundo de la obra, un texto fílmico autónomo, lo cual no se considera una traición al texto original.

d. Adaptación Libre.- En esta adaptación la obra sufre muchos cambios. Una vez finalizado el trabajo fílmico, la adaptación cinematográfica no lleva el mismo título que el de la novela.

En el presente trabajo se ha usado el estilo de adaptación de Transposición, porque se ha realizado un ligero cambio al mito original, y que básicamente consiste en que en vez de que Etsa entre a la casa para darse cuenta del engaño que está siendo víctima, el video presenta que éste descubre el engaño, tomando *natem* o ayahuasca, bebida alucinógena que toman los Shuar en ceremonias especiales para poder ver más allá de lo que un ser normal puede avizorar, es como descubrir en un mundo espiritual las verdaderas intenciones de cada persona y los orígenes de los diferentes acontecimientos que suscitan (Siro Pellizzarro - Ayumpum – La Reducción de las Cabeza, pagina 11).

1.4 LOS SHUAR

1.4.1 Datos Generales

Los Shuar son una nacionalidad ecuatoriana con presencia binacional que habitan en las provincias de Zamora Chinchipe, Morona Santiago, Pastaza, siendo en estas tres provincias el núcleo principal de los Shuar. También están ubicados en las provincias de Napo, Sucumbios, Esmeraldas en el cantón Quinindé y Guayas, en la zona del Perú, se encuentran en departamento Amazonas, provincia Córdor Canqui, distrito Río Santiago, departamento Loreto, provincia Alto Amazonas, distritos Barranca y Morona.

De acuerdo a su ubicación geográfica se los identifica de la siguiente manera:

- Los Mura Shuar, ubicados en el Valle del Río Upano.
- Los Untsuri Shuar, que están entre la cordillera del Córdor y Cutucú.
- Los Pakanmaya Shuar, viven por la zona de Transcutucú.

Las nominaciones anteriores no implican diferencias culturales. Inicialmente los Shuar se encontraban ubicados en la provincia de Morona Santiago, pero como consecuencia de la extracción petrolera y minera, de la expansión de la frontera y los procesos de colonización, los Shuar se vieron obligados a emigrar a otro territorio y así perdieron parte de su suelo ancestral. Actualmente les han otorgado 900.688 hectáreas para que habiten en las mismas.

Su idioma es el Shuar Chicham que está catalogada dentro de las lenguas jívaroanas. Dentro de esta categoría están también las lenguas Achuar, Shiwia, Aguaruna del Perú y Wampis.

Una descripción de su aspecto físico es: estatura promedio de 1,50 a 1,70 centímetros, de piel color canela, cabello negro, demuestran una gran musculatura, son atléticos y tienen gran fortaleza.

Los Shuar obtenían su vestimenta de la corteza de un árbol, creían que hay que vestir a los niños desde muy pequeños para no despertar el deseo sexual en el género opuesto. El vestido de las mujeres se llama "Tarach" que cubre todo el cuerpo, excepto los brazos y parte de las rodilla, la falda de los hombres se llama es "Itip" y les cubre básicamente sus partes íntimas. Los colores de su vestimenta los obtenían de tintas vegetales.

Su alimentación es a base de maduro, yuca, verde, chonta, los mismos que en la actualidad son cultivados y otra parte lo obtienen en los mercados, además se alimentan de pescado, lagarto, mono, armadillo y otros animales que se los pueda obtener de la cacería, pues son hábiles para esta tarea; antiguamente usaban para la caza la lanza y la bodoquera o cerbatana, hechas de la madera de una palmera silvestre llamada Chonta, estos instrumentos requieren de una gran habilidad y fortaleza para poder usar. A raíz de la llegada de los misioneros, los Shuar usan escopetas para esta labor, aspecto que puede ser observado en la actualidad, en las diferentes comunidades.

La caza se realiza en grupos compuestos por varios hombres (no cazan las mujeres, ellas están dedicadas a la cosecha de los frutos que da la tierra), para la caza, se alejan de su hogar por varios días.

Para cocinar los alimentos, las mujeres utilizaban ollas hechas de barro fabricadas por ellas mismas, las que son colocadas en un fuego que es producida por tres maderas que están prendidas en forma constante, este fuego representa también a la vida.

Cuenta la leyenda que los Shuar antiguamente no tenían fuego para cocinar ni para ver en la oscuridad, un día tramaron un plan y Jempe (colibrí) le robó el fuego al malvado Iwia y se lo llevo a los demás Shuar.² En la actualidad, esta costumbre de cocinar los alimentos en leña se va perdiendo, ya que muchas familias utilizan cocinetas, las mismas que funcionan a base de gas.

Se los conoce con el nombre de “jíbaros” porque al momento en que los españoles llegaron a su territorio, observan la práctica de la “Tzantza” (ceremonia de reducción de cabeza) y este hecho les lleva a los españoles a describirlos como salvajes y darles este nombre despectivo.

Para los Shuar es muy importante el buen comportamiento, ellos implantan ciertas reglas para poder vivir en comunidad y cuando estas reglas se incumplen, aplican diferentes formas de castigos al infractor. Uno de ellos es el uso del ají y consiste en que el infractor absorba el humo fuerte que emana este vegetal.

Otra forma de castigo es enviar a una persona a que pase algunos días en el monte lejos de la casa, a fin de que pueda valorar la compañía de su familia, en el exilio tiene que prepararse su refugio para pasar la noche, conseguir su

² Pellizzaro, S. Shakaim. Mito: Takea y Jempe. p. 7; Barrueco, D. Mitos y Leyendas Shuar. Mito: El Fuego y su Origen. p. 33; Rueda, M. 70 Mitos Shuar. Mito: Jempe roba el fuego. p. 107.

propio alimento, aprender a diferenciar sonidos y a enfrentar solo a ciertos animales peligrosos.

Otra manera de castigo es que la persona que está cometiendo la falta, ingiera “Maikiwa” mejor conocida como floripondio. La persona alucina unos tres días aproximadamente y en ese tiempo se la encierra para que pueda meditar sobre la falta que ha cometido.

Antiguamente vivían en casas hechas de madera y techo de palma, esta representa su microcosmos. Una de las particularidades de la casa es que, los palos o maderas se colocan a una distancia aproximada de cinco centímetros entre sí, pudiendo ver desde dentro, lo que no ocurre con los que ven la casa desde fuera, que no pueden identificar si están o no personas dentro, esto por el efecto de la luz que genera sombra.

La casa se divide en dos áreas, el de la mujer que es el área familiar “Ekent” y el “Tankamash” o área social perteneciente a la del hombre.

Dentro de la casa encontramos ciertos elementos importantes como la columna central. Esta columna cumple la función de un guardaespaldas dado que los humanos solo podemos cuidar de nosotros si se mira al frente y a los lados, pero que mejor que una columna de madera cuide las espaldas del jefe.

De igual manera el jefe de la casa se sienta en un banco de madera que está ubicado al pie de la columna central antes mencionada de la casa y siempre tiene junto con él su lanza.

Sus instrumentos musicales en la actualidad son de cuerda, de percusión, flautas, los que son tocados especialmente por los hombres; sus cantos son ejecutados por los hombres y mujeres, lo realizan al momento de ir a la huerta, al momento de la caza, al momento de la pesca, para enamorar. Son como pequeñas plegarias llamados Anent y para fiesta existen los Lampet.

Las mujeres bailan cuando los hombres tocan las músicas propias de ellos; los bailes se desarrollan en la parte social de la casa o fuera de ella, siempre acompañados de alimentos y bebida como la chicha.

Los Shuar tienen dos celebraciones o fiestas importantes durante el año, la una denominada la de "Uwi" (Chonta), esta fiesta se celebra en el mes de mayo debido a que ya es tiempo de cosecha de los frutos. Otra celebración es la de la "Tzantza" donde festejan cuando han matado a un guerrero enemigo muy fuerte y en esta celebración se le reduce la cabeza, otra fiesta importante es el de la culebra y se lo realiza cuando a alguien le ha picado la culebra y se ha salvado y la creencia es que si se logra salvar vivirá mucho tiempo y además es considerado como un asunto de buena suerte. Otra de las celebraciones importantes es el "Natemamu", es cuando los Shuar van a tomar ayahuasca.³

Al año 1999 según Project for development of indigenou and Afro -Ecuadorian People of Ecuador (Prodepine) existían aproximadamente 110.000 Shuar. No se dispone de un dato a la fecha pero se estima que la población va disminuyendo porque en forma voluntaria se van occidentalizando y van abandonando sus costumbres ancestrales.

1.4.2 Arte Shuar

"Hay que entender que el arte en la cultura Shuar es una respuesta a una necesidad de expresar lo que sueñan y otras cosas que tienen que comunicar".⁴

El arte gráfico de los Shuar se lo puede ver reflejado en la pintura que imprimen en sus ollas y pintura facial.

Las plumas son muy importantes para ellos, al igual que las semillas y las fibras naturales con las que realizan sus joyas y adornos.

³ Pellizzaro, S. Ayumpum, La Reducción de las Cabezas. Natémamu. p. 11.

⁴ Carrasco, A. Arte y Diseño de la Cultura Shuar.

Otra rama en la que se destacan es en la alfarería y en el arte en madera.

Sus trazos y líneas son muy simples, básicamente en zigzag y triángulos y también abstracción de lo soñado y sus colores los obtienen de las piedras de los ríos. Estos elementos se ven reflejados en sus vasijas, artesanías y en su pintura facial, que son básicamente figuras zoomórficas como jaguar, boa, lagarto, tortuga, rana o formas de alguna planta. La decoración rinde culto a su entorno o quizás es la forma de hermanarse con él mismo para una mejor convivencia.⁵

Los colores más usados entre los Shuar para realizar su decoración facial son el rojo, el mismo que obtienen del achiote y el negro azulado que lo obtienen del huito (es un fruto).

En la provincia de Morona Santiago, se encuentran uno de los lugares con mayor cantidad de petroglifos., que son dibujos en piedra (ver anexo 7).

1.5 MITOLOGÍA

La mitología es un conjunto de relatos que forman parte de una cultura. Las mitologías más reconocidas en la historia mundial han sido la Griega, Romana, seguidas por la Celta, la Egipcia, Nórdica, Indú.

En la mitología se plasma el pensar de un pueblo, su cosmovisión. Los mitos sirven para dar normas de comportamiento a los habitantes de un pueblo, sirven para que reflexionen y tengan respeto por seres más poderosos a los humanos.

Según el Padre Siro Pellizzaro en uno de sus libros:

“Los temas más comunes de toda la mitología son: sol, luna, tierra y vegetación, que están vinculados con las realidades humanas: madre, hijo, muerte y vida.”⁶

⁵ Ibídem.

⁶ Pellizzaro, S. Etsa e Iwia, la lucha eterna. p. 3.

1.5.1 Mitología Shuar

Hay varios mitos de la cultura Shuar, uno de ellos por ejemplo explica la creación del mundo, que indica que su dios crea un hombre de barro, luego lo mete al horno y salieron los Shuar.⁷ Antiguamente si los Shuar morían por causas naturales, ellos podían resucitar en la misma tierra si es que se los cuidaba bien, pero dado que una vez un Shuar murió y ni su madre ni su esposa lo cuidaron bien y dejaron que “Amarat” (avispa) entrara en la casa y que este le picara al muerto en el corazón, Ayumpum (primer Shuar al que se le realizó la “Tzantza”)⁸ ordenó que los muertos no resuciten mas sino hasta el día del fin del mundo.⁹

Más tarde Etsa quiso hacer un hombre más fuerte para que no muera, entonces mandó a Jempe (colibrí) a ver más arcilla, a Tsekeancham (grillo) a que traiga palos de balsa y a Sesenk (coleoptero) algunas piedras y dado que Sesenk nunca llegó con las piedras entonces el hombre está hecho solo de barro y palitos, por esta razón el hombre tiene que morir.¹⁰

Otro mito es que los dioses dan el poder a los Shuar a través de los talismanes Namúr, Nantár y Yuka, para que ellos realicen con éxito las actividades de curación, cosecha y cacería.¹¹

La mitología Shuar está muy conectada con su entorno, con la naturaleza, respetan las cascadas y guardan veneración por ellas, ya que creen que en ella habita el espíritu “Arutam” que es el que les da poder y fuerza, antes de irse a una cascada beben “Natem” (ayahuasca) lo que les permite tener visiones sobre el futuro, sentimientos y forma de actuar y comportarse, comentan que les lleva a un estado de meditación profunda y conexión con los espíritus, se

⁷ Barrueco, D. Mitos y Leyendas Shuar. Creación. p. 24.

⁸ Pellizzaro, S. Ayumpum, La Reducción de las Cabezas. Mito: Ayumpum. p. 108.

⁹ Pellizzaro, S. Ayumpum, La Reducción de las Cabezas. Mito: Amarat. p. 79.

¹⁰ Pellizzaro, S. Ayumpum, La Reducción de las Cabezas. Mito: Jempe, Tsekeancham, Sesenk. p. 86.

¹¹ Pellizzaro, S. Ayumpum, La Reducción de las Cabezas. Los Namur de los Chuank. p. 216 y Dichos y Creencias. p. 231.

debe tener mucho cuidado para tomar el ayahuasca, ya que no es de buen auguro dejar caer el Natem al suelo, solo los débiles e irresponsables lo hacen.¹²

A continuación se explican los principales aspectos de las deidades y otros personajes según su ambiente:

1.5.1.1 Mundo Extraterrestre

Representa el espacio. Antes de que los Shuar fueran castigados por los seres supremos debido a su mal comportamiento los hombres podían llegar a este mundo, subiendo por el “Naik” (bejuco), que es un bejuco que colgaba del cielo; a este ambiente pertenecen:

- | | |
|---------|---|
| Yus | Dios Supremo, creador del universo. |
| Arutam | Espíritu que otorga la sabiduría, se lo encuentra en las cascadas o en lugares apartados como los montes y se puede contactar con él cuando se toma “Natém” (ayahuasca). |
| Ayumpúm | Primer hombre al que se le realizó la “Tzantza”. Una vez que perdió su cabeza por culpa del zorro Kujancham, pasó a ser un espíritu que ayudaba a los hombres. Es uno de los pocos espíritus que llegó a vivir en el cielo. |
| Etsa | Dios hecho hombre. Sale de las aguas de un río para ser el maestro de los Shuar. Representado por el Sol, este dios es el protector de la caza. |
| Nantú | Hermano de Etsa y está representado por la Luna. |
| Yanúa | Mujer estrella. |

¹² Pellizzaro, S. Ayumpum, La Reducción de las Cabezas. Mito: Natem.

1.5.1.2 Mundo Terrestre o Selva

Lugar donde viven los Shuar y es el principal escenario donde se desarrollan los mitos. A este lugar también acuden los dioses para dar sus enseñanzas a los Shuar; los principales personajes en este ambiente son:

Shuar	Hombres y mujeres mortales.
Jempe	Colibrí, siempre ayuda a los demás. Fue quien consiguió robar el fuego y entregó a los Shuar.
Wanupá	Madre de Etsa y Nantú (Sol y la Luna).
Kujancham	El hombre zorro. Fue quien realizó la primera “Tzantza” en la selva y por culpa de él muchos Shuar tuvieron castigos. Se robó el relámpago que le encargó Etsa.
Uwishin	Brujo que obtiene sabiduría y conocimiento de las plantas de la selva y lucha contra fuerzas invisibles. Mejor conocido en el mundo occidental como Shamán.
Iwia	Demonio.
Iwianch	Demonios menores.
Wee	Hombre leproso proveedor de la sal.
Iniak	Mujer achiote.
Súa	Mujer huitó.

1.5.1.3 Mundo Acuático

En este ambiente encontramos: cascadas, ríos, lagunas y lluvia. El mundo acuático está muy relacionado con los poderes shamánicos, ya que Tsunki (dios del agua) es quien entrega al “Uwishin” (brujo) las diferentes “babas” de poder y flechas mágicas, para que el shamán pueda escupirlas al enfermo en el momento de la ceremonia de curación; el detalle de los personajes es:

Tsunki	Dios(a) de las aguas, el océano, lagunas, cascadas. Se manifiesta como hombre o mujer dependiendo quien lo vaya a visitar, este dios es invocado por los pescadores y se lo llama mediante los silbidos.
Tsunkies	Considerado el brujo más sabio por tener los poderes acuáticos.
Shakaim	Es un espíritu Arútam que sale del río para enseñar a los Shuar.
Pasúk	Espíritus auxiliares del shamán, son guerreros que utilizan flechas.
Titink Napi	Hija de Tsunky. Tiene el poder de transformarse en culebra coral.

1.5.1.4 Mundo Subterráneo

Es el mundo dador de vida. Es el lugar de donde salen los frutos y la comida que hay en la tierra. Tiene que ver con la alfarería, el acto de dar a luz y el trabajo de la mujer en la huerta. Es un mundo netamente femenino; en este ambiente se incluyen:

Nunkui	Nunkui es la semilla, significa “Metido en la Tierra” diosa de la tierra, vinculada con el mundo femenino por su función de dar vida, es protectora del hogar y la huerta, se le invocada durante el cultivo es un genio del mundo femenino. Creadora de las plantas, animales, el mundo y los espíritus.
Atsut	Hija de Nunkui.
Yampán	Hija de Nunkui.

1.5.1.5 Tipos de Almas

Arutam Wakan	La más representativa, alma de sabiduría y de la bondad.
Mesak	Alma vengativa.
Nekas Wakan	Verdadera, real u ordinaria.

1.6 LA IDEA

Una vez que se recopiló información de campo sobre los Shuar, haber leído acerca de sus mitos (detalle de los libros consultados se describen al final de la tesis), haber efectuado visitas a los lugares donde ellos viven y conversado con habitantes de esta nacionalidad, fue tomando fuerza o se fue destacando como uno de los mitos más importantes el triunfo que alcanza “Etsa” (que representa al defensor de la naturaleza, el sol) sobre “Iwia” (que representa la destrucción de la naturaleza)¹³ y por ende, la importancia de plasmar en un video esta historia mitológica, video que debe contener elementos que lleguen en forma impactante hacia los espectadores y puedan apreciar y meditar sobre uno de los temas de actualidad que mayor preocupación está causando en la vida de los seres humanos, como es la destrucción de la naturaleza, y las graves consecuencias si no actuamos o paramos la misma

1.6.1 Tema

Esta historia trata sobre “Etsa”, que en lengua Shuar Chicham significa “Sol” y su lucha valerosa por defender la naturaleza contra las fuerzas del mal representadas por “Iwia”, así también se presentan otros personajes que contribuyen a esta lucha, pues la defensa de la naturaleza según esta mitología no puede ser obra de un solo ser, es necesario la concurrencia de otros personajes que contribuyen a esta tarea.

El ser humano debe comprender y entender que la defensa de su entorno natural es tarea prioritaria y definitiva, ya que de esta depende su supervivencia, por ello, toda acción encaminada a defender la misma tiene total justificación.

El pueblo Shuar está consciente de esta realidad de preservar la naturaleza y pese, a que este pueblo, al igual que otras nacionalidades minoritarias que

¹³ Pellizzaro, S. Etsa e Iwia, La Lucha Eterna. p. 9.

habitan en la Amazonía ecuatoriana están siendo disminuidos por el fenómeno de la occidentalización, a la que llegan en forma voluntario o no, defienden que esta destrucción no ocurra y enfrentan con diferentes acciones y una de ellas es mantener vivo este mito milenario, el mismo que tratan transmitir en forma oral de generación en generación.

1.6.2 Premisa

La naturaleza debe ser defendida, acabar con ella significa extinguir la especie humana y todos los seres vivos que en ella habitamos, consecuentemente la generación de un video para plasmar este mito en un cortometraje, es una acción que se espera ayude a que no se pierda el mismo y que quienes observan este cortometraje, tomen conciencia de que no se puede seguir destruyendo nuestra casa.

En la actualidad la destrucción de la naturaleza está dada por personas, empresas petroleras, mineras, madereras y contaminación ambiental generada por la gran industria y que altera los aspectos climatológicos y que en el caso de esta historia mitológica están representados por el “Iwia”.

“Iwia” en esa historia mitológica, pertenece al lado oscuro y es un espíritu maligno que está presente en el corazón de los seres humanos y que actúa a través de ellos y que igual lucha para no ser destruido, y por lo tanto de esto hay que tomar conciencia, de que mientras no ocurra su destrucción total solo puede ser atrapado.

1.6.3 Argumento

Esta historia relata la época en la que “Etsa” era el esclavo de un demonio llamado “Iwia” y su esposa “Japa”, que traducido al español significa “venado”, los dos se encargaron de atrapar a Etsa cuando era pequeño y hacerle creer que ellos eran sus abuelos para que así Etsa pudiera traerle pájaros a Iwia y alimentarlo.

Etsa era muy buen cazador con su bodoquera (una especie de cerbatana), hasta que un día él va a la selva como de costumbre y empieza a notar que ya no había más pájaros. Es entonces cuando Yápankam, una valiente perdiz, decide contarle la verdad sobre sus supuestos abuelos a Etsa para que deje de matar los pájaros y que le sirvan de alimento a Iwia

Etsa muy consternado no cree en lo que le dice Yápankam así que decide buscar en el “Natem” (mejor conocido como ayahuasca) que es la bebida sagrada que usan todos los antiguos para tener visiones, conectarse con el cosmos y encontrar la verdad.

Etsa observa la verdad e idea un plan para acabar con este par de seres malvados “Japa” e “iwia”. Una vez que acaba con ellos, devuelve la vida a los pájaros de la selva con su bodoquera.

Esta historia representa la permanente lucha del bien contra el mal, y en la generalmente sale como vencedor el bien. Nos enseña que a pesar de que se vivan tiempos de adversidad y de destrucción, siempre va a existir un cambio, el ciclo de la vida se encarga de retomar el proceso evolutivo originado en la propia naturaleza y que para los Shuar proviene de un espíritu muy poderoso, quien es el que crea acontecimientos y envía a otros espíritus para evitar que todo esto se destruya y se mantenga la obra que este espíritu poderoso ha creado.

CAPITULO II

2 PREPRODUCCIÓN

El proceso de preproducción es el paso previo a la producción. En esta etapa se establecen todos los detalles necesarios para la realización de la historia.

Es una etapa de sondeo, previa a la de la preparación propiamente dicha de la película, en la que con frecuencia el productor y el guionista, y a veces también el director, se involucran en desarrollar una idea mientras que buscan financiamiento y apoyos. En un alto porcentaje de casos quedará en simple proyecto puesto en marcha, pero nunca llegará a prepararse realmente.¹⁴

2.1 EL GUIÓN

En esta parte el texto se expone de manera ordenada y cronológica el desarrollo de la historia, las escenas, los acontecimientos, los diálogos entre los actores y las acciones (ver anexo 1 y 2).

“Es la base de cualquier historia, de ficción o no ficción (documentales, programas de entretenimiento televisivo, periodísticos, etc.)”¹⁵

El guión cuenta con una estructura necesaria para que la historia mitológica, no se vuelva monótona y sobre todo que se la pueda entender. Se divide en tres partes principales, la introducción, el desarrollo y el desenlace o resolución.

2.1.1 Introducción - Presentación de los Personajes

El primer paso del guión es la introducción y presentación de quienes van a participar en la historia, es importante responder a las siguientes preguntas

¹⁴ Barroso, J. Realización Audiovisual. p. 153.

¹⁵ Ibídem. p. 113.

sobre los personajes principales ¿quiénes son?, ¿qué quieren?, ¿por qué están allí?, ¿cuál es la relación entre ellos?

En el caso de la historia de Etsa, se cuenta con seis personajes, tres principales: Etsa (sol), Iwia (demonio), Japa (venado), siendo Etsa el protagonista principal, un personaje secundario que es Yápankam y dos incidentales que son Wanupá y Tsunky.

En la parte introductoria de este cortometraje se presenta a Etsa en la selva amazónica ecuatoriana, en busca de pájaros para poder alimentar a su abuelo Iwia. Una vez que Etsa captura un par de pájaros, vuelve a su casa en la que encuentra a su abuela Japa que en español quiere decir “venado”. Japa está siempre abrigando sus ollas.

Etsa y Japa intercambia algunas palabras y como Japa siempre está pendiente del bienestar de Iwia y le acompaña en todas sus fechorías, le exige a Etsa que le entregue a Iwia todos los pájaros que ha cazado a fin de aplacar el hambre de su esposo y de evitar su mal humor.

Hasta el momento se ha presentado al protagonista y a los personajes principales. El siguiente paso será encontrar un detonante que empiece a poner en movimiento la historia en este caso este detonante está construido por una acción y por una línea de diálogo, el que empieza con Iwia y concluye entre Japa y Etsa.

Ese diálogo que desata tormentas, empieza cuando Iwia se acerca a comer los pájaros que trajo Etsa, él se da cuenta que no son suficientes y esto lo enfurece y como Japa no puede soportar que su esposo esté de mal humor, manda a Etsa a que duerma a la selva como castigo, ya que cree que Etsa va a jugar a la selva en vez de ir a cazar para alimentar a Iwia, esperan que con ese castigo pueda traer suficientes pájaros.

2.1.2 El Punto de Giro

El punto de giro sirve de puente para llevar los acontecimientos hacia un nuevo rumbo en el siguiente acto, éste provoca dudas en el protagonista. En esta historia esto ocurre cuando Etsa es castigado por su abuela Japa y llega a la selva, en donde se encuentra con Yápankam, una perdiz que enfrenta a Etsa para pedirle que no continúe con la matanza de sus amigos pájaros y para además narrarle las atrocidades que han cometido sus supuestos abuelos Iwia y Japa con la madre de Etsa que se llamaba Wanupá.

Yápankam le señala a Etsa que Wanupá era esclava de Iwia y que por orden de éste, ella tenía que ir muy temprano al río para conseguir peces los que servirían para alimentarlo. Al ver el dios del agua “Tsunky” que Wanupá era muy buena, él la ayuda a conseguir peces; sin embargo, cuando Iwia se dio cuenta que Tsunky la ayudaba, hizo que la furia de Iwia se desate en contra de Wanupá y decisión matarla.

Toda es historia que le cuenta Yápankam, Etsa no cree y piensa que es mentira, es por ello que le sugiere que tome “Natem” (ayahuasca) para encontrar la verdad. Hasta este punto Etsa tiene dos opciones frente a lo revelado por Yápankam: no creerle y seguir con sus labores de cacería y la otra opción es seguir el consejo de Yápankam y tomar “Natem”.

Etsa decide tomar “Natem”, teniendo la oportunidad de poder apreciar durante el sueño que provoca esta bebida la verdad de lo que efectivamente ocurrió con su madre Wanupá, ella se presenta en el sueño y le cuenta que el ojo con el que Japa abrillanta las ollas fue suyo y le fue arrebatado una vez que Iwia le asesinó.

Es necesario aclarar que en los relatos originales, Etsa descubre la verdad sobre la maldad de sus abuelos porque entra en la casa sosteniendo sus aretes especiales, que son unos aretes hechos de unas plumas que al

momento en que se rozan entre ellos estos emiten un sonido que lo delatan. Etsa entra y por error los suelta justo en la puerta y es ahí cuando Japa deja caer el ojo con el que abrillanta sus ollas, en esta versión se decidió cambiar esta parte y que Etsa tomara ayahuasca para ver la verdad, porque la ayahuasca es un elemento importante para esta cultura. Mientras en la ciudad a la ayahuasca se la considera un alucinógeno que satisface los más bajos deseos de los mestizos, los Shuar la consideran una medicina que ayuda a curar el cuerpo del hombre y que le muestra la verdad si está confundido, le ayuda a seguir un camino de guerrero.

2.1.3 Desarrollo o Confrontación

Esta es la parte en la que la historia llega a su punto más alto, aquí el personaje principal se enfrenta con una situación que va a ser el paso previo para la conclusión.

Una vez que Etsa despierta del sueño, observa que Japa está abrillantando las ollas con el ojo de su madre Wanupá y es ahí cuando toma la decisión de acabar con sus supuestos abuelos, porque además nota que cada vez que él va a la selva hay menos pájaros y que ese hábitat está cambiando y que es la misma naturaleza la que le habla a través de la desolación que está provocando y que es hora de parar todo aquello que está provocando su destrucción.

Etsa idea un plan que consiste en matar primero Japa, que es quien está siempre pendiente de Iwia y una vez muerta ella, atraparé a Iwia en el humo del tabaco a fin de que ya no pueda seguirle pidiendo que cace los pájaros para su alimentación.

Entonces Etsa comienza a ejecutar su plan y llega a casa de sus supuestos abuelos (Iwia y Japa) después de su castigo en la selva, habla con ellos y les pide disculpas y como muestra de su arrepentimiento por su mal

comportamiento, Etsa se ofrece a cazar un venado que encontró en la huerta de su abuela. Japa e Iwia al escuchar esto se ponen muy contentos, pero para que el plan de resultado, Etsa convence a su abuela de que vaya a la huerta para que ella coseche un poco de hortalizas para que pueda acompañar al plato fuerte, lo que es aceptado por Japa.

Iwia mientras tanto decide ir al río a bañarse ya que la costumbre Shuar es bañarse con frecuencia y antiguamente ellos usaban unas ramas que desprendían una especie de jabón al que se le conocía como "Sékempur". Cuando Iwia se va al río a tomar un baño, él usa estas ramas para su aseo. Es en este momento que Etsa comienza ejecutar su plan, el de asesinar a sus supuestos abuelos.

Etsa sale antes de la casa para esconderse y esperar a que su abuela llegue a la huerta. Una actividad muy importante entre las mujeres es la huerta. Cuando Japa (y las mujeres Shuar en general) se dirige a la huerta, realiza cantos que invocan a la diosa de la huerta, Nunkui. En esta parte se incluye un canto

"Una de las cosas que más llaman la atención es la capacidad que tienen la mujer para cargar pesos, haciendo casi todo el esfuerzo con su frente."¹⁶

Cuando Japa empieza a cosechar las hortalizas, Etsa de manera muy sigilosa toma la lanza y mata a Japa. Etsa lleva el cuerpo de Japa a la casa para cocinarlo y hacerlo pasar por venado y dárselo de comer a Iwia.

Iwia llega a la casa, Etsa se encuentra cocinando el venado. Esta parte es importante porque en este momento se pueden apreciar ciertos utensilios y elementos que conforman la cocina, como son las canastas que se encuentran sobre el fuego en donde se guardan ciertos alimentos para que con el mismo humo del fuego estos se ahúmen y no entren en descomposición.

¹⁶ Rovere, F. El Peinado y las Posiciones Corporales.

Etsa le ofrece el venado que ya estaba listo a Iwia, éste acepta y se sienta a comer, en esta parte Etsa le sirve la comida en hojas de “yaquipanka”, es así como se servía y todavía se sirven algunos platos, como por ejemplo el “Ayampaco” o “Maito” (pescado u otro tipo de carne o comida a la que se le envuelve en hojas, se la cocina en leña y esta hoja tiene la particularidad de desprender un aceite que sazona la comida), Etsa también usa hojas de plátano para usar como individuales.

Luego de haberse comido todo el cuerpo del venado, Iwia continúa con la cabeza y se da cuenta que este venado tiene una cabellera muy larga, entonces empieza a sospechar que Etsa mató a Japa ya que ella no se encontraba ahí en la casa.

Iwia le pregunta a Etsa que es lo que ha hecho con su abuela y es aquí cuando se da la confrontación. Etsa le dice a Iwia que él ya sabe toda la verdad sobre su madre Wanupá y que ya no lo alimentará más, entonces es en ese momento que comienza la lucha entre Etsa e Iwia, Etsa hiere a Iwia y ordena a las plantas de tabaco que lo atrapen, ellas le obedecen y hacen que Iwia se quede atrapado entre las plantas y con hambre.

2.1.4 La Resolución

Una vez concluida la confrontación, se da paso a la conclusión de la historia en el que se resuelven todos los problemas. Etsa vuelve a la selva para encontrarse con Yápankam y pedirle disculpas. Etsa se siente muy arrepentido por haber matado a tantos pájaros y haber dañado el medio ambiente y es aquí cuando surge algo mágico, Yápankam le dice que Etsa tiene el poder para revivir a sus amigos pájaros muertos, porque es el rey Sol.

Etsa toma su bodoquera, junta todas las plumas de los pájaros que había matado y así él les devuelve la vida.

2.2 EL PERSONAJE

2.2.1 Creando al Personaje

Cuando se crea un personaje hay que responder a la necesidad de por qué se lo crea, cual va a ser su función dentro de la historia, las acciones que éste va a realizar. Cada personaje cumple una función dentro de la historia. El personaje cumple estas funciones por medio de acciones o diálogos que ayudan a que la historia siga adelante y que ésta cumpla su objetivo, en este caso, el de crear una profunda reflexión entre los espectadores del video acerca de lo que debemos hacer para evitar la destrucción de la naturaleza.

En esta historia este proceso fue mucho más fácil porque es un mito que ha sido transmitido desde tiempos atrás, y la gente Shuar lo conoce muy bien, está familiarizado con el mismo.

2.2.2 Descripción de los Personajes

2.2.2.1 ETSA

Etsa nació para salvar a la selva de las manos del demonio y dar conocimiento sabiduría los Shuar.

FÍSICA

Dado que es un cazador, ha desarrollado ciertas, habilidades como la observación aguda, ser sigiloso, no ruidoso, es rápido.

Los cazadores se caracterizan por ser fornidos y atléticos, en primer lugar porque deben cargar los instrumentos de cacería como son la lanza o la bodoquera, las dos son armas silenciosas y están hechos de chonta, correr tras la presa y evitar que otros le arrebatan lo cazado; musculosos para transportar el producto de la caza.

“El Shuar ha sido esencialmente un guerrero y un cazador. Esta característica suya se descubre fácilmente en la solemnidad con que lleva las armas, éstas lo acompañan continuamente, especialmente en la conversación oficial”.¹⁷

Al momento de cargar un arma, sea esta la bodoquera o la lanza, Etsa camina con su arma cargada en un hombro y la sostiene con el otro brazo. Al momento del ataque Etsa toma su arma con las dos manos apuntando hacia adelante.

Cuando Etsa vuelve a la Jea (casa Shuar), tiene que identificarse antes de llegar con algunos gritos para que los que están en la casa se aseguren que el que llega es algún familiar y que no hay algún peligro de ataque.

De igual manera, por su condición de cazador, tiene habilidades de un buen nadador y para imitar los sonidos de los animales y poder atraerlos, conoce muchas maneras de silbar.

Los silbidos generalmente se usan para imitar a ciertos animales, para los bailes y las fiestas y para llamar al dios del agua, a Tsunky, por eso cuando Wanupá llega al río silba y Tsunky sale.

La piel de Etsa es color canela por el sol fuerte e intenso en la selva.

La edad de Etsa se calcula que está entre los 12 y 17 años, porque se sometía a Iwia y alcanza la madurez al revelarse contra Iwia ya que toma la decisión que cambio el rumbo de su vida, deja de dañar la naturaleza para servir al malo y comienza a reivindicarse con la misma, devuelve la paz y la calma a la naturaleza. Hay que recordar que antiguamente las personas vivían las cosas a temprana edad porque morían muy jóvenes por las guerras y maduraban mucho más rápido que hoy en día.

¹⁷ Ibídem.

La postura que tiene Etsa cuando es esclavo de Iwia, es la de aparentar caminar con pasos firmes, pero en realidad en su interior se siente sin mucha seguridad porque tiene alguien que le domina y le da órdenes, camina un poco jorobado, su mirada es vivaz y a la vez inocente, es despierto y curioso.

Cuando se libera del Iwia y de Japa, los pasos que da son firmes y seguros porque está convencido de sus talentos de buen cazador y además sabe que dejará de complacer a seres malvados que están provocando la destrucción del medio ambiente o madre naturaleza.

Es importante recalcar lo siguiente sobre la manera de caminar de los Shuar:

Los Shuar tienen muchas maneras de caminar, cuando ellos van de cacería lo hacen de tal manera que ponen a su cuerpo en una posición de alerta. De igual manera cuando ellos van acompañados lo hacen en una fila porque los caminos en la selva son estrechos. Si van acompañados de alguna mujer, los hombres van primeros en la fila y en el caso de que alguna bestia salte en el camino, los hombres se enfrentaran a la bestia protegiendo a la mujer.¹⁸

SOCIOLÓGICA

Wanupá, la madre de Etsa, fue captura por el Iwia y sometida a conseguirle peces. Cuando Wanupá se dirigía al río, consiguió ayuda del dios del agua, Tsunky, los dos se enamoraron y antes de que Iwia matara a Wanupá al enterarse de que los dos estaban enamorados, Wanupá dejó algunos huevos en el río, una parte se comió Iwia y quedaron dos huevos, los que fueron rescatados por un pato y además los cuidó, de uno de éstos huevos nació Etsa y del otro su hermano Nántu (que quiere decir la luna).

Etsa en su niñez acudía con su hermano Nántu a las huertas a conseguir ajíes para comer y poder ser más fuertes. Un día cuando Etsa fue a robar los ajíes de Iwia, este lo capturó y lo hizo su esclavo. Etsa no recuerda muy bien que Iwia lo atrapó porque él todavía era muy pequeño cuando ocurrió aquello.

¹⁸ Ibídem.

Ni Iwia ni Japa son los verdaderos abuelos de Etsa, pues entre los Shuar se tienen la costumbre de tratar de abuelos a los mayores.

PSICOLÓGICA

Etsa es un guerrero inteligente, observador y con buena puntería para identificar a su presa, es algo solitario porque mientras es esclavo de Iwia el lo mantiene ocupado y no tiene tiempo de conversar con algún amigo animal.

FORTALEZAS

Dado que Etsa es el protagonista principal de la historia, tiene varias fortalezas como personaje, es él quien desencadena ciertas acciones, inicia el movimiento de la historia. Claramente se lo puede apreciar cuando tiene que tomar la decisión de creer o no en Yápankam. Empieza a idear un plan.

Por su situación sociológica Etsa toma una decisión importante al enterarse de lo que Iwia hizo con su madre, debe acabar con el malvado y asume la obligación de proteger a los animales de la selva así como su vegetación.

CAMBIOS QUE EXPERIMENTA

Tiene que afrontar las malas noticias que recibe de sus abuelos ya que ellos no están actuando correctamente y fueron ellos quienes le mataron a su madre, esta noticia lo hacen más fuerte y toma la decisión de empezar a luchar para terminar con el maligno Iwia.

Etsa sufre otro cambio cuando es castigado a ir solo a la selva, entre los Shuar se cree que cuando alguien va solo, lejos de su casa, es con el propósito de que medite y valore lo que tiene en la misma. Etsa va afligido sabiendo que algo a hecho mal y que deberá cambiar, hasta que luego descubre la verdad.

Un cambio excepcional que afronta es saber que tiene poderes especiales con los cuales puede devolver la vida a los seres muertos.

MOSTRANDO LO QUE PIENSA EL PERSONAJE

Al principio Etsa es muy tímido y sumiso, cumple las órdenes de su abuelo al tener que ir de cacería en forma obligada; sin embargo, poco a poco se va dando cuenta que la selva se está destruyendo.

Hay momentos claves en los que se aprecia claramente cómo se siente Etsa, esto son los siguientes:

1. Se siente triste al ser castigado por Japa
2. Cuando está en el monte meditando
3. Cuando recibe la noticia de Yápankam, es el momento de mayor confusión para Etsa
4. Cuando acaba de tomar Natem y ve la verdad, Etsa se siente aliviado.
5. Trata de guardar tranquilidad cuando llega a la casa para ejecutar su plan
6. Cuando mata a Japa y se enfrenta con Iwia se ve su furia
7. Cuando vuelve al monte arrepentido para pedir disculpas a Yápankam.

2.2.2.2 IWIA

Iwia está allí para saciar su hambre sin importarle las consecuencias que genere el hecho de tener que cazar para conseguirle alimento, Iwia representa a la corriente de todos aquellas y aquellas que únicamente les interesa su bienestar, sin tener en consideración las consecuencias que esto puede traer.

FÍSICA

Iwia es gordo y grande. La mayoría concuerda que es un demonio algo torpe que camina y habla lento, sus movimientos son descoordinados, no tiene

buena puntería y no puede conseguir alimento por sí solo, es vago y cómodo y la mayor parte del tiempo se pasa comiendo y comiendo, tiene mal carácter y se pasa gritando y vociferando, siempre exigiendo por más comida, su mirada es pérdida, su pelo largo y alborotado, no tiene cuidado de su apariencia física.

Iwia es mayor a Etsa, pero no se sabe con exactitud si envejece o no, al momento de preguntar a los Shuar como se imaginan a Iwia, ninguno de ellos se lo imagina como un anciano.

SOCIOLÓGICA

No hay muchos datos que indiquen acerca del origen de Iwia, hay libros en los que se señala donde viven los pequeños demonios que no tienen tanto poder o Iwianchis. Se dice que viven en las cuevas y que ellos raptan a los Shuar para llevárselos allá, comérselos y luego hacerlos parte de su grupo.

En la mayoría de historias el Iwia pasa siempre deambulando por la selva en busca de alimento, capturando a los Shuar para hacerlos sus esclavos.

PSICOLÓGICA

Iwia es mal humorado porque se siente como un completo inútil y su vida gira alrededor de complacer a su estómago, eso le hace actuar de tal manera que todo lo que él piensa es alrededor de cómo conseguir su alimento sin tener que él trabajar.

FORTALEZAS

Iwia es el antagonista de la historia junto con Japa, todo el tiempo trata ocultar sus verdaderas intenciones, oculta cosas, crea historias y hacen que estas aparezcan como si fueran verdad. La fuerza interna, la inteligencia de Iwia es para idear la maldad.

CAMBIOS QUE SUFRE EL PERSONAJE

Iwia se pasa la mayoría del tiempo con ganas de comer, el cambio emocional al que se enfrenta, es cuando se da cuenta que se está comiendo a su propia esposa Japa, eso le impacta y le hace poner alerta frente a Etsa, pues intuye que ya sabe la verdad, cuando Etsa lo atrapa, Iwia se desespera porque su preocupación gira en torno a cómo se alimentará.

2.2.2.3 JAPA

Japa es la secuaz de Iwia, todo ser malvado necesita del apoyo de alguien.

FÍSICA

Japa es esposa de Iwia, es de baja estatura de pelo largo y cerquillo como acostumbraban las antiguas mujer Shuar a llevar el pelo, es joven de aproximadamente 35 años de edad y no es raro que a esa edad sea abuela ya que las mujeres Shuar se casan muy jovencitas. Japa es una mujer fuerte, es quien cosecha y lleva los frutos y hortalizas a Iwia, es de piel morena. Cuando Japa camina, lo hace de manera intimidante, su mirada es desafiante, particularmente cuando abrillanta las ollas con el ojo de Wanapá.

SOCIOLÓGICA

Japa es la esposa de Iwia y es considerada como la mujer venado, no hay muchos datos de dónde viene esta mujer.

PSICOLÓGICA

Su perfil es de una mujer malvada que lo que básicamente le interesa es tener a su lado a Iwia, y para obtener aquello es capaz de realizar cualquier cosa, para Japa su objetivo de vida es estar a lado de Iwia.

FORTALEZAS

Ayuda a Iwia mantener guardado el secreto sobre la muerte Wanupá, al punto de llegar a fingir ser la abuela de Etsa.

2.2.2.4 YÁPANKAM

El papel que desempeña Yápankam es de intermediador entre las aves de la selva que están siendo exterminadas y el exterminador.

FÍSICA

Es una perdiz de color negro y rojo. Es sigilosa cuando vuelva cerca de Etsa, observa la forma como caza a las aves de la selva, siente temor por las actitudes del cazador, busca el momento de enfrentarse y cuando ya lo conoce y le trata se atreve a revelar el secreto.

SOCIOLÓGICA

Nació en la selva, tiene como amigos a las aves y a los animales y se preocupa enormemente cuando comienza a mirar su destrucción.

PSICOLÓGICA

Siente tristeza por haber perdido muchos amigos y teme que de seguir el cazador con esa actitud, los días de las animales de la selva están contados y nada le garantiza que ella se salvará de esta depredación. Está buscando la oportunidad de conversar con Etsa y espera que llegue el momento más apropiado. Es inocente y valiente.

FORTALEZAS

Yápankam, es una perdiz que tomó la decisión de hablar con Etsa para hacerle notar que está acabando con la selva con el único fin de alimentar a un glotón. Esta perdiz revela el secreto a Etsa de que Iwia y Japa no son sus abuelos y que lo único que desea Iwia es alimentarse y alimentarse, sin importarle las consecuencias.

CAMBIOS QUE EXPERIMENTA

Yápankam de una actitud pasiva, de mantenerse en cierta forma cómplice ante la destrucción de la selva, decide hablar con Etsa, busca el momento apropiado y cuando llega le cuenta las intenciones de Iwia y Japa.

Al final de la historia, Yápankam se encuentra tranquilamente jugando y se contenta al ver que Etsa ha vuelto y ha reflexionado sobre lo que le contó anteriormente.

2.2.2.5 WANUPÁ

Wanupá es la madre de Etsa.

FÍSICA

Es una joven Shuar, de piel canela, pelo oscuro y ojos grandes, es pequeña y robusta. Es tranquila en su hablar, muy serena.

SOCIOLÓGICA

Es otra integrante de esta mitología, vivía tranquilamente en la comunidad Shuar conjuntamente con su familia, su hijo es Etsa. Es capturada por Iwia conjuntamente con otros habitantes Shuar y posteriormente es asesinada por

Iwia, quien además le procede a sacarle el ojo para darle a su compañera Japa y con éste pueda lavar sus ollas.

PSICOLÓGICA

Wanupá era una buena muchacha, pero a raíz de su captura por parte de Iwia se sentía atemorizada porque presentía que Iwia la mataría si ella no le llevaba suficiente peces para alimentarlo, Wanupá se enamoró de Tsunky (dios del agua) éste le ayudaba a capturar los peces para que le pueda llevar a Iwia, sin embargo, cuando Iwia descubre el romance que tiene con Tsunky decide asesinarla, por lo tanto, su temor se convirtió en realidad.

FORTALEZAS

Wanupá es un personaje incidental pero de mucha importancia ya que es la madre del protagonista principal. Aparece tres veces en la historia, la primera en una animación para mostrar que es lo que sucedió entre ella y Tsunky y cómo fue que Iwia la asesinó, la segunda vez en el sueño que tuvo Etsa cuando tomó Natem (ayahuasca) y la última vez cuando Etsa lucha contra Iwia.

2.2.2.6 TSUNKY

Tsunky es el dios del agua y se enamora de Wanupá.

FÍSICA

Es el dios del agua, con forma humana pero textura de agua.

SOCIOLÓGICA

Tsunky salía de las profundidades del río para ayudar a Wanupá a conseguir peces cada vez que ella iba a pescar, es allí donde se enamora de ella.

PSICOLÓGICA

Por ser el dios del agua es el shamán más poderoso, ya que se asocia el mundo acuático con los poderes shamánicos.

FORTALEZAS

Tsunky vive en el río, en los manantiales, en las cascadas. Es el más grande "Uwishin" (shamán) y es quien da el poder a los Shuar para que puedan curar y ser brujos a través de unas piedras especiales y babas de poder.

CAMBIOS QUE SUFRE

Es el dios de las aguas que se enamora de Wanupá, pasa un tiempo feliz con Wanupá porque está enamorado de ella, pero una vez que Iwia le mata a su novia se pone triste, a partir de este hecho cuando Iwia se baña en sus ríos, no es de su agrado, es por ello que no se le ha dado a Iwia la facilidad para que pueda nadar, el agua escasea, el dios del agua no desea la presencia de un personaje malvado en sus aguas.

2.3 STORY BOARD

Es un guión que contiene referencia gráfica que nos sirve para visualizar la historia y su secuencia. Este proceso puede ser un poco tedioso pero necesario, para tener en claro las cosas que se van a usar en cada toma y que en el momento de la grabación no ocurran inconvenientes, en especial cuando se trata de un corto de acción. Al mismo tiempo, con la realización del Story Board se pueden efectuar cuantos cambios sean necesarios (ver ejemplo en anexo 3).

2.4 ANIMATIC

Es una referencia visual de la historia a realizar, su característica es que en el *animatic* se usa imágenes editadas, puestas en una línea de tiempo y audio, en el caso de éste último se incluyen cosas como locuciones, diálogos, efectos de sonido. Todo esto sirve para calcular el tiempo de duración del video que se va a realizar y para comprobar si el audio y el video juntos van a dar resultado. También da una idea de las cosas que se van a necesitar para realizar el *film* y cuanto va a ser el presupuesto de cada puesta en escena. En el *Animatic* se simulan los movimientos de cámara.

2.5 LOCACIONES

2.5.1 Scouting de Locaciones

Se trata sobre la búsqueda de locaciones (lugares donde se realizará la grabación) necesarias para la realización del cortometraje, este es un aspecto esencial en el proceso de producción del corto ya que de su correcta elección dependerán muchas cosas que incidirán en la calidad del video.

En un principio, se tenía planificado realizar la grabación en la ciudad de Macas; sin embargo, debido a las dificultades en conseguir los actores, sitios en esa ciudad, se optó por otra alternativa y se escogió la ciudad del Puyo, la ventaja del Puyo es que es una ciudad muy turística y cuenta con varias locaciones muy bien adornadas y mantenidas.

Para la grabación se necesitaban las siguientes locaciones:

Jea o casa Shuar.- que es el lugar donde habitan los hombres Shuar y sus familias. Se divide en dos áreas, el del hombre y el de la mujer.

Huerto.- que es el lugar donde están las hortalizas de los Shuar. A este lugar se dirigen con frecuencia las mujeres, ya que son las encargadas de trabajar la tierra por su función de dadoras de vida.

Río.- Para seguridad de los actores, este río debía simular ser caudaloso.

Para acceder a cada locación se realizó una búsqueda previa para tener los permisos pertinentes en el caso de necesitarlos. Se hizo también una búsqueda previa para tener una idea amplia de que es lo que se puede hacer en cada lugar como por ejemplo los tiros de cámara, tener en cuenta los gastos de transporte, utilería (ver anexo 4).

2.6 CASTING DE PERSONAJES

Encarnando a los personajes, son quienes dan sentido a los espacios y a las situaciones que en ellos se desarrollan y es así que la labor más importante para la historia del proceso de puesta en escena es la dirección de actores, momento en el que, si bien se construye el personaje, también se determinan otras manifestaciones plásticas del mismo que tienen una relevante proyección en la imagen: las poses, la distancia que toman entre sí, el desplazamiento, las diferentes formas de expresión...¹⁹

El proceso de selección de actores fue un poco complejo ya que en Quito no se encontraron actores Shuar. Se encontraron actores quichuas pero no se los tomó en cuenta porque sus rasgos físicos son diferentes.

En vista de que dos de los papeles principales eran protagonizados por niños, se buscó un grupo que entre ellos se tuvieran confianza, esto facilitaría la actuación de los mismos.

El corto requería también de un grupo de danza y música, éste se lo encontró en la ciudad del Puyo, el nombre del grupo es "Tsunky Shuar", conformado por padres e hijos, su directora es María Shakay, la principal motivación para

¹⁹ Jaime Barroso: Realización Audiovisual. p. 103.

participar en este corto fue que le parece una gran oportunidad para difundir la música y mitología Shuar.

2.7 PLAN DE RODAJE

El plan de rodaje sirve para indicar las actividades que se van a realizar durante el rodaje en cada una de las tomas, el orden de estas actividades y el lugar donde se lo van a realizar, en este plan se indica qué actores van a participar en cada toma y la hora de convocación.

El plan de rodaje no se lo realiza en orden cronológico de secuencia de escenas según el guión, se trata de realizar las actividades con el fin de economizar el costo del video sin afectar la calidad de la producción (Ver Anexo 5).

2.8 PROPUESTA DE DIRECCIÓN

El director del cortometraje, empieza a tener una visión de cómo quiere que sea la historia y tiene una pequeña descripción y sugerencia de los detalles del cortometraje.

Abarca el conjunto de elementos que juntos van creando la belleza del cortometraje, belleza que se traduce en las imágenes, la iluminación, la decoración.

La directora del cortometraje, sugirió aspectos relacionadas con la selva, elementos como plantas, animales, objetos que denoten el misterio y el terror pero sin que afecte a la sensibilidad de los niños que participarían en esta producción.

Este cortometraje tiene como personaje principal a un guerrero, es por ello, que los elementos del cortometraje tienen que estar estrechamente ligados a él,

tales como: el color las plumas, las pieles de los animales, colores de la madera porque es de ahí de donde obtienen la materia para construir sus armas, la lanza, bodoquera, sus flechas.

En cuanto a las animaciones se trata que estén relacionados con las figuras de los petroglifos de Santiago (ver anexo 6).

CAPÍTULO III

3 PRODUCCIÓN

Es un procedimiento, un método de ejecutar diversas intervenciones y cometidos que debe llevar un orden en pro de la racionalización y eficacia de las actuaciones que conlleve – ésa es la labor del director de producción – y que todo el equipo debe conocer y asumir con el más absoluto rigor.²⁰

Téngase en cuenta que el proceso de producción son todos los pasos con los que se inicia la preproducción hasta la post producción. También es el momento mismo de la grabación, es decir, el momento en el que se pone en marcha todo lo preparado en la preproducción.

En el caso de este cortometraje se necesitó de un fin de semana completo. El equipo de producción que constaba de dos personas llegó un día antes para conversar con los actores y definir los últimos detalles antes de la grabación.

3.1 LIBRO DE PRODUCCIÓN

3.1.1 Listas

3.1.1.1 Elenco

“En esta primera lista se asientan cada uno de los personajes que van a participar en la grabación, los personajes principales, los secundarios, los extras y dobles”.²¹

²⁰ Ibídem. p. 151.

²¹ <http://productiontv.pbworks.com>

Cuadro 3.1

Desglose de reparto (Breakdown)		
Título: Etsa		
Director: Sofía Silva		
Asistente: Pablo Cárdenas		
Hoja 1: Desglose de reparto		
#Asignado	Personaje	Artista
1	Etsa	Bryan Chup
2	Iwia	Francisco Sánchez
3	Japa	María Shakay
4	Yápankam	Nataly Pirish
5	Wanupá	Alexandra Shiram

Fuente: Investigación realizada.

Elaborado por: Sofía Silva

3.1.1.2 Equipo Técnico

Generalmente hay gente designada para cada área como:

- Director
- AD (asistente de dirección)
- 2 AD (segundo asistente de dirección)
- Director de Fotografía
- Foquista
- Gaffer
- Director de Arte en Locaciones y en estudio
- Vestuario
- Maquillaje
- Peinados
- Director de Post Producción
- Productor de Post Producción
- Data Manager

- Productor General
- Asistente de Producción
- Grip y Luces
- Catering

La lista que se presenta a continuación pertenece a la del cortometraje de Etsa. Dado que es un corto de bajo presupuesto, hubo dificultad para conseguir gente que colaborara.

Cuadro 3.2

NOMBRE	CARGO
Sofía Silva	Dirección y Producción
Pablo Cárdenas	Asistencia de Producción Catering Asistente de Cámara
Doménica Freire	Asistente de Producción
Maria Shakay	Asistente de Dirección

Fuente: Investigación realizada.

Elaborado por: Sofía Silva

3.1.2 Locaciones

En este punto se enlista cada una de las locaciones, es decir los escenarios. Regularmente en esta lista se puede asentar también algunas notas que sirven de referencia durante la planeación de la producción al realizador, iluminador y escenógrafo tales como iluminación o el tono que se pretende retratar en el escenario.²²

Todas las locaciones de este cortometraje están situadas en la ciudad del Puyo o sus alrededores. Se escogió esta ciudad porque en ella se encontraban los actores, la gente Shuar y los lugares apropiados para la grabación.

²² Ibídem.

Cuadro 3.3

Desglose de Locaciones		
Título: Etsa		
Director: Sofía Silva		
Asistente: Pablo Cárdenas		
Hoja 2: Desglose de locaciones		
# Asignado	Locación	Dirección
1	Río	Km 2 ½
2	Jea	Barrio Casavaca
3	Selva	Cuartel Militar Shell
4	Árbol de la Sabiduría	Mera

Fuente: Investigación realizada.

Elaborado por: Sofía Silva

3.1.3 Vestuario y Maquillaje

Para una representación escénica es importante dar los detalles necesarios a los personajes en cuanto a trajes, peinados, maquillaje, para que estos involucren al espectador en la historia, para que muestren la época y el contexto de la misma. Es importante que en ningún de estos dos aspectos se saturé al personaje, porque podríamos ocasionar un efecto contraproducente en el espectador y que rechace la historia.

El maquillaje es el arte de la aplicación de cosméticos (cremas y pinturas) sobre el cuerpo humano para alterar su apariencia y obtener un resultado más atractivo a la vista... tiene como finalidad, al servicio de la construcción del personaje, destacar al sujeto (contribuir a transformarlo en el centro de atención) y realzar la belleza o atractivo de la figura.²³

“Los tatuajes faciales más usados son punteados en forma de equis mayúsculas, circunferencias y líneas paralelas en sentido horizontal, preferentemente en las mejillas y nariz.”²⁴

²³ Jaime Barroso: Realización Audiovisual. p. 222.

²⁴ Pellizzaro, S. (1973): Técnicas y Estructuras Familiares de los Shuar. p. 11-12.

En vista que se trabajaba con un grupo de danza y música tradicional Shuar, el trabajo de vestuario y maquillaje no fue muy difícil de realizarlo ya que los mismos actores contaban con los trajes y pintura necesaria para la dramatización.

Japa lleva el “Tarach” o vestido azul tradicional de los Shuar. Las pulseras, aretes de plumas amarillas y collares Shuar de anamora. Japa lleva un cinturón hecho de semillas y un peinado con cerquillo, que representa la mujer antigua Shuar.

Para su maquillaje usó achiote para que contraste con Iwia quien estaba pintado de negro con huito.

Iwia tiene el “Itip” que es una falda larga que llevan los hombres Shuar. Se lo fabrica a partir de una fibra de un árbol. Iwia lleva siempre su lanza con él, símbolo de valentía.

Etsa viste un “Itip” y un “Tawasap” o corona hecha de plumas coloridas. Entre ellas se encuentran siempre las plumas rojas, amarillas y negras, que representan la importancia de quien las lleva. Etsa tiene unos aretes hechos de unas plumas que al rozar entre ellas producen un sonido que delata su presencia.

Carga una “Shikra” o bolsa, que la usa para guardar los pájaros o cualquier otro objeto.

Etsa solo se pinta cuando va de cacería o cuando va a atacar a Iwia. Las líneas de su cara son dibujos de hombres, líneas gruesas que inspiran al ataque porque toman la fuerza de algún animal.

Wanupá, la madre de Etsa, lleva un “Tarach” o vestido Shuar, los aretes y collares tradicionales y una especie de cantimplora que usaban los Shuar, que es hecha de calabaza.

El traje mas trabajoso fue el de la perdiz Yápankam. Para el diseño de su traje se uso una falda tradicional Shuar oscura, una máscara de plumas rojas y negras y se le agregó una bufanda de plumas para que simulen sus alas. Algunas plumas se cocieron al traje.

Todos estaban descalzos porque los Shuar antiguos no usaban ningún tipo de calzado (ver anexo 7).

3.1.4 Utilería

En este apartado deberá asentarse cada uno de los objetos que forman una parte integral de la descripción de la acción, incluso aquellos que son mas pequeños y aun mas todos aquellos objetos que necesitan ser construidos para fines de dicha grabación.²⁵

Cuadro 3.4

Desglose de Utilería		
Título: Etsa		
Director: Sofía Silva		
Asistente: Pablo Cárdenas		
Hoja 3: Desglose de utilería		
ESCENA	LUGAR	UTILERIA
1	Selva Jea	Bodoquera, shikra Olla de barro
2	Jea	Ollas de barro, canastos, armas, hachas de piedra, cráneos de animales, pájaros muertos
3	Selva	Bodoquera
4	Selva	Pilche, bodoquera, cantimplora shuar hecha de calabaza
5	Jea	Ollas de barro, canastos, armas, hachas de piedra, cráneos de animales.
6	Huerto	Canasta, lanza
7	Río	Jabón "Sékempur" (ramas de árbol)
8	Jea	Ollas de barro, lanzas, peluca, cuerpo de venado, alimento, hojas para cocinar, ají, hojas de plátano
9	Selva	Plumas, bodoquera

Fuente: Investigación realizada.

Elaborado por: Sofía Silva

²⁵ <http://productiontv.pbworks.com>

3.1.5 Equipos

Para este cortometraje se uso una cámara Sony HVR - A1. Es una cámara pequeña y liviana, lo que permite que el camarógrafo tenga un mejor desempeño y pueda entrar en todo tipo de terreno con más facilidad.

Esta cámara tiene la opción de grabar en tres formatos HD (High Definition), DVCam o DV. Se decidió hacer la grabación en HD para cumplir los estándares de calidad de los televisores de la actualidad.

Para capturar el sonido se usó un micrófono boom.

Para la iluminación se usaron luces de trabajo.

3.1.6 Transporte

Para este cortometraje era necesario contar con un carro propio que fuera amplio, para cargar las cosas y cómodo, para esto se contrató un taxi conocido que llevara al equipo al Puyo. El carro tenía que ser un poco alto porque había locaciones con terreno fangoso.

3.1.7 Alimentación

Había un chef encargado dentro del rodaje, él estaba a cargo de la alimentación del elenco y de las personas del equipo. Había que alimentar a 9 personas.

La comida en la ciudad del Puyo es muy barata y variada, hay un mercado donde se puede encontrar todo tipo de productos. Además que el lugar de hospedaje tenía la cocina libre, esto quiere decir que las personas podían comprar su propia comida y cocinar en este lugar. Lo que hizo el Chef del

rodaje fue conseguir los productos en el mercado y preparar la comida en esta cocina.

3.1.8 Hospedaje

El hotel en el que el equipo de producción se alojó para este rodaje fue “El Hotel Araucano”, es un hotel muy acogedor y muy económico. El hospedaje era para tres personas. Se escogió este hotel porque estaba en un lugar estratégico de la ciudad y de los puntos en los que se iba a realizar la grabación.

3.2 PRESENTACIÓN DE IMPREVISTOS Y SU RESOLUCIÓN

Hubo pocos imprevistos, el primero fue que la directora del cortometraje se enfermó con un grave cólico, felizmente el problema se solucionó con hierbas medicinales originarias de la región.

Otro de los imprevistos ocurrió con una locación. Cuando se llegó al Cuartel de la Shell los militares no habían tenido mucha idea de que era lo que se iba a realizar, lo cual demoró un poco el trabajo y el paso del equipo a la locación, pero se solucionó rápido y luego fueron muy amables.

CAPITULO IV

4 POST PRODUCCIÓN

4.1 POST PRODUCCIÓN DE VIDEO

La post producción es el paso en el que se junta lo grabado y se le da un orden para ya empezar a formar el producto final.

En la post producción se realizan cosas como la captura y digitalización del video, la edición de video, edición de audio, animaciones, la corrección del color, las locuciones, los efectos de video.

4.1.1 Digitalización

“La digitalización del video es convertir la grabación que se tiene en cinta en un soporte digital que sea compatible con el programa de edición. Para esto se usa una casetera o una cámara digital”.²⁶

La grabación del cortometraje se hizo en HD, por lo tanto era necesario configurar el programa de edición para HD. De la misma manera, para subir el material al programa de edición, se necesita una cámara HD para reproducir el casete o una casetera HD. En este caso se usó una cámara A1.

4.1.2 Edición, Selección del Material

“La edición de vídeo consiste en seleccionar y ordenar la secuencia de planos que se han registrado previamente con la finalidad de crear un relato audiovisual que tenga sentido narrativo y estético”.²⁷

²⁶ <http://www.articuloz.com/television-articulos/el-proceso-de-post-produccion-de-video>

²⁷ *Ibíd.*

En la etapa de edición se va dando forma a la historia y los instrumentos que más se usan aquí es el Story Board y el Guión. Se escogen las tomas grabadas y se las pone en la línea de tiempo del programa de edición.

Las tomas de la grabación se las hicieron 2 a 1, es decir, por cada toma que se hacía, se necesitaban 2 tomas buenas para que en el momento de la edición hayan opciones.

El cortometraje tiene una duración aproximada de 20 minutos, el primer corte se lo hizo en tres días. Fue necesario arreglar algunos diálogos que estaban muy bajos.

La corrección de color se la hizo según la escena. Había escenas que necesitaban ser más oscuras, otras en las que se necesitaba otra tonalidad.

No se usaron muchos efectos de video más que filtros para corrección de color y en la escena del "Natem" se uso un efecto de "Echo" que sirve para retardar la imagen.

4.2 POST PRODUCCIÓN DE SONIDO

4.2.1 Música

La musicalización ayuda a que el espectador se identifique con los momentos de la historia. Los sonidos lo inducen a ciertos estados de ánimo y provocan un mayor interés en la historia. La música resalta cualquier situación.

La música entre los Shuar representa la expresión de los sentimientos más profundos. A través de ella se dicen todo lo que sienten. La música de este cortometraje pertenece al grupo Tsunky Shuar.

Se usan instrumentos autóctonos de los Shuar como son algunos tipos de flauta, tambores, instrumentos de cuerda y de percusión.

Entre los instrumentos de viento están las flautas “pinkiuí”, “pinkiu punú” “peem”, “yakuch”, “tiripish”, “wajia”, “kantash”, “kunkú”

Los Shuar cuentan con un par de instrumentos de cuerda. El “Tumank” es otro instrumento importante entre los Shuar, es una especie de “berimbau” brasileiro. Tiene un palo que es amarrado por los extremos con una cuerda. A diferencia del “berimbau” en el “tumank” se amplifica el sonido con la boca y no con la calabaza. El otro instrumento de cuerda, parecido a un violín o una guitarra se llama “Kitiar”

Entre los instrumentos de percusión están los tambores “Tuntui” y “Tampur”. El “Tuntui” se lo usa para llamar a las ceremonias de “Ayahuasca” mejor conocido entre los Shuar como “Natem”

Entre los Shuar existen varios tipos de cantos, algunos son para cuando la mujer va a la huerta, otros para cuando el hombre va de cacería, para conseguir marido, para la pesca, para las fiestas, al ir a las cascadas a buscar el espíritu “Arutam”.

A los cantos que son plegarias a la naturaleza se los denominan “Anent”, estos cantos sagrados generalmente se relacionan con las actividades que realizan los Shuar o con algún deseo que ellos tienen.

Otro tipo de cantos son los “Ujaj” que son los cantos que pertenecen al tiempo sagrado y fiestas importantes, entre el que está el “Uwishin Kantu” que son cantos realizados por el brujo en los momentos de curación.

Para este cortometraje únicamente se usó el “Anent” de la huerta. Que llama a “Nunkui” espíritu de la tierra.

4.3 COSTO TOTAL DEL PROYECTO

Cuadro 4.1

ACTIVIDAD	COSTO REAL	COSTO PROYECTO
1. Investigación y Guión	\$ 500	\$ 50
2. Pre-Producción:		
1. Personal de Preproducción	\$ 1500	\$ 0
2. Investigación y Scouting	\$ 250	\$ 100
3. Casting	\$ 300	\$ 0
4. Departamento de Arte	\$ 700	\$ 0
5. Oficina	\$ 500	\$ 0
6. Gastos diversos	\$ 300	\$ 50
3. Producción:		
3.1 Personal de Producción		
1. Productor Ejecutivo	\$ 1000	\$ 0
2. Productor	\$ 1000	\$ 0
3. Realizador	\$ 700	\$ 0
4. Continuidista	\$ 250	\$ 0
5. Asistente de Realización	\$ 500	\$ 0
6. Asistente de Producción	\$ 500	\$ 0
3.2 Personal de Cámara		
1. Camarógrafos	\$ 500	\$ 0
2. Asistente de Cámara	\$ 200	\$ 0
3. Dollista	\$ 200	\$ 0
3.3 Personal de Iluminación:		
1. Director de Iluminación	\$ 700	\$ 0
2. Operador de Iluminación	\$ 500	\$ 0
3. Eléctrico	\$ 150	\$ 0
3.4 Personal de Audio:		
1. Ingeniero de Sonido	\$ 700	\$ 0
2. Operador de Audio	\$ 500	\$ 0
3. Microfonista	\$ 200	\$ 0
3.5 Personal de Escenografía:		
1. Escenógrafo	\$ 700	\$ 0
2. Montador o Tramoyista	\$ 300	\$ 0
3. Director de Arte	\$ 700	\$ 0
4. Asistentes	\$ 400	\$ 0
3.6 Personal de Efectos Especiales:		
1. Animación	\$ 500	\$ 0
2. Efectos Visuales	\$ 200	\$ 0
3.7 Personal de Maquillaje:		
1. Maquillista	\$ 500	\$ 0
2. Peluquero o Estilista	\$ 500	\$ 0
3. Peinador	\$ 200	\$ 0
3.8 Otros:		
1. Diseñador de Vestuario	\$ 500	\$ 30
2. Asistente de Vestuario	\$ 300	\$ 0
3. Coordinador de Transporte	\$ 200	\$ 0
4. Chofer de Producción	\$ 300	\$ 50
5. Chofer de Actores	\$ 150	\$ 0
6. Chofer de Cámaras y Equipos	\$ 150	\$ 0
7. Chofer de Utilería	\$ 150	\$ 0
8. Coordinador de Alimentación	\$ 150	\$ 0
4. Gastos de Producción:		
1. Locación	\$ 300	\$ 0
2. Transporte y Viajes	\$ 500	\$ 300
3. Alimentación	\$ 300	\$ 80
4. Hospedaje	\$ 150	\$ 30
5. Misceláneos	\$ 200	\$ 0
5. Utilería y Vestuario:		
1. Utilería	\$ 150	\$ 100
2. Vestuario	\$ 300	\$ 30
6. Renta de Equipos:		
1. Renta de Cámaras	\$ 600	\$ 0
2. Iluminación	\$ 500	\$ 30
3. Audio	\$ 500	\$ 0
7. Materiales de Laboratorio y Transferencia		
1. Transferencia de Video	\$ 400	\$ 0
8. Talento:		
1. Actores	\$ 1500	\$ 60
2. Voces	\$ 150	\$ 0
9. Edición y Post Producción:		
1. Personal de Edición y Post Producción	\$ 700	\$ 0
2. Efectos Especiales	\$ 400	\$ 0
3. Copiado de Masters	\$ 300	\$ 20
10. Imprevistos	\$ 1000	\$ 50
11. Seguros y fianzas	\$ 500	\$ 0
TOTAL	\$ 26000	\$ 960

Fuente: Investigación realizada.

Elaborado por: Sofía Silva

CAPÍTULO V

5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Una vez concluida la realización de este cortometraje, a continuación resumo las principales conclusiones y recomendaciones:

5.1 CONCLUSIONES

Las principales conclusiones luego de haber del desarrollo de este proyecto son:

- La mitología de los Shuar debería ser divulgada en forma masiva a los diferentes estamentos de la sociedad ecuatoriana, pues posee elementos que invitan a una profunda reflexión de la forma cómo estamos actuando en contra de la naturaleza. En nuestro medio se anteponen básicamente los intereses económicos antes que la conservación de la naturaleza en beneficio de las futuras generaciones.
- Es prioritario trabajar para preservar la naturaleza ya que esto garantizará una mejor calidad de vida a los actuales habitantes del mundo, evitando la propagación de desastres naturales, proliferación de enfermedades, que precisamente se derivan de los cambios climáticos.
- La lucha entre las fuerzas del bien y del mal siempre estarán presentes, esto significa, que existen seres humanos que actúan conscientemente a favor de otros seres humanos y la misma naturaleza, mientras que hay otros, que únicamente les interesa sus propios intereses sin importarles las consecuencias. Actuar en defensa del bien siempre debe ser nuestra bandera de lucha.

- Si hacemos el esfuerzo por entender a la cultura Shuar podríamos darnos cuenta de su forma de pensar y ver la vida y que no necesariamente la cultura occidental es la que debe imponer sus reglas, los Shuar tienen muchas cosas que enseñarnos y que nosotros debemos estar prestos a escuchar y aplicar lo bueno de ellos.
- La sociedad ecuatoriana debe ejecutar acciones tendientes a preservar la cultura Shuar y evitar que la misma desaparezca.
- Nuestros abuelos vienen de los andes, de la costa, de las islas y de la selva, no de una metrópolis contaminada, porque ahora entonces se nos ocurre ser como los extranjeros con tantos malos hábitos y no como nos enseñaron nuestros abuelos. Recuperemos lo que realmente somos. Aprendamos a querernos a nosotros, ser fuertes caminantes, exploradores, vigilantes de las montañas, exploradores de la selva, ser saludables y no lo que somos ahora, unos débiles enfermizos.
- Conocer y difundir nuestra cultura nos dará más autoestima. Parte de los problemas se solucionarían si supiéramos quienes somos, de dónde venimos, si supiéramos en donde vivimos y que significa lo que está a nuestro alrededor. De esa manera nunca estaríamos perdidos y valoraríamos más lo que tenemos, nos serviría para exponer al mundo.
- La presentación del video a los niños del sexto grado de la escuela Fernando Daquilema de la ciudad de Quito (norte de la ciudad) permitió determinar: a) el conocimiento que lograron los niños de la cultura Shuar, ya que la mayoría de ellos desconocían, b) tomaron conciencia de lo importante que es preservar la naturaleza, evitando que la misma se destruya, c) relacionaron a Etsa como el personaje que lucha por salvar la naturaleza y que dice la verdad, d) se informaron acerca de ciertas costumbres de los Shuar y de cómo es la vida en la selva, e) los niños manifestaron el deseo de conocer más acerca de esta cultura, f)

reafirmaron que uno de los valores importantes es decir la verdad y no engañar. En general la reacción que tuvieron los niños es que es divertido aprender a través de videos, su aprendizaje es mucho más efectivo que una simple narración a la que están acostumbrados (ver anexo 8).

5.2 RECOMENDACIONES

Las principales recomendaciones son:

- Observando la reacción de los niños de la escuela seleccionada para proyectar el cortometraje, es importante destacar que la divulgación de conocimientos sobre culturas ancestrales y otros temas, tiene un mayor impacto a través del video, ya que este capta la atención y sobre todo si el mismo tiene personajes divertidos como es el caso del video del presente trabajo.
- Se debe desarrollar un cronograma de actividades debidamente estructurado y analizado entre todos los que intervienen en el desarrollo del tema a fin de evitar el desperdicio de recursos tanto personales como económicos
- Los integrantes del equipo, en todos sus niveles, deben demostrar un auténtico compromiso a fin de que el trabajo pueda ser ejecutado en las mejores condiciones para todos.
- Las consultas que se desarrollaron a nivel de libros en las diferentes bibliotecas permitió deducir que no existe material actualizado acerca de la mitología Shuar, los libros que se han escrito, muchos de ellos han desaparecido y únicamente existen como referencia los títulos de dichos libros.

- Se debe emprender en un programa de actualización de los rasgos y características de la cultura Shuar ya que no hay un programa o proyecto que apoye o trabaje en este sentido.
- La metodología para el desarrollo de una tesis debe ser divulgado ampliamente a la comunidad estudiantil a fin de que los proyectos futuros que se desarrollen con motivo de las tesis puedan ser ejecutados sin pérdida de tiempos y recursos, y que sus resultados sean del mayor provecho para la comunidad universitaria y la sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

Libros:

- ARTE RUPESTRE, del Alto Napo – Valle del Misagualli Ecuador. Pedro I. Porras. 1985
- ARTE Y DISEÑO EN LA CULTURA SHUAR, Adriana Carrasco.
- CARTOON CLINIC, Ben Cormack. 2006
- COLECCIÓN MITOLOGIA SHUAR. Siro Pellizzaro. 1975
- CUENTO POPULAR ECUATORIANO. Abdón Ubidia. 1999
- EL PEINADO Y LAS POSICIONES CORPORALES, Franco Rovere.
- HACIA UNA DEFINICIÓN DEL GÉNERO DE CIENCIA FICCIÓN, Benedicto González Vargas.
- HISTORIAS DE VIDA WAORANI. 2005
- LEYENDAS DEL ECUADOR. Edgar Allan Garcia. 2005
- LOS ANDOAS. Kandwash ajustushkani. Carlos Duche Hidalgo. 2005
- MITOS Y LEYENDAS SHUAR. Domingo Barrueco. 1988
- PSICOLOGÍA DEL COLOR, Eva Heller
- REALIZACIÓN AUDIOVISUAL, Jaime Barroso.
- SETENTA MITOS SHUAR. Marco Vinicio Rueda. 1987
- TÉCNICAS Y ESTRUCTURAS FAMILIARES DE LOS SHUAR, Siro Pellizzaro. 1973
- VIDEO Y FICCIÓN, Néstor Olhagaray.

Páginas Web:

- ADAPTACIÓN CINEMATOGRAFICA, www.nestoralmendros.galeon.com

- ANIMACIÓN Y MOVIMIENTO, David Garrose Sastre. www.infor.uva.es, 1998.
- COLORES, www.arqhys.com
- EL PROCESO DE POST – PRODUCCIÓN DE VIDEO, www.articuloz.com
- LA ANIMACIÓN, <http://www.scribd.com>
- LA PREPRODUCCIÓN, <http://productiontv.pbworks.com>

ANEXOS

GUIÓN LITERARIO

ESCENA 1 Etsa busca pájaros

Selva 1 (Caza) Etsa

Etsa caminando por la selva buscando pájaros. Se detiene y mira en las copas de los árboles si existe algún pájaro, mientras tanto saca unos ajíes para comérselos, cuando termina de comer los mismos continúa caminando.

Después de un momento agarra su bodoquera y se la pone en su boca, sopla su bodoquera y mata un pájara que lo va a recoger y lo pone en su shikra.

Etsa se levanta y escucha un trueno y se asusta así que se dirige a su casa muy rápidamente.

Jea Japa

Mientras tanto Japa abrillanta las ollas en su casa, se seca la frente y cuando escucha el trueno ella también se asusta y mira al cielo.

ESCENA 2

Etsa entrega los pájaros a Iwia y es castigado

Jea Etsa / Iwia / Japa

Japa abrillanta las ollas., se oyen unos aretes y una sombra le cubre a Japa, ella regresa a ver hacia la puerta.

Etsa se encuentra parado en la puerta.

ETSA

Abuela Japa.

Japa le indica a Etsa con su cabeza donde dejar los pájaros.

Etsa bota los pájaros.

Japa llama a Iwia para que coma.

JAPA

Iwia, ven a comer.

Iwia entra al cuarto y mira todo el montón de pájaros, se acerca a ellos., se agacha para comer lo que está ahí pero ve que están muy pocos.

Etsa se da la vuelta para salir de la casa y se come un ají pero Iwia lo interrumpe.

IWIA

Etsa, ¿estos son todos los pájaros?

ETSA

Abuelo, busqué por todos lados, pero tú cada vez me pides mas y mas pájaros.

JAPA

¿Estás insinuando que tu abuelo se come todos los pájaros?

Esta noche te vas a dormir al monte para que pienses lo que has dicho.

Etsa se dirige a la puerta de la casa muy triste.

IWIA

Mi querida Japa, no entiendo como mi propio nieto quiere matarme de hambre.

ETSA

Te prometo que mañana encontraré más pájaros para ti abuelo. No te defraudaré.

ESCENA 3 Etsa conoce a Yápankam

Selva 4 (Pájaro) Etsa / Yápankam

Todo el ambiente está muy tenebroso.

Etsa está sentado en un tronco mirando su bodoquera muy pensativo. Regresa a ver al cielo y a otros lugares.

Yápankam viene caminando desde lejos hacia Etsa, en la mitad del camino ella se queda parada.

Donde está Etsa caen unas plumas negras y rojas. Una pluma le cae cerca de la mano. Etsa la toma y regresa a ver a todos lados buscando al dueño de la pluma. Etsa fija la mirada en un lugar.

Yápankam se sienta cerca de la bodoquera, agarra la bodoquera.

YAPANKAM

¿me vas a matar a mi también?

Etsa se pone triste.

Yápankam lo mira con cara ingenua.

Etsa extiende su mano hacia Yápankam.

Yápankam se para y vuela alrededor de Etsa.

Etsa mira a Yápankam muy atento y sorprendido, tratando de figurarse quién es. Etsa le toma del brazo y la pone de pie.

ETSA

¿tú, quién eres?

YAPANKAM

Yo soy Yápankam y soy una perdiz. Tú debes ser Etsa.

ETSA

Si. ¿Cómo sabes mi nombre?

YAPANKAM

He visto que vienes a la selva con frecuencia y te llevas a muchos de nosotros.

ETSA

Lo hago para alimentar a mi abuelo.

YAPANKAM

y ¿Quién es tu abuelo?

ETSA

Iwia!!!

YAPANKAM

oh! El demonio!

Yápankam se da la vuelta y sale corriendo hacia la cámara a toda prisa.

Etsa corre tras de Yápankan y la atrapa tomándole la mano. Y luego la ahorca.

ETSA

Explícate o dejaré que mi abuelo te coma viva.

YAPANKAM

No seas tan cruel, tú no perteneces a esa familia.

ETSA

Habla o te desplumo.

YAPANKAM

Iwia y Japa son demonios. Ellos capturaron a Wanupá para hacerla su esclava. Iwia le exigía mucha comida. Por eso Wanupá iba al río muy temprano.

WANUPA

Tsunky, - Tsunky y silbidos.

WANUPA

Grita.

YAPANKAM

Fue así como Iwia acabó con Wanupá.

ETSA

¿Quién es Wanupá?

YAPANKAM

Wanupá era tu madre Etsa, cuando ella murió Japa tomó el ojo de Wanupá para abrillantar sus ollas.

ETSA

¿Cómo puedes decir esas cosas de mis abuelos? Tú eres el demonio pájaro mentiroso.

Etsa agarra su bodoquera y azuza a Yápankam.

Yápankam corre para salvar su vida.

YAPANKAM

Si no me crees, busca en el Natem.

ESCENA 4 Etsa toma Natem

Selva 2 (Natem) / Jea

Etsa / Japa

Etsa gruñendo muy inconforme con la historia contada por Yápankam. Camina entre la selva. Lanza muy lejos todos sus ajíes. Etsa camina hasta llegar a un árbol gigantesco. Cuando llega al árbol eleva su mirada para verlo desde arriba hacia abajo, cuando su mirada llega al suelo se encuentra con un pilche lleno de Natem. Etsa se agacha y lo coge, lo mira un momento y luego bebe.

ETSA

Natem, tú que eres sagrado, ayúdame a encontrar la verdad.

Desde atrás sale Wanupá y le tapa los ojos y empieza la alucinación.

Etsa camina entre la selva mareado.

Wanupá está presente en todo momento mirando como su hijo se transforma.

A Etsa le suenan sus aretes pero sigue caminando hasta llegar a la puerta de la casa.

Japa está sentada abriantando las ollas y escucha los aretes de Etsa, se asusta y deja de abriantar. Regresa a ver hacia la puerta y suelta el ojo.

El ojo rueda hasta los pies de Etsa.

WANUPA

Etsa, cuando Iwia me mató, yo te di vida a ti y a tu hermano Nantú, la luna. Esto enfureció a Japa, por eso tomó mi ojo para abriantar sus ollas.

Tú tienes el poder de salvar a esta selva hijo mío, la naturaleza te ayudará.

Japa se levanta de su asiento para coger el ojo. Cuando llega a la puerta busca a ver quien hizo bulla, pero no encuentra a nadie así que cierra la puerta de la casa muy enojada.

Etsa ya pintado mira fijo a la cámara. Se mira a Etsa atrás de ese árbol gigantesco.

(La idea de este plano es que se de a entender que fue una alucinación).

ESCENA 5 Etsa informa a Iwia sobre el venado

Jea Etsa / Iwia / Japa

Iwia afilando su lanza. Se escuchan los aretes de Etsa.

Etsa se anuncia y el Iwia responde.

Japa abrillantando su olla. Dirige la mirada a Etsa.

JAPA

Ya era hora de que vuelvas, ¿meditaste sobre lo que le dijiste a tu abuelo?

Etsa muy arrepentido baja la mirada.

ETSA

Si abuela Japa, abuelo Iwia, quería pedirles disculpas por lo que dije.

IWIA

(Gruñe) ¿Cuántos pájaros trajiste?

ETSA

Abuelo, ayer no pude atrapar ni un pájaro, pero encontré un venado en la huerta de mi abuela Japa y pensaba matarlo ahora con mi bodoquera.

IWIA

Ay tonto! A un venado tienes que matarlo con algo más fuerte, con una lanza de chonta. Como esa!
Iwia se para de su asiento y se dirige hacia una lanza que está casi arrinconada.

Japa mira muy enojada como Iwia va a coger la lanza.

IWIA

Esta lanza te la hice hace algún tiempo para una ocasión como esta. Aunque no pensé que la ibas a usar tan pronto, estás un poco joven todavía.

Iwia gruñe como olvidándose del tema y cambia de cara, se entusiasma por el venado.

IWIA

Hay sí!, toma la lanza para que me traigas ese venado.
Iwia se acerca a Etsa para entregarle la lanza.

ETSA

Ah! Con esta lanza te prometo que no fallaré.

IWIA

Mejor que caces ese venado porque tengo hambre.
Iwia regresa muy enérgico a ver a Japa.

IWIA

Japa, tu ándate con Etsa a la huerta para que traigas
algunas yucas.

Japa se levanta para coger su canasta muy de mal humor y mirando mal a Etsa.

Japa y Etsa salen por la puerta.

Iwia se sienta muy contento.

ESCENA 6 Etsa mata a Japa

Huerta Etsa / Japa

Etsa y Japa caminando por el monte. Japa aparece tras de Etsa.

Etsa come su ají y regresa a ver a Japa

Japa está muy molesta cargando su canasto.

Mientras los dos caminan, los arbustos se mueven. Etsa para a Japa y le indica que haga silencio. Etsa se mete entre los arbustos.

Japa espera furiosa.

Etsa agachado, escondido entre unos arbustos buscando al venado. Se escucha un crujir de una rama. Etsa en posición de ataque, avanza hacia las ramas. Sale corriendo rapidísimo con su lanza. Etsa ataca al venado.

Japa se sorprende y pone cara de muerte. (la idea es que se crea que Etsa mató a un venado pero en realidad mató a su abuela, pero eso no se ve todavía.)

ESCENA 7

Etsa vuelve a la jea / Iwia se baña en el río

Selva 3 / Río Etsa / Iwia

Etsa va por la selva cargando el venado. El venado tiene pelo largo de mujer. Llega a la puerta de la casa.

Etsa cocina el venado, pone algunas hierbas en la olla. Corta la cabeza del venado.

Mientras tanto Iwia se baña en el río, se enjabona con Sekempur y se le meten en los ojos, el se refriega pero ya está herido. Iwia avanza hasta la orilla del río tanteando las piedras porque no puede ver.

ESCENA 8 Etsa hiere y atrapa al Iwia

Jea / Huerta Etsa / Iwia / Japa/ Wanupá

Etsa está cocinando en la casa.

Iwia entra a la casa como un ciego, se da cuenta de que es Etsa quien está cocinando.

IWIA

¿Dónde está Japa?

ETSA

Sigue cosechando en la huerta.

Iwia voltea su cara hacia la selva.

IWIA

Japa ¿Ya vienes? Ya tengo hambre.

JAPA

Todavía sigo cosechando yuca, ya voy.

IWIA

Que se coma las yucas ella sola. Dame mi comida.

ETSA

Ven abuelo siéntate en tu chipit, ya te traigo el venado.

Etsa pone a los pies de Iwia las hojas y le sirve la comida.

Iwia sonrío por su comida y una vez que le sirven él se exalta demasiado así que se lanza a la olla para comer de ahí directamente. De repente saca unos pelos de la olla y trata de figurarse que es.

Al ver eso, Etsa se asusta un poco.

Wanupá entra a la casa para darle valor a Etsa. Se acerca a él y le quita los aretes y se va.

WANUPA

Ya eres libre.

Iwia se da cuenta del plan de Etsa.

IWIA

¿Qué hiciste con tu abuela? Me la diste de comer.

ETSA

Basta Iwia, no finjas más. Ni Japa ni tú son mis abuelos.

IWIA

(llorando) Mi amada Japa. Eres un asesino.

ETSA

No Iwia! Tú eres el asesino. Yápankam me lo conto todo, mataste a mi madre.

IWIA

Wanupá, ¿tu madre? / (mal humorado) que más te dijo ese pajarraco, me lo voy a comer vivo.

ETSA

Tu no te vas a comer más pájaros, ni otros animales de la selva porque yo voy a detenerte.

IWIA

Etsa ¿Qué vas a hacer?

ETSA

Plantas de Tabaco, retengan a Iwia y no dejen que se escape. Así es como pagarás tu ambición, atrapado por la eternidad entre estas plantas sagradas.

Las plantas de tabaco atrapan a Iwia.

IWIA

Etsa! Corta estas plantas. Aun tengo hambre. Etsa!, Etsa, Etsaaaaa!!!

ESCENA 9

Etsa devuelve la vida a la selva

Selva 4 (Pájaros) / Jea

Etsa / Yápankam / Iwia

Etsa camina por la selva, en alguna pequeña loma. Silba para llamar a Yápankam pero no obtiene respuesta y se pone triste.

Yápankam duerme entre flores, cuando escucha el silbido de Etsa, ella se para y corre hacia él. Le silba.

ETSA

Yápankam!!!

Los dos amigos se abrazan

YAPANKAM

Amigo, has vuelto.

ETSA

Quería disculparme por cómo te traté la última vez.

YAPANKAM

No hay problema amigo. Entiendo porque te portaste así.

Los dos amigos se dejan de abrazar.

ETSA

Todo este tiempo alimentando al demonio a quien creía mi abuelo. Ellos acabaron con mi madre y yo los ayudé a acabar con tus amigos.

YAPANKAM

Etsa, tú eres más poderoso de lo que crees. Es cierto que no puedes devolver la vida a tu madre pero puedes devolver la vida a mis amigos pájaros.

ETSA

Pero ¿cómo?

YAPANKAM

Toma tu bodoquera. ¿Ves todas estas plumas?

Hay un montón de plumas regadas por la selva.

YAPANKAM

Vamos a recogerlas.

Yápankam toma la mano de Etsa y lo lleva para recoger las plumas.

Yápankam y Etsa juegan contentos mientras recogen las plumas. Yápankam le hace cosquillas con las plumas. Esa misma pluma la mete en la bodoquera. Los dos amigos se abrazan.

YAPANKAM

Ahora toma tu bodoquera y sopla muy fuerte Etsa.

Etsa sopla su bodoquera y de ella sale un pájaro, los dos amigos se asombran y se entusiasman.

YAPANKAM

Sopla más fuerte, más fuerte, vamos!

Etsa sopla a cada momento su bodoquera.

WANUPA

Etsa devolvió la vida a los pájaros de la selva, por ser el gran Sol. Él supo apreciar la belleza de la selva y aprendió que es importante mantenerla viva. Hay que respetar a todos los seres vivos, por más pequeños o diferentes que sean a nosotros.

Amigos, el Iwia es astuto y siempre se va a presentar de diferentes formas ante nosotros. No dejemos que él se coma nuestro hábitat y acabe con nuestros amigos animales.

Los dos amigos se abrazan y se van por el horizonte.

Iwia vuelve a abrir los ojos y sale de donde está.

FIN

GUIÓN TÉCNICO

Esc 1 Selva 1 (Caza) / Jea Etsa / Japa

1	PG Cielo – cámara baja bruscamente hasta PM de la cara de Etsa	Cielo en atardecer, se produce un lens flare. Etsa mirando al cielo, mira a otros lados para encontrar algún pájaro y sale del plano.
2	Till Up de Etsa. Till llega hasta el pecho de Etsa	Etsa caminando, con el Sol del atardecer atrás haciendole contraluz.
3	PC de la mano de Etsa	Etsa agarra bien su bodoquera.
4	PG Etsa	Etsa caminando hacia la cámara, en contraluz. Llega a PM largo. En su caminar Etsa toma su bodoquera y se la pone en su boca.
5	Plano subjetivo de la bodoquera	Se ve como se mueve la bodoquera por todos lados hasta que al fin se fija en un punto.
6	PM contrapicado cara de Etsa, zoom in hasta PC	Etsa soplando su bodoquera. Se oye al pájaro caer. Etsa se quita la bodoquera de su boca y mira al pájaro en el suelo.
7	PG Etsa, desde atrás	Etsa caminando hacia el pájaro.
8	PM del pájaro muerto	Etsa deja la shikra cerca del pájaro. La mano de Etsa entra en escena para coger el pájaro y ponerlo en su shikra.

9	PM de Etsa. Cámara sigue a Etsa desde abajo	Etsa se levanta y escucha un trueno. Etsa regresa a ver al cielo.
10	PC ojos de Japa. Paneo (←)	(E) Sonido de trueno. Después del paneo, Japa levanta la mirada al cielo.
11	PM de Japa	(E) Japa preocupada secándose su frente.
12	PG de Japa	(E) Japa abrigando su olla.
13	PM de Japa	Japa mirando al cielo sin hacer nada.
14	PC de la cara de Etsa	Ojos de Etsa miran a todos lados, se detienen a su izquierda.
15	PG de un par de pajaritos	Pájaros entre las ramas, el un pájaro le abraza al otro.
16	PM de Etsa, luego de que Etsa sale del plano, la cámara se eleva hasta el cielo	Etsa sale del plano corriendo. Cielo está muy tenebroso.
17	INTRO AL CUENTO	Cámara sube al cielo, se forma la animación del intro del corto y luego vuelve a bajar hasta la Jea.

Esc 2 Jea Etsa / Iwia / Japa

18	PG de Japa	Japa brillantando las ollas. Se oyen unos pasos y una sombra le tapa a Japa.
19	PG desde atrás de Japa	Etsa parado en la puerta de la Jea en contraluz. Etsa: "Abuela Japa"
20	PM ¾ frente de Japa	Japa le indica con la cabeza el lugar donde dejar los pájaros.
21	PG desde atrás de Japa	Etsa muy cansado coge su shikra y bota los pájaros.
22	PM de la shikra	Se ve que caen los pájaros.
23	PG contrapicado desde atrás de los pies de Etsa. Enfoque a los pies – enfoque a Japa e Iwia	Se ve como caen los pájaros y se hace un montoncito en el suelo. Japa atrás mira los pájaros muy atenta y llama a Iwia. <i>Japa: "Iwia, ven a comer".</i> Pájaros dejan de caer, Iwia aparece caminando hacia el montón de pájaros.
24	Cámara Subjetiva de Iwia	Mira al montón de pájaros. Se agacha hasta donde está el montón de pájaros. Iwia come unos pájaros.
25	PG desde afuera de la puerta de la casa. Etsa: desde pecho hasta la cabeza. Cuando Iwia habla la cámara se acerca hasta él y se queda en contrapicado.	Etsa se da la vuelta y sale de la casa, de la sombra hacia la luz solar. Cuando se lo mira él come su ají. Iwia se levanta y se dirige a Etsa. <i>Iwia: "Etsa, ¿estos son todos los pájaros?"</i>
26	PG picado de Etsa	Etsa voltea y deja de comer su ají. <i>Etsa: "Abuelo, busqué por todos lados, pero tú cada vez me pides más y más pájaros"</i>
27	PG de Japa, piernas de Iwia alado de ella	Japa muy furiosa dice: <i>Japa: "¿Estás insinuando que tu abuelo se come todos los pájaros?"</i>

28	Cámara se acerca a Japa por corte brusco. De PG a PC	En cada corte (/) Japa dice lo siguiente: <i>Japa: "Esta noche / te vas a dormir al monte / para que pienses lo que has dicho"</i>
29	PG Desde atrás de Japa e Iwia	Etsa se da la vuelta para regresar a la selva. <i>Iwia: "Mi querida Japa, no entiendo como mi propio nieto..."</i>
30	PM de la cara de Etsa, desde afuera. Cuando Etsa termina de hablar, regresa a ver al frente y sale del plano. Enfoque – desenfoco de Iwia llorando y Japa consolandolo fastidiada.	Etsa mirando al suelo pero cuando escucha a su abuelo regresa a ver al frente. <i>Iwia: "quiere matarme de hambre"</i> Etsa regresa a ver a Iwia. <i>Etsa: "Te prometo que mañana encontraré mas pájaros para ti abuelo. No te defraudaré".</i>

Esc 3 Selva 4 (Pájaro) Etsa / Yápankam

31	PG del Sangay	El Sangay al amanecer o atardecer, que se vea sin vida, tenebroso.
32	PC de la selva	Insectos, flores, pero todo casi muerto.
33	PC sol	Es importante mostrar el sol ya que Etsa es el sol. Esta vez mostrar un sol triste.
34	PG Etsa	Etsa sentado en un tronco, cogiendo su bodoquera. Muy triste y preocupado.
35	PG paneo de Etsa	Etsa sentado.
36	PM de la cara de Etsa	Etsa regresa a ver al cielo.
37	PG de Etsa, zoom in muy brusco e irregular y zoom out	Etsa regresa a ver a un lado.
38	PG de Yápankam.	Yápankam caminando desde lo lejos (como el video de oughta know). Imagen se entrecorta y se adelanta a Yápankam.
39	PG de Yap, se le corta la cabeza a Yap.	Yáp caminando
40	PG cámara caída. Yap desenfocada	Yápankam caminando
42	PM cara de Etsa de frente. Yap desenfocada	Yap caminando hacia Etsa. Yap se queda parada y luego Caen unas cuantas plumas donde Etsa (elegantemente)
43	PC mano de Etsa	La pluma le cae cerca de la mano. Etsa la toma.
44	PM cara de Etsa de frente	Etsa busca por todos lados al dueño de la pluma. Yap ya no está atrás de él. Etsa fija la mirada en un lugar.
45	PG Yap	Yap sentada alado de la bodoquera <i>Yap: "¿me vas a matar a mi también?"</i>
46	PC cara de Etsa	Etsa se pone triste.
47	PC cara de Yap. Zoom in a la cara de Yap	Yap mira a Etsa con una cara ingenua

48	PG desde atrás de Yap	Etsa extiende su mano hacia Yap
49	PG Contrapicado de Yap	Yap se para y vuela alrededor de Etsa. Etsa mira a Yap muy atento y sorprendido. Etsa para a Yap y le pregunta: <i>Etsa: “¿tú quién eres?”</i>
50	PM Yap	<i>Yap: “Yo soy Yápankam y soy una perdiz. Tú debes ser Etsa”</i>
51	Contraplano de Etsa PM	Etsa: “Si. ¿Cómo sabes mi nombre?”
52	PM de los dos.	Yap vuela alrededor de la cabeza de Etsa. Lo cubre con sus alas. <i>Yap: “He visto que vienes a la selva con frecuencia y te llevas a muchos de nosotros”</i> Yap se retira.
53	PC cara Etsa	<i>Etsa: “Lo hago para alimentar a mi abuelo”</i>
54	PC cara Yap	<i>Yap: “y ¿Quién es tu abuelo?”</i>
55	PC contrapicado Etsa	<i>Etsa: “Iwia”</i> Se produce un eco y el cielo oscurece.
56	PC ojos de Yap	Los ojos de Yap se abren muy asustados <i>Yap: “oh! El demonio!”</i>
57	PG desde atrás de Yap	Yap se da la vuelta y sale corriendo hacia la cámara a toda velocidad. Etsa corre atrás de Yap. Etsa la atrapa
58	PC	Etsa cogiendo la mano de Yap
59	PC contrapicado Etsa	<i>Etsa: “Explícate o dejaré que mi abuelo te coma viva”</i>
60	PM Yap	Etsa la ahorca Yap: “no seas tan cruel, tú no perteneces a esa familia”
61	PC contrapicado Etsa	Muy enojado. <i>Etsa: “habla o te desplumo”</i>
62	PM Yap	Yap casi sin poder respirar Yap: “Iwia y Japa son demonios. Ellos capturaron a Wanupá para hacerla su esclava”

63	HISTORIA DE PIEDRA	<p><i>Yap: "Iwia le exigía mucha comida. Por eso Wanupá iba al río muy temprano"</i></p> <p>Wanupá: "Tsunky, - Tsunky y silbidos"</p> <p>Wanupá: grita.</p> <p><i>Yap: "Fue así como Iwia acabó con Wanupá"</i></p>
64	PM Etsa	Etsa: "¿Quién es Wanupá?"
65	PG de Yap	<p>Yap volando</p> <p><i>Yap: "Wanupá era tu madre Etsa y cuando ella murió Japa tomó el ojo de Wanupá para abrillantar sus ollas"</i></p>
66	PC cara Etsa	<p>Consternado. Piensa un momento y se enoja.</p> <p><i>Etsa: "¿Cómo puedes decir esas cosas de mis abuelos? Tú eres el demonio pájaro mentiroso"</i></p>
67	PG Etsa	<p>Etsa coge su bodoquera y azuza a Yap.</p> <p>Yap corre por su vida.</p> <p><i>Yap: "si no me crees, busca en el Natem"</i></p>

Esc 4 Selva 2 (Natem) / Jea

Etsa / Japa

68	PC cara de Etsa	Etsa gruñendo muy inconforme con la historia de Yápankam.
69	PM pecho de Etsa	
70	PC de los pies de Etsa	
71	PG Etsa	Etsa come su ají no muy contento. Regresa a ver al sol.
72	Contrapicado sol	El sol entre las ramas, tiene que ser un sol triste.
73	PG Etsa	Etsa camina por un camino muy pensativo, con su cabeza abajo.
74	PC cara Etsa	Etsa da un mordisco de su ají y lo lanza muy enojado.
75	PG desde atrás del ají	Etsa camina hacia delante y se para frente a un árbol, pero todavía no se distingue muy bien el árbol.
76	Picado PC cara de Etsa Zoom out	Etsa eleva su mirada (porque se encuentra con un árbol gigantesco)
77	Subjetivo de Etsa Cámara hace un till up y un zoom out. Muy bruscamente la cámara baja hasta los pies de Etsa. Cámara se agacha a coger la mocahua, la cámara vuelve a levantarse.	Etsa mira el árbol de ayahuasca. Etsa mira el Natem en una mocahua. Las manos de Etsa toman la mocahua.
78	PM Etsa	Etsa bebe de la mocahua <i>Etsa: "Natem, tú que eres sagrado, ayúdame a encontrar la verdad"</i> Desde atrás sale Wanupá y le tapa los ojos. Alucinación.
79	PG Etsa	Etsa caminando entre la selva mareado. Wanupá presente. Con full echo y after effects.

80	PC cara Etsa	Etsa mirando al cielo.
81	PC de oreja de Etsa Plano se abre y se va atrás de la cabeza de Etsa. Zoom out	Etsa caminando. Aretes de Etsa Se mira lo que está al frente de Etsa, sería Etsa frente a la puerta de la jea. Hasta mostrar el pecho de Etsa
82	PG Japa	Japa sentada abrigando las ollas. Japa escucha los aretes de Etsa, se asusta y deja de abrillantar. Regresa a ver y suelta el ojo.
83	PC mano Japa	Japa suelta el ojo de Wanupá.
84	Plano de gusano (cámara lenta)	Ojo cae sobre la cámara. Japa regresa a ver como cae el ojo
85	PG desde el suelo desde afuera de la casa, justo afuera de la puerta de la casa.	Japa desenfocada. El ojo rueda hacia la puerta y cuando está cerca se enfoca.
86	Subjetiva de los pies de Etsa. Zoom in al ojo	El ojo llega hasta los pies de Etsa. <i>Wanupá: "Etsa, cuando Iwia me mató, yo te di vida a ti y a tu hermano Nantú, la luna..."</i> Empieza una especie de transición con líquido de Natem.
87	PM Wanupá	Wanupá cerrada los ojos. Muy hermosa. <i>Wanupá: "...Eso enfureció a Japa quien tomó mi ojo para abrillantar sus ollas..."</i> Con la transición vuelve a lo del ojo.
88	Plano del ojo Cámara regresa a ver a Japa	<i>Wanupá: "...Tú tienes el poder de salvar a esta selva hijo mío, la naturaleza te ayudará"</i> Ojo llora. Japa se para de su asiento y se dirige hacia el ojo.
89	PC cara Japa	Japa muy enojada.
90	PG cámara abajo en el piso de ojo y Japa	Japa se agacha para coger el ojo y se vuelve a levantar.

91	PG desde afuera de la jea	Japa en la puerta busca a alguien pero no encuentra a nadie y cierra la puerta.
92	PM de Etsa Zoom out	Etsa mira fijo a la cámara. Etsa pintado la cara. Antes de esto, Etsa nunca estuvo pintado la cara. Se mira a Etsa atrás de ese árbol gigantesco. (la idea de este plano es que se de a entender que fue una alucinación)

Esc 5 Jea Etsa / Iwia / Japa

93	Till up de Iwia	Iwia afilando su lanza. Se escuchan los aretes de Etsa. Etsa se anuncia y el Iwia responde.
94	Plano contrapicado Japa. Plano desde atrás de la olla	Japa brillantando su olla. Japa dirige la mirada hacia Etsa. <i>Japa: "ya era hora de que vuelvas, ¿meditaste sobre lo que le dijiste a tu abuelo?"</i>
95	PC cara de Etsa	Cara de arrepentimiento. Etsa baja la mirada. <i>Etsa: "si abuela Japa"</i> Etsa dirige la mirada hacia Iwia. <i>Etsa: "abuelo Iwia, quería perderte disculpas por lo que dije"</i>
96	PM Iwia	Iwia afilando su lanza. <i>Iwia: "gruñe ¿Cuántos pájaros trajiste?"</i>
97	Plano desde atrás de Iwia	Etsa se sienta en el banco de los invitados. <i>Etsa: "Abuelo, ayer no pude atrapar ni un pájaro, pero encontré un venado en la huerta de mi abuela Japa"</i>
98	PG desde atrás de Etsa.	<i>Etsa: "y pensaba matarlo ahora con mi bodoquera".</i> Iwia interrumpe. <i>Iwia: "ay tonto! A un venado tienes que matarlo con algo mas fuerte, con una lanza de chonta"</i>
99	P de la lanza	<i>Iwia: "como esa"</i>
100	PG cuerpo entero de Japa sentada	Japa mira como Iwia se para. Mira asombrada desaprobando el acto. Iwia le pasa por el frente.

101	<p>PG Iwia</p> <p>Zoom in PM a Iwia dejando de espaldas a Etsa dentro del plan</p> <p>Se abre el plano para ver mejor a Etsa</p>	<p>Iwia coge una lanza que no es la suya y la mira mientras habla.</p> <p><i>Iwia: "Esta lanza te la hice hace algún tiempo para una ocasión como esta"</i></p> <p>Iwia regresa a ver a Etsa muy sorprendido.</p> <p><i>"Aunque no pensé que la ibas a usar tan pronto, estás un poco joven todavía"</i></p> <p>Iwia gruñe como olvidandose del tema y cambia de cara, se entusiasmo por venado.</p> <p><i>"ay si si! Toma la lanza para que me traigas ese venado"</i></p> <p>Iwia se acerca a Etsa para entregarle la lanza.</p>
102	PM Japa	Japa muy enojada los mira.
103	PC cara Etsa	<p>Etsa mira la lanza muy feliz.</p> <p><i>Etsa: "ah! Con esta lanza te prometo que no fallaré"</i></p>
104	<p>PM Iwia</p> <p>Zoom se abre se ve a Iwia y a Japa</p>	<p>Muy desafiante.</p> <p><i>Iwia: "Mejor que caces ese venado porque tengo hambre"</i></p> <p>Iwia regresa a ver a Japa muy energico.</p> <p><i>"Japa, tu ándate con Etsa a la huerta para que traigas algunas yucas"</i></p> <p>Japa se levanta de mal humor mirando mal a Etsa</p>
105	<p>PG de todos vista de gusano, se ve la bodoquera en el suelo</p>	<p>Japa y Etsa salen por la puerta en contraluz.</p> <p>Iwia se sienta muy contento.</p> <p>La bodoquera en el suelo. Tiene que verse que ya la bodoquera no es importante en la vida de Etsa, por este momento.</p>

Esc 6 Huerta Etsa / Japa

106	GPG Etsa y Japa	Japa camina hacia la cámara. Después de un momento Japa aparece desde atrás de Etsa. Japa camina atrás de Etsa pero a un lado.
107	PC Cara Etsa	Etsa come su ají y regresa a ver a Japa
108	PM Japa	Japa muy molesta cargando su canasto.
109	Plano Subjetivo Etsa	Etsa caminando se ve que los arbustos se mueven
110	PG desde atrás de los arbustos	Arbustos se abren y muestran a Japa y a Etsa. Etsa se para y voltea hacia Japa.
111	Plano desde atrás de Japa	Etsa le indica a Japa que no haga ruido. Etsa se mete entre los arbustos.
112	PM Japa	Japa esperando muy furiosa.
113	PG Etsa	Etsa agachado, escondido entre unos arbustos buscando al venado. Se escucha un crujir de una rama.
114	PM de ramas	Ramas se mueven
115	PG Etsa	Etsa en posición de ataque, avanza hacia las ramas. Sale corriendo rapidísimo.
116	PC lanza	Punta de la lanza avanzando con la velocidad de Etsa.
117	PM Etsa	Etsa corriendo
118	PC Pies de Etsa	Cámara con velocidad
119	PG Etsa	Etsa tira su lanza. Se escucha como la lanza penetra en el cuerpo del venado.
120	PM Japa	Japa pone una cara de muerte.
121	Plano subjetivo "venado"	Venado cayendo. Etsa entra en el cuadro. Mira un momento al venado y se acerca a su cuello. El venado cierra los ojos.

Esc 7 Selva 3 (Track) / Río / Jea Etsa / Iwia

122	PG PM PC Etsa	Etsa cargando el venado. Venado con pelo largo de mujer.
123	PG de Etsa	Etsa entrando por la puerta de la Jea.
124	PM y PC de Etsa	Etsa cocinando el venado. Mocahuas Humo Manos de Etsa poniendo yerbas en la olla.
125	Planos de venado	Mostrar al venado.
126	PG de Etsa	Etsa sentado corta la cabeza del venado. Solo se ve el pelo de mujer y mete ese pelo en la olla.
127	PG PM PC Iwia	Iwia bañándose en el río.
128	PC Iwia	Iwia enjabonándose con sekempur.
129	PC cara Iwia	Iwia enjabonándose la cara. Se le mete jabón en los ojos y el se refriega los ojos.
130	Plano subjetivo Iwia	Iwia se friega los ojos. Se mira sus manos y se ven todo borrosas. Iwia avanza hasta la orilla del río
131	PG Iwia	Iwia saliendo del río, ciego.

Esc 8 Jea / Huerta Etsa / Iwia / Japa/ Wanupá

132	Dolly in Etsa, hasta quedar atrás de su cabeza. PG desde atrás de Etsa hacia la puerta	Etsa cocinando. Iwia entra a la casa como un ciego.
133	PC de la cara de Etsa	Etsa mirando a Iwia. <i>Iwia: “¿Dónde está Japa?”</i> <i>Etsa: “sigue cosechando en la huerta”</i>
134	PC de Iwia	Iwia voltea su cara hacia la selva. <i>Iwia: “Japa ¿Ya vienes? Ya tengo hambre”</i>
135	*PM de un arbolito	<i>Japa: “todavía sigo cosechando yuca, ya voy”</i>
136	PM Iwia	Iwia regresa a ver a Etsa un poco ciego. <i>Iwia: “Que se coma las yucas ella sola. Dame mi comida”</i>
137	PG Etsa e Iwia	Etsa ofrece ayuda al Iwia para que pueda sentarse. <i>Etsa: “Ven abuelo siéntate en tu chipit, ya te traigo el venado”</i> Iwia se acerca a su chipit y Etsa pone las hojas a los pies de Iwia.
138	Contrapicado desde atrás de Iwia	Etsa a los pies de Iwia poniendo las hojas.
139	PG de los dos	Etsa sirviendo la comida a Iwia.
140	PM Iwia	Iwia sonriendo por su comida.
141	PM de Etsa	Etsa sirviendo el venado
142	PG Iwia	Iwia comiendo lo que está en la hoja. Iwia se lanza a la olla.
143	PM Iwia	Iwia comiendo todo lo que hay en la olla cuando de repente para.

144	Cámara desordenada y llega a la cara de Etsa. Cámara da la vuelta hasta Iwia	Etsa mira a Iwia. Iwia regresa a ver a Etsa. Iwia saca los pelos de Japa de la olla y lo siente con su mano porque no puede ver muy bien.
145	PC de Etsa. Zoom out a PG de Etsa	Etsa toma valor. Wanupá entra al cuadro. Wanupá acaricia a Etsa como una buena madre.
146	PC cara Etsa Cámara gira bruscamente hacia Iwia. PG tras de Etsa.	Wanupá se la acerca a los oídos de Etsa muy dulcemente lo abraza y le quita los aretes que tanta bulla hacen. <i>Wanupá: "ya eres libre"</i> Wanupá se retira. Etsa toma su lanza y apunta a Iwia. Iwia con los pelos.
147	Contrapicado de Iwia	<i>Iwia: "¿Qué hiciste con tu abuela? Me la diste de comer"</i>
148	Contrapicado de Etsa	Etsa pincha a Iwia con la lanza. <i>Etsa: "basta Iwia, no finjas mas. Ni Japa ni tú son mis abuelos"</i>
149	PM de Iwia	Iwia llorando abraza el pelo de Japa. <i>Iwia: "Mi amada Japa. Eres un asesino"</i>
150	PM Etsa contrapicado	Muy enojado. <i>Etsa: "No Iwia! Tú eres el asesino. Yápankam me lo contó todo, mataste a mi madre"</i>
151	Picado PM cara Iwia	Iwia sorprendido y enojado lanza a un lado el pelo de Japa. <i>Iwia: "Wanupá, ¿tu madre? / (mal humorado) que mas te dijo ese pajarraco, me lo voy a comer vivo"</i>
152	Contrapicado de Etsa desde la punta de la lanza. Punta enfocada y luego Etsa enfocado	Etsa lo vuelve a apuntar <i>Etsa: "tu no te vas a comer mas pájaros, ni otros animales de la selva porque yo, voy a detenerte"</i>

153	<p>PC desde un lado de Iwia Se ve la lanza y a Iwia</p>	<p>Iwia mira la punta de la lanza muy atemorizado y regresa a ver a Etsa</p> <p><i>Iwia: "Etsa ¿Qué vas a hacer?"</i></p>
154	<p>Contrapicado Etsa Desde atrás de Iwia</p> <p>Zoom in a la cara de Etsa</p>	<p>Etsa muy enojado.</p> <p>Etsa: "Plantas de Tabaco, retengan a Iwia y no dejen que se escape"</p> <p><i>Etsa: "asi es como pagarás tu ambicion, atrapado por la eternidad entre estas plantas sagradas"</i></p>
155	<p>PG Abierto de Iwia</p> <p>Cámara hace zoom out y se va por la puerta</p>	<p>Iwia sentado en su chipit medio ciego.</p> <p>Las plantas de tabaco atrapan a Iwia.</p> <p><i>Iwia: "Etsa! Corta estas plantas. Aun tengo hambre. Etsa!, Etsa, Etsaaaaa!!!"</i></p>

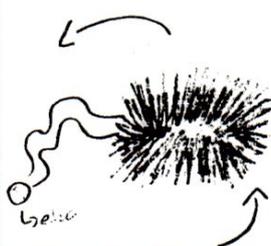
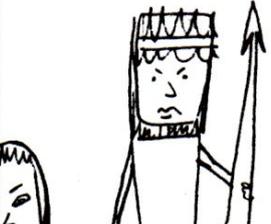
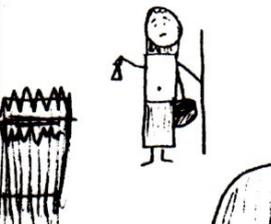
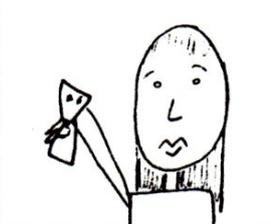
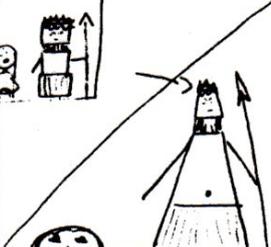
156	PG Etsa contraluz	Etsa camina por la selva, en alguna pequeña loma.
157	PM cara de Etsa	
158	PM Piernas de Etsa	
159	PM Etsa	Etsa silbando para llamar a Yap. Etsa no obtiene respuesta. Etsa baja su cabeza y sigue caminando.
160	PA Yap desde arriba	Yap durmiendo entre flores, cuando escucha el silbido de Etsa, ella se para y corre hacia él, escucha otra vez el silbido de Etsa.
161	PC boca de Yap	Yap silba de vuelta.
162	PMA Etsa	Etsa se gira y se contenta al oír el silbido de Yap. <i>Etsa: "Yápankam"</i>
163	PG de Yap y Etsa. Cámara loca gira alrededor de los dos amigos Cámara para y queda frente a Etsa	Yap llega donde Etsa corriendo y lo abraza. <i>Yap: "Amigo, has vuelto"</i> <i>Etsa: "Quería disculparme por como te traté la última vez"</i> <i>Yap: "No hay problema amigo. Entiendo por que te portaste así"</i> Los dos amigos dejan de abrazarse. <i>Etsa. "Todo este tiempo alimentando al demonio a quien creía mi abuelo. Ellos acabaron con mi madre y yo los ayudé a acabar con tus amigos"</i>
164	PM Yap	<i>Yap: "Etsa, tú eres mas poderoso de lo que crees. Es cierto que no puedes devolver la vida a tu madre pero puedes devolver la vida a mis amigos pájaros"</i>
165	PM Etsa	<i>Etsa: "pero ¿cómo?"</i>

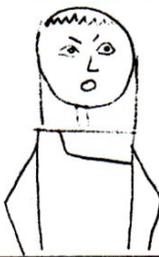
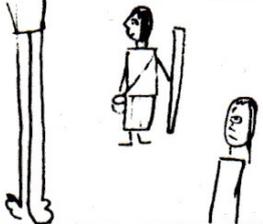
166	PG de los dos	<p>Yap va alrededor de Etsa. Yap: "toma tu bodoquera"</p> <p>Etsa mira su bodoquera y mira a Yap. <i>Yap: "¿ves todas estas plumas?"</i></p> <p>Empieza a llover plumas. Etsa mira asombrado hacia arriba.</p>
167	PM cara Yap y Etsa	<p>Yap cerca de la cara de Etsa. <i>Yap: "vamos a recogerlas"</i></p> <p>Toma la mano de Etsa y lo lleva para recoger las plumas.</p>
168	PG Yap y Etsa	Los dos amigos corriendo hacia las plumas cogidos la mano.
169	PM Yap para a PM Etsa	<p>Yap le hace cosquillas con la pluma. Esa misma pluma la mete en la bodoquera.</p>
170	PC de las dos manos	Las dos manos metiendo plumas en la bodoquera.
171	PG Yap y Etsa	<p>Yap abrazando a Etsa. Se dejan de abrazar. Etsa toma su bodoquera. <i>Yap: "ahora toma tu bodoquera y sopla muy fuerte"</i></p> <p>Etsa le hace caso.</p>
172	Plano picado de frente de la bodoquera	<p>Etsa y Yap desenfocados. De la bodoquera sale un pájaro.</p>
173	PM de los dos amigos	<p>Yap muy entusiasmado. <i>Yap: "sopla mas fuerte, mas fuerte, vamos" muy entusiasmado.</i></p>
174	PC boca Etsa	Etsa soplando.
175	PG contrapicado desde atrás de los dos amigos	<p>Los pájaros salen. Cambia el color de la selva. Wanupá: "Etsa devolvió la vida a los pájaros de la selva, por ser el gran Sol. Él supo apreciar la belleza de la selva"</p>

176	PC cara de Etsa	<i>Wanupá: “y aprendió que es importante mantenerla viva”</i>
177	PG sol	Sol entre las montañas.
178	Planos varios	Planos de las plantas y animales. Todos aclarándose. <i>Wanupá: “Hay que respetar a todos los seres vivos, por mas pequeños...”</i>
179	PM Yap y Etsa	Yap le pica la nariz de Etsa. <i>Wanupá: “...o diferentes que sean a nosotros...”</i>
180	Planos de Iwia	Iwia tratando de safarse de las plantas de tabaco. <i>Wanupá: “amigos, el Iwia es astuto y siempre se va a presentar de diferentes formas ante nosotros. No dejemos que él se coma nuestro hábitat y acabe con nuestros amigos animales”</i> Iwia se cansa de tanto forcejear.
181	PG de los dos amigos	Los dos amigos abrazándose y yéndose por el horizonte.
*182	PM de Iwia	Iwia vuelve a abrir los ojos y se sale de donde está.

FIN

ANEXO 3

ESC 3		Lugar: Jea	Personajes: Japa, Etsa, Iwia	
ESC	IMAGEN	VIDEO	SONIDO	
3.1		<ul style="list-style-type: none"> - Cámara bajando desde el cielo en espiral PG - Etsa cerca de la casa, caminando en el sendero, se anuncia - (...) - cam ? 	- Etsa anunciándose, Iwia responde	
3.2		<ul style="list-style-type: none"> - (...) - Cámara traspasa el techo, siguiendo el espiral, termina frente a la cara de Iwia - Etsa entra en la casa - Iwia sentado en su banco con su lanza - Japa sentada alado de Iwia 	- Iwia: "¿Cuántos pájaros me trajiste?"	
3.3		<ul style="list-style-type: none"> - PG de Etsa desde atrás de Iwia atrás en el ^{Japa} mento de Japa - Etsa saca muy tímidamente de su shikra un pájaro 	- Etsa: "Abuelito... no encontré muchos pájaros..."	
3.4		<ul style="list-style-type: none"> - PC cara de Etsa - Etsa se lleva los pájaros hasta su cara 	- Etsa: "...solo estos dos"	
3.5		<ul style="list-style-type: none"> - Cámara inicia: PA de Iwia sentado – cámara baja a contrapicado mientras Iwia se para – fin: contrapicado de Iwia furioso - Iwia se para de su asiento furioso - Color ambiente rojo 	- Iwia: "¿Te estás burlando de mí?"	
3.6		<ul style="list-style-type: none"> - PG Extra Picado - Sobresale cara de Etsa - Etsa con susto y mirando hacia arriba, ^{bata los pájaros} 	- Etsa: "No abuelo. Yo ahora venia por el camino y casi no pude encontrar ni un pájaro. Ya todos te comiste tu"	

ESC	IMAGEN	VIDEO	SONIDO
3.7		<ul style="list-style-type: none"> - PG Japa un poco picado - Japa sentada, se ven las piernas gigantescas de Iwia - (...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Japa: "¿Cómo puedes decir que tu abuelo acabo con los pájaros?"
3.8		<ul style="list-style-type: none"> - (...) - Cámara se hace zoom por corte, PG - (...) - En cada cambio de plano, los colores se van haciendo mas "de ira" 	<ul style="list-style-type: none"> - Japa: "Esta noche..."
3.9		<ul style="list-style-type: none"> - (...) - PA Japa (desde la cintura) - (...) 	<ul style="list-style-type: none"> - "...te vas a dormir al monte..."
3.10		<ul style="list-style-type: none"> - (...) - PC cara Japa 	<ul style="list-style-type: none"> - "...para que pienses lo que dijiste"
3.11		<ul style="list-style-type: none"> - PG desde atrás de las piernas del Iwia - Etsa se dispone a salir, cuando llega a la puerta regresa a ver al Iwia - <i>(faint handwritten notes)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Murmuros: - Iwia: "mi propio nieto quiere matarme de hambre" - Japa: "con esta porquería no te vas a llenar" - Se baja el audio de los dos - Etsa: "mañana mismo voy a encontrar esos pájaros para ti Abuelito"

LOCACIONES



ANEXO 5

“LA LEYENDA DE E TSA” por Sofía						
DIA						
ESCENARIO		RÍO				
LOCALIZACIÓN		KM 2 ½				
PERSONAJES		IWIA				
HORA	ESC	PLANOS	PERSONAJES	MAQUINARIA	ARTE GRUESO	NOTAS
	7	127 – 128 – 129- 130 – 131	Iwia	Rebotador	- Toalla - Jabón Sékempur - Bloqueador	
DIA						
ESCENARIO		SELVA OBSTÁCULO				
LOCALIZACIÓN		KM 2 ½ (1er DESVÍO IZQUIERDO)				
PERSONAJES		ETSA				
HORA	ESC	PLANOS	PERSONAJES	MAQUINARIA	ARTE GRUESO	NOTAS
	7	122	Etsa	Rebotador	- Venado - Peluca Japa	

DIA						
ESCENARIO		JEA				
LOCALIZACIÓN		OMAERE				
PERSONAJES		ETSA, IWIA, WANUPA, JAPA				
HORA	ESC	PLANOS	PERSONAJES	MAQUINARIA	ARTE GRUESO	NOTAS
	7	123 – 124 -125 – 126	Etsa	Luces Planta de luz Extensiones	- Venado - Peluca - Mocahuas y ollas - Leña prendida - Yervas para cocinar - Bancos Shuaras - Lanza - Shikra de Etsa	
	8	132 – 133 – 134	Etsa Iwia			Iwia mojado
	8	136 – 137 – 138 – 139 – 140 – 141 – 142 – 143 – 144	Etsa Iwia		- Chipit - Hojas para servir comida - Lanza - Peluca	
	8	145 – 146	Etsa Iwia Wanupá		- Lanza - Aretes de Etsa - Peluca	
	8	147 – 148 – 149 – 150 -151 – 152 – 153 – 154 – 155	Etsa Iwia		- Peluca - Venado - Plantas de tabaco	
	9	180 - 182	Iwia	Juego de luces	- Plantas de tabaco - Bastantes plantas - Chipit	Iwia atrapado, mojado
	2	18 – 19 – 20 – 21 – 22	Japa Etsa		- Mocahua - Algo para abrillantar - Shikra - Bodoquera	

					- Pájaros o plumas	
	2	23 – 24 – 25 – 26 – 27 – 28 – 29 – 30	Japa Etsa Iwia		- Ají o Pimiento Rojo - Lanza	
	5	93 – 94 – 95 – 96 – 97 – 98	Iwia Japa Etsa		- Lanza - Chipit - Aretes de Etsa - Bodoquera - Shikra de Etsa	- Etsa pintado la cara
	5	100 – 101 – 102 – 103 – 104 – 105	Iwia Japa Etsa		- Lanza - Canasto de Japa	
	4	81	Etsa Japa			81 – Etsa no está pintado todavía
	4	82 – 83 – 84 – 85	Japa		- Aretes de Etsa - Ojo de Wanupá - Pelota grande blanca para que ruede - Líquido azul para la lágrima	
	4	86	Etsa		- Ojo	
	4	88 – 89 – 90 – 91	Japa		- Ojo	
	1	10 – 11- 12 – 13	Japa		- Mocahua	
	5	99	-		- Lanza	

DIA						
ESCENARIO		HUERTO				
LOCALIZACIÓN		CAMINOS DEL OMAERE Y ALGUN LUGAR ABIERTO				
PERSONAJES		ETSA, JAPA				
HORA	ESC	PLANOS	PERSONAJES	MAQUINARIA	ARTE GRUESO	NOTAS
	6	106 – 107 – 110 – 111	Japa Etsa		- Ají - Lanza - Canasto - Arbustos	- Etsa pintado la cara
	6	108 – 112 - 120	Japa		- Canasto	
	6	113 – 115 – 116 – 117 – 118 – 119 – 121	Etsa		- Lanza	
	6	109 - 114	-		- Arbustos - Ramas	- Mover arbustos
	8	135	-		- Vestido de Japa	- Buscar un arbolito que hable

DIA						
ESCENARIO		SELVA PAJARO				
LOCALIZACIÓN		DESCANSO IWIA, TRAMPAS (AVERIGUAR ORQUIDEARIO)				
PERSONAJES		ETSA, YAPANKAM				
HORA	ESC	PLANOS	PERSONAJES	MAQUINARIA	ARTE GRUESO	NOTAS
	3	34 – 35 – 36 – 37 – 43 – 44 -	Etsa	- Escalera - Funda para botar las plumas	- Bodoquera - Plumas negras - Shikra	
	3	38 – 39 – 40 -	Yapankam		- Máscara de pájaro	- No hay 41
	3	42 – 45 – 46 – 47 – 48 – 49 – 50 – 51 – 52 – 53 - 54 – 55 – 56 – 57 – 58 – 59 – 60 – 61 – 62 – 63 – 64 – 65 – 66 – 67	Etsa Yapankam	- Escalera - Funda para botar las plumas	- Plumas para botar - Bodoquera - Shikra	
	9	156 – 157 – 158 – 159 – 162 –	Etsa		- Cerbatana	
	9	160 – 161 -	Yapankam			- Podría hacérselo en el Orquideario
	9	163 – 164 – 165 – 166 – 167 – 168 – 169 – 170 – 171 – 172 – 173 – 174 – 175 – 176 – 179 – 181	Etsa Yapankam	- Escalera	- Cerbatana - Plumas de colores	

DIA						
ESCENARIO		SELVA OBSTACULO				
LOCALIZACIÓN		CAMINO DONDE HAY UN PUENTE				
PERSONAJES		ETSA				
HORA	ESC	PLANOS	PERSONAJES	MAQUINARIA	ARTE GRUESO	NOTAS
	7	122	Etsa	Rebotador	- Venado - Peluca Japa	
DIA						
ESCENARIO		SELVA CAZA				
LOCALIZACIÓN		DESCANSO IWIA				
PERSONAJES		ETSA				
HORA	ESC	PLANOS	PERSONAJES	MAQUINARIA	ARTE GRUESO	NOTAS
	1	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 14 - 15 - 16 - 17	Etsa		- Bodoquera - Shikra - Un pájaro	- El lugar debe ser tenebroso
DIA						
ESCENARIO		SELVA NATEM				
LOCALIZACIÓN		ARBOL MARIA				
PERSONAJES		ETSA, WANUPA				
HORA	ESC	PLANOS	PERSONAJES	MAQUINARIA	ARTE GRUESO	NOTAS
	4	68 - 69 - 70 - 71 - 72 - 74 - 74 - 75 - 76 - 77 - 92	Etsa		- Ají - Cerbatana	- 92 Etsa pintado la cara, antes no.
	4	78 - 79 - 80 -	Etsa Wanupá		- Mochhua	
	4	87	Wanupá			
	3	63	Wanupá			- Solo voz

DIA						
ESCENARIO		SELVA				
LOCALIZACIÓN						
PERSONAJES						
HORA	ESC	PLANOS	PERSONAJES	MAQUINARIA	ARTE GRUESO	NOTAS
	3	31 – 32 - 33			- Sol triste - Sangay - Flores y detalles	
	9	177 – 178			- Sol feliz - Flores y detalles todo feliz	

FIN

PROPUESTA DE DIRECCIÓN

VESTUARIO MUJERES



VESTUARIO HOMBRES



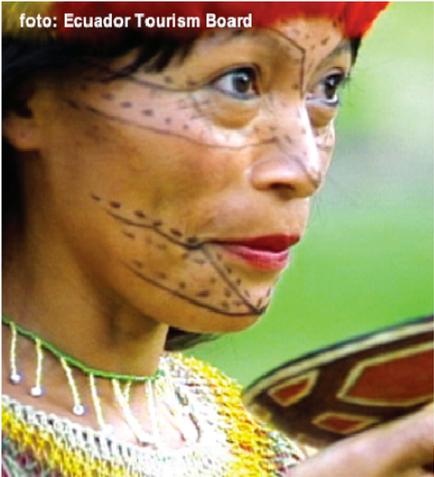
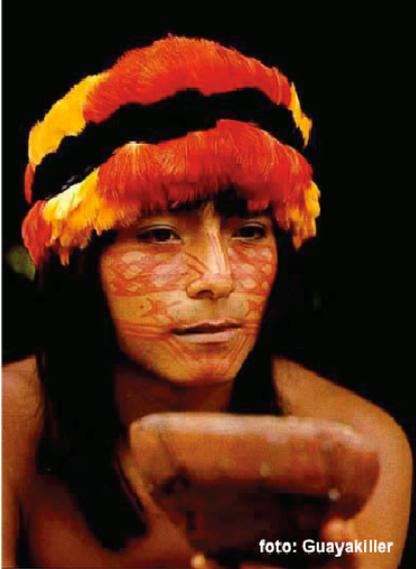
YÁPANKAM





www.ollgoville.com/2009/02/26/trend-report-sexy-shoulders/

PINTURA FACIAL



FOTOGRAFÍA



HISTORIAS COTIFIANAS de Federico Nacif



COWBOY DE MEDIODIA de Alberto Blanco



TIEMPO MUERTO de Miguel Poblete



HISTORIAS COTIDIANAS de Federico Nacif

PETROGLIFOS DE SANTIAGO

Estimada Sofia:

El año 1998, la Sociedad de Investigación del Arte Rupestre de Bolivia (SIARB) recibió una carta de la Sra. Eva Karsten y 8 fotos de su padre, Rafael Karsten.

Le facilitó las 5 páginas escaneadas de estos documentos que están en nuestro archivo. Lamentablemente, hay poca información factual, además, las fotos son muy pequeñas.

Tratamos de conseguir más datos, respondimos a la carta de la Sra. Karsten, pero ella no respondió más.

Usted puede hacer uso de estas fotos para sus estudios, refiriéndose a los documentos en archivo de la SIARB, La Paz, Bolivia.

Por otro lado, no poseemos los derechos para una eventual publicación.

Atentamente, Matthias Strecker



1 1

6



2



3





6

"ETSA EL GUERRERO DEL SOL DE LA MITOLOGIA SHUAR"
TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA DE MULTIMEDIA Y PRODUCCION AUDIOVISUAL CON MENCION

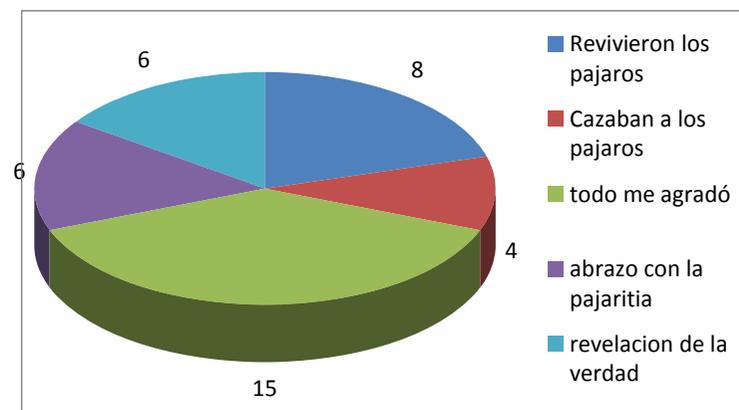
FECHA: JUNIO 2011

RESULTADO DE LA PRESENTACION DEL VIDEO CON LOS NIÑOS DE LA ESCUELA FERNANDO DAQUILEMA DE LA CIUDAD DE QUITO

Pregunta N° 1

¿Qué es lo que más te gustó de la historia y por qué?

todo me agradó	15
Revivieron los pajaros	8
abrazo con la pajaritia	6
revelacion de la verdad	6
Cazaban a los pajaros	4
TOTAL	39



ANALISIS: La respuesta mayoritaria a esta pregunta es que todo lo observado en el video les agradó, es decir despertó la atención de los niños, seguida por la impresión que les causó que hayan revivido los pájaros, luego de que Etsa decide acabar con el malvado Iwia, a quién le atrapa para que deje de causar daño a los animales de la selva; los niños quedaron impactados además, porque el apresamiento que realiza Etsa de Iwia es gracias a que su amigo pájaro Yapankam le dice la verdad, esto es, que ni Iwia ni Japa son sus abuelos; los niños perciben que también es importante estar atento a escuchar la verdad y ese es el mérito de Etsa, descubrir la verdad que sirve para dejar de hacer daño a la selva.

"ETSA EL GUERRERO DEL SOL DE LA MITOLOGIA SHUAR"

TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA DE MULTIMEDIA Y PRODUCCION AUDIOVISUAL CON MENCION
EN LA PRODUCCION AUDIOVISUAL

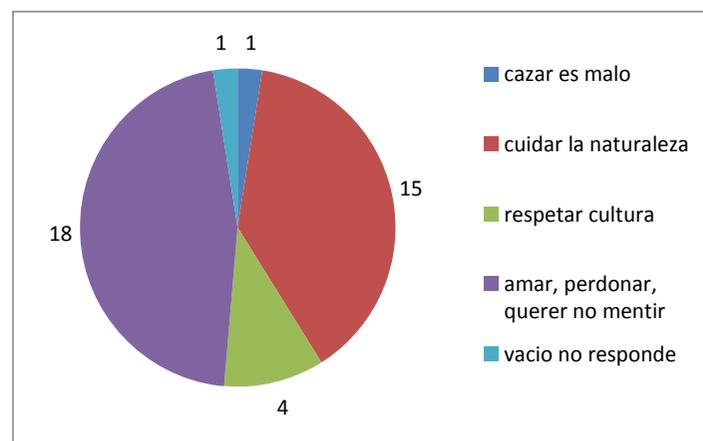
FECHA: JUNIO 2011

RESULTADO DE LA PRESENTACION DEL VIDEO CON LOS NIÑOS DE LA ESCUELA FERNANDO DAQUILEMA DE LA CIUDAD DE QUITO

Pregunta N° 2

¿Cuál es la enseñanza que te dejó esta historia?

amar, perdonar, querer no mentir	18
cuidar la naturaleza	15
respetar cultura	4
cazar es malo	1
vacio no responde	1
TOTAL	39



ANALISIS: El amor por la naturaleza, el cuidado que se le debe prodigar a la misma, el perdón hacia quienes nos hacen daño es fundamental, otro aspecto que los niños pueden apreciar en el video es el valor de decir la verdad y de no mentir; Iwia y Japa mintieron por mucho tiempo a Etsa, diciéndole que ellos eran sus abuelos, cuando en realidad no era así, los niños se dieron cuenta que la mentira no puede prevalecer por siempre, llega un momento en que la misma se cae y prevalece la verdad.

Un aspecto relevante que se debe destacar en el criterio emitido por los niños es que hay que cuidar a la naturaleza, no se puede destruir a la misma, decían los niños: "hay que cuidar la naturaleza porque ella es nuestra casa y si cuidamos servirá para las futuras generaciones".

"ETSA EL GUERRERO DEL SOL DE LA MITOLOGIA SHUAR"

TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA DE MULTIMEDIA Y PRODUCCION AUDIOVISUAL CON MENCION
EN LA PRODUCCION AUDIOVISUAL

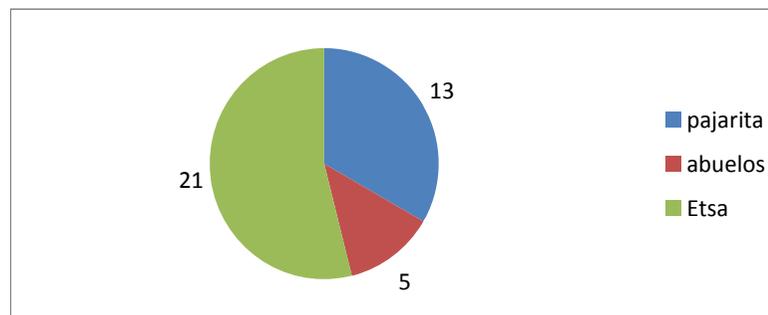
FECHA: JUNIO 2011

RESULTADO DE LA PRESENTACION DEL VIDEO CON LOS NIÑOS DE LA ESCUELA FERNANDO DAQUILEMA DE LA CIUDAD DE QUITO

Pregunta N° 3

¿Qué personaje es el que mas te gustó y por qué?

Etsa	21
Pajarita (Yapankam)	13
Abuelos	5
TOTAL	39



ANALISIS: a los niños les llamó la atención Etsa que es el personaje que representa a todos aquellos que defienden la naturaleza y con base a ello se puede deducir que el video logró uno de sus objetivos, este fue, el despertar en los niños la consciencia de defender a la naturaleza y evitar su destrucción. Etsa una vez que se da cuenta del daño que está haciendo a la naturaleza, enmienda su proceder e inclusive debido al poder que tiene, devuelve la vida a las aves muertas; algo similar sucede cuando tomamos consciencia de que estamos actuando en forma incorrecta. Aparte de Etsa a los niños luego les impactó Yapankam (la pajarita) por ser quien ayudó a Etsa a descubrir la verdad: Finalmente los abuelos, aunque malos, tuvieron cierto impacto en los niños.

"ETSA EL GUERRERO DEL SOL DE LA MITOLOGIA SHUAR"

TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA DE MULTIMEDIA Y PRODUCCION AUDIOVISUAL CON MENCIÓN
EN LA PRODUCCION AUDIOVISUAL

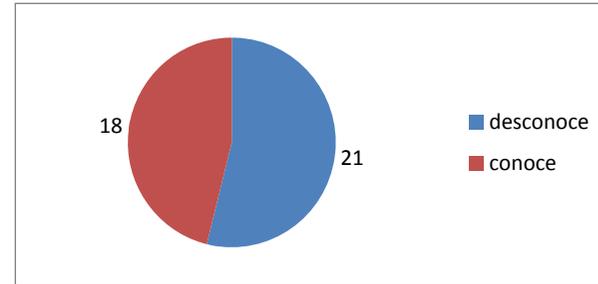
FECHA: JUNIO 2011

RESULTADO DE LA PRESENTACION DEL VIDEO CON LOS NIÑOS DE LA ESCUELA FERNANDO DAQUILEMA DE LA CIUDAD DE QUITO

Pregunta N° 4

Cuántanos que es lo que conocías de esta cultura (la Shuar) ?

desconoce	29
conoce	10
TOTAL	39



ANALISIS: La mayoría de niños desconocía sobre la cultura Shuar, considerando que los mismos son de sexto grado, esta realidad debería ayudar a reorientar la enseñanza sobre las culturas que habitan en el territorio ecuatoriano, ya que un mayor conocimiento de las mismas puede contribuir a mejorar la identidad de cada uno de los niños. Otro de los objetivos de la tesis es divulgar el conocimiento de la cultura Shuar y por ende sobre sus costumbres y particularmente sus mitos, con esta respuesta otro de los objetivos del trabajo se está cumpliendo.

"ETSA EL GUERRERO DEL SOL DE LA MITOLOGIA SHUAR"

TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA DE MULTIMEDIA Y PRODUCCION AUDIOVISUAL CON MENCIÓN
EN LA PRODUCCION AUDIOVISUAL

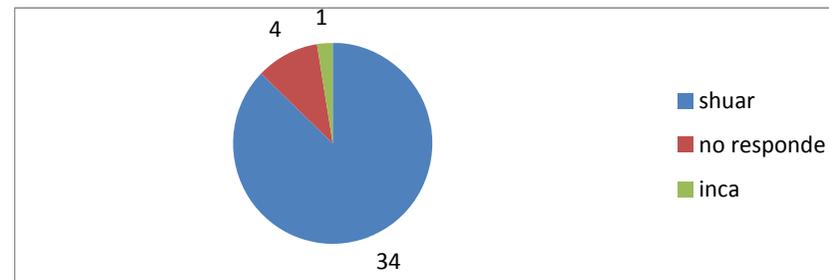
FECHA: JUNIO 2011

RESULTADO DE LA PRESENTACION DEL VIDEO CON LOS NIÑOS DE LA ESCUELA FERNANDO DAQUILEMA DE LA CIUDAD DE QUITO

Pregunta N° 5

¿A qué cultura pertenecía el cuento?

shuar	34
no responde	4
inca	1
TOTAL	39



ANALISIS: Luego de observar el video, el mensaje a los niños les quedó claro que la leyenda presentada en el mismo correspondía a la cultura Shuar, con esto se ha logrado divulgar el conocimiento de esta cultura que es rica en una serie de tradiciones y que a la misma no solo se le debe mirar como una cultura guerrera, tienen muchos rasgos positivos y uno de ellos en la defensa de la naturaleza; muchas de sus luchas precisamente están encaminadas hacia la defensa de sus costumbres, ritos, leyendas.

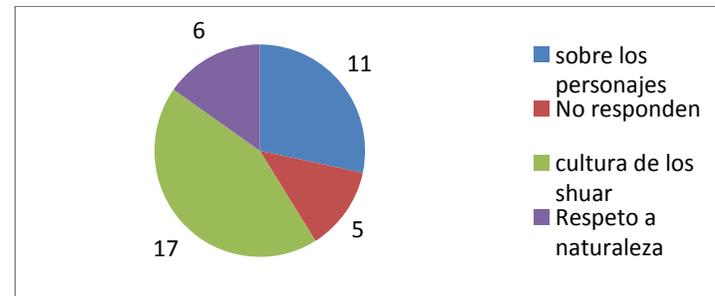
"ETSA EL GUERRERO DEL SOL DE LA MITOLOGIA SHUAR"
TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA DE MULTIMEDIA Y PRODUCCION AUDIOVISUAL CON MENCIÓN
EN LA PRODUCCION AUDIOVISUAL

FECHA: JUNIO 2011

RESULTADO DE LA PRESENTACION DEL VIDEO CON LOS NIÑOS DE LA ESCUELA FERNANDO DAQUILEMA DE LA CIUDAD DE QUITO
Pregunta N° 6

Enumera las cosas que aprendiste sobre la cultura después de ver el video

cultura de los shuar	17
sobre los personajes	11
Respeto a naturaleza	6
No responden	5
TOTAL	39



ANALISIS: La respuesta a esta pregunta es una afirmación de lo que los niños respondieron anteriormente a las otras preguntas, ellos ratifican que han aprendido acerca de la cultura Shuar, la misma que en una gran mayoría desconocían antes de ver el video. Se debe destacar también el impacto que ha tenido en los niños los diferentes personajes que se presentan en el cortometraje, los mismos que durante la presentación del video mantuvieron su atención, como se diría, miraron el cortometraje "sin pestañar".

"ETSA EL GUERRERO DEL SOL DE LA MITOLOGIA SHUAR"

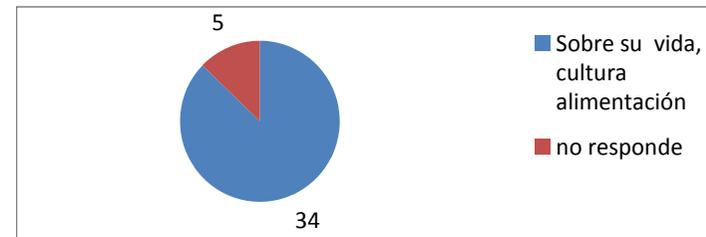
TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA DE MULTIMEDIA Y PRODUCCION AUDIOVISUAL CON MENCION
EN LA PRODUCCION AUDIOVISUAL

FECHA: JUNIO 2011

RESULTADO DE LA PRESENTACION DEL VIDEO CON LOS NIÑOS DE LA ESCUELA FERNANDO DAQUILEMA DE LA CIUDAD DE QUITO
Pregunta N° 7

¿Te gustaría aprender más sobre esta cultura ecuatoriana y por qué?

Sobre su vida, cultura alimentación	34
no responde	5
TOTAL	39



ANALISIS: La respuesta de la mayoría de los niños es que si les gustaría aprender más sobre la cultura Shuar, ellos desean conocer sobre otros aspectos de su vida, quieren saber más de ellos, el cortometraje les dio la oportunidad de enterarse de algo que ellos desconocían y que mirando el cortometraje descubrieron como algo interesante. El entusiasmo de los niños fue enorme al mirar este video, esto permite afirmar que un método adecuado de enseñanza y que llega mucho a los niños es a través de los videos o como ellos lo llamaron: "con la película nos gusta aprender".