FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

ELABORACIÓN DE UN CORTOMETRAJE ANIMADO EN 2D SOBRE LA LEYENDA SHUAR ARUTAM

AUTOR

Mishell Alejandra Cárdenas Sánchez

AÑO

2018

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

ELABORACIÓN DE UN CORTOMETRAJE ANIMADO EN 2D SOBRE LA LEYENDA SHUAR ARUTAM

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos para optar por el título de Licenciado en Producción Audiovisual y Multimedia, Mención en Animación.

Profesor Guía:
Carolina Cecilia Loor Iturralde

Autora:
Mishell Alejandra Cárdenas Sánchez

Año
2018

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo, ELABORACIÓN DE UN CORTOMETRAJE ANIMADO EN 2D SOBRE LA LEYENDA SHUAR ARUTAM, a través de reuniones periódicas con la estudiante Mishell Alejandra Cárdenas Sánchez, en el semestre 2017-2, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

_____

Carolina Cecilia Loor Iturralde

Máster en Animación

CI: 1714832571

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, ELABORACIÓN DE UN CORTOMETRAJE ANIMADO EN 2D SOBRE LA LEYENDA SHUAR ARUTAM, de Mishell Alejandra Cárdenas Sánchez, en el semestre 2018-1, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajo de Titulación”.

_____

Santiago Vivanco Morillo
Master of Fine Arts in Broadcast Design
CI: 1707084545

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”.

_____

Mishell Alejandra Cárdenas Sánchez

CI: 1715419089

AGRADECIMIENTOS

Gracias a todas las personas que estuvieron junto a mí en todo este proceso.

DEDICATORIA

A los pueblos indígenas que resisten a la invasión y alienación de su identidad y cultura

RESUMEN

Las tradiciones orales son uno de los ejes importantes en la identidad de los pueblos indígenas, en la actualidad se ha hecho hincapié en preservar este tipo de tradiciones. Como resultado, se puede ver como la cultura de los pueblos nativos están siendo llevados a una amplia variedad de plataformas y así poder difundir los saberes ancestrales que llevan consigo.

La nacionalidad shuar es la más numerosa en el Ecuador, también ha sido la más estudiada por expertos en varios campos, como la sociología, antropología, etc. Aun así, sus tradiciones orales no son muy conocidas, incluso para las nuevas generaciones de indígenas Shuar.

Los shuar son bien conocidos por ser un pueblo guerrero y por tener una gran conexión con la naturaleza, que es donde giran sus creencias y vida cotidiana. Arutam es la fuerza máxima que rige e impregna tal naturaleza, y solo los más valientes pueden acceder a tal fuerza o divinidad y convertirse en verdaderos guerreros.

Como forma de difundir y preservar las costumbres ancestrales de esta nacionalidad, se decidió realizar un cortometraje animado en 2D, donde se relata el proceso de transformación de un joven en maestro *uwishin* o chamán y su unión con Arutam.

ABSTRACT

Oral traditions are the one of the cores of indigenous people identity, and these days it is increasing in importance the preservation of this kind of traditions. As a result, it can see how these native cultures are being brought to a wide variety of media platforms lately, with the aim of broadcasting the ancestral knowledge that is hidden in these oral practices.

The largest Indigenous community in Ecuador is the shuar people, who are also been studied by experts in several other fields, such as sociology, anthropology, etc. Nevertheless, their oral traditions continue to be little known, even for the new generations of Shuar people.

All the same, shuar people are broadly known for being warriors and for having a strong connection with the nature that surrounds them. What is more, Mother Earth is so important for Shuar people because it is where all their beliefs and daily life happens.

Arutam is the highest force that rules and pervades nature. As a consequence, only the bravest men can gain access to it and turn into real warriors.

Therefore, in order to spread and preserve the ancestral traditions of shuar people, it has been made a 2D animated short film. This movie narrates the transformation process of a young man into a master *Uwishin* or *Chamán* and his bond with Arutam.

ÍNDICE

CAPITULO I. INTRODUCCIÓN 1
1.1. Introducción 1
1.2. Antecedentes..... 3
1.3. Justificación 5
CAPÍTULO II. ESTADO DE LA CUESTIÓN 7
2.1. Leyenda Shuar *Arutam*..... 7
2.1.1. Origen e historia de la nacionalidad Shuar..... 7
2.1.2. Cosmovisión e identidad de la nacionalidad Shuar 9
2.1.3. Leyenda shuar *Arutam*: simbolismo y elementos 10
2.1.4. La ayahuasca o *nátem* como parte de la leyenda 13
2. 2. Historia de los cortometrajes animados en 2D 16
2.1.1. Origen y evolución de la animación 2D 16
2.2.2. Tipos de animación 18
2.2.3. Tipos de software para animación 2D 22
2.2.4. La animación en Ecuador..... 23
CAPÍTULO III. DISEÑO DEL ESTUDIO 27
3.1. Planteamiento del problema.....27
3.2. Preguntas 28
3.2.1. Pregunta general..... 28
3.2.2. Preguntas específicas 28
3.3. Objetivos.....28
3.3.1. Objetivo general 28
3.3.2. Objetivos específicos 29
3.4. Metodología.....29
3.4.1. Contexto y población..... 29
3.4.2. Tipo de estudio..... 30
3.4.3. Herramientas a utilizar 30
3.4.4. Tipo de análisis 30
CAPÍTULO IV. DESARROLLO DEL PROYECTO 32
4.1. Preproducción 32
4.1.1- Recolección y análisis de fuentes de primera mano 32

4.1.2- Fuentes de inspiración 33
4.1.3- Lineamientos para el proyecto 39
4.1.4- Fases de la preproducción 42
4.2. Producción 44
4.2.1- Producción de material 44
4.2.2- *Rigging* de personajes 46
4.2.3- Animación 47
4.2.4- Grabación de voces en off 48
4.2.5- Musicalización y adición de efectos de sonido 49
4.3. Postproducción 50
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 51
5.1. Conclusiones 51
5.2. Recomendaciones 51
REFERENCIAS 53
ANEXOS 58

CAPITULO I.

INTRODUCCIÓN

1.1. Introducción

> El lugar de las almas no está bien definido, algunas habitan las cascadas, otras en el interior de la selva, en los cuerpos de algunos animales. Las cascadas son el lugar más sagrado del shuar, en ellas habitan el *Arutam* o poder llamado *Ayumpum*, que es el señor de la vida y de la muerte, allí encuentra el shuar la iniciación a la vida. Relato shuar (Ex-Secretaría de Cultura del Banco Central del Ecuador - Cuenca. 2012)

Así inicia el relato shuar *Arutam* adaptado por la Ex-Secretaría de Cultura del Banco Central del Ecuador, el cual cuenta el camino de iniciación de Meced en la vida chamánica de la mano de su abuelo y el cómo debe pasar por varias pruebas para poder llegar a la cascada sagrada y encontrar a *Arutam* que habita allí. El término *Arutam* hace referencia a la divinidad suprema de los shuar, nacionalidad indígena más numerosa asentada en la selva ecuatoriana. El relato cuenta que *Arutam* puede ser alcanzable únicamente a través de la ingesta de preparados sagrados chamánicos como la ayahuasca, que es el gran mediador entre el mundo físico y espiritual. Esta bebida alucinógena es usada por varias nacionalidades indígenas de la sierra y del oriente de Ecuador, considerada un regalo de los dioses con el que también se pueden curar enfermedades y adquirir poderes, por lo que, durante cientos de años, ha sido considerada sagrada y de gran importancia en la cosmovisión de la nacionalidades indígenas. También, según el relato, al encontrar a *Arutam* se le otorgarán dotes especiales como transformarse en ciertos animales, adquirir valentía para la guerra y ver en la oscuridad.

Como se sabe, los mitos y leyendas de las nacionalidades indígenas se transmiten de manera oral, por lo que muchos de ellos se han perdido, por lo tanto, es de suma importancia registrar esto en los medios actuales y poder difundirlos, pues es fundamental la conservación de estos saberes ancestrales, costumbres y tradiciones que forman parte de la identidad de los ecuatorianos.

Al reconstruir esta leyenda en formatos actuales como la animación 2D, se busca generar mayor impacto e interés en varios tipos de públicos, especialmente el joven, el cual tiende a desligarse y desconocer más sobre costumbres y tradiciones nacionales. Este proyecto aportará no solo a emitir las costumbres y tradiciones de la nacionalidad indígena shuar, sino que, también, pretende promover el uso de la animación 2D como una forma de preservación de preceptos ancestrales en el país.

El presente proyecto se va a subdividir en los siguientes capítulos: en el Capítulo I se encuentran la introducción, los antecedentes que impulsaron el presente trabajo y la justificación del por qué es importante la transmisión de esta leyenda. En el Capítulo II se incorpora el estado de la cuestión, es decir, trabajos anteriores que se han hecho en relación con los cortometrajes animados en 2D y todo lo concerniente a la leyenda.

En el Capítulo III se plantea el diseño del estudio con el planteamiento del problema, preguntas, objetivos y la metodología. En el Capítulo IV se encuentra el desarrollo del proyecto. Y, finalmente, en el Capítulo V se abordan las conclusiones y recomendaciones extraídas.

1.2. Antecedentes

En las últimas décadas se han hecho muchos estudios y proyectos en torno a la preservación y análisis de las costumbres e identidad ancestrales de los pueblos indígenas, enfocándose especialmente en el análisis de plantas que logran curar enfermedades, además, pueden modificar estados de conciencia y lograr introspección, por lo que campos como la psicología, la antropología, la fitoquímica, entre otros, se han interesado en explicar esto. (Marín, Allen-Perkin e Hinojosa, 2015). Por tanto, para empezar a analizar es necesario partir de los mitos y la transmisión de saberes ancestrales, haciendo énfasis en esto, pues los pueblos indígenas basan la difusión de su conocimiento, de costumbres y cosmovisión, en la oralidad, es decir, la transmisión de mitos, leyendas y relatos por esta razón en Ecuador el acervo mítico es muy grande (Encalada, 2010).

Existen muchos productos audiovisuales que han pretendido plasmar tradiciones indígenas, sus saberes y mostrar su importancia. Entre los más notables y de mayor actualidad se pueden mencionar los siguientes: documental español *The Mirror of the Spirit* (2014); *Ayahuasca Tribe Documentary* (2012), por National Geographic; *The sacred science* (2011); *Ícaros* (2015) de Argentina; *Ayahuasca el enigma del Amazonas* (2014) de Ecuador. Todos estos con la característica común de poder registrar y difundir la gran riqueza del mundo espiritual que se concentra en estas tradiciones, tal como lo indica la directora de la cinta *Ícaros* (2015), Georgina Barreiro.

Otro de los objetivos que pretenden estos registros audiovisuales es mostrar la gran gama de enfermedades que se pueden tratar con estos preparados, en *The sacred science* es tratado vastamente este tópico, donde ocho personas con distintas enfermedades serias, después de tratarse con los brebajes ancestrales, ven como su salud mejora increíblemente a diferencia de los resultados que les otorgaba la medicina occidental (Bailey, 2011), asimismo afirma Andrés Yépez (2014) director del documental ecuatoriano *Ayahuasca el*

enigma del Amazonas.

A más de las películas y documentales antes mencionados, existen otros tantos donde se maneja gran información del tema, no solo en el ámbito espiritual sino, también, desde la perspectiva antropológica e incluso química, que, si bien parten de los mismos principios de valor cultural y ancestral, sólo reflejan lo específico y las costumbres innatas correspondientes al territorio y la entidad que lo ha realizado. De manera que comprenden de forma profunda la cosmovisión de un pueblo en específico, en este caso del pueblo Shuar, facultando a estudios más completos y dando la merecida relevancia a su acervo cultural, especialmente si se puede innovar en un formato no tan explotado como el que se propone en el presente trabajo: la animación 2D.

Como parte de la transmisión de los saberes ancestrales y los mitos es importante no dejar de lado el efecto que ha tenido la globalización, pues marca una brecha entre lo tradicional y lo moderno (Fotiou, 2012). Restando importancia y funcionalidad a la transmisión oral de mitos y tradiciones, pues la imperante tecnología exige que los registros se vuelvan físicos o digitales. En el caso de saberes de los shuar, solo algunos mitos han podido anotarse a pesar de que es la población indígena más numerosa en el país (Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), 2012).

También es importante anotar que, a pesar de que la población joven de los shuar va adoptando más costumbres mestizas, no han dejado de lado rituales como el de la ayahuasca, que es uno de los más importantes enteógenos, por esto los shuar a los pocos días de nacer un bebé le dan de beber la preparación y en las siguientes etapas de crecimiento seguirá consumiendo, pues es parte indispensable de su formación para la obtención de su *Arutam*, que es alcanzar la divinidad suprema y más que nada el valor para la guerra (Encalada, 2010). También es fundamental a la hora de organizar sus sociedades pues, según Marín, Allen-Perkins e Hinojosa (2015), les permite alcanzar conocimiento con el cual vivir con más armonía.

1.3. Justificación

Es importante destacar que, en los últimos años, por fin se está aceptando el hecho de un Ecuador heterogéneo donde las nacionalidades indígenas están adquiriendo protagonismo. Es por esto que se ha declarado, incluso constitucionalmente, que el país es pluricultural y pluriétnico, lo que constituye un patrimonio intangible por las identidades diversas con sus respectivas lenguas, costumbres y tradiciones. Desde siempre esta combinación cultural ha generado aportes científicos, a las letras, el arte, pero, sobre todo, poder conservar la identidad. En consecuencia, el visibilizar a estos pueblos, supone aportar significativamente a todos estos campos.

El presente trabajo plantea recrear la leyenda shuar *Arutam,* con el fin de que pueda ser registrada y difundida, ya que este tipo de expresiones se mantienen vigentes por su transmisión de generación en generación, ya que como en todas las nacionalidades indígenas, impera la difusión oral. Por lo tanto, el recrear este relato en un formato animado permitirá una mayor difusión cultural y educativa a distintas audiencias en nuevas plataformas.

En el caso específico de la leyenda shuar *Arutam* se pretende mostrar la cosmovisión de este pueblo, con sus respectivos elementos y simbolismos, que, si bien son ancestrales, perduran hasta el día de hoy, como el ritual de la ayahuasca, el cual es una forma de medicina que afirma ser más efectiva, y que no atiende solo aspectos fisiológicos sino también psicológicos y espirituales. Por consiguiente, rescatar este acervo cultural beneficiará a las generaciones actuales y venideras, las cuales tendrán acceso a esta información en plataformas más accesibles y atractivas, que no solo son herramientas educativas sino también de entretenimiento por ser altamente didácticas.

El tiempo en el que se concluirá este proyecto es de un año, aproximadamente, puesto que primero deberán diagramarse el estilo, las técnicas, los personajes,

los escenarios, el contenido y el guion, para después digitalizarlos y empezar con la respectiva animación. El producto pretende ser bastante atractivo, por lo que los beneficios se deben ver en cuanto la difusión del mismo comience.

CAPÍTULO II.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1. Leyenda Shuar *Arutam*

En este epígrafe se encontrará el origen y la historia de la nacionalidad shuar, de quienes trata enteramente el cortometraje, su cosmovisión, costumbres y tradiciones englobadas en la leyenda *Arutam.* También se explicará el simbolismo de la leyenda y otros elementos importantes. Finalmente, se hablará sobre la importancia de la ayahuasca en la leyenda y su uso como conexión con lo etéreo y la búsqueda personal; y también por ser medicina ampliamente utilizada entre las comunidades indígenas y no solo entre los shuar.

2.1.1. Origen e historia de la nacionalidad Shuar

Los shuar, según Vinding (2016), son una nacionalidad de más de 100 mil personas, con presencia en tres provincias del centro sur amazónico: Morona-Santiago, el norte de Zamora-Chinchipe y Pastaza, donde representan entre un 8% hasta un 79% del total de la población.

Sus territorios están definidos entre los valles de los ríos Upano y Paiora, cercano a la cordillera de Cutucú. Históricamente se dedicaron a la pesca, la caza y la recolección combinadas con la horticultura itinerante. En la actualidad se dedican a la ganadería y explotación de madera (Mabit, 2012).

Según Peñaherrera y Costales (2006), los primeros vestigios sobre la historia de la nacionalidad shuar existen por las expediciones de los Jesuitas y Dominicos, estos primeros contactos se dieron hacia 1534 con el descubridor de Macas y Huamboya, el capitán Díaz de Pineda, todo esto con el fin de

aprovechar la riqueza de las minas y los lavaderos de oro. Los jíbaros, nombre erróneo y despectivo con el que frecuentemente se referían a los shuar, rechazan la posibilidad de explotar las tierras por parte de los españoles, Kirup, un valeroso shuar, decide juntar a los shuar del Santiago y Morona, después de varios años, durante el siglo XVII hasta mediados del XVIII, en donde no se permite la presencia del blanco en los dominios shuaras. Para poder impedir la entrada de intrusos emplean emboscadas, el uso de armas letales como las cerbatanas, saetas envenenadas, y otras formas eficaces para espantar a los extraños, volviéndose desde ahí la comunicación extremadamente limitada. Durante mucho tiempo los shuar fueron ignorados, tras los múltiples intentos fallidos de colonización por parte de comerciantes y también de misioneros.

En el siglo XX, con el “Boom petrolero” (Fontaine, 2004), la explotación petrolera en el país tiene gran auge, por lo tanto, el encontrar mayor número de yacimientos es indispensable. También la constante pugna entre el gobierno peruano y el ecuatoriano por la apropiación de territorios, obligan al estado ecuatoriano a establecer una manera de integrar los territorios shuar a las nuevas actividades económicas y las de política fronteriza (Rubenstein, 2006).

A principios del siglo XX también se da un flujo importante de serranos desempleados y sin tierras hacia la Amazonia, en vista de esto, muchos de los shuar recibieron de buen agrado a los nuevos colonos, ya que para ellos esto suponía un intercambio comercial, en el cual estaba contemplado vestimenta, armas de fuego, a cambio de *tzantzas* (Ross, 1984).

Toda esta nueva relación shuar-colonos propició el aumento de violencia y los conflictos de tierra, ya que, al aumentar el número de colonos, la mercancía tendía a escasear. Así llegan a intervenir los salesianos logrando pacificar la situación entre los colonos y los jíbaros, logrando por varios años mantener relaciones comerciales y sociales estables, ayudando a establecer pautas entre ellos, especialmente con la repartición de tierras, haciendo respetar los derechos de los shuar y creando escuelas para niños shuar (Ross, 1984).

Un hito dentro de esta relación misionero-shuar, fue el poder hablar castellano, pudiendo ser estas nuevas generaciones intermediarias, capaces de comunicarse con los demás ecuatorianos y así aportando a que los jóvenes shuar pudieran intervenir y liderar en las decisiones en torno al comercio y al territorio. Además, según Hendricks (1988), la oratoria es una capacidad que define al shuar especialmente en su objetivo de ser guerrero, pues el hablar fuerte y hacerse escuchar es crucial.

2.1.2. Cosmovisión e identidad de la nacionalidad Shuar

Como se sabe, la cosmovisión envuelve la manera particular de un pueblo o nacionalidad de ver y concebir el mundo, según sus necesidades y patrones culturales.

Según Encalada (2010), para esta nacionalidad existen tres mundos intrínsecamente conectados: el subterráneo, el terrestre y el celeste. Así por ejemplo la manera en cómo están conectados el mundo terrestre y el subacuático es como una anaconda, que es la personificación de *Tsunki.* La conexión celestial y terrestre se encuentra determinada por el bejuco, que es una planta trepadora, por donde los shuar pueden subir y bajar.

Es importante hablar del *wakáni,* que significa alma o sombra, la cual se encuentra no solo en los seres humanos, sino también en los animales, plantas, cuerpos celestes y demás objetos en la naturaleza, las cuales no tienen mayor diferencia entre ellas, así la idea de transmigración de las almas toma mayor importancia (Karsten, 2000). Estos seres espirituales aparecen en formas variadas, principalmente en forma de animal, pero con la peculiaridad de que sólo quien haya ingerido el sagrado *nátem,* llegará a ver todo esto.

Para los shuar, las plantas y animales están relacionadas directamente con el ser humano, pues en cierto punto estas fueron “hombres” y “mujeres”, por ejemplo, aquellas plantas con alma de “hombre” son el plátano, el maíz,

mientras que la yuca y el maní corresponden al alma de “mujer”. Por lo tanto, esta relación también es inquebrantable a la hora de cosechar o sembrar, las mujeres solo se dedican a aquellas plantas u animales que tienen alma femenina y los hombres a aquellas masculinas, proveyendo esto al orden natural y social (Encalada, 2010).

Esta relación profunda, según describe Fericgla (2002), que tiene con la naturaleza, también marca un hito con el uso de enteógenos, pues las visiones constituyen un principio esencial dentro de su cosmovisión, es por esto que el consumo de estas sustancias se realiza de manera muy temprana, a los pocos días de nacidos, ya los padres hacen que beba la bebida, para que así se instruya en el distinguir entre el mundo etéreo de las visiones, del físico; volviéndose esencial en el cumplimiento de las etapas de la persona, para que se construya como parte de la sociedad en la que vive.

Como describe Mashinkiash (1988), entre los adultos shuar el uso del enteógeno comúnmente es usado para buscar soluciones a sus problemas, reafirmar su identidad y reencontrarse con sus mitos, pues las visiones que otorga la sustancia le dan un amplio sentimiento de seguridad.

Para Fericgla (1994), los shuar son muy religiosos aunque entre ellos no predomine un sistema de creencias teológicas específica. Esto posibilita la examinación de la relación entre el efecto de los psicotrópicos y el orden en sus patrones culturales, la toma de decisiones, su construcción de personalidad y sus relaciones sociales, en sí, todos los procesos por los cuales fortifican y adquieren sus creencias y tradiciones.

2.1.3. Leyenda shuar Arutam: simbolismo y elementos

Actualmente el uso del *nátem* se mantiene en varias nacionalidades indígenas, así como entre parte de la población mestiza que habita la región amazónica. En el caso de la nacionalidad shuar, es necesario comprender la gran

importancia y relación que existe entre sus procesos de identidad y socialización de costumbres y cosmovisión (Naranjo, 1979).

Gracias al aporte de la Ex-Secretaría de Cultura del Banco Central del Ecuador, *Arutam* fue difundida por el canal de YouTube de la misma entidad. A continuación, la leyenda transcrita:

> El lugar de las almas no está bien definido, algunas habitan las cascadas, otras en el interior de la selva, en los cuerpos de algunos animales. Las cascadas son el lugar más sagrado del shuar en ellas habitan el *Arutam* o poder llamado *Ayumtum*, que es el señor de la vida y de la muerte, allí encuentra el shuar la iniciación a la vida.
>
> Meced había recibido de su abuelo las enseñanzas y la misión de continuar en el oficio de *uwishin*. Meced me contó los pasos que su abuelo le señaló y los poderes que de él recibió.
>
> La flecha mágica y el veneno son las poderosas armas con las que cuenta un *uwishin*.
>
> Para que el veneno madure y permanezca en el cuerpo de Meced el debe ser muy austero, la estricta dieta en el camino a la cascada sagrada consiste en chicha y en agua de tabaco. Al caer la noche Meced logrará contactar por primera vez por medio del *nátem* a *Pankí*, la gran boa, y a *Tsunki*, el señor de las aguas, ellos le entregarán al novicio la flecha mágica *tunchi*, a través de la boca de su abuelo.
>
> De su maestro *uwishin* Meced recibe los amuletos, una pata de cóndor, la corona de plumas de tucán y el bastón chamánico. El chamán viejo no toma *nátem* para cuidar el viaje del iniciado al mundo de los espíritus. Tras varios días de camino sin comer y tomando creciente cantidad de *nátem* Meced ve premiado su esfuerzo cuando llega a la cascada

sagrada. Entonces le pide permiso a los espíritus para iniciarse (Ex-Secretaría de Cultura del Banco Central del Ecuador - Cuenca, 2012).

Arutam, según Encalada (2010), es la divinidad suprema de los shuar, la palabra proviene de *arut* (que significa viejo) y *ma* (hecho). Lo cual hace alusión a espíritus ancestrales que otorgan poderes especiales como la visión nocturna, la valentía.

Según Guerra (2006), es el poder impersonal que adquieren los shuar de estos espíritus antiguos, para obtener características que reflejan su identidad, tales como: la fortaleza y la valentía para ejercer su lugar dentro de la sociedad shuar. *Arutam* es únicamente alcanzable por medio del uso de la ayahuasca, precedida por *uwishin,* quien es el chamán que guiará la iniciación del futuro guerrero shuar.

Dentro de la cosmovisión shuar, la presencia del *wakani,* que significa alma, el cual se encuentra en las montañas, las plantas, los animales, los astros; es decir en todo lo viviente, no solo al ser humano. Es por ello, que todo lo que los rodea es espiritual, pero hay otros seres que también les rodean y que son parte de su diario vivir, pero la única manera de conectar con estos seres es ingiriendo el *nátem*, pues a pesar de que todo se encuentra conectado, hay diferencias entre las almas que habitan en los hombres, en las montañas o en las plantas, por ejemplo, en el caso de los animales, algunos están asociados con ciertos demonios (Karsten, 2000).

Panki, la gran boa, a quien *uwishin* invoca mediante el *nátem*, este animal *(Eunectas murinus),* que habita en las aguas de la Amazonía, es considerado un monstruo a quien los shuar temen en exceso, pues es considerado el padre de la hechicería, porque de su piel se desprende un veneno letal, con el cual impregnan las flechas que usarán para herir a sus contrincantes y protegerse de ellos, estas son denominadas flechas mágicas o *tunchi.* Se dice también que las almas de los curanderos muertos pueden reencarnar en *panki.*

Después, como se indica en la historia, el *uwishin* deposita el *tunchi* en la boca de Meced, para que el veneno madure en su cuerpo, permeabilice todo su ser, y pueda usar siempre que quiera parte de este veneno. Solo de esta manera se convertirá en un verdadero *uwishin* (Karsten, 2000).

Según Karsten (2000), antes de terminar se le entrega a Meced varios amuletos de las aves cóndor y tucán por ser temidas y sagradas y el bastón chamánico para representar que el iniciado está próximo a finalizar el proceso. Pero antes será necesario que mantenga ayuno para poder conservar el veneno en su cuerpo; y que ingiera el *nátem* para observar a los espíritus y demonios que le guiarán el camino a la cascada y así finalizar el proceso.

Para finalizar, se menciona la importancia de la cascada en el relato, esto se debe a que los shuar consideran que son habitadas por espíritus y por lo tanto es fundamental para la iniciación encontrarse con ellos, quienes impartirán al novicio sus conocimientos y así heredar el oficio de curandero (Karsten, 2000).

2.1.4. La ayahuasca o *nátem* como parte de la leyenda

El *nátem* o ayahuasca es un enteógeno, el cual es un término que se designa a aquellas sustancias que tengan origen vegetal o sintético usadas en rituales chamánicos que generan estados modificados de conciencia. Según Ruck, Bigwood, Staples, Ott y Wasson (1979), etimológicamente el término enteógeno quiere decir generar la vivencia de dios dentro de uno. Esta palabra se usa para diferenciar el uso de otras sustancias que tienen otros fines no religiosos ni de ritual que son de orden alucinógeno y psicodélico (López, 2003).

Para los shuar, como en otras sociedades indígenas de América del sur, el uso de enteógenos, en este caso la ayahuasca, en términos generales, se usa para resolver conflictos, reorganizar desviaciones de los habitantes del grupo, por lo cual es fundamental en la construcción y concepción de estas. Según Hofmann

(2000), también es muy conocido por su uso para liberar el alma de sus límites físicos, y así poder viajar fuera de él, para poder comunicarse con los antepasados y llenarse del conocimiento de estos, por eso ayahuasca o *nátem* significa soga del ahorcado o enredadera del alma, los aborígenes creen que sus propiedades son en realidad divinas y que son un regalo de los dioses a los primeros habitantes indígenas de la Tierra.

La ayahuasca es una bebida que requiere de una ardua preparación, las plantas más importantes que se usan son la *Banisteriopsis caapi*, y la *Diplopterys Cabrerana* (en shuar *yági*), que aporta la DMT, molécula asociada con las visiones; la *Rinorea Viridiflora* la cual los shuar llaman *parápra* y la añaden para lograr visiones más largas; la *Brunfelsia grandiflora* o *chiriquiásip* con la cual se crea un efecto de frío corpóreo para combatir el letargo físico y alejar a los espíritus a través de los temblores; finalmente se añade extracto de tabaco silvestre para aumentar el efecto enteogénico (Fericgla, 2002).

En otras comunidades indígenas pueden utilizarse otras plantas, tales como: *Banisteriopsis quitensis, Mascagnia glandurífera,* etc. Todas estas son lianas que pertenecen al género *Banisteriopsis* que suelen mezclarse además con otras plantas psicoactivas para asegurar sus efectos alucinógenos tales como la *Tetrapteris methystica.* Asimismo, el tabaco es muy usado (Hoffman, 2000).

Según Fericgla (2002), la bebida suele prepararse de distintas formas, entre los shuar la preparación es todo un ritual, que comienza desde la recolección de las lianas hasta la cocción de las mismas. El lugar de donde se recogen los ingredientes son lugares especiales, pues según la creencia de los aborígenes, de acuerdo al lugar de donde se tomen las plantas tendrán mayor o menor poder, por eso también es primordial que quien se encargue de esta labor sea únicamente el chamán o *uwishin*, pues también es quien conoce los lugares reservados para la crianza de las plantas; incluso es necesario que para sembrar las plantas, el *uwishin* haya tenido un tiempo de abstinencia sexual, para que las plantas no se sequen enseguida.

Cuando ya se han localizado las plantas, se corta un pedazo de liana que posteriormente es cortada en pedazos más pequeños, se lavan y se retiran los restos de corteza para depositarlas en una olla metálica grande con cuatro o cinco litros en su interior. A esta mixtura se le añade entre cinco y siete hojas de *Diplopterys cabreana*, que contiene la N,N-dimetiltripamina (DMT), misma que es un alcaloide muy similar a la serotonina que produce el cerebro humano. Estas hojas son denominadas en shuar *chacruna* o *chalipanda* (Marín, Allen-Perkins e Hinojosa, 2015).

Se cuecen las lianas de tres a seis horas, se filtran los pedazos de liana y las hojas, dejando solamente el líquido y llevándolo nuevamente a hervor, hasta que adquiera una consistencia marrón oscura y un sabor amargo. Finalmente, se deja reposar la preparación para ser consumida durante la noche en el ritual encabezado por el *uwishin* (Marín, Allen-Perkins e Hinojosa, 2015).

En la mayoría de etnias la ingesta del enteógeno *nátem* solo puede ser precedida por un chamán o *uwishin*, que según la nacionalidad o etnia a la que pertenezca habrá tenido un entrenamiento riguroso, tales como abstinencia sexual, ayunos exhaustivos, pruebas exigentes que cumplir, para así poder llegar al nivel de chamán (Mabit, 2012).

La ayahuasca no se limita solo al chamán, sino que está abierto a todos los miembros del grupo. Incluso se inicia su uso con los recién nacidos, pues es un requisito para formarse como shuar y llegar a su *Arutam,* que es la fuerza espiritual del pueblo shuar, con lo cual pueden definir su identidad, obtener fuerza, protección y seguridad (Marín, Allen-Perkins e Hinojosa, 2015).

Según Viegas y Berlanda (2012), es sumamente importante, porque es la herramienta con la que pueden transmitir sus conocimientos ancestrales y poderes, desarrollo personal, preservación de mitos, y en el campo psicológico poder llegar a una catarsis.

2. 2. Historia de los cortometrajes animados en 2D

En los siguientes apartados se hablará sobre los orígenes de la animación, las técnicas que se desarrollaron y evolucionaron en torno a ella; los programas que se usan actualmente para animar en 2D, y finalmente describir el origen y el impacto de esta disciplina en el Ecuador. Todo esto con el fin de profundizar en la técnica que se usará, para poder desarrollar la el relato *Arutam.*

2.1.1. Origen y evolución de la animación 2D

Según Duran (2016) la animación es el proceso por el cual objetos o dibujos adquieren movimiento gracias a secuencias que pueden ser dibujadas, animadas en volumen, fotografiadas, o gráficos 2D y3D hechos en computador.

Sus orígenes pueden encontrarse en objetos tales como el inventado por el monje alemán Johann Zahn, que constaba de una placa de cristal con seis imágenes redondas, que representaban las fases de un movimiento, esto alrededor del año 1685 en su libro *Oculus Artificialis Teledioptricus Sive Telescopium,* donde también se encuentran esbozos de la cámara oscura (Benito, 2000).

Más adelante, Joseph Plateu en el siglo XIX, mediante el fenaquistiscopio, el cual es un objeto que, según indica Catalá (2008), aplicando la teoría de la persistencia retiniana desarrollada por el inglés Mark Roget, donde toda imagen permanece en la retina del ojo durante una décima de segundo antes de esfumarse totalmente, por lo tanto, el ojo percibe esto como una secuencia ininterrumpida que tiene movimiento fluido.

Pero en 1890 se realizan los primeros espectáculos de proyección de dibujos animados por el francés Émile Reynaud, quien desarrolla, según Crary (2008), el uso de la banda flexible y traslúcida en la que se pueden colocar imágenes pintadas a mano en secuencias individuales, una banda perforada con

intervalos regulares con un solo agujero con lo cual controla el paso del aparato de proyección, que se movía manualmente y que obedecía al nombre de *Pantomimes Lumineuses* (Duran, 2016).

Más adelante, en el siglo XIX también, los hermanos franceses Louis y Auguste Lumière marcan un hito con el cinematógrafo, máquina con poder de filmar y proyectar imágenes en movimiento, la cual utilizaba una película de 35mm de ancho, que era muy similar al kinetoscopio de Thomas Alva Edison, aparato para reproducir imágenes que duraban entre 15 y 60 segundos (Labarrère, 2009).

Así la animación conoce a sus pioneros, tales como el célebre Émile Cohl, James Stuart Blackton o Winsor McCay. Los primeros estudios de animación emergen en Nueva York y así también se inicia una industria con este arte, obviamente antes de Walt Disney con sus primeras series cortas con sonido (Mohler, 2001).

Con la animación en auge, se ponen en práctica nuevas técnicas, tales como los trucajes para filmes de ficción, un claro ejemplo de esto es el francés Georges Méliès, quien en su célebre: *Le voyage dans la Lune,* muestra su gran creatividad mostrando parajes del espacio (Duran, 2016).

La animación logra avanzar a zancadas largas, por lo que se crean alrededor del 1930, nuevas técnicas y la tecnología poco a poco va ganando campo en este terreno (Duran, 2016).

En la actualidad hay varias tendencias en relación a la animación digital; hablando específicamente de la animación 2D, se puede decir que la utilización del *Motion Graphics* ha venido creciendo enormemente, puesto que combina perfectamente diseño y animación que además permite tocar infinidad de tópicos y distintos públicos, como, por ejemplo: el Alcoholismo, un tema muy serio y dirigido para público adolescente y adulto (Honig, 2015).

2.2.2. Tipos de animación

Según Duran (2012) existen varios tipos de animación, las cuales están en constante innovación, a continuación, se enumeran algunas de ellas:

Animación tradicional

Secuencias animadas dibujadas cuadro a cuadro, donde se usan hojas de acetato transparentes y una mesa de luz. En el siglo XX se popularizó este tipo de animación por el famoso Walt Disney (Gasek, 2013).

Para Pannafino (2015), hay 12 principios básicos dentro de la animación clásica, los cuales son indispensables a la hora de diseñar y crear una pieza audiovisual animada, sea cual sea la técnica o el estilo. Estos principios son:

1. Estirar y encoger
2. Anticipación
3. Puesta en escena
4. Animación directa y pose a pose
5. Acción complementaria y acción superpuesta
6. Acelerar y desacelerar
7. Arcos
8. Acción secundaria
9. *Timing*
10. Exageración
11. Dibujo sólido
12. Atractivo

Según White (2009), hoy en día con las imperantes nuevas técnicas de animación digital, parecería que impartir la animación tradicional es inútil, pero en las mejores escuelas de animación del mundo, sigue siendo la materia más importante y el núcleo de esta carrera.

Un gran ejemplo de esta disciplina es *Fanstasmagorie* (1908) del francés Emile Cohl, el cual además es uno de los primeros trabajos de animación dibujado a mano cuadro a cuadro (Neupert, 2011).

Animación completa y limitada

Según Besen y Hallett (2008), la animación completa o *full animation* es aquel movimiento fluido que comúnmente se encuentra en las películas de Disney que emula más realismo. Tiene un nivel de detalle más riguroso, por lo que la calidad del producto es más elevada.

Las posiciones se sostienen durante dos cuadros o menos, los cuales también son llamados unos y doses, que son tasas de animación, que se refieren a que, en el caso de los unos, habrá veinticuatro fotogramas por segundo, mientras que para los doses cada imagen se repite dos veces, doce fotogramas por segundo (Santos, 2013).

Un ejemplo muy famoso de este tipo de animación es *The Lion King* (1994) de Disney.

Por otra parte, la animación limitada o *limited animation,* es contraria a la animación completa, los rasgos son menos delicados y se simplifican, al igual que los movimientos (Gasek, 2013).

Para Besen y Hallett (2008), la animación limitada se encuentra típicamente en series de televisión y animaciones web. Usualmente este tipo de animación usa de tres a ocho posiciones por segundo, lo que significa que cada posición debe sostenerse durante más tiempo, por lo que algunas partes del cuerpo de los personajes se moverán y otras simplemente se quedarán quietas.

La animación limitada es un recurso también llamado animación en “treses”, pues existe una imagen cada tres fotogramas que suele repetirse en bucle

(Santos, 2013).

Un ejemplo de esto es la famosa serie estadounidense *The Flintstones* (1960) de la productora Hanna - Barbera Productions (Besen y Hallett, 2008).

Rotoscopia

Shaw (2008) indica que la rotoscopia fue inventada en 1914 por Max Fleischer, para la serie estadounidense animada *Out of the inkwell* (1918-1916). La rotoscopia es una técnica en la cual, a partir de escenas y actores reales, se dibujan y replican las secuencias grabadas cuadro a cuadro (Bousquet, 2010).

Esta técnica es una especie de calco a partir de movimientos reales, utilizada para lograr escenas y acciones realistas, por ejemplo, para lograr una caminata en dibujos animados (Kent y Williams, 1994).

Uno de los ejemplos más famosos con esta técnica son: *Blanca Nieves y los siete enanos* (1937), *La Sirenita* (1989), entre otras producidas por Walt Disney, que es un clásico en la animación para niños. Mientras tanto en la animación con tinte independiente se encuentra *Waking Life* (2001) o *A Scanner Darkly* (2006), ambas de Richard Linklater y con una temática completamente distinta a la abordada por las producciones de Disney, en donde no se censuran temas controversiales, como el sexo, las drogas, etc. (Calleja, 2016).

Stop Motion

Procedimiento en el cual se simulan movimientos a partir de imágenes sucesivas que se toman en la realidad, es decir, objetos posados, plastilina o animales (Gasek, 2013).

Es una técnica que trabaja tomando fotografías cuadro a cuadro para dar la impresión de movimiento, por lo tanto, para lograr una secuencia, debe

realizarse este proceso cientos de veces y jugando con el movimiento del personaje de manera muy minuciosa y milimétrica para así conseguir que estos cobren vida. Las ventajas de trabajar con esta técnica es que no necesita de una post producción tan elaborada como en producciones digitales 2D, ya que la composición, elaboración de personajes y escenarios ya están listas el momento en que se toma la fotografía, por lo tanto para ese momento la escena está casi completa (Priebe, 2007).

Según Purves (2014), *The Nightmare Before Christmas.* (1993) de Tim Burton es un clásico de las películas animadas en *stop motion.* Además, se puede decir que Tim Burton es un director icónico de esta técnica, ya que la ha ocupado en gran parte de su trabajo. Otra película realizada con esta técnica es *Coraline* (2009), de Henry Selick.

Animación computarizada 2D y 3D

Hay gran diversidad de *softwares* que realizan este tipo de animaciones. Para la animación 2D las imágenes son planas, solo tienen movimiento en el eje x y eje y, a diferencia de aquellas animaciones en 3D, que se mueven además en el eje z, y que tienen animación que simula a la realidad y permite que los objetos animados tengan una calidad y detalle enorme siendo bastante realistas (Roberts, 2011).

Según Beane (2012), en 1960 es el inicio de las computadoras gráficas y de la animación por computadora, ya que se crea un *hardware* con una interfaz que permitía al usuario realizar cambios en tiempo real. William Fetter es considerado el creador de la animación 3D, ya que el software que creó para Boeing para visualizar objetos e incluso el cuerpo humano, lo cual daría paso para la elaboración de programas específicos.

En 1980 muchos estudios de animación se crean, tales como Lucasfilm, Pixar, entre otros. Finalmente, en 1990 la animación 3D empieza a tener ganancias

significativas, ya que los grandes estudios se dieron cuenta del potencial que tenía esta nueva técnica, por lo que se la usó en varias secuencias de películas como *La bella y la bestia* (1991), y *Jurassic Park* (1993) (Beane, 2012).

En el 2000 se marca un hito en la animación 3D de gran calidad con *The Lord of the rings,* donde no solo emplean en uso del 3D sino también del 2D. Allí los personajes lucen muchísimo más reales, todo esto de la mano de Weta Digital (Leotta, 2016).

2.2.3. Tipos de software para animación 2D

Respecto a los tipos de *software* que pueden emplearse para conseguir animaciones 2D vía computador (ya que para este proyecto es la técnica seleccionada para crear el cortometraje), existen numerosos programas, pero se han filtrado los siguientes:

Adobe After Effects

Este es un programa multifacético usado para un sinfín de productos, tales como la industria de video, *motion picture*, comerciales de televisión, videos industriales, animaciones web, etc.

After Effects permite componer imágenes en movimiento de la misma manera en que el diseñador quiera componer una pintura, además brinda la opción de componer y cambiar características tales como la opacidad, la rotación, la escala, entre otras, todas estas de manera simultánea y rápida; pero estas opciones tan solo son las herramientas básicas, pues las posibilidades con el programa tienden a ser infinitas, porque incorpora *plugins* y relaciones con otros programas (Weinman y Fahs, 2007).

Toon Boom

Es una aplicación de animación 2D sumamente completa, ideal para crear gráficos web y aplicaciones multimedia. Los artistas digitales encuentran a este programa mejor que *Flash*, pues las herramientas son más completas y supone es el líder en animación profesional, que además simula técnicas de animación tradicional.

Toon Boom cuenta con dos interfaces, una para dibujar y otra para planear las escenas, tal cual se haría a la manera tradicional. El programa usa gráficos de *Macromedia´s Flash* y tecnología de animación de tratar y probar técnicas de producción y animación que resultan muy eficientes (Caplin, Banks y Holmes, 2003).

Moho (Anime Studio)

Según Troftgruben (2014). Este programa fue creado en el año de 1999 por Mike Clifton bajo el nombre de Mo, y en el año 2007 Smith Micro adquiere los derechos y cambia el nombre a *Anime Studio* (Troftgruben, 2014).

El software tiene la gran ventaja de usar un sistema de huesos que lo vuelve muy amigable con el usuario, también cuenta con herramientas de interpolación muy eficientes. Además, cuenta con dos versiones: una diseñada para principiantes y otra para animadores profesionales. (Troftgruben, 2014).

2.2.4. La animación en Ecuador

Según Castro (1999), el pionero en realizar dibujos animados en Ecuador proviene de Machachi, su nombre es Gonzalo Orquera, quien comenzó a realizar animación cinematográfica en el canal 4, *La ventana de los Andes* en julio de 1964. Orquera solicitó al estudio de Walt Disney un catálogo de conocimientos básicos de dibujos animados, el cual sirvió de soporte para

realizar el primer corto publicitario de dibujos animados, producido en 16 mm., en el año 1967. Este primer trabajo fue el inicio de su incursión en el ámbito publicitario, con el apoyo del canal 4.

Al ver su gran talento como dibujante, y motivado por el apoyo del canal, viajó a Estados Unidos a trabajar en una agencia de publicidad con el fin de adquirir conocimientos y contactos de personas relacionadas en el campo de la animación. A su regreso, en el año de 1972, Orquera ya era conocido como Orcatura, quien no sólo retornó con conocimientos, sino con varios materiales que le permitieron poner un pequeño estudio. Pero debido al escaso apoyo financiero tuvo que suspender sus actividades, y vender los equipos con los que contaba (Lambert, 2015).

Ocho años más tarde, en 1980, Miguel Rivadeneira decide incursionar en el mundo de la animación, realizando comerciales, los cuales incluían dibujos animados, pero esta actividad continuaba siendo muy costosa, ya que editar un video de treinta segundos de animación equivalía a producir aproximadamente cincuenta documentales. A pesar de ello, Rivadeneira continuó en esta rama, y fue en 1983 donde dictó el primer taller de técnicas de animación, junto a la dirección del animador uruguayo Walter Tournier (Castro, 1999).

En el transcurso de la creación de cortos nace una empresa de publicidad, Cinearte, en 1984, la cual, después de cinco arduos años, popularizó al personaje de Evaristo. Ellos no sospechaban que Evaristo solo sería el comienzo de la etapa más grandiosa para Cienarte, ya que, en 1992, Unicef, designó a Cinearte para ser la encargada de crear al personaje de Disney, Máximo. Tuvo que recurrir a animadores cubanos, y uno de ellos, Rodolfo Díaz, fue el director de la mayoría de cortos de Máximo (Castro, 1999).

Casi al terminar la década de los ochenta, nace Craps Productions e Image Tech, así es como empiezan a realizarse productos para comerciales con tecnología de la época como: Atari, Amiga. Pero todavía es incipiente el uso de

animación nacional e impera la producción extranjera (Animación digital y su avance en Ecuador, 2005).

En 1995 se revelan varios nombres de creativos con gran potencial ecuatorianos, tales como: Antonio Carrozzini, Alex Dumani y Amado Morán. En el caso de Carrozzini, quien trabajaba con Blue Box Communications, empieza a trabajar en comerciales y campañas de salud. Por su lado, Dumani indicaba que la animación debe utilizarse sólo cuando sea justificable y finalmente Morán decía que la animación digital pierde espacio en el mercado, puesto que no se le da el valor que corresponde y el cliente solo está dispuesto a pagar productos de bajo presupuesto y que se realicen enseguida, lo cual no coincide con el trabajo de animación digital (Animación digital y su avance en Ecuador, 2005).

En el 2008 se crean más espacios de difusión de animación en el país, tal como el Festival de Animec, el cual mostró producciones de España, Francia, Japón, y obviamente Latinoamérica. El fin principal de este festival fue el fomentar el desarrollo de la animación en el país, no solo a partir de la exhibición, sino también con otras actividades relacionadas con la muestra, como charlas magistrales. La iniciativa partió de la distribuidora de películas ecuatoriana Escalón Films. Dentro de la competencia se dió preferencia a aquellos cortometrajes hechos con animación tradicional y *stop motion* (Hoy inició Festival de Animec, 2008).

Por otra parte, en el 2010, la carrera de Animación de la Universidad San Francisco de Quito organizó el Festival Internacional de Animación, Anime, 2010. Para este encuentro fueron invitados varios especialistas internacionales, como el productor argentino Ayar Blasco, quien indicaba que actualmente se está explotando bastante el 3D para animar, aun así, el 2D no puede ser desplazada, puesto que tiene un estilo único con lo cual se pueden generar propuestas igual de interesantes que el 3D. Según el productor argentino, los cortometrajes en el país muestran niveles de gran calidad y que la técnica que se escoge más es la de animación digital (La tecnología 2D tiene su personalidad, 2010).

Según Lambert (2015), destaca que aún la industria de animación ecuatoriana es muy escasa, pues todavía no se han hecho largometrajes animados como en el vecino país Perú, que ya cuenta con siete largometrajes, que se han distribuido por varios países latinoamericanos, que, si bien todavía no cuentan con un nivel de calidad tan alto como el de otras producciones internacionales, este país ya se arriesga a apostar por producciones más complejas.

CAPÍTULO III.

DISEÑO DEL ESTUDIO

3.1. Planteamiento del problema

Las expresiones culturales provenientes de la diversidad indígena en Ecuador se han venido perdiendo y esto viene, según Márquez (2009), desde siglos atrás, donde estos pueblos se vieron obligados a convivir con la imposición de sociedades y culturas foráneas y, por consiguiente, dejando en desconocimiento toda la riqueza cultural inherente a la identidad que envuelve a estos pueblos. El pueblo Shuar no es la excepción, puesto que sus leyendas y relatos, al ser netamente orales, van perdiendo continuidad en las generaciones actuales y aún más en las venideras.

El imperante fenómeno de la globalización también ha tenido alta repercusión en la pérdida de estas costumbres y prácticas ancestrales por consecuencia de la adopción de esta nueva cultura global. La relación entre cultura y territorio tiende a fragmentarse, pues la noción de pertenencia a un territorio específico se vuelve difícil de precisar, ya que los medios electrónicos han logrado acortar distancias de tiempo-espacio. También se han monopolizado los temas que estos medios proyectan, entre ellos la cultura occidental enfocado al consumismo, quitándole importancia a lo local y a lo que no pertenece a este círculo.

Esto ocurre especialmente en las nuevas generaciones donde existe un desconocimiento muy grande en torno al tema, de manera que el crear productos con técnicas y formatos innovadores, como la animación 3D, fomentará la difusión de estos saberes.

Se seleccionó este tema con el fin de lograr retomar todo este acervo cultural ancestral y redimir esa identidad ligada a estos pueblos y nacionalidades, en

este caso el Shuar, ya que al rescatarlo dará nuevas perspectivas a las generaciones jóvenes y a aquellas no tan nuevas a la hora de concebir la convivencia social, la relación con la naturaleza y el mundo (Pérez y Cardoso, 2014).

3.2. Preguntas

3.2.1. Pregunta general

¿Cómo se pueden preservar conocimientos ancestrales a partir de un producto animado 2D basado en una leyenda de un pueblo indígena?

3.2.2. Preguntas específicas

- ¿Qué importancia tiene la preservación de costumbres y acervo ancestral en las nacionalidades indígenas?
- ¿Cómo se desenvuelve el proceso para convertirse en un *uwishin* o maestro chamán, suceso que se narra dentro de la leyenda *Arutam*?
- ¿Cómo se desarrolla el modo de vida, costumbres y manejo del ritual entre los miembros de la nacionalidad shuar?
- ¿Qué técnica de animación 2D es la más adecuada para plasmar los conocimientos ancestrales investigados y también poder reflejar apropiadamente la cosmovisión shuar?

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivo general

Elaborar una animación en 2D de un relato shuar sobre *Arutam,* con la cual se puedan preservar y difundir los saberes ancestrales del pueblo Shuar.

3.3.2. Objetivos específicos

- Identificar la importancia que tiene la preservación de las costumbres y acervo ancestral de las nacionalidades indígenas.
- Recopilar información sobre el proceso que requiere el convertirse en un maestro *uwishin* o chamán, y plasmarlo en un cortometraje según la cosmovisión shuar.
- Indagar el modo de vida, costumbres y manejo del ritual entre los miembros de la propia comunidad.
- Aplicar los conocimientos y técnicas de animación 2D obtenidos a lo largo de la carrera generando estéticas atractivas y útiles para la difusión de saberes ancestrales.

3.4. Metodología

3.4.1. Contexto y población

El estudio se desarrollaró en Quito, Ecuador, en la Universidad de las Américas. Se efectuará en el lapso de tiempo de marzo a diciembre del 2018.

La población a la que va destinada el producto son hombres y mujeres en el intervalo de 14 a 27 años, de la ciudad de Quito, especialmente de los quintiles del tres al cinco que se interesen por la cultura e identidad del Ecuador, y se sientan atraídos por la animación 2D, bien sea como espectador o como profesional en el área.

3.4.2. Tipo de estudio

La metodología del estudio que se usó en el presente proyecto es de tipo cualitativo, ya que las herramientas utilizadas para el mismo son las entrevistas. Inicialmente, el alcance es exploratorio, puesto que se pretende plasmar en el cortometraje un relato que ha permanecido en la memoria de los shuar, a pesar de la imperante globalización y su adhesión de a poco a la vida urbana; con lo cual estos relatos, leyendas y demás costumbres ancestrales tienden a perderse. También es descriptiva porque con esta se podrán analizar las costumbres y el relato escogido de esta nacionalidad.

3.4.3. Herramientas a utilizar

Se realizaron entrevistas a personas de la nacionalidad shuar y especialistas en antropología y comunidades indígenas. Esto se realizó con el propósito de recopilar información de fuentes primarias y poder también corroborar, la literatura investigada con anterioridad y añadir nueva información y así enriquecer el producto audiovisual.

3.4.4. Tipo de análisis

Para desarrollar el presente proyecto se tomaron en cuenta varias ideas que estaban relacionadas con costumbres ancestrales, finalmente se escogió la leyenda shuar *Arutam* por la variedad de conceptos que convergen, tales como su cosmovisión, simbología y acervo cultural, además que en los últimos años se ha venido dando importancia a la preservación de estos saberes, ya que el Ecuador es un país plurinacional, pluricultural y multiétnico.

La forma en que se plasmó esta leyenda fue en una adaptación animada 2D, ya que actualmente la estética y lenguaje que otorga esta técnica es muy

amplia y permite llegar a varios tipos de target, no solo el infantil, por lo que resulta una herramienta útil a la hora de difundir preceptos ancestrales.

Otra razón por la que se escogió esta técnica es por difundir más el uso de la animación 2D en el país, ya que su uso es incipiente todavía y sus funciones no son aprovechadas dentro de la industria audiovisual ecuatoriana.

Para esto se ha investigado literatura sobre el origen de la nacionalidad shuar, su historia, cosmovisión, y costumbres, para así plasmarlo en el cortometraje. También se usó como herramienta la entrevista para poder profundizar y hacer un acercamiento real con esta nacionalidad y así conseguir reflejar su esencia.

Al finalizar la etapa de investigación, recopilación de información y entrevistas y la respectiva entrega de la plantilla, se realizó la creación del guion. Seguido de esto se buscó y probó los posibles estilos narrativos y estéticos para escenarios y personajes en el cortometraje.

Cumplidos estos pasos se diseñaron los personajes y escenarios y se construyó el *storyboard*, para proceder con la importación de los elementos al programa *After Effects*, y así poder animarlos.

Para finalizar, se integraron títulos, créditos y demás efectos finales para pasar a la revisión final, realizar correcciones y exportación.

CAPÍTULO IV.

DESARROLLO DEL PROYECTO

4.1. Preproducción

4.1.1- Recolección y análisis de fuentes de primera mano

Para poder empezar con la elaboración del cortometraje, fue fundamental acceder a fuentes de primera mano, para así tener una visión más cercana a la identidad shuar y poder transmitir de manera correcta esta leyenda. Para tal propósito se realizaron entrevistas, se requirió de un traductor y un narrador nativos shuar.

Para las entrevistas, se buscó a un experto en antropología y pueblos indígenas y una persona perteneciente al pueblo shuar:

- Entrevista a Michael Uzendoski, Ph.D. en antropología e investigador de FLACSO (ver anexo 1), en la cual el experto responde sobre la importancia de la identidad de las naciones indígenas en el país y el como se pueden utilizar distintos recursos para poder difundir sus saberes y costumbres
- Kaar Atamaint, estudiante de antropología de la FLACSO, representante y nativo Shuar (ver anexo 2), quien explicó desde su perspectiva antropológica y nativa, la importancia de valorar y preservar el acervo cultural de su pueblo.

Al ser un cortometraje en lengua original, se contó un traductor nativo: Wajarai Antonio, quien logró interpretar la narración de la voz en *off* escrita en español, a lengua shuar (ver anexo 3). Fue una búsqueda compleja, ya que no existen departamentos de traducción oficiales de este idioma en la ciudad de Quito, por

lo cual se acudió al departamento de lingüística de la PUCE, en donde la Ph.D. Marleen Haboud, sugirió el nombre de Wajarai Antonio, quien había participado en trabajos anteriores para para el departamento de traducciones de dicha universidad.

4.1.2- Fuentes de inspiración

Para poder generar el producto audiovisual, se utilizaron como referencia varios elementos de otros productos audiovisuales, tales como estilo gráfico, estructura y demás.

Una de las fuentes de inspiración más importantes son el proyecto mexicano *Sesenta y ocho voces, sesenta y ocho corazones* (2013), que son una serie de animaciones de relatos indígenas en su lengua original, el cual es apoyado por el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes. El propósito de este proyecto es la preservación y dignificación de las múltiples lenguas indígenas de ese país (ver figura 1 y figura 2).

Figura 1. Referencia de proyecto para la preservación de lenguas indígenas. Tomado de *Sesenta y ocho voces, sesenta y ocho corazones,* por Gabriela Badillo / COMBO, México, 2013.

Figura 2. Referencia de proyecto para la preservación de lenguas indígenas. Tomado de *Sesenta y ocho voces, sesenta y ocho corazones,* por Gabriela Badillo / COMBO, México, 2013.

Respecto al diseño de personajes, su vestimenta, ornamenta, herramientas y entornos, se utilizaron como referencia los gráficos y fotografías del libro *Artesanías y técnicas Shuar* (Bianchi y AA.VV.,1982). (Ver figura 3, 4, 5, 6, 7 y 8).

Figura 3. Referencia de diseño de personajes y vestimenta. Tomado de *Artesanías y Técnicas shuar,* por César Bianchi y AA.VV., Ecuador, 1982.

Figura 4. Referencia de diseño de personajes y vestimenta. Tomado de *Artesanías y Técnicas shuar,* por César Bianchi y AA.VV., Ecuador, 1982.

Figura 5. Referencia de diseño de personajes y vestimenta. Tomado de *Artesanías y Técnicas shuar,* por César Bianchi y AA.VV., Ecuador, 1982.

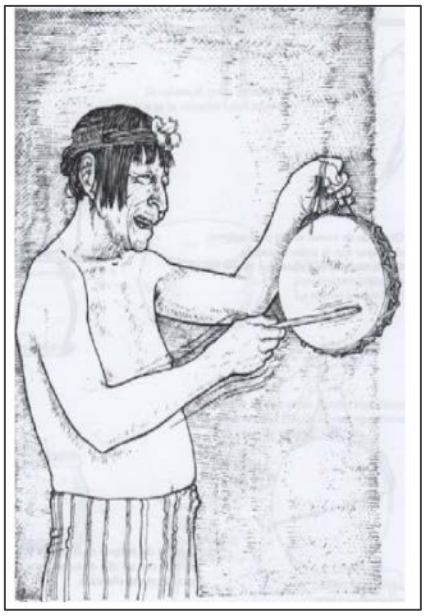


Figura 6. Referencia de diseño de personajes. Tomado de *Artesanías y Técnicas shuar,* por César Bianchi y AA.VV., Ecuador, 1982.

Figura 7. Referencia de diseño de personajes y vestuario. Tomado de *Artesanías y Técnicas shuar,* por César Bianchi y AA.VV., Ecuador, 1982.

Figura 8. Referencia de diseño de ornamenta. Tomado de *Artesanías y Técnicas shuar,* por César Bianchi y AA.VV., Ecuador, 1982.

También para el diseño de la vestimenta y ornamentos, se utilizaron estas referencias, proporcionadas por la Hermana Kintianua, nativa shuar (ver figura 9 Y 10).

Figura 9. Referencia fotografía ornamentos vestimenta shuar.

Figura 10. Referencia fotografía ornamentos vestimenta shuar.

También se tomaron del mismo libro, referencias para el diseño de los entornos y herramientas (ver figura 11, 12 y 13).

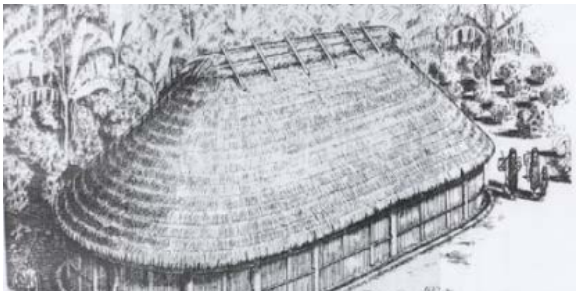


Figura 11. Referencia de diseño de entornos. Tomado de *Artesanías y Técnicas shuar,* por César Bianchi y AA.VV., Ecuador, 1982.

Figura 12. Referencia de diseño de entornos. tomado de *Artesanías y Técnicas shuar,* por César Bianchi y AA.VV.,Ecuador, 1982.

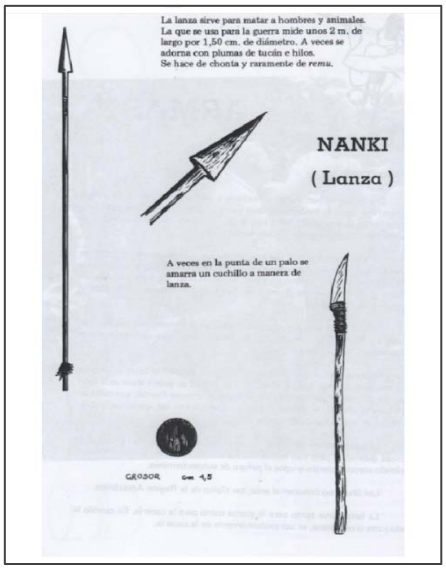


Figura 13. Referencia de herramientas shuar. Tomado de *Artesanías y Técnicas shuar,* por César Bianchi y AA.VV., Ecuador, 1982.

4.1.3- Lineamientos para el proyecto

Con ayuda de las referencias explicadas antes, se generaron los esquemas con los que se manejó la construcción del producto audiovisual, los siguientes aspectos que primero se trabajaron fueron: paleta de colores, estilo gráfico, tipo

de animación y narrativa.

Para la paleta de colores, se utilizaron colores llamativos que evoquen naturaleza, teniendo predilección por los rojos, azules, amarillos, blancos, verdes y colores tierra. Los colores azul y rojo también son sumamente importantes en la composición, porque son los colores predominantes en la vestimenta de la nacionalidad Shuar (ver figura 14).

Figura 14. Referencia de colores en vestimenta shuar. Tomado de https://www.ec.viajandox.com/tiwintza/pueblo-shuar-A1142.

Para el estilo gráfico de personajes y escenarios, se determinó que tengan texturas y degradados. Los personajes del inicio del relato, la niña, Nunkui, y su abuelo Ikiam (ver figura 15), tienen trazos más orgánicos; mientras que el guerrero Kakáram y su abuelo, tienen trazos más lineales y son hieráticos (ver figura 16).

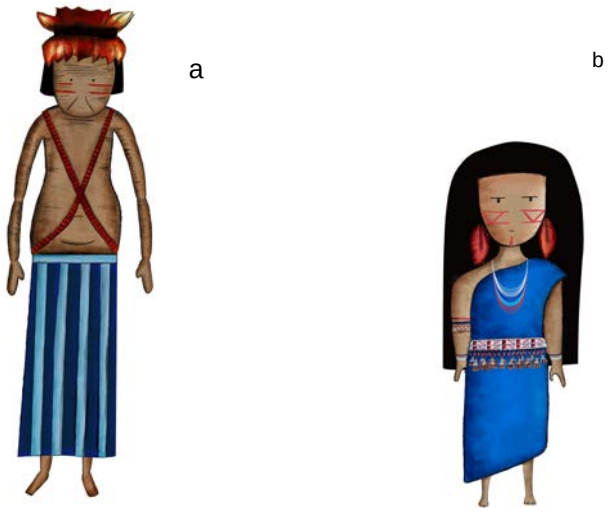


Figura 15. Estilo gráfico personajes. a. Nunkui. b. Ikiam, abuelo Nunkui (*Adobe Photoshop).*

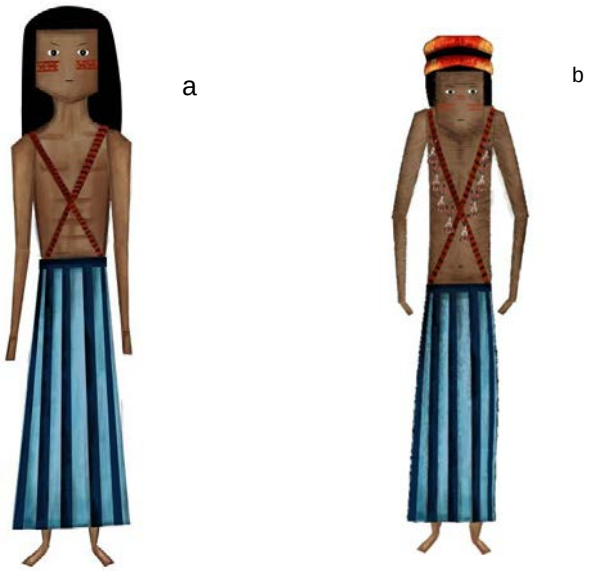


Figura 16. Estilo gráfico personajes. a.Kakáram. b. Maitiunk (*Adobe Photoshop).*

Con relación a la animación y a la narrativa, van muy de la mano, ya que toda la pieza se guía por la voz en *off* de Nunkui, quien va relatando como su abuelo le contó como se llega a ser un maestro *uwishin*. Por lo tanto, la animación hace énfasis en los ambientes y la transformación de Kakáram.

4.1.4- Fases de la preproducción

Para esta fase se precisó formular una idea, elaboración del guion literario y técnico y finalmente la ilustración de personajes y escenarios.

- Idea

Con la información recopilada de las fuentes de primera mano, se planteó construir un cortometraje animado en 2D, basándose en la leyenda del producto audiovisual realizado por la Ex-Secretaría de Cultura del Banco Central del Ecuador. Cuya guía es la narración en *off* que relata la transformación de un joven en un maestro *uwishin* o maestro chamán. Durante este proceso se muestran personajes importantes de la cultura shuar y costumbres sagradas como la ingesta del *nátem* o ayahuasca y la importante relación de este pueblo con *Arutam.*

- Guion literario y técnico

Para la elaboración del guion literario, se realizó una adaptación de la leyenda producida por la Ex-Secretaría de Cultura del Banco Central del Ecuador. Para esto se contó con la colaboración y asesoramiento de Kaar Atamaint, miembro de la nacionalidad shuar, quien revisó el documento, corroborando que se refleje en el relato el objetivo del producto: mostrar la riqueza cultural de su pueblo (ver anexo 5).

- Bocetos

Realizado el guion técnico y literario, se procedió a realizar los bosquejos de los personajes y escenarios (ver figura 17 y 18).

Figura 17. Proceso de bosquejo personajes (Nunkui).

Figura 18. Proceso bosquejo personajes (Kakáram).

- Ilustración de personajes y escenarios

Se inició con bocetos de los personajes, para después graficarlos y texturizarlos en *Adobe Photoshop*, tomando en cuenta la paleta de colores explicada con anterioridad (ver figura 19 y 20).

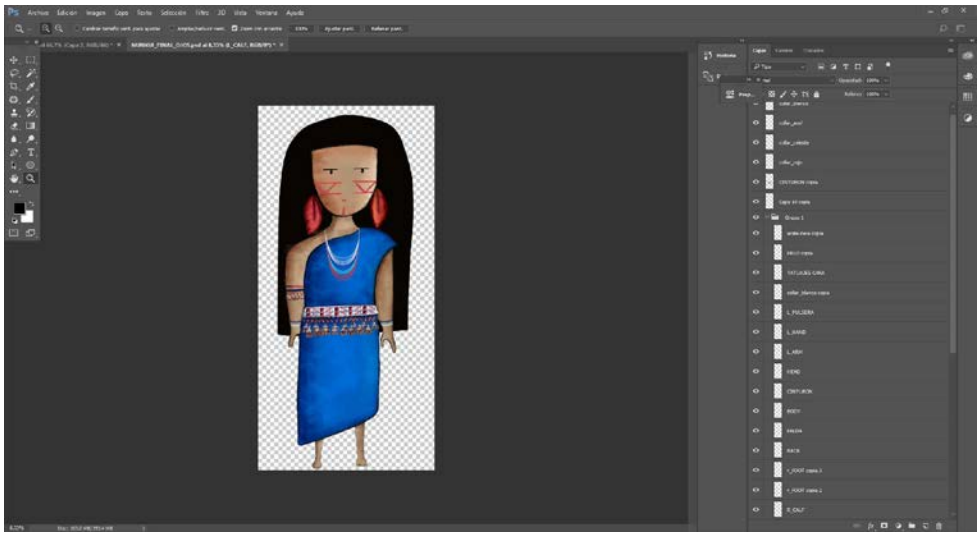


Figura 19. Proceso creación personajes (Nunkui).

Figura 20. Proceso creación personajes (Ikiam).

4.2. Producción

4.2.1- Producción de material

Para esta etapa se crearon los escenarios (ver figura 21 y anexo 6), y demás elementos para poder construir la historia, como se indicó anteriormente, todos los elementos se realizaron en *Adobe Photoshop*, los cuales fueron posteriormente incorporados en el programa *Adobe After Effects* para poder animarlos. Los formatos en que se graficaron los componentes del proyecto

fueron en dimensiones grandes, para poder conservar los detalles de la ilustración conseguida en *Adobe Photoshop,* y así poder tener un correcto efecto *Parallax* en la animación (ver figura 22).

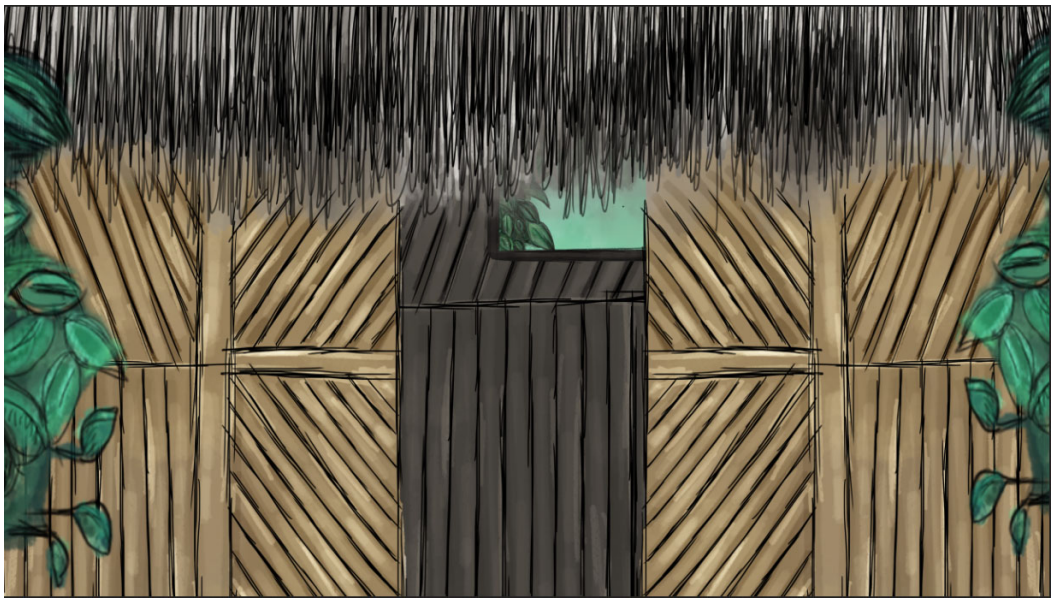


Figura 21. Escenario, casa shuar ilustrado en *Adobe Photoshop.*

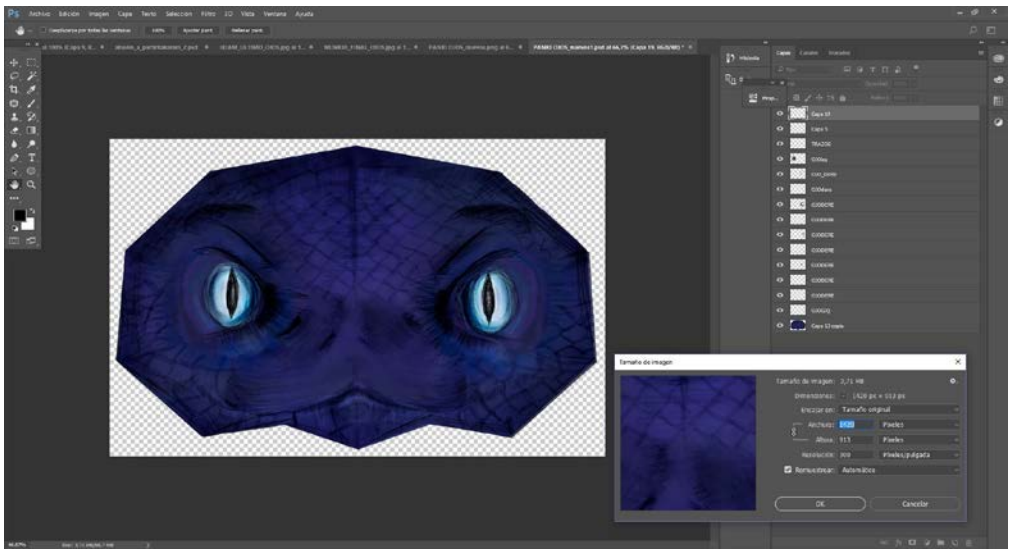


Figura 22. Realización de Panki en *Adobe Photoshop*.

4.2.2- *Rigging* de personajes

En la animación de personajes es fundamental contar con herramientas que permitan una fácil y eficaz manipulación, por tal razón el *rigging* es muy importante, puesto que esto permite dotar de controladores a cada una de las partes de las marionetas, con lo cual se conseguirán movimientos más fluidos y pertinentes.

Para esto *After Effects* cuenta con un *script* que permite proporcionar los mencionados controladores, esta herramienta es un *software* libre llamado *Duik,* por lo tanto, se pueden ejecutar caminatas y otras acciones mecánicas más precisas, pues automatiza de manera casi completa los detalles de animación (Rainbow Productions, 2017).

Duik tiene varias alternativas a la hora de agregar *rig,* se puede usar el mecanismo manual o el automático (ver figura 23). Dentro del proyecto se combinaron las dos alternativas, las cuales fueron muy útiles para emplearlos con los personajes principales (ver figura 24).

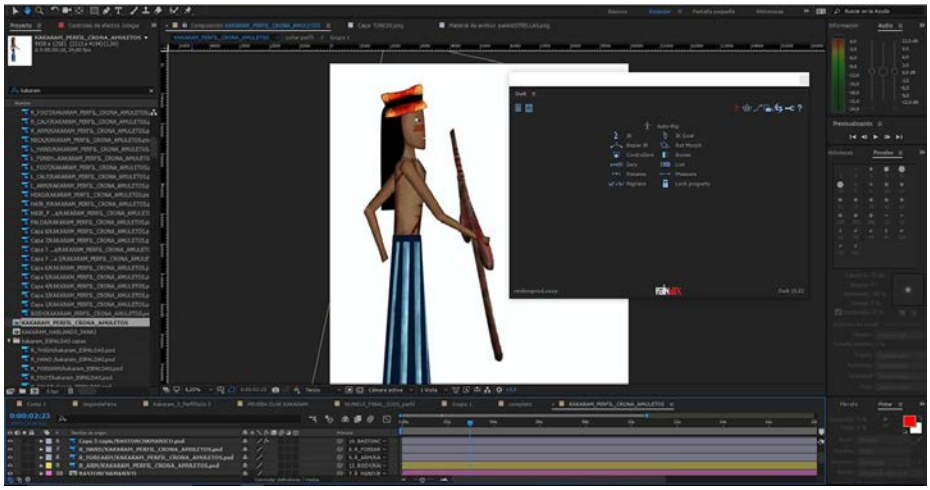


Figura 23. Proceso *rigging* en *Duik* en *Adobe After Effects*.

Figura 24. Incorporación de controladores en personaje con *Duik*.

4.2.3- Animación

Con la gráfica adecuada y las herramientas incorporadas a los personajes, se pudo iniciar la animación. La forma en que se trabajó el producto en su totalidad fue disponiendo todas las ilustraciones en capas 3D, que son apreciables gracias al uso de una cámara de *After Effects* que permite tener un efecto *Parallax,* lo que significa que habrá más dinamismo en la reproducción y transición de las escenas (ver figura 25).

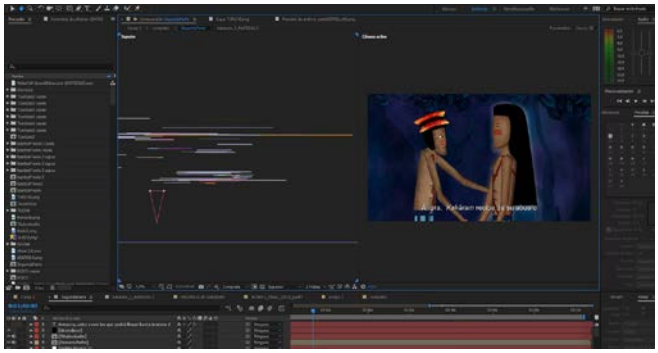


Figura 25. Disposición de elementos gráficos en capas 3D en *After Effects* .

4.2.4- Grabación de voces en off

Al tratarse de un cortometraje en lengua original, fue indispensable que la narración la hiciera un miembro de la nacionalidad shuar. El relato es contado en su totalidad por Nunkui, niña shuar que es uno de los personajes principales de la historia. Por todo esto, fue necesario contar con la voz de una mujer joven.

Encontrar a una mujer shuar fue complejo, ya que la mayor parte de la población de esta nacionalidad habita la región amazónica del país. La se inició en el departamento de Antropología de la Universidad Politécnica Salesiana, donde el director de dicha facultad, el Máster Rubén Darío Bravo, facilitó el contacto del padre Juan Botasso, quien es experto en nacionalidades indígenas y ha contribuido en numerosos trabajos académicos sobre el pueblo shuar.

A su vez el padre Botasso proporcionó el contacto de la Hermana Kintianua Mirella Petsain Saque, docente de la Unidad Educativa María Auxiliadora de Quito, quien finalmente accedió a colaborar en el proyecto.

.

Para la grabación se contó con María Emilia Villavicencio, estudiante destacada de la carrera de Ingeniería en Sonido de la Universidad de las Américas, quien en su estudio captó la voz en *off* de Nunkui y limpio la secuencia final.

4.2.5- Musicalización y adición de efectos de sonido

Para lograr una mejor ambientación del cortometraje, se decidió componer una pieza musical, para esto se contó con la colaboración de Paolo Scartaccini, estudiante de la Escuela de Música de la Universidad de las Américas.

Se buscaron patrones musicales que reflejen la esencia amazónica, para lo cual se utilizó percusión, vientos y voces guturales, que acentuaron el tono de misterio en el relato.

Para los efectos de sonido que acompañan a la pieza audiovisual, se utilizaron varias librerías: biblioteca de audio de *Youtube*, *River Sounds* y *Freesound.* De las librerías se tomaron las siguientes pistas:

Freesound:
"Hissing Snakes"
AaronGNP
Licencia tipo Attribution
(https://freesound.org/people/AaronGNP/sounds/44022/#).

"Deep on a waterfall."
Cosmo235
Licencia tipo Attribution
(https://freesound.org/people/cosmo235/sounds/380766/).

"Tibetan chant falsalama d# low reverb"
Falsalama
Licencia tipo Sampling+ License.
(https://freesound.org/people/Falsalama/sounds/64617/).

"Jungle Yuwientsa Equador 10.8."
TheTunk
Licencia tipo Attribution Noncommercial License.

(https://freesound.org/people/TheTunk/sounds/182102/).

4.3. Postproducción

Para esta parte se homogenizaron colores en varias escenas, para que todas tengan la misma tonalidad, se revisaron e incorporaron transiciones. También se añadieron los subtítulos en español (ver figura 26).

Figura 26. Homogenización de colores en *After Effects*

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Después de un año de recopilación de información sobre la cultura y la identidad shuar, se confirmó la riqueza de su cultura y cosmovisión, afianzando la necesidad de preservar y difundir sus tradiciones orales.

Es importante marcar la diferencia que existe entre la cultura amazónica y la occidental. Evidentemente la manera en que los pueblos indígenas conciben el mundo es muy distinta. Por tanto, es necesario enfatizar en reflejar esta perspectiva en los productos audiovisuales, y esto solo se logra profundizando en sus preceptos y cosmovisión. Por tanto, usar una lengua originaria, permite mostrar mucho más quienes son estos pueblos y así lograr preservar sus tradiciones orales y tradiciones.

También es necesario mencionar, que en los últimos años el pueblo shuar ha vuelto a sufrir de invasiones a sus territorios, por lo cual su forma de vida y cultura se ha visto amenazada. Por esto es primordial que se pueda visualizar a estos pueblos de una manera más cercana y empatizar con su lucha por autonomía.

5.2. Recomendaciones

Hay que tener mucho cuidado a la hora de hablar de leyendas y mitos, pues muchas veces el concepto de leyenda tiende a definir sucesos fantásticos, tal como lo indica la RAE (2017); definición que, para los nativos shuar, se aleja del significado que las tradiciones orales tienen para ellos, y prefieren acuñar términos como relato en lugar de leyenda, ya que para ellos todo este conjunto

de recopilaciones orales so parte de su vida diaria, que es bastante tangible y nada fantasiosa.

A la hora de involucrarse en este tipo de proyectos, es necesario no solo la investigación bibliográfica, sino dialogar con los miembros de este pueblo, pues son ellos quienes pueden evidenciar de mejor manera tales tradiciones orales y demás acervo cultural. De esta forma se pueden conseguir productos audiovisuales que cumplan con la función de preservar costumbres ancestrales y poder mostrar la identidad de los pueblos indígenas.

REFERENCIAS

Animación digital y su avance en Ecuador. (18 de agosto del 2005). *El Universo.* Recuperado de http://www.eluniverso.com/2005/08/18/0001/1064/AEB652083FCE44B28FDCD30762B3B22E.html

Barreiro, G., y Roth, M. (Productores) y Barreiro, G. (Director). (2014). *Ícaros* [Documental]. Argentina: Puente Films.

Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials.* Indiana. E.E.U.U: John Wiley & Sons. Inc.

Benito, D. (2006). *Arena numerosa: colección de fotografía histórica de la Universitat de València.* Valencia, España: Universidad de Valencia y Fundación General de la Universitat de València.

Besen, E., y Hallett, B. (2008). *Animation Unleashed.* Studio City. E.E.U.U: Michael Wiese Production.

Bianchi, C., y AA.VV. (1982). *Artesanías y Técnicas Shuar*. Ecuador: Mundo Shuar.

Bousquet, M. (2010). *Trucos con 3ds Max 2010*. Barcelona, España: Marcombo.

Calleja, F. (30 de abril de 2016). Siete películas que utilizan la técnica de rotoscopia [Mensaje en un blog]. Recuperado de http://moreliafilmfest.com/siete-peliculas-que-utilizan-la-tecnica-de-rotoscopia/

Caplin, S., Banks, A., y Holmes, N. (2003). *The Complete Guide to Digital Illustration.* Cambridge, England: ILEX.

Casterson, S. (2016). *Adobe Creative Cloud Tools 2016: An Easy Guide for Beginners.* Conceptual Kings.

Castro, K. (1999). *Dibujos animados y animación.* Quito. Ecuador: CIESPAL.

Catalá, J. (2008). *La forma de lo real. Introducción a los estudios visuales*. Barcelona, España: UOC.

Crary, J. (2008). *Suspensiones de la percepción.* Madrid, España: Akal, S.A.

Duran, J. (2016). *El cine de animación estadounidense.* Barcelona, España: UOC.

Encalada, V. O. (2010). *Mitología ecuatoriana: un acercamiento a la riqueza inmaterial de nuestras culturas.* Quito, Ecuador: Corporación Editora Nacional. Recuperado de http://www.ebrary.com.bibliotecavirtual.udla.edu.ec

Ex-Secretaría de Cultura del Banco Central del Ecuador. (2012). *En Busca de la vida Verdadera ARUTAM.* Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=3Vn-Z39pGCU

Fericgla, J. (1994). *Los jíbaros, cazadores de sueños: diario de un antropólogo entre los shuar: experimentos con la ayahuasca*. Barcelona, España: Integral-Oasis.

Fericgla, J. (2002). *Al trasluz de la ayahuasca*. Barcelona, España: La Liebre de Marzo.

Fontaine, G. (2004). *Petróleo y desarrollo sostenible en Ecuador: las apuestas.* Quito, Ecuador: FLACSO.

Fotiou, E. (2012). Working with “la medicina”: elements of healing in contemporary ayahuasca rituals. *Anthropology of Consciousness*, *23*(1), 6-27.

Gasek, T. (2013). *Frame by Frame Stop Motion.* Oxford, Reino Unido: Elsevier Inc.

Guerra, E. (2006). *Las drogas en la prehistoria.* Barcelona, España: Ediciones Bellaterra.

Hendricks, J. (1988). *Power and knowledge: discourse and ideological transformation among the Shuar.* Washington, D.C., E.E.U.U: American Ethnologist.

Hofmann, A. (2000). *Plantas de los dioses: origen del uso de los alucinógenos.* Borgaro, Italia: Fondo de cultura económica.

Hoy inició Festival de Animec. (23 de octubre del 2008). *El Universo*. Recuperado de

http://www.eluniverso.com/2008/10/23/0001/260/4DD6A40780E84941820631327510A14F.html

Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC). (2012). *El empleo indígena en el Ecuador, una mirada a su situación y estado de ánimo laboral* (Tercera edición). Recuperado de http://www.inec.gob.ec/inec/revistas/e-analisis3.pdf

Honig, N. (15 de diciembre del 2015). *Trends with benefits* [Mensaje en un blog]. Recuperado de http://motionographer.com/2015/12/15/trends-with-benefits/

Karsten, R. (2000). *La vida y la cultura de los shuar.* Quito, Ecuador: Abya-Yala.

Kent, A., y Williams, J. (1994). *Encyclopedia of computer science and technology*. Nueva York, E.E.U.U: Marcel Dekker, Inc.

La tecnología 2D tiene su personalidad. (14 de noviembre del 2010). *El Comercio.* Recuperado de http://www.elcomercio.com/tendencias/tecnologia/2d-personalidad.html

Labarrère, A. (2009). *Atlas du cinéma.* Madrid, España: Akal, S.A.

Lambert, Y. (10 de febrero del 2015). *Animación digital en Ecuador una oportunidad como industria, importancia como un área de la multimedia* [Mensaje en un blog]. Recuperado de http://profesorlambert.com/2015/02/10/animacion-digital-en-ecuador-una-oportunidad-como-industria-importancia-como-un-area-de-la-multimedia/

Leotta, A. (2016). *Peter Jackson.* Londres. Reino Unido: Bloomsbury.

López, S. (2003). *Los enteógenos y la ciencia.* Recuperado de http://eprints.ucm.es/8059/1/SLP_Enteogenos__y_Ciencia.pdf

Mabit, J. (2012). *Ayahuasca, medicina del alma.* Buenos Aires, Argentina: Biblos.

Marín, I., Allen-Perkins, D., e Hinojosa, M. (2015). El documental etnográfico-participativo 'Natem, la bebida sagrada de los shuar'. *Gazeta de Antropología,* 10, Recuperado de http://www.gazeta-antropologia.es/?p=4761

Mashinkiash, M. (1988). *La selva nuestra vida. Sabiduría ecológica del pueblo*

Shuar. Quito, Ecuador: Ediciones Abya Yala.

Mohler, J. (2001). *Flash 5: Graphics, Animation, and Interactivity.* Nueva York, E.E.U.U: Onword Press.

Naranjo, C. (2012). *Ayahuasca. La enredadera del río celestial.* Barcelona, España: La Llave.

Neupert, R. (2011). *French animation history.* Oxford, Reino Unido: Wiley - Blackwell.

Pannafino, J. (11 de marzo del 2015). *12 Basic Principles of Animation in Motion Design* [Mensaje en un blog]. Recuperado de http://www.howdesign.com/web-design-resources-technology/12-basic-principles-animation-motion-design/

Peñaherrera, P., y Costales, A. (2006). *Historia de la nación shuar*. Quito, Ecuador: Abya -Yala.

Pérez, L., y Cardoso, R. (2014). Construcción del Buen Vivir o Sumak Kawsay en Ecuador: una alternativa al paradigma de desarrollo occidental. *Contribuciones desde Coatepec,* 26. Recuperado de http://www.redalyc.org/html/281/28131424004/

Polizi, N. (Productor) y Bailey, D. (Director). (2011). *The sacred Science* [Documental]. E.E.U.U.: Threeseed Documentary Films.

Priebe, K. (2007). *The art of stop motion animation*. Boston, E.E.U.U: Thomson Course Technology.

Purves, B. (2014). *Stop-motion Animation.* Londres. Reino Unido: Bloomsbury.

Rainbox Productions. (2017). *Rigging Duik Animation.* Recuperado de https://rainboxprod.coop/en/tools/duik/duik-download/

Real Academia Española (2017). Recuperado de http://dle.rae.es/?id=NDOltxZ

Roberts, S. (2011). *Character Animation Fundamentals: Developing Skills for 2D and 3D Character Animation.* Oxford, Reino Unido: Elsevier Inc.

Ross, B. (1984). *Effects of Contact on Revenge Hostilities Among the Achuara Jívaro.* Orlando, E.E.U.U: R.B. Ferguson ed.

Rubenstein, S. (2006). *La conversión de los shuar*. Quito, Ecuador: Red Iconos. Recuperado de http://www.ebrary.com.bibliotecavirtual.udla.edu.ec

Santos, C. (2013). *Análisis audiovisual y publicitario actuales.* Madrid, España: Visión Libros.

Shaw, S. (2008). *Stop Motion: Técnicas manuais para animação com modelos.* Río de Janeiro, Brasil: Elsevier Editora Ltda.

Spencer, L. (Productor) y Merinhos, J. (Director). (2014). *The mirror of the spirit* [Documental]. Portugal: Granada Centre for Visual Anthropology.

Ruck, C., Bigwood, B., Staples, J., Ott, y Wasson, R. (1979) "*Entheogens*". *Journal of psychoactive drugs*, *11*(1-2), 145-146.

Troftgruben, C. (2014) *"Learning Anime Studio*". Birmingham, Reino Unido: Packt Publishing Ltd.

Viegas, D., y Berlanda, N. (2012). *Ayahuasca, medicina del alma*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Biblos.

Vinding, D. (2016). *El mundo indígena*. Copenhague, Dinamarca: Cæcilie.

Wasson, R., Hofmann, A., y Ruck, C. (1998). *El camino a Eleusis: una solución al enigma de los misterios*. México D. F: Fondo de Cultura Económica.

Weinman, L. y Fahs, C. (2007). *Adobe After Effects 7.* Berkeley, E.E.U.U: Peachpit Press.

White, T. (2009). *How to make animated films.* Oxford, Reino Unido: ELSEVIER.

Yépez, A. (Productor) y Bravo, C. (Director). (2014). *AYAHUASCA el enigma del Amazonas* [Documental]. Ecuador: Shiva Producciones.

ANEXOS

ANEXO 1

TRANSCRIPCIÓN ENTREVISTA CON KAAR ATAMAINT, MIEMBRO DE LA NACIONALIDAD INDÍGENA SHUAR

Fecha entrevista: 6 de marzo 2017 en Biblioteca FLACSO

Un pueblo con tradiciones y costumbres alrededor de la vida que desarrollamos en un espacio como la amazonía, osea nuestra relación con el otro, está basada en una relación especial con la tierra, lo digo especial, porque es a través de lo que se conoce en occidente como mitos o leyendas, nosotros lo llamamos YAUNCHU AUJMATSAMU, que nos permite entender esa relación que existe entre el humano, la naturaleza y el universo, entonces es a partir de esta trilogía que se van desarrollando los relatos del pasado y al relacionarse por ejemplo con la tierra, tenemos el relato de Nunqui, como la mujer shuar aprende a travès de los conocimientos de Nunqui, que es la madre tierra y empieza a producir, a sembrar y cosechar la tierra no? Entonces siempre se da esta relación entre la persona y los otros seres que encuentran dentro de la cosmovisión shuar.

1. **Qué tan vigentes están las tradiciones el día de hoy**

Bueno los shuar tuvieron contacto con la iglesia y también la colonización entro no hace más de 100 años y claro en este contacto, por un lado alguna gente de la iglesia recolectó a través de los que ellos llaman leyendas, mitos, todas esas historias, todos esos relatos del pasado y hay documentos, material bibliográfico donde efectivamente están todos los relatos, ahora sí está vigente o no en las comunidades, si vas y hablas con un abuelo con una abuela, con una persona shuar, conocen de los relatos, el problema que veo actualmente es la transmisión, que se da, ya no es tan común que los abuelos hablen con sus nietos, contándonos el mito de Tsunki o de Nunkui, tradicionalmente estos relatos se lo hacía por las mañanas, muy de madrugada, se juntaban el abuelos con sus nietos alrededor del fuego y allí había esta transmisión de generación en generación, esto muy poco se da producto justamente de la entrada de la iglesia y la evangelización, que sí ha afectado la parte de las tradiciones y costumbres, pero en su esencia, se mantiene estos relatos en el imaginario del pueblo shuar. Si a un abuelo, a un padre o a un joven les preguntas sobre el mito, saben de la

existencia de ese relato, pero su transmisión ya no se ha hecho con tanta frecuencia, hay muchas razones, no podría enumerarte ahora, pero también es importante desde las instituciones educativas, desde las organizaciones indígenas promover este tipo de iniciativas para que no se pierda, se mantenga.

También los jóvenes dejan de lado costumbres, tradiciones, vestimenta, por la urbanidad.

Hay muchas razones, la influencia misma de la modernidad, en tema de la vestimenta, quizás haya otros elementos que influyen, por ejemplo, el tema del costo del vestido. Un vestido de una mujer indígena salasaca, otavaleña, es mucho más caro que un jean, entonces la gente opta por comprarse un jean, porque comprarse ropa indígena resulta diez veces más caro que cualquier otra ropa occidental. Entonces hay muchos elementos que no necesariamente tiene que ver con alguna razón, sino es el sistema económico y la pobreza y otros elementos que están alrededor que afectan directamente a la vida de los pueblos indígenas.

2. Cómo crees se han preservado las tradiciones orales y hasta qué punto es importante que se sigan preservando

Se han preservado en muchos documentos que se han escrito tanto por parte de los propios indígenas, sino por gente de afuera, como ha sido la iglesia, antropólogos, la academia mismo, entonces la tradición oral ahora la encontramos de manera escrita y como se ha mantenido la tradición oral ya dentro de las comunidades, de cierta manera la educación intercultural bilingüe ha intentado darle valor y que esos relatos del pasado, también los niños puedan conocer de la historia de su pueblo, de los relatos de su pueblo, pero el esfuerzo no ha sido lo suficiente, pero se ha intentado, por ejemplo yo conozco en Morona Santiago con los shuar, había el instituto bilingüe shuar, entonces ellos también desde lo shuar, se intentó o se intenta, recuperar estas tradiciones orales y también se ha publicado algunos estudios.
Ha habido estos esfuerzos, pero creo que el esfuerzo más importante que se debería hacer e impulsar, es desde la familia, ahí donde se encuentra el abuelo, donde se encuentran los padres, se comience a hablar de los relatos

nuestros, de las historias que contaban nuestros abuelos, porque creo que es la manera de que permanezcan vigentes, y claro los niños no son tan culpables de lo que está pasando con esto, creo que nosotros los adultos, los padres deberíamos darle importancia a lo que son nuestros relatos y de esa forma mantener vigencia.

Creo que también el estado, debería promover este tipo de iniciativas, pero de forma muy profunda, no solo simplemente quedarse con el hecho de publicar un libro con relatos, sino ver otros mecanismos, ver otras iniciativas que también promuevan la vigencia de la oralidad y de las tradiciones en el pueblo shuar, por ejemplo lo que habíamos hablado alguna vez con los compañeros shuar, es lo interesante que sería ver nuestros relatos como películas, como videos, como lo que tú estás haciendo, por eso esque te respondí inmediatamente, porque es una idea que yo ya la había tenido antes, pero no se presentó la oportunidad como para que eso se pueda hacer. Ahora los niños indígenas también están conectados con la tecnología. con el mundo moderno, entonces, aprovechar esto, buscar estas piezas comunicacionales que se puede hacer a través de la tecnología, para poder también incidir en los niños o por lo menos ellos también puedan verlo, sería interesante ver a los niños no solamente que el abuelo le cuente, sino que lo que el abuelo le cuenta pueda verlo en imágenes, en movimiento a través de la televisión o a través de algún otro sistema. Y creo que es importante lo que tú estás haciendo como una forma de que los dos mundos, el mundo occidental y el mundo indígena, puedan conjugarse hacia cosas que fomentan la vigencia de la cultura oral a través de estas nuevas tecnologías de la comunicación.

Y no solamente esto es para los indígenas, esto también aportaría mucho al entendimiento intercultural, al menos aquí en Ecuador, entre los indígenas y los no indígenas, que vean niños no indígenas una animación en 2D sobre los shuar también les va a interesar, también van a aprender, también van a conocer otras formas de ver el mundo a través de la tradición oral ancestral, pero utilizando nuevos medios tecnológicos y creo que esto no es solamente

un aporte para los shuar o para los pueblos indígenas, sino para toda la sociedad en general.

3. A pesar de que la nacionalidad shuar es la más numerosa del país, ¿A qué se debe la poca difusión de sus leyendas?

Los shuar es uno de los grupos más estudiados desde la antropología, si hay libros, textos, quizás algunos nos están subidos al internet, pero si tú revisas en físico hay cualquier cantidad de información, lo que si no hay, es justamente animaciones por ejemplo, yo creo que he visto una o dos cosas relacionadas a traer la tradición oral a un medio visual, eso sí es muy poco.
Los estudios se lo hicieron en los años 60, 70, 80, cuando no había estos medios tecnológicos, ahorita lo que si circula, son algunos textos que se han escaneado, que se han digitalizado y no son muchos, pero también tiene un costo, también tiene un riesgo por el tema de autoría, aunque a mí eso no me importan, porque al fin y al cabo si estudiaran de los shuar yo puedo decir que es un derecho de mi pueblo, aún si otro lo escribió. Aquí en FLACSO, estaba investigando algún tema sobre los shuar y de casualidad encontré un libro que se llama leyendas shuar**,** entonces pedí al departamento de antropología la posibilidad de que pueda escanear, digitalizar y eso lo he compartido y ha existido una gran cantidad de gente interesada tanto shuar como no shuar y claro este librito que yo lo tengo y te lo compartí a ti también, yo lo tenía cuando era un niño en mis manos y lo que más nos llamaba la atención eran los dibujos más que el texto, pero claro si también leíamos los textos, pero los dibujos como que le daban más vida al texto escrito y cuando lo puse esto en facebook, la primera vez, solo la portada, muchos shuar comenzaron a escribirme diciendo “Ese libro lo tuve también en mis manos cuando era un niño, quisiera tener una copia” y luego cuando ya tuve una copia digital, les dije que me manden sus correos y fue una cantidad impresionante como me pidieron eso. Hay otros libros también: 70 mitos shuar, pero no está digitalizado, creo que eso debería ser otra cosa que deberíamos hacer. Lo que quiero hacer ahora, voy a poner en facebook nuevamente que tengo tales

libros escritos de los shuar digitalizados, quienes quieren, y así es una forma de circular conocimientos que a veces únicamente quedan en los libros y el acceso al material físico es complicado, por el costo o no están realmente en territorio shuar, o también el tema de que ya se han dejado de publicar. Leyendas shuar me gustaría que se vuelva a publicar, si es que habría la posibilidad de hacerlo en 2D a todos estos mitos sería genial, Ahí hay un trabajo que podríamos hacer juntos, primero ver este como termina, podría ser un proyecto que se puede trabajar con el ministerio de cultura, el ministerio de educación, pero ya como un proyecto, que involucre tiempo, recursos, pero tú ya tienes el conocimiento, la destreza y las habilidades y sabes como hacerlo.
Había otra iniciativa con otro amigo. Por ejemplo, que sean 2 niños, un niño o niña shuar con un mestizo, que estén hablando y le dice "Ve, mi abuelo me contó está historia y quisiera contarte" Van caminando por el río comienza a contarle, como para poder involucrar al otro, ósea no solo contar desde lo shuar.

Lo importante es que estos relatos del pasado se conviertan ya en una imagen que se mueva y que los niños indígenas vean y sepan que esa es su historia también, son otros mecanismos de transmisión, pero con lo que puedes dar a conocer la historia.

Imagínate uno de estos relatos que dicen, cuando los shuar tenían alas, es dibujarle a un shuar que esté volando con alas, esto que vean los niños, sobre todo las nuevas generaciones, sería una cosa impresionante, porque una cosa es que te cuente el abuelo o la abuela y otra cosa es que tu lo veas, como a mi me paso cuando era niño, cuando yo veía el dibujo a los shuar con alas a los shuar mitad humano, mitad no humano, era una impresión fuerte, que te llamaba la atención, pero esto a nivel animado sería un aporte.

4. ¿Qué nos puedes decir sobre la cosmovisión y su relación con las leyendas?

Los seres mitológicos dan vida a la cosmovisión shuar, en este caso Arutam, que algunos lo han definido, clasificado como espíritu o como alma, otros lo llaman espíritu de nuestros ancestros, todo gira alrededor de este ser, mi proyecto de tesis es justamente sobre Arutam, y cuando lo califican como alma y espíritu, para mí esa categoría es más una visión occidental más que shuar, pero ha sido una forma de tratar de explicar el significado de Arutam. Arutam va más allá de eso, es la cosmovisión en sí del pueblo shuar, por ejemplo, Arutam es el poder, y a través de este poder se va desarrollando toda la cosmovisión del pueblo shuar. Es Arutam a través de sus transformaciones interespecíficas que va creando la cosmovisión, por ejemplo tenemos Arutam, él y su capacidad y poder se transforman en Unqui, que es la madre tierra, o Etsa que es el sol, y así hay cuatro o cinco representaciones donde él se transforma para poder entender y dar vida a la cosmovisión, todo lo que se refiere a la mujer a la producción, a la productividad, a la fecundidad, tiene que ver con Nunqui, pero Nunqui, no es que sea otro ser, sino que es Arutam transformado, para entender toda está lógica o está relación de la mujer con Arutam y con el entorno, y con el universo si así queremos explicarlo de manera amplia. Así también con Etsa, el sol, como el modelo del hombre shuar, del cazador, el que enseña la vida al hombre, entonces todo está relacionado a esta centralidad del poder que se llama Arutam, es él el que va dando la vida a los otros seres, para mí es un punto central de la tesis: no hay el otro, no existe el otro diferente, es Arutam el que se transforma en el otro, pero que en su esencia es el mismo, Arutam es Nunkui pero Nunkui es Arutam, es decir se va construyendo el otro, sin ser el otro. Cuando la gente de afuera llegó, intento decir eso, pero no lo dijo, y mi trabajo en la tesis es decir que así puede ser, también es mi hipótesis. Pero ya he hecho un pequeño trabajo en grupo con gente shuar, y cuando empecé a hablar así, la gente shuar termina dando la razón, él es nuestro mundo, así es la verdadera interpretación sobre nuestra cosmovisión, por eso toda la vida de los shuar gira alrededor de lo que afuera se conoce como mitos o leyendas, por eso es que digo que no son mitos o leyendas, sino que son relatos del pasado que nos han contado

nuestros abuelos, de cómo se fue desarrollando el mundo, Es Arutam el que va creando la vida, el que va creando los seres, el universo en sí. Es Arutam quien a través del hombre shuar. Según las actitudes o el comportamiento que tuvieron nuestros antepasados, se fue creando el universo. Habían dos hermanos: Etsa y Nantu, que decidieron casarse con una misma mujer, pero llegaron a un acuerdo, el pasar el mismo tiempo con ella, pero uno de los hermanos, Nantu, pasó más tiempo con la mujer, eso no le gustó a Etsa, ahí hubo un conflicto, se rompieron los acuerdos, se creó un conflicto entre los dos, hubo una pelea, Nantu recibió un golpe de parte de Etsa y a partir de ese momento Nantu se convirtió en luna y Etsa se convirtió en sol, por eso es que existe el día y la noche, porque son dos hermanos que no pueden verse, por eso es el sol que alumbra más, que es Etsa, Nantu que es luna, porque tenía menos visión, pero todo en esta transformación es porque hay este poder de Arutam que tiene la posibilidad de generar estas transformaciones interespecíficas de los seres, no son sólo leyendas, mitos o cuentos, sino que es parte de la vida misma de un pueblo y cómo éste pueblo ve a su mundo, a su entorno, y cómo esto da la continuidad de la vida como prueba.

Yo estoy en búsqueda de una definición, no sé si logre, al menos tengo curiosidad en, cuando tú dices: “ es una divinidad superior”, está claramente la influencia de la iglesia, divinidad lo relacionan con Dios, inclusive ellos empezaron a llamar Arutam en las misas como el dios cristiano, quisieron usar la cosmovisión shuar para poder evangelizar a los shuar, cuando hablas de una de las características de esto de alcanzar el poder, claro es cuando tu lo analizas como al shuar como el elemento central de la vida de un pueblo, cuando le das la centralidad al cuerpo, a la persona en la cosmovisión, pero si le damos la vuelta, pero si es que analizamos desde Arutam, es Arutam el que se corporiza en los otros seres, Entonces ahí ya no es una característica, cuando tú vas al trabajo de campo, dices shuar toma la ayahuasca, el nátem, para encontrar Arutam, eso pasa, pero eso es una descripción de lo que tú ves, desde una visión de afuera, inclusive los shuar también podemos decir exactamente eso, de lo que vemos desde nosotros como personas que vivimos

en un determinado espacio, pero si profundizamos el análisis y damos la centralidad de este a Arutam, ahí cambia la visión de este ser que asume otras características, donde la corporeidad o la persona no es lo más importante, en mi trabajo de tesis lo que estoy tratando de decir es que: es Arutam con ese poder, que tiene la capacidad de por alguna razón se corporiza en un shuar, pero también por alguna razón Arutam puede dejar ese cuerpo y transformarse en un jaguar, en una anaconda, en una planta, en una cascada, en un río, pues tiene ésta capacidad de creación, pero no es que está creando un otro, ante la vista quizá sí es un otro, pero en su esencia es Arutam, es según como tú utilices la unidad de análisis. Lo que la mayoría de investigaciones han hecho desde la teoría del cuerpo, desde la teoría de la persona para entender la cosmovisión shuar, y claro hay otros estudio, no sobre los shuar, por ejemplo Viveiros de Castro, investigador brasileño, que habla del perspectivismo, donde dice que en los pueblos amazónicos, lo dado es el espíritu y lo que se construye es el cuerpo, trayendo a lo shuar: lo dado es Arutam y lo que se construye a partir de él es el humano, el no humano o la persona, el jaguar, etc. Yo voy por un análisis más por ahí, y la diferencia lo que él dice es que en occidente lo dado es el cuerpo y lo que se construye es el espíritu, el espíritu como algo subjetivo, entonces hay estas dos formas de ver. Cuando han estudiado los shuar, lo han estudiado desde la teoría del cuerpo donde claro, para adquirir el poder primero debo ser cuerpo y en busca del espíritu que es Arutam, pero yo le doy totalmente la vuelta.

5. ¿Conoce la leyenda “Arutam”?

Hace 100 años se dió el contacto entre los shuar y el otro mundo, los salesianos y la evangelización, hubo fuerte presencia, por ejemplo mis padres, ellos fueron educados en los internados, dentro de las iglesias de la misión salesiana, ahí hubo una fuerte presión para convertirlos en cristianos, entonces todo lo que era shuar asociaban al pecado, al demonio. ha existido una influencia en la forma de pensar y de entender nuestra cultura, a pesar de que si hubo resistencia y hay resistencia a esa forma, pero yo si he visto, por

ejemplo hay algunos shuar que te hablan de que Arutam es una divinidad y cuando el shuar te está hablando de que Arutam es una divinidad, se nota la influencia de la iglesia, y yo también soy producto de esa influencia, no es que yo salí así del mundo shuar cerrado, sino que yo, por mis padres, porque ya tuve la educación occidental en la escuela, entonces todo eso influyó en la forma de pensar y sobre todo al tratar de explicar, lo relacionamos con esta otra forma en como nos fueron influyendo, pero esto es parte de un proceso que han vivido todos los pueblos indígenas, no solamente los shuar, ahora estas reflexiones que hago, son también porque a lo largo de mi vida, también he estado pensando si efectivamente es así como nos dijeron los salesianos, nuestros padres, y ya estando aquí, leyendo, revisando más, cuestionando a mí mismo, como persona, como parte de un pueblo, voy entendiendo a mí mismo, a mi cultura y cuestionando sobre todo a la forma como se ha tratado de poner en el imaginario desde las investigaciones, desde lo no shuar, que lo han hecho basados en teorías occidentales, como dije, la teoría del cuerpo y todas estas cuestiones que efectivamente desde ese lado académico podía estar en lo correcto, pero creo que faltó esta esencia de analizarlo y discutirlo más desde adentro y eso es al menos lo que estoy intentando hacer.

Antes podía decir que son mitos o leyendas, cuentos, claro por estas influencias, pero cuando uno comienza a cuestionar todas estas cosas, dice no, no son leyendas, no son mitos. Yo he intentado al menos aquí en la FLACSO, cuando hablamos de los mitos, decir no, no son mitos, descolonicemos nuestras formas de como se ha construido la teoría social, nuestra mentalidad como ser, relacionados con cosas que para la gente occidental, lo del otro es algo ficticio, y lo nuestro es algo propio, cuando no es así.

6. La importancia de los enteógenos en la vida shuar.

Si partimos de la lógica de que es Arutam el que le da el poder a la planta, no es la planta la que tiene estas cualidades, o capacidades que dan alucinaciones, sino esta planta tiene el poder de Arutam, o la planta es Arutam.

El shuar cuando va está adquiriendo ese poder, y es Arutam, que trabaja internamente y abre su mundo. Ósea el shuar a través de estas plantas ingresa a este mundo. Michael Harner lo llamaba como el mundo invisible, donde el mundo invisible para los shuar, es lo real y el mundo real que vivimos es un mundo imaginario. Cuando tomamos la ayahuasca yo puedo ver hay muchas cosas que me pueden pasar, puedo ver si voy a la guerra, si voy a morir, el matrimonio, quien podría ser mi esposa, la planta te habla te va diciendo, igual pasa en los sueños, entonces este mundo invisible, que es el mundo real para los shuar, es donde efectivamente es el mundo donde está Arutam y donde tu puedes conectarte con Arutam directamente, porque si yo tomo el nátem y veo un jaguar, debo tener la valentía, la fuerza, el coraje de acercarme o al menos tocarlo o si es que hay una pelea, tratar de dominarle, cuando sucede eso tú ya adquieres el poder de Arutam, con ese poder tú ya puedes enfrentar la vida, tú puedes ir a la guerra, ir de cacería, es un poder protector, claro, es que viene Arutam donde ti y eso todavía está por discutirse: eres tú o eres Arutam, porque Arutam también puede abandonar tu cuerpo y cuando Arutam abandona tu cuerpo, tú puedes enfermar, estás más débil, hay algunas cosas que estoy tratando de definir.

Hay niveles como el huaymaco, el hiymaro, el huaymaco es como el visionario, el hiymaro es como el que tiene el poder, claro, esos son los que tienen el Arutam, pero desde una visión como te digo, desde el cuerpo como centralidad de la discusión, pero si lo trato de dar la vuelta, capaz termina ahí mismo, pero al menos me permite pensar de una manera distinta, de qué pasa con el cuerpo que adquiere Arutam, si es Arutam personificado o es que todos tenemos Arutam, pero en este caso, Arutam es como que está dormido en nuestros cuerpos y cuando bebemos la ayahuasca, como que se te despierta tu Arutam, pero claro tú eres Arutam, o es el espíritu de Arutam que me da más poder a mí, pero ya son debates, quizá esto, como dicen mis profesores son discusiones que iré desarrollando ya en el doctorado. Es una reflexión más que antropológica, es filosófica y eso no lo voy a resolver en un año de investigación.

Lo importante es que nos permite pensar de una manera distinta y cuestionar lo que está escrito y ese creo que es el papel del antropólogo.

Es parte de tu defensa, el cómo empezaste tú, y eso le va a gustar cuando defiendas, decir que empezaste pensando de una forma, y en el proceso de investigación fue cambiando hasta en los términos, para poder explicar ese otro mundo, ese otro mundo que no es leyenda.

En los pueblos amazónicos la vida se desarrolla alrededor de la búsqueda de algo, y en esa búsqueda lo que siempre existe es conflicto, el tratar de dominar el uno al otro y siempre está en juego la supervivencia de un ser con el otro ser, y termina en este concepto de devoración del uno hacia el otro. Y eso pasa en los humanos y en los no humanos. El jaguar a todo ve como su presa, el ser humano también ve al otro como su presa, entonces ahí se genera un conflicto, y en esta lógica de la vida, no solamente en la Amazonía, sino en la vida del ser humano pasa, que siempre estás en una lucha, y como nosotros estamos en la selva, esa otra lucha también se da con quién devora a quién. Lo que tú ves son estos animales que tienen la capacidad de dominación hacia otro ser, el jaguar, la anaconda, el puma, son estos animales que representan la lucha, y eso también cuando tu tomas la ayahuasca, se te presenta la lucha, tú tienes que pelear con el jaguar, tu no puedes luchar con un zorro o con un pájaro que no te da ese poder de enfrentarte, tiene que estar en tu mismo nivel de poder enfrentar y estos animales tienen la capacidad de devorar incluso al ser humano.

7. Cómo es la experiencia para ti al conectarte con Arutam

Esta es una búsqueda que todo shuar tiene en su vida, y es una búsqueda justamente para que Arutam sea un protector de ti, por las cosas que tú quieres hacer en tu vida y hay momentos en la vida en los que tú buscas más que en otros ratos, y a veces no quiero buscarlo porque sé que cuando lo haga, yo tengo como una especie de misiones que debo cumplir, entonces no quiero

comprometerme mucho con mis cosas, porque ahorita estoy con otras. Pero yo como que ya necesito ahora, es eso, es la búsqueda de este ser que te da la vida y que te da la protección.

No lo he hecho muy frecuentemente, pero cuando lo he hecho se me han presentado cosas que debo hacer y cumplir, hay cosas que todavía no se han cumplido, pero yo siento que ahora que voy a empezar el trabajo de campo, voy a empezar primero con eso. Es justamente sobre Arutam, entonces es el primer contacto, porque lo que estoy planteando es una reflexión teórica-conceptual que a veces es tan compleja, que necesitaría de este tipo de situación para poder entender el yo mismo o quizá se me presente alguna cosa ahí.

ANEXO 2

TRANSCRIPCIÓN ENTREVISTA CON MICHAEL UZENDOSKI, DIRECTOR FACULTAD ANTROPOLOGÍA EN FLACSO

Fecha entrevista: 2 de Marzo 2017, Facultad Antropología FLACSO.

1. **Háblenos de la vigencia de las leyendas y tradiciones orales de la nacionalidad shuar**

Quechuas de la Amazonía, en el Napo que llaman, cuentos relatos sobre el mundo primordial y su filosofía de vida que está muy relacionada con seres de la naturaleza

Respecto a la vigencia, si siguen practicando, es parte de su vida, el contar experiencias e historias es parte de su filosofía de vida. Lo que es difícil para una persona de fuera que no vive esa realidad y conversan esos relatos en otras lenguas, es un mundo difícil de estudiar. Yo entré en el mundo quechua, tuve que pasar muchos años aprendiendo la lengua, viviendo con ellos y tomando experiencia en la selva, sobre los temas que tienen los relatos y la

música. Siempre es complicado cuando alguien va a investigar a otro grupo, porque lleva un proceso de ganar la confianza, de convercerles quién eres tú, por qué quieres aprender esto, porque muchas personas van y visitan estas comunidades, pero es solo para hacer tesis, pero no vinculan con esa comunidad. Muchas personas me han contado que han ayudado con la tesis de tal estudiante, de extranjeros. Ellos siempre reciben a estas personas, las cuales no regresan, no devuelven una copia de la investigación. Estas comunidades practican la reciprocidad y uno como profesional también debe practicarlo.

Respecto a los petroglifos encuentran en diferentes partes, en toda la Amazonía y donde hay uno de estos, hay un relato, no es exclusivamente de una sola nacionalidad. Los shuar tienen petroglifos en su territorio. El petroglifo refleja la filosofía de vida, muchos de ellos representan animales que se transforman en personas o la energía de la selva que va subiendo por todos los seres vivos y piedras y ruidos es parte de la cosmovisión.

2. **Cómo se han preservado las tradiciones orales y hasta qué punto es importante que se sigan preservando**

Pienso que si desaparece una lengua por ejemplo, es algo grave para el mundo de los relatos, porque los relatos tienen muchos elementos que se expresan en la lengua originaria, y estos relatos realmente forman parte de la literatura originaria de la Amazonía, no son relatos que están en libros, pero son relatos que la gente conversa, pero no es que son culturas sin textualidad, pues la cultura oral también es textual, solo que los textos no son libros, son petroglifos, el paisaje, los tejidos, el arte, ellos tienen forma de crear textos que son parte de ese mundo de relatos. Yo he llamado a estos textos amazónicos como la teoría de la textualidad oral, que es diferente de la textualidad alfabética, pero muchas personas dicen que los indígenas sólo son orales y

como no tienen escritura no son “Civilizados”, pero esto es muy etnocéntrico, muy falso.

La forma más común es que los abuelos conversan a sus nietos, siguen pasando de generación en generación, conversando diariamente, por ejemplo, en el ritual de la Guayusa, entre los quichuas, el abuelo siempre conversa los relatos a los nietos que toman la guayusa con ellos, pero hay otras formas de preservar los relatos o las tradiciones orales, que son por ejemplo el uso de tecnología audiovisual. Por ejemplo, en la Católica la Marlyn Abbot, mi amiga es una lingüista, tiene un proyecto de historias de vida, de relatos de diferentes nacionalidades; en FLACSO también tenemos una página web que se llama FLACSO Andes, donde tenemos archivo de lenguas de Ecuador. También en Antropología visual hay unos proyectos o grupos que practican cine comunitario, no sé si has escuchado de Cámara Shuar, ellos han hecho algunas obras sobre leyendas shuares y también están documentando la lucha contra el extractivismo que están viviendo ahora en Morona Santiago.

3. Cree que los productos audiovisuales en relación a esto son fidedignos a la cosmovisión indígena.

En cine comunitario, claro que sí, pues son ellos quienes hacen todo, ellos escriben el guion, filma, escogen los temas y todos se realizan en la lengua originaria. Cuando otros de afuera vienen y hacen cine o películas sobre los indígenas, ellos van distorsionando los relatos o la cultura misma, porque es una reflexión de una perspectiva occidental.

Necesariamente han distorsionado de alguna u otra forma, porque está en otra lengua, entonces cada lengua tiene otra perspectiva, aunque puede representar el mundo indígena bien o pueden ser empáticos o mostrar su lucha política, pero es a través de conceptos occidentales, por ejemplo en una película de la Amazonía, puede mostrar la necesidad de conservación, pero esto es un concepto occidental de la naturaleza porque, para los indígenas

mismos no existe naturaleza, porque todo lo que nosotros pensamos que es naturaleza, para ellos es un espacio social. Por ejemplo, cultivar la yuca, es una interacción social con las plantas, con la tierra, entonces, es una cosmovisión muy diferente, no es que los que hacen películas sobre los amazónicos son malos, o quieren representarles mal, solo que es una representación occidental. Como en antropología, nosotros escribimos sobre ellos, yo no escribo mi libro en quechua, porque si lo hago así, nadie lo leería, excepto ellos. Hay mucho que pensar, porque, que pasa cuando ellos cogen la cámara, aprenden la tecnología, hacen obras diferentes, que son más para la comunidad.

4. Recomendación para no alejarme de su cosmovisión y poder representar de manera fidedigna eso en un cortometraje.

Es bueno que tengas interés en esto, con tu cortometraje. Arutam es un término que tiene muchos significados para los shuar, pero es más o menos alma, por eso todas las leyendas de los shuar tratan del Arutam, pero también hay prácticas rituales, donde ellos quieren conseguir Arutam, porque Arutam es el alma que uno adquiere, lo cual le hace una persona más poderosa, en este sentido tu debes leer la obra de Michael Harner, sobre las cascadas sagradas, el cual es un libro clásico de antropología y sobre los shuar, pero el libro explica toda la lógica de Arutam, sobre las diferentes almas que tienen los shuares, cómo se consigue Arutam, cómo se pierde, cómo se organiza ese mundo simbólico. según Harner, hacen un ritual, hay que ayunar, tomar tabaco, caminar hasta una cascada dentro de la selva y ahí tomar floripondio, que es otra planta que da visiones, pero no es ayahuasca, porque tienen dos plantas, ésta y el floripondio y ahí en la cascada se adquiere el Arutam, que es otra alma de poder y con esa alma tú no puedes enfermar, nadie te puede matar con brujería, y también se adquiere Arutam cuando tu matas a un enemigo, pero Arutam también tiene muchos significados, es una palabra polisémica, un símbolo dominante dentro de toda la cultura, es super complejo ese tema, por eso esta en todos lados en el mundo shuar: Arutam , Arutam, Arutam. Pero

Harner te puede ayudar a entender más o menos cómo se configura dentro del mundo simbólico de los shuaras.

Lo que tú estás haciendo es una descripción de su vida ritual, porque está describiendo como a través del ritual uno adquiere el Arutam, una leyenda o como se dice en antropología le llamamos mito, pero para nosotros los mitos son verdades, como dijo Lévi-Strauss, pero un mito shuar, es cómo ellos consiguieron fuego, esa historia trata del colibrí, que roba el fuego de un monstruo en una cueva, pero lo que tú dices es un relato, un cuento del proceso de adquirir Arutam, pero se trata de la vida ritual de los shuara.

Las instituciones "fomentan" la cultura, transforman toda la vida en leyenda o a uno en un objeto, pero en este sentido, todavía los shuar practican esto, no es algo que solo existía en el pasado, todavía los shuaras buscan y hacen ese ritual, pero siempre las palabras o el lenguaje occidental o hispano va distorsionando lo que es para ellos, por eso en antropología tenemos un debate bien grande sobre el lenguaje, qué lenguaje usamos para describir otras culturas porque siempre el occidente ha usado un lenguaje colonial del salvajismo, el barbarismo, para legitimar el colonialismo y la dominación de ellos, entonces es muy importante tratar de encontrar un lenguaje simétrico, un lenguaje de mucho respeto, de cuidado, pero esto no es fácil, es decir que en postgrado de antropología, mucho de lo que enseñamos es dar a los estudiantes un lenguaje más preciso para trabajar con otras culturas y sus mundos simbólicos complejos, pero no estoy diciendo para tu proyecto, que no es una leyenda, sino, solo para que estés consciente de eso que es un poco complicado. A mí me gusta usar el término relato o cuento o relato sagrado, porque leyenda en la conciencia occidental, es como algo que no es real, algo falso, pero en la experiencia de ellos esto es real, es parte de su espiritualidad, es como decir que cuando van a la misa la gente está practicando una leyenda, la leyenda de Jesucristo, porque el occidente también tiene muchas creencias y sus seres invisibles, además todo puede ser leyenda.

5. A pesar de que la nacionalidad shuar es la más numerosa del país,¿a qué se debe la poca difusión de sus leyendas?

Todo el mundo indígena ha sufrido el estigma o la experiencia del colonialismo, y hasta ahora el mundo académico no ha logrado insertar el conocimiento indígena en las universidades, en los currículos, en escuelas, colegios y en la investigación propia. Antropología es la única disciplina que tiene mucha alimentación del conocimiento indígena y nosotros tratamos de abrir espacios, donde conceptos, prácticas, saberes ancestrales entran en debate de conocimiento, pero por ejemplo en las universidades no existen departamentos de literatura indígena, existe literatura inglesa, hispana, francesa, pero los pueblos indígenas como tradicionalmente no escriben libros, no es fácil para el conocimiento occidental integrar estas literaturas orales en la academia, pero yo pienso que debemos hacer un esfuerzo. Yo he dedicado toda mi vida a estudiar los relatos quechuas de alto Napo y son muy complicados, al igual que el mundo mitológico de los griegos, romanos o de los franceses, pero refleja otra filosofía de vida que no es occidental.

6. La importancia de los enteógenos en la vida shuar.

Esto es un mundo misterioso, muy místico, difícil de estudiar, por eso recomiendo bastante el libro de Michael Harner, porque es uno de los pioneros en estudiar esa plantas, como la ayahuasca y específicamente como los shuar saben de esas cosas, pero son plantas que dan la posibilidad de hablar con plantas, de ver energía, de tener una experiencia propia en un espacio virtual de la cosmovisión, estas plantas han sido muy importantes en las prácticas rituales, es decir en la cosmovisión todo son historias o relatos, una cosmovisión se define por su vida ritual, estas plantas también son importantes en rituales de curación, en la comunicación con otros seres naturales que no pueden hablar cuando uno está en un estado de conciencia normal, una persona no puede hablar con una planta, pero esas plantas cambian su estado

de percepción de ser, para que tú puedas entrar en comunicación con otros seres, es más o menos así, pero es difícil de explicar, porque todo está fundado en la experiencia y ellos también saben cómo usar esas plantas y es un mundo simbólico muy complicado y todo está interrelacionado. Un turista puede tomar ayahuasca, por ejemplo, pero no va a tener la misma experiencia, porque él no tiene el conocimiento que ellos tienen.

7. Ha participado en el ritual de la ayahuasca?

Yo soy científico, Yo si he participado algunas veces, pero son experiencias muy personales, en un nivel los antropólogos siempre participamos en rituales para entender mejor el objeto de estudio o la cultura, peros a veces tenemos experiencias personales en estos espacios rituales y se presentan muchas complicaciones, porque entramos en otro estado, estamos entre dos mundos.

8. Hay mucha divergencia entre los rituales que se hacen en diferentes nacionalidades

Pienso que el ritual de la ayahuasca es casi panamazónico, es decir que siempre en el chamanismo hay intercambios de saberes entre los diferentes grupos y parte de eso es un proceso que ha llevado el colonialismo mismo, es decir que cuando vinieron los jesuitas en el siglo XXVI, agrupaban diferentes grupos en las reducciones para introducirles a la lengua quechua, pero también en estos mismos espacios practicaban chamanismo. Hasta ahora van y estudian con un chamán de otro grupo, pero es muy diferente de la Amazonía con la Sierra. Por ejemplo, el libro de Michael Harner dice que los practicantes shuares también van a estudiar con los quechuas.
No solo es el ritual de la ayahuasca, es la cosmovisión amazónica, es algo que es muy semejante entre todos los grupos, pero cada grupo tiene también sus especificidades, por ejemplo los shuar tienen 3 conceptos de alma, el Arutam que es el alma que se adquiere, otra alma que sale cuando fue asesinado en guerra, sale el alma de venganza, también hay otra alma, que es la

convencional, pero los quechuas no tiene estos conceptos, tienen diferentes ideas, por ejemplo dicen SAMA que es su alma, es como aliento o un soplo de aire que va transformando en diferentes cuerpos, que es muy parecido a lo que es Arutam, pero tiene otras especificidades, por eso tiene bastante que ver la lengua y cada grupo tiene sus costumbres, prácticas, conocimientos que son diferentes de otros grupos, pero en general comparten la misma cosmovisión.

ANEXO 3
TRADUCCIÓN DE NARRACIÓN EN OFF EN ESPAÑOL A SHUAR
POR ANTONIO WAJARAI

“Nada escapa de Arutam, cielo y tierra están impregnadas de él. Es quien hace vencer al enemigo y protege nuestro territorio”. Así fue como mi abuelo comenzó a contarme cómo se inicia un maestro uwishin, cómo los espíritus de la selva le guían hasta Arutam, quien lo espera en la cascada sagrada.

Shuar

Arutmajainkia atsaj wearchatnuiti, nayaimpiniam nuya nunkanmasha nií pakmas pujuiniawai. Niiyaiti yainkratin ii kajéramun nuya ií nunken istiniaiti. Awakmaktin. Junij winia apachur aujmatsamiayi uwishin ajastinian, arutma wakani kampunniunmasha juiniawai, nuka achikchamu tunanam nakamniuiti.

Ésta es la historia de Kakáram y su abuelo:

Shuar

Juwaiti yaunchu aujmatsamu kakármari nuya ni apachrijai

“Un verdadero uwishin debe contar con la flecha mágica y el natem, armas que le darán poder y con las que podrá llegar hasta Arutam,”

Shuar

Nekas uwishinkia nií waurin tsentsajrijiai nuya natemrijai takustiniaiti, akaru kakarmajai Arútam pujamunam jeatin tusa, tií neka nuya awakchamu tusa.

El primer reto será encontrar a la gran boa, Panki, quien habita en el mundo de los espíritus. La única manera de entrar ahí es bebiendo el sagrado natem.

Shuar

Jintianam weakka ayaitik ijiamchin nuya tsankun entsarin umartiniaiti. Chikichik enentaimias panki wainkiatniuiti, juka wakani nunkanam pujuwaiti. Juka natem umarar wainkiatnuiti.

Ahora ve a Panki, quien le pregunta qué es lo que busca allí. Kakáram le responde que busca tunchi, la flecha mágica. Panki lo observa y le indica que la entregará, pero a través de la boca de su abuelo. Ahora, Kakáram recibe de su abuelo la corona de plumas de tucán, los amuletos y el bastón chamánico para que pueda continuar su camino hacia la cascada sagrada.

Shuar

Kakármaka nunka wakani amuamunam jeamtai, nui pankin iistin jeawai, nui kajerak anintrustatui wari iiam tusa, Kakaram chichaj tunchin iajai timiaja, waurin tsentsak, panki iis chicharuk wijai winitia tau, ame apachrum wenummarin. Tunchin waitkiajai timiaja, kakarmaka nií apachiri suamun achijmiayi tawaspan najanamun uree pininkichjai, nuya uwishint jintianmani weak achichchamu tunanam wetiniaiti.

Ahora Arutam le espera en la cascada,

Shuar

Amuanuman iruntrar tuke metek iwiaku pujustin.

Así es como, gracias a Arutam, Kakáram se convirtió en un uwishin indestructible que protegió su territorio de todos aquellos que querían invadirlo y explotarlo.

Shuar

Aintsaiti, yuminsajme Arutma, Kakármaka uwishin ajasmiayi tura emeskashminia nuya kampunniun ayampruktin mashiniu yajauch tura emeskatin wakerainian.

Finalmente mi abuelo me dijo “Veo fuerza y valentía en ti mi pequeña Nunkui, estoy seguro de que un día protegerás, al igual que Kakáram nuestra tierra y serás tan afortunada de unirte a Arutam “

Shuar

Amuamunam winia apachur turutmiayi “Uchich Nunkuint chicharuk amen kakarmarin awakkashminia iyajai”, nekas tajai kashinia nui Kakármajai metekrak ii nunke tuke ayamtruktatrume, tura arutmajai iruntrar apatkamu atatrume”.

Traducción y corrección

Wajarai Antonio
Traductor interprete
Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Telf. 09-9-5-644-629
02-2-991-700 Ext. 1705

ANEXO 4

GUION LITERARIO

“Arutam”

por

MISHELL CARDENAS
Adaptación de Arutam (Ex-Secretaría de Cultura del Banco Central del Ecuador - Cuenca, 2012).

ESCENA 1

EXT. UNIVERSO

Mientras el narrador en voz en off introduce el cortometraje, emergen planetas y estrellas, finalmente se muestra el sistema solar y el título Arutam.

NUNKUI
(VOZ EN OFF)

Nada escapa de Arutam, cielo y
tierra están impregnadas de él.

ESCENA 2
EXT. SELVA
Aparece entre la selva un guerrero shuar disparando una cerbatana, a continuación, se ve al mismo guerrero sosteniendo en su mano tres cabezas reducidas (tzantzas).

NUNKUI
(VOZ EN OFF)

Es quien hace vencer al enemigo
y protege nuestro territorio.

ESCENA 3
INT. CASA SHUAR
Se ve a través de la puerta abierta de una casa shuar, a IKIAM (80) hombre de contextura media, tez trigueña, cabello medio corto negro, ojos negros, vestido con falda larga azul y rayas blancas, collares cruzados en el pecho desnudo, corona de plumas en la cabeza; relatándole una

historia a su nieta NUNKUI (6) niña, tez trigueña, ojos color negros, cabello largo negro, vestido azul, aretes de plumas y collares. Aparece a través de la ventana una cascada rodeada de vegetación

NUNKUI
(VOZ EN OFF)

Así fue como mi abuelo comenzó a contarme cómo se inicia un maestro chamán, cómo los espíritus de la selva le guían hasta Arutam, quien lo espera en la cascada sagrada.

ESCENA 4
EXT. SELVA
Enseguida aparecen dos hombres parados uno junto a otro: KAKARAM (17) tez trigueña, estatura media, cabello largo, ojos negros, vestido con falda larga azul y rayas blancas, collares cruzados en el pecho desnudo; y su abuelo MAITIUNK, (70) tez trigueña, estatura media, cabello largo, ojos negros, vestido con falda larga azul y rayas blancas, collares cruzados en el pecho desnudo y corona de plumas.

NUNKUI

(VOZ EN OFF)

Ésta es la historia de Kakaram
y su abuelo:

ESCENA 5
EXT. SELVA
Se ve únicamente a MAITIUNK, él está sosteniendo la flecha mágica en una mano, y en la otra la ayahuasca.

NUNKUI
(VOZ EN OFF)

Un verdadero uwishin debe contar con la flecha mágica y el natem, armas que le darán poder y con las que llegará hasta Arutam.

ESCENA 6
EXT. SELVA
Un bosque espeso en tonalidades azules emerge y se ve a KAKÁRAM bebiendo la ayahuasca.

NUNKUI
(VOZ EN OFF)

El primer reto será encontrar a la gran boa, Panki, quien habita en el mundo de los espíritus. La única manera de entrar ahí es bebiendo la ayahuasca.

ESCENA 7

EXT. SELVA

Se revela entre los árboles el rostro de PANKI, boa azul, ojos destellantes blancos y pupilas negras. Luego aparece KAKÁRAM frente a PANKI, haciendo reverencias pidiéndole la flecha mágica. Se ve a PANKI desplazarse y se observa a KAKÁRAM con MAITIUNK, la flecha mágica sale de su boca en dirección a la de KAKÁRAM. Cuando él recibe la flecha, un resplandor emerge de su cuerpo.

NUNKUI

(VOZ EN OFF)

Ahora ve a Panki, quien le pregunta qué es lo que busca allí. Kakaram le responde que busca tunchi, la flecha mágica. Panki lo observa y le indica que le entregará, pero a través de la boca de su abuelo.

ESCENA 8

EXT. SELVA

MAITIUNK le coloca la corona de plumas, los amuletos y le entrega el bastón chamánico.

NUNKUI

(VOZ EN OFF)

Ahora Kakaram recibe de su abuelo la corona de plumas de tucán, los amuletos y el bastón chamánico para así continuar su camino hacia la cascada sagrada.

Ahora Arutam le espera en la cascada

ESCENA 9

EXT. SELVA

KAKARAM camina entre la selva espesa y llega finalmente a la casacada, a la cual se sumerge, hay una estela blanca alrededor, la cual termina en un destello.

ESCENA 8

INT. CASA SHUAR

IKIAM sentado y NUNKUI parada a su lado, IKIAM mira a NUNKUI y se la ve sonreír al finalizar el abuelo el relato.

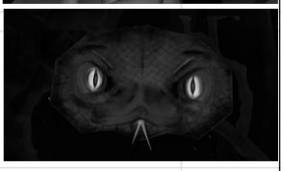
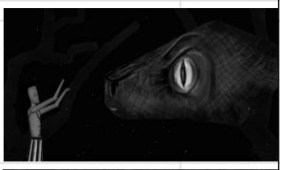
NUNKUI
(VOZ EN OFF)

Así es como, gracias a Arutam, Kakaram se convirtió en un chamán indestructible que protegió su territorio de todos aquellos que querían invadirlo y explotarlo.

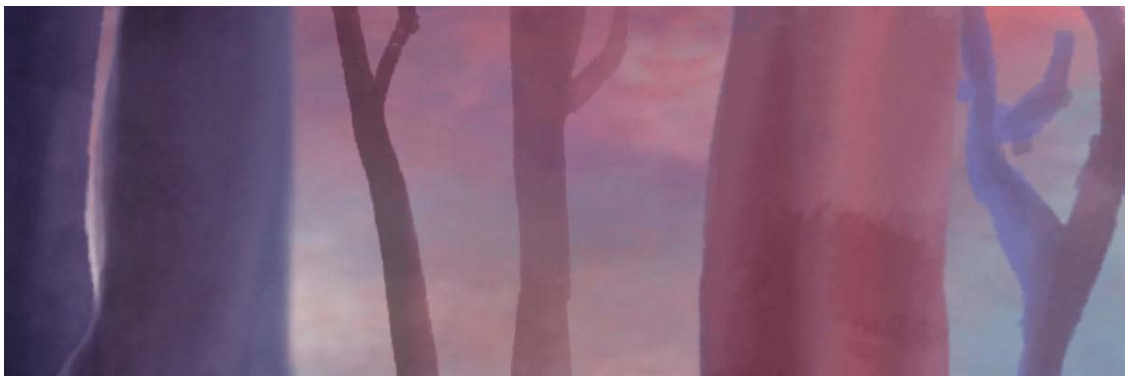
Finalmente, mi abuelo me dijo “Veo fuerza y valentía en ti mi pequeña Nunkui, estoy seguro de que un día protegerás, al igual que Kakaram nuestra tierra y serás tan afortunada de unirte a Arutam “

ANEXO 5
GUION TECNICO Y STORYBOARD

3	1	PG	ZOOM IN		Aparece una casa shuar y se ve a Ikiam y su nieta Nunkui	Música orginal para el corto	Así fue como mi abuelo comenzó a contarme cómo se inicia un maestro chamán, cómo los espíritus de la selva	
	2	PG	CÁMARA FIJA	PANEO HACIA LA DERECHA	Ikiam empieza a contarle el relato a Nunkui, señala por la ventana y se hace un zoom in que lleva hacia la cascada	Música orginal para el corto	Ésta es la historia de Kakaram y su abuelo	
4	1	PG	PANEO	FUNDIDO EN NEGRO	El paneo nos lleva a ver a Kakáram y su abuelo Maitiunk	Música orginal para el corto	Ésta es la historia de Kakaram y su abuelo	
5	1	PM	ZOOM IN	FUNDIDO EN NEGRO	Se ve únicamente a Maitiunk, él está sosteniendo la flecha mágica en una mano, y en la otra la ayahuasca. .Se alumbran los elemtos que sostiene en la mano mientras el narrador los nombra	Música orginal para el corto	Un verdadero uwishin debe contar con la flecha mágica y el natem, armas que le darán poder y con las que llegará hasta Arutam.	
	2	PG	CÁMARA FIJA	FUNDIDO A NEGRO	Aparecen el mismo guerrero con Tzantzas en su mano	Música orginal para el corto	Es quien nos hace vencer al enemigo y protege nuestro territorio.	

6	1	PM	ZOOM OUT	PANEO HACIA LA DERECHA Y ZOOM IN	Se ven árboles en la noche, aparecen destellos blancos que hacen alusión a los espíritus y con un paneo hacia la derecha se ve a Kakáram bebiendo la ayahuasca	Foley beber	El primer reto será encontrar a la gran boa, Panki, quien habita en el mundo de los espíritus. La única manera de entrar ahí es bebiendo la ayahuasca.	
7	1	PD	PANEO	PANEO HACIA LA DERECHA	Se ve en un plano cerrado a Panki	Música orginal para el corto	Ahora ve a Panki, quien le pregunta qué es lo que busca allí.	
	2	PG	PANEO	PANEO HACIA LA DERECHA	Imagen de Kakáram y Panki aparece depués del paneo	Se ve en un plano cerrado a Panki	Kakaram le responde que busca tunchi, la flecha mágica. Panki lo observa y le indica que le entregará,	
	3	PM	PANEO	PANEO HACIA LA DERECHA	se observa a Kakáram con Maitiunk, la flecha mágica sale de su boca en dirección a la de KakáramCuando él recibe la flecha, un resplandor emerge de su cuerpo.	Música orginal para el corto	armas que le darán poder y con las que podrá llegar	
8	1	PD-PG	ZOOM IN	CORTE	Maitiunk le coloca la corona de plumas, los amuletos y le entrega el bastón chamánico	Música orginal para el corto	Ahora Kakaram recibe de su abuelo la corona de plumas de tucán, los amuletos y el bastón chamánico	

9	1	PM	PANEO	PANEO	Kakáram camina entre la selva espesa y llega finalmente a la casacada, a la cual se sumerge, hay una estela blanca alrededor, la cual termina en un destello.	Foley cascada	Para así continuar su camino hacia la cascada sagrada.Ahora Arutam le espera en la cascada	
	1	PG	PANEO	FUNDIDO A NEGRO	El personaje principal sigue caminando y se encuetra finalmente con la cascada	Foley Cascada		
10	2	PG	CÁMARA FIJA	CORTE	Ikiam sentado y Nunkui parada a su lado, Ikiam mira a Nunkuil y se la ve sonreír al finalizar el abuelo el relato.	Foley Cascada	Así es como, gracias a Arutam, Kakaram se convirtió en un chamán indestructible que protegió su territorio de todos aquellos que querían invadirlo y explotarlo. Finalmente mi abuelo me dijo "Veo fuerza y valentía en ti mi pequeña Nunkui, estoy seguro de que un día protegerás, al igual que Kakaram nuestra tierra y serás tan afortunada de unirte a Arutam "	

ANEXO 6

ESCENARIOS