



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN: AUDIOVISUAL
TRABAJO DE GRADO

“MEDATIA EL HUHAI”

REALIZACIÓN DE UN CORTOMETRAJE ANIMADO

A PARTIR DEL MITO INDÍGENA YE'KWANA DEL VIAJE DE MEDATIA

TESISTA: CUSI VIVIANA

TUTOR: BRICEÑO JOSE RAFAÉL

CARACAS, SEPTIEMBRE 2005

A los guardianes de mi vida
A mis compañeros de camino
Al motor de mis días

AGRADECIMIENTOS

Siempre supe que un “gracias” nunca está de más. Sin embargo fue solo hasta hace un par de meses que aprendí el verdadero valor de esa frase. Y si el trabajo que hoy presento está terminado, es precisamente gracias al afecto y la disposición que muchas personas demostraron cuando yo más lo necesité.

Por esta razón quiero agradecer, primer lugar, a mi familia; los guardianes de mi vida, mis guías y protectores. Su paciencia, sus inagotables ganas de complacerme, y sus innumerables esfuerzos para mantener mi ánimo, son la panacea de mis debilidades.

A mis amigos (entre ellos Jose, Virginia, y Markel, siempre presentes, siempre maestros), mis compañeros de camino, aquellos con quienes comparto un sótano lleno de posibilidades, e innumerables experiencias... las soledades que se acompañan. Su sola presencia me significa, y vale más que cualquier recompensa.

A Albory, Luisana, y “Albory mamá”, que aparecieron en mi camino cuando más lo necesité. Sin ellas hoy Medatia no se movería ante mis ojos, sino solo en mi imaginación

A mis asesores Patrick e Isaac, quienes me enseñaron que para crear en papel, es necesario ir siempre un poco más allá; derribar las barreras del dibujo, y plasmar aquello que vive bajo la forma de una idea.

A Jorge, Lerryns y Joaquín, quienes pusieron su voz, su ingenio y las notas necesarias para darle vida a la palabra, a las melodías, y al ritmo.

Y al motor de mis días... por darme más de una razón para seguir... por darme más de una razón para crear.

ÍNDICE

Introducción

Marco Referencial

Capítulo I: Los indios Ye´Kwana: Quiénes son los Ye´Kwana	2
1.1 Historia y asentamientos	4
1.2 Organización Social	8
1.3 Cosmovisión	16
1.3.1 Religión	22
1.3.2 Watunna: canto sagrado	25
1.3.3 El viaje de Medatia	28
Capítulo II: Animación digital	31
Capítulo III: Mitología indígena latinoamericana como fuente para la realización de producciones animadas.	42
3.1 Adaptaciones anteriores del viaje de Medatia	45

Marco Metodológico

Capítulo I: El problema	49
1.1 Objetivo general	49
1.2 Objetivos específicos	49
1.3 Planteamiento del problema	49
1.4 Tipo de investigación y diseño de la misma	49
1.5 Delimitación: limitaciones y ventajas	50
Capítulo II: Pre-producción del cortometraje animado	53
2.1 Guión literario	53
2.1.1 Idea	53
2.1.2 Sinopsis	53
2.1.3 Tratamiento	54
2.1.4 Escaleta	56
2.1.5 Guión Literario	59
2.1.6 Desglose	64

2.1.7 Story Board	66
2.2 Diseño visual y propuesta artística	74
2.2.1 Diseño y descripción de personajes	76
2.2.2 Diseño de ambiente	91
2.2.3 Diseño de objetos	106
2.3 Música y sonido	108
2.3.1 Diseño sonoro	109
2.4 Presupuesto	111
Capítulo III: Producción del cortometraje animado	113
3.1 Definición del tipo de animación	113
3.2 Descripción del proceso	113
3.3 Grabación de voces	114
3.4 Recreación de sonidos	114
3.5 Montaje de elementos	115
3.6 Creación de melodías	116
3.7 Guión Técnico	117
Capítulo IV: Post-Producción del cortometraje animado	130
4.1 Edición	130
4.2 Análisis de costos	131
Conclusiones	133
Recomendaciones	135
Bibliografía	136
Anexos	141
Anexo 1: Exterior del ettë o casa comunal	141
Anexo 2: Ejemplo de celebración Ye`Kwana	141
Anexo 3: Celebración Ye`Kwana	142
Anexo 4: Mujeres Ye`Kwana	143
Anexo 5: Ye`Kwanas navegando en las curiaras	143
Anexo 6: Wanadi Motai, Los Hombros de Wanadi	144
Anexo 7: Woroto Sakedi, Coyunturas del Diablo	144

Anexo 8: Mado Fedi, Cara del Jaguar	145
Anexo 9: Dede, el Murciélago	145
Anexo 10: Cesta con tejido de pájaros	146

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, gracias al desarrollo tecnológico de las computadoras personales, existe la posibilidad de realizar animaciones “caseras”. En muchos sentidos, estas resultan más fáciles de producir, que los largometrajes tradicionales. Las posibilidades son variadas y pueden obtenerse resultados interesantes, utilizando las herramientas adecuadas. Es decir, cualquier persona que tenga conocimientos sobre la materia y la capacidad de llevar a cabo este tipo de tareas, puede tomar una historia y convertirla en un cortometraje animado.

Las historias indígenas están llenas de detalles y anécdotas peculiares sobriamente contadas, que van desde lo más simple hasta las visiones más complejas de un mundo que solo ellos son capaces de ver y concebir. Cada mito encierra enseñanzas de manera sutil, que les permiten explicar el por qué de todo aquello que los rodea, y definitivamente hacen que la realidad se vea y aprecie desde otro punto de vista, muchas veces más “esencial”.

La importancia que tiene la divulgación de estas historias radica en el hecho de que representa un encuentro con las raíces de un pensamiento que ha quedado olvidado en el tiempo, y que muchas veces se ignora por completo. Estos mitos son la herencia de una memoria que sigue viva en las comunidades indígenas, y son una excelente manera de comprender su cultura y su modo de vida.

Consciente de ello se piensa en la necesidad de transmitir esta memoria a una audiencia infantil, que es capaz de absorber los conocimientos más complejos si se le son llevados de manera creativa y bien estructurada. Por lo tanto la unión de elementos como lo son los mitos indígenas y una estética que se acerque a lo que para ellos es atractivo, puede dar como resultado un producto de calidad, que además de entretenerlos, les enseñe de manera simple una muestra de la cosmovisión de una

tribu que tiene cientos de años de vida dentro del territorio nacional (como es el caso de la tribu Ye´Kwana).

Por esta razón se presenta el siguiente trabajo de grado, que pretende demostrar que es posible adaptar un mito indígena tan complejo y completo como el viaje de *Medatia*, a un cortometraje animado infantil; utilizando la palabra y las manifestaciones artesanales y artísticas de la tribu Ye´Kwana como base para desarrollar una estética plástica y una propuesta musical capaz de entretener a dicha audiencia.

MARCO REFERENCIAL

CAPÍTULO I
LOS INDIOS YE´KWANA:
QUIÉNES SON LOS YE´KWANA

Los Ye´Kwana son un grupo indígena de habla caribe que ha habitado en la zona del Amazonas desde hace más de tres siglos. Se presume que es una de las tantas tribus que emigraron hacia el norte, a lo largo de los cursos fluviales amazónicos de Brasil, internándose en el sur de Venezuela (Guss, 1994). Actualmente ocupan los alrededores de los ríos Ventuari, Erebató, Caura y Paragua en Venezuela, y el Laberejudi en Brasil.

“... La tradición oral Ye´Kwana señala a Kamasoiña, región cabecera del alto Cuntinamo, como el corazón de su territorio. Se reconocen como moradores auténticos de la región cabecera e interfluvial desde donde fueron desplazándose a medida que una serie de fuerzas extralocales... ejercieron presión sobre ellos” (S.a., 1986:27)

Desde antes de su primera aparición en los libros del padre Manuel Román, esta tribu tuvo un proceso evolutivo que difícilmente puede recordarse hoy en día, puesto que las únicas evidencias que existen de ese pasado son la palabra y la memoria desgastada de los más ancianos. Se sospecha que a través del tiempo las historias que ellos cuentan se han ido modificando, ya sea para adaptarlas a la realidad que los rodea, o como el producto de la influencia del contacto con otros grupos étnicos.

“Producto de siglos de creatividad propia, de descubrimiento e innovaciones, transmitidos de generación en generación, los ye´kuana han logrado

desarrollar una cultura perfectamente adaptada a su medio” (Bermúdez 1988:61)

De lo que no cabe duda es de la antigüedad de esta tribu y de su gran capacidad de lucha y supervivencia. Durante toda su historia, los Ye´Kwana han tenido que enfrentarse a varios enemigos, que van desde grupos indígenas (como los *Yanomami* y los *Kaniña*) hasta el hombre blanco (quien colonizó y mató a gran parte de su gente). Sin embargo, todavía es posible encontrar a este grupo étnico trabajando y viviendo bajo sus propias reglas sociales y fuertes creencias religiosas.

Es gracias a ellas que los Ye´Kuana siguen existiendo. A través de su religión son capaces de explicar el mundo que los rodea, establecer las reglas sociales que los rigen, elaborar los objetos que sustentan su economía, y mantener el orden de su propio universo. Además, dada su tradición de navegantes son capaces de habitar y poblar zonas del mapa a las que solamente ellos pueden acceder, convirtiendo la naturaleza en un refugio naturalmente elaborado para su protección y aislamiento.

La mayoría de los sitios donde habitan los Ye´Kwana son selvas, sabanas y, por supuesto, los ríos (S.a., 1980). Dentro de la selva los habitantes de esta tribu encuentran la mayoría de los materiales que necesitan para la creación de sus casas, sus cestas, y sus canoas, como hojas de cedro, hojas de palma, y cañas de bambú. Asimismo siembran sus conucos, y cazan animales para alimentarse. El monte más importante dentro de su selva es el *Marahuaca*, que tiene 3.840 metros de altura y representa su “monte sagrado”, porque (según sus creencias) es el primer árbol de la Tierra que se transformó en montaña.

Las sabanas son espacios mucho menos ricos para el Ye´Kwana. Sus árboles son pequeños y sus plantas tienen un uso mucho menor de aquellas que vienen de la selva. Los lagos que allí se encuentran solo sirven para calmar su sed y la de sus animales. En cambio, los ríos forman parte fundamental para la supervivencia de esta

tribu, ya que se alimentan de sus peces, toman el agua necesaria para sus actividades, y representan las vías más efectivas de comunicación con otras tribus. De hecho, sus asentamientos siempre están cerca de algún río, sobre todo en sus cabeceras porque son sitios particularmente difíciles de acceder. De esta manera mantienen su “aislamiento”. Sin embargo, esta situación ha cambiado en los últimos tiempos, dada la dependencia (económica y social) que han desarrollado hacia otros grupos.

Con todo, y a pesar de que muchos de sus miembros han decidido integrarse a la vida de las ciudades, los Ye´Kwana son una de las pocas tribus indígenas que ha sobrevivido a los cambios que del mundo exterior. Según un estudio realizado por la antropóloga Elaine Moreira-Lauriola, titulado “Ye´kuana”, publicado en la página web del Instituto Socioambiental, para el año 2000 los Ye´Kwana que habitaban el territorio Nacional eran 4.800. (Rodriguez and Sarmiento, 2000 en <http://www.socioambiental.org/pib/epienglish/yekuana/pop.shtm>, 2003).

1.1 HISTORIA Y ASENTAMIENTO

“La primera mención que se hace de los Yekwana aparece en el informe del sacerdote jesuita Manuel Román, quien en 1744 viajó al Alto Orinoco para investigar los rumores sobre la presencia de comerciantes portugueses de esclavos en el área” (Guss, 1994:21).

Estos comerciantes afirmaban que no se encontraban en territorio español sino en las márgenes de un afluente del río Amazonas. Román viajó con ellos por la ruta que habían recorrido, descubriendo así el *Casiquire* (canal que une al Amazonas con el Orinoco). Para realizar este viaje el jesuita reclutó a un grupo de indios de habla

caribe que vivían cerca de la boca del Cunucunuma; un grupo de excelentes navegantes a quienes se les llamaba “Makiritare”.

Ahora bien, el nombre de Makiritare es una palabra Arawaka, derivada de las raíces *makidi* y *ari*, que significan “el pueblo de los ríos” o “pueblo del agua”. El término que la tribu utiliza para autodenominarse es Ye’Kwana, proveniente de la raíz *ye* (madera), *ku* (metástasis de kudu: río), y *ana* (gentilicio, pueblo, nación), significando en conjunto “hombres de las canoas”.

Según los relatos de Román, citados por Barandiarán en su artículo publicado en la revista Montalbán en el año 1979 titulado “Introducción a la Cosmovisión de los indios Ye-Kuana-Makiritare”, esta tribu estaba sufriendo serios problemas con las invasiones de los portugueses y de otras tribus indígenas. Así que, a cambio de que le acompañaran en su navegación, el jesuita les aseguró que les ayudaría a resolver estos inconvenientes. Es así como Román se convierte en el primer *Iaranave* (hombre blanco bueno) que conoció este grupo étnico.

“Lo importante a señalar es que al pasar por el Cunucunuma, el P. Manuel Román contactó a los primeros Makiritares, quienes le acompañaron en su periplo Casiquiare –Río Negro- Casiquiare.”
(Barandián, 1979:738)

A partir de ese momento, se puede dividir en dos las etapas del “encuentro” entre los Ye’Kwana y el hombre blanco, llamado por ellos *Iaranave* (al que les ayudó) y *Fañuru* (al que les hizo daño como tribu y como *so’to* u hombre):

- a) Desde la llegada de Manuel Román hasta la expulsión de los jesuitas (1744-1767).
- b) Desde la llegada del Gobernador Centurión hasta el final del mismo gobierno (1766-1776).

Durante el primer período las relaciones de los indígenas con los españoles eran bastante amigables. Los *Iaranave* traían mercancías para intercambiar con los *so'to*, mientras ellos le abrían paso entre sus tierras, y entre ambos se defendían de las invasiones esclavizantes portuguesas y de otras tribus:

“El período primero correspondió a lo que llamaríamos “un matrimonio de amor”... El indio Makiritare confió y amó al colonizador español. Los jefes Makiritares confiaron en Manuel Román y en sus promesas. Las promesas de Manuel Román se cumplieron al pie de la letra:

-por el lado Norte, Centurión subordinado de Iturriaga, y por órdenes de este, atacó, desbarató y desterró a los indios caribes guerreros del Caura y Paragua.

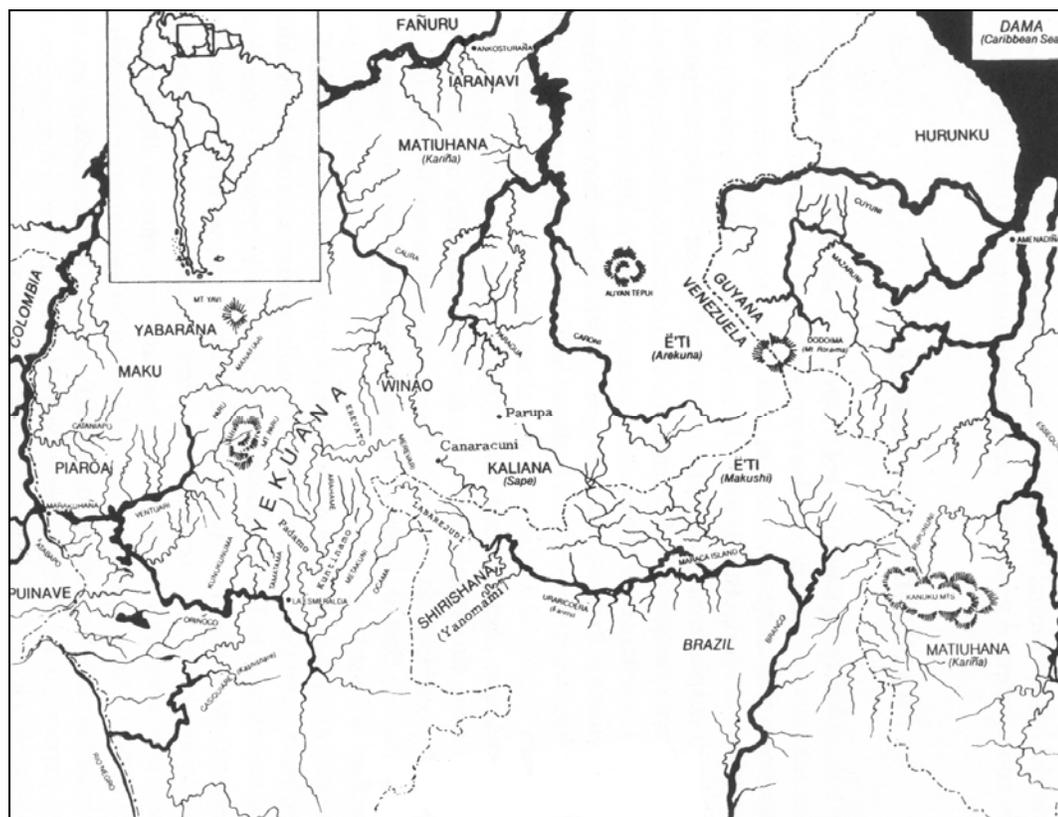
-por el lado Sur, Solano y sus fieles languitenientes, detuvieron las invasiones esclavizantes de los portugueses y sus aliados los guaypunabes...”

(Barandián 1979:751)

El segundo período se caracterizó por el maltrato de los españoles para los indígenas, y un empeño cada vez mayor por dominarlos y esclavizarlos, ignorando su cultura y forma de vida. En esta etapa los Ye'Kwana dejaron de ver al hombre blanco como *Iaranave* y comenzaron a llamarlo *Fañuru*, denotando la mezquindad de esos hombres. Los indígenas atribuyen este cambio a un hecho religioso relacionado con el ser maligno *Odosha* (quien dañó a varios *Iaranave* y los convirtió en gente mala u *Odoshancomo*).

Por esta razón los Ye´Kwana se vieron obligados a abandonar sus poblados y refugiarse en otras zonas del mapa, siempre buscando la cercanía con el río. En un principio se instalaron a lo largo de aquel que consideran como el padre de todos los ríos, y que contiene agua del mismísimo lago celestial *Akwhena* (puerta del cielo): el *Kashishiwari*, mejor conocido como el Amazonas.

Sus áreas de habitación suelen ser las orillas de ríos navegables para sus canoas en un extenso terreno talado de la selva, desde el que se pueda vigilar el comportamiento de las aguas, la naturaleza y de la tribu en general, evitando cualquier sorpresa inesperada. Actualmente ocupan los alrededores de los ríos Ventuari, Erebató, Caura y Paragua.



Ubicación de la tribu Ye´Kwana y sus vecinos en Venezuela (Guss, 1994)

“Los Ye´Kwana poseen un profundo y detallado conocimiento del medio que los rodea y cada una de las especies vegetales y animales que en él existen. Conocimiento que encontramos bellamente recreado en su tradición oral” (Bermúdez, 1988:60)

A pesar de su instinto de supervivencia los Ye´Kwana han ido menguando, y se han visto obligados a mezclarse con otras tribus para obtener descendencia y sobrevivir a la completa extinción. Por otra parte, siempre surge algún problema tribal que incita a alguna gran familia a separarse del resto de su gente, alejándose y formando otra tribu más pequeña y con mayor dificultad para subsistir.

1.2 ORGANIZACIÓN SOCIAL

La vida social del Ye´Kwana carece de sorpresas y espontaneidad. Está regida por estrictas normas de etiqueta que se sustentan en su propia religión. Para este indio, cualquier acto que se salga del protocolo o de los esquemas de actividades predeterminados representa una agresión a sus costumbres y un peligro para el equilibrio del grupo tribal. Desde las comidas hasta las maneras de vestir y dormir están sometidas a una rigurosidad en la que todos participan, y que surge del miedo natural del Ye´Kwana a la “sorpresa” y a lo desconocido (Barandián, 1979).

Esta rigurosidad empieza en el emplazamiento que escogen como centro para el desarrollo de su vida en comunidad, y termina en los rituales que deben seguir los indios antes, durante y después de cualquier actividad. De esta manera la vigilancia de la cotidianidad surge casi naturalmente.

En primer lugar, las comunidades Ye´Kuana no suelen exceder de 100 habitantes por grupo, regla que viene de su preocupación por conservar el ambiente natural en el que se desarrollan, sin llegar a explotarlo del todo para no destruirlo

“Los Ye´Kwana nunca han vivido en grandes concentraciones sino que lo han hecho estratégicamente dispersos para poder aprovechar más eficientemente sus recursos... Cada comunidad controla un territorio, parte del cual aprovecha para extraer los recursos, mientras que el resto mantiene zonas reservadas, lo que permite la regeneración de los suelos y de la biota.” (S.a., 1986:28)

Existe un gran respeto hacia los más ancianos, que son considerados como los seres más sabios de la tribu dada su experiencia y sus largos años de vida. De todos ellos existe uno que es el “jefe” de la comunidad, quien interviene en la toma de decisiones importantes sin llegar a imponerse completamente; esto le quitaría autoridad frente a los demás

“El jefe de la comunidad... es generalmente el fundador del pueblo y uno de los más viejos del Círculo de Ancianos; su liderazgo es reconocido por todos, pero no puede ejercer su poder ni hacer cumplir su voluntad si encuentra oposición en la comunidad.. su sabiduría está en promover la armonía entre todos y en usar la persuasión para ejecutar las decisiones tomadas...” (Bermúdez ,1988:62)

El primer paso para el asentamiento de una tribu Ye´Kwana es la creación del *ëttë* (o *atta*) o casa tribal (ver anexo 1), a partir de ella se construyen las casas individuales de una sola planta manteniendo la forma circular del pueblo (S.a., 1986).

Según su creencia religiosa fue el mismo Wanadi quien enseñó a los primeros hombres cómo debería ser su casa, cómo construirla y cómo vivir en ella. Su estructura está predeterminada por la división de los Mundos que conforman el macrocosmos del Ye´Kwana. Es decir, el *ëttë* termina siendo una representación a escala de lo que la tribu entiende y cree del universo: “... el *ëttë* es para el indio Ye´Kwana la reproducción microcósmica del gran macrocosmos” (Barandián 1979:907).

Por lo tanto la estructura y diferentes divisiones de este tipo de vivienda tiene un origen religioso. *Wanadi* la hizo a imagen y semejanza de su propia casa en el cielo (*Kahuña*), dándole a cada componente de la vivienda el nombre y la función de la parte del paisaje invisible del Cielo que representan.

Esta es una vivienda circular cuyo techo es considerado el Cielo Ye´Kwana. Está dividido en siete círculos concéntricos, donde el centro representa la entrada al reino de Wanadi: el sagrado Lago *Akwhena*, o Lago de la Inmortalidad. Los seis restantes vienen a ser las seis casas de *Kahuña* donde viven los seres espirituales y los sabios.

Los dos travesaños principales que sostienen el techo son llamados *ademnie dotadi* (el espíritu del árbol *dotadi*: Vía Láctea), y se colocan en eje Norte-Sur para representar los cuatro rincones del mundo. Debajo de cada uno de ellos se encuentra una puerta, y otras dos en el eje Este-Oeste. Otras diez vigas ayudan a sostener el gran techo; se les dan el nombre de *hiononoi* o árboles del cielo. Estas vigas y los dos travesaños están situados, al igual que *Kahuña*, sobre los “pedestales de las estrellas”, los doce postes *sidityadi*.

Además de los *sidityadi* existe un gran Poste Central que es el que une el mundo de lo visible con el mundo de lo invisible, siendo una representación del *axis mundi*. Este se encuentra en el centro del *ëttë*, atraviesa tanto el techo como el suelo de la misma y es llamado *ñunudu*. Según el Ye´Kwana “en él se encuentra el espíritu celestial enviado por Wanadi desde Kahuña para dar vida a cada individuo” (Guss, 1994:43).

Por su parte, el piso del *ëttë* se divide en dos círculos concéntricos cuyo círculo central, llamado *annaka*, es del mismo tamaño del círculo central del techo, siendo un reflejo del Lago *Akwhena*. Allí duermen los jóvenes solteros en edad de casarse.

Los más ancianos y los hombres casados pueden dormir tanto en el *annaka* como en los diferentes compartimientos de sus respectivas familiares. Ninguna mujer puede pisar el círculo, a no ser que vaya a servir comida y bebida a su familiar o esposo, o un ritual así lo requiera. El resto de la tribu vive en el círculo que rodea el *annaka*, llamado *asa*. Allí se organizan las familias extensivas en los diferentes aposentos, demarcados por colgaduras de corteza.

Esta división de círculos concéntricos representa también la visión del Mundo visible del indio Ye´Kwana, para quien existe un círculo interior, hecho de agua y mar (*Dama*), y otro exterior habitado (*Nono*).

“En consecuencia, podría decirse que el *atta* se corresponde al espacio sagrado interior de *Dama* o *Akuena*, y el mundo desconocido de la remota selva al de un *Nono* contaminado” (Guss, 1994:43).

Afuera del *ëttë* se encuentra el preciado conuco donde se siembra la yuca, que es la base de su alimentación. Este imita la forma y la distribución en círculos de la

casa tribal, sin embargo, así como el *annaka* es el lugar sagrado para los hombres, el centro del conuco es el sitio donde la mujer gobierna y decide y está dedicado a los rituales y a la herbología exclusivamente femenina. En el círculo exterior se practica la siembra propiamente dicha, y se le permite al hombre realizar la tala y la limpieza del lugar.

De esta manera, mientras la mujer se dedica al trabajo en el conuco, al procesamiento de la yuca y a la preparación del casabe, los hombres que no se encuentran cazando o pescando trabajan en el *annaka* haciendo las herramientas necesarias para el trabajo, o tejiendo las cestas para sus familias y para el intercambio comercial.

“Entre los ye’kuana las mujeres se encargan de las tareas relacionadas con el conuco y el procesamiento de la yuca, así como el cuidado de los niños y las labores del hogar. Ellas dominan la relación con la tierra y son las dueñas del öttö... Los hombres se encargan de la cacería y de coordinar las actividades de pesca y recolección, así como de la fabricación de curiaras, cerbatanas, lanzas, redes de pesca y muchas otras cosas...” (Bermúdez, 1988:69)

Así, las tareas económicas y de subsistencia se dividen de manera casi natural. Para ellos la agricultura de corte y quema, la caza, la pesca, y la recolección de frutas juegan un papel importante dentro de su economía, además de trueque intertribal (Wilbert, 1966).

Pero el *annaka* y el centro del conuco no son simples lugares de reclusión y exclusión de géneros. Ambos espacios son utilizados para el desarrollo de los rituales más importantes de la tribu como lo son, por ejemplo, el “*nacimiento de la nueva*

persona” (nombre que se le da al hombre y a la mujer cuando dejan de ser niños y entran en edad núbil) de ambos sexos, y los viajes de los *aichuriahas* (shamanes Ye´Kwana descendientes de los *huhai*).

Estos rituales suelen ser muy fuertes y rigurosos, y para personas ajenas a la tribu pueden resultar severos e inaguantables. Por ejemplo, para que un niño se haga hombre debe pasar por un largo período de reclusión donde intenta ponerse en contacto con los difuntos sabios, y se somete a una estricta dieta de alimentos simples (como los de un bebe). Después debe realizar su primer “viaje” al mundo sagrado. Para lograrlo debe beber cantidades exageradas de la bebida fermentada de la yuca, cuyo efecto es embriagador. Así, el joven empieza a vomitar, expulsando los “malos espíritus” que habitan dentro de él y purificando su infantil cuerpo. Pero por muy embriagado que se sienta debe seguir bebiendo hasta desmayar. Una vez que cae por la borrachera se dice que ha muerto, y al despertar es “una nueva persona” *ahachito hato*, un hombre núbil.

De igual manera, las mujeres se someten a un ritual parecido cuando sufren su primera menstruación. Desde ese día son recluidas en un lugar apartado del resto de la tribu, usando solo un taparrabos sencillo. Su cabello es cortado por completo, al igual que las cejas y hasta las pestañas. Después de tres meses de encierro y dieta rigurosa la joven se viste con un guayuco hermosamente bordado y se adorna con collares y zarcillos. Se dirige al Poste Central del *ëttë* y allí es obligada a beber varios litros de yuca fermentada. Al igual que el joven, la muchacha se embriaga, se marear, y vomita hasta desmayar. Cuando queda inconsciente se dice que ha muerto. Al despertar es considerada como “una nueva persona” *ahachito hato*, una mujer núbil.

Así empiezan a dedicarse a las tareas de los adultos, haciendo gala de la vestimenta reglamentaria Ye´Kwana que imita al *ëttë* y a su concepción del mundo. Empezando por el peinado perfectamente redondo llamado *sekude* (“bien cortado” o “afilado”) que se asemeja al techo de la casa tribal y al cielo que se les está

prometido. El resto del cuerpo divide sus espacios de manera evidente a través de tiras tejidas: las *ahatmi* son para los brazos, las *saiyu* se atan a las muñecas, mientras las *wa'hiyu* (collares de cuentas) son usadas para los tobillos y las pantorrillas (justo debajo de las rodillas); por último, se coloca el guayuco debajo del estómago, y se cuelgan diferentes collares de cuentas, semillas y dientes de animales alrededor del cuello. De esta manera se puede distinguir un “centro interior” que viene siendo el tronco del *so'to* (que representa el *annaka*), y dos círculos concéntricos delimitados por las tiras de los brazos, las muñecas, las pantorrillas, y los tobillos (que equivalen a los mundos de división y diferencias) (Guss, 1994).

Estas *ahachito hato* están obligadas a adaptarse a sus nuevas obligaciones como “jóvenes” y futuros adultos de la tribu, y participan en los sagrados rituales que antes le estaban vedados, ya sea la construcción de una nueva vivienda, las fiestas del conuco, o la visita de otros parientes, etc. Cada una de estas “ocasiones” se caracterizan por ser celebradas con grandes fiestas, donde se sirve grandes cantidades de *yarake*, y donde los hombres bailan al ritmo de la música que ellos mismos hacen con instrumentos de viento y percusión. Los más comunes son: la maraca, el tambor, la flauta de 5 aberturas y boquillas (hecha con caña); la flauta de 3 aberturas (hecha de hueso), el clarinete de bambú, y la concha de morrocoy (Lares, S.f.).

Otro rito importante es aquel donde el hombre escoge a la mujer que desea como futura esposa. Los matrimonios Ye'Kwana suelen darse entre las personas de la misma tribu. Sin embargo a veces es necesario aceptar uniones con indígenas pertenecientes a otro grupo étnico. En este caso es preferible que sea la mujer la que escoja un hombre ajeno a la tribu, pues significa la adopción de un hombre a la gran familia tribal.

Esto ocurre porque cuando un hombre se une a una mujer en matrimonio, él deja de pertenecer a su familia y se incorpora automáticamente a la familia de ella. La mujer tiene el privilegio de permanecer protegida bajo el techo de su madre (debajo

de la parte del *ëttë* donde habita su círculo familiar primario), mientras que él pasa a ayudar al padre de su esposa en el mantenimiento del hogar y la economía del mismo.

Una vez escogida la pareja el joven debe presentar ante la familia de ella una serie de cestas hechas por él mismo, demostrando sus habilidades artesanales y al mismo tiempo su sabiduría. Dependiendo del estado de estas cestas su petición será rechazada o aceptada.

Las *wahas* (nombre Ye´Kwana de las cestas) son utilizadas para comerciar con otras tribus y para el uso interno de las familias. Ellas recogen en sus tejidos la simbología y las personalidades más importantes de la religión Ye´Kwana (los hombros de *Wanadi*, la serpiente *Hui´io*, *Odosha*, la rana, etc.), que comienza y termina en el canto sagrado llamado *Watunna*.

“Las waja se tejen preferiblemente con fibras de caña, por ser éste uno de los materiales más resistentes y durables, característica muy necesaria en esta cesta de uso cotidiano. La forma básica del tejido es cruzado y cerrado (en sarga). Los diseños geométricos que decoran la cesta se consiguen alternando un poco el patrón del tejido” (Bermúdez, 1988:91)

Únicamente los hombres pueden tejerlas porque son ellos quienes tienen acceso a esa historia, y a través de varios años de estar en contacto con otros tejedores y los más ancianos de la tribu (entre ellos los *aichuriaha*, shamanes guardianes de la historia Ye´Kwana) aprenden a plasmarla a través de complicados tejidos y tramas.

“Es tarea de los hombres elaborar las waja usadas como recipientes por las mujeres, durante la elaboración del casabe... Los Ye´Kuana juzgan la

belleza de las cestas por la calidad del material empleado, por la redondez de la cesta y por lo apretado y alineado del patrón de tejido.” (Bermúdez, 1988:91)

Podría decirse que el simple hecho de tejer una *waha* representa un acto de sabiduría y madurez masculina, porque significa que ha aprendido un episodio del *Watunna* que antes desconocía. Además indica que este indígena ha conseguido controlar los elementos necesarios para realizar su tarea y ha logrado el equilibrio entre el cuerpo y el espíritu (*akato*), tan necesario para que el objeto no dañe a quien lo use (dada la concepción dual que tiene el Ye´Kwana del mundo: debe pedir permiso al espíritu que habita en cada objeto para “transformarlo” en algo propio e inofensivo para su ser).

Por esta razón se dice que el arte, al igual que el resto de la vida del Ye´Kwana, gira en torno a su religión y a su cosmovisión.

1.3 COSMOVISIÓN

Como se ha dicho anteriormente los Ye´Kwana deben su organización social y gran parte de su historia a su propia religión. A través de ella son capaces de explicar el origen del mundo, la división del mismo, la razón de que la naturaleza se comporte de determinada manera, y el por qué de los acontecimientos de la tribu en general.

Todo el conocimiento de este grupo indígena se concentra en el llamado *Watunna*. Este es un canto sagrado que solo los sabios de la aldea (*Aichuriaha*) conocen en profundidad y con detalle. Tiene su inicio con *Wanadi*, el gran ser bueno que mandó a su *damodede* (doble que parte de él mismo, sin llegar a ser una

encarnación) para que poblara el Mundo. A través de sus capítulos, llamados *ademis*, explica la existencia de la noche, la luna, las estrellas, los ríos, los peces, el arcoiris, el fuego, y el mal (encarnado en *Odosha* y en su gente: *Odoshancomos*), y finaliza con el abandono del hijo del Sol y el inicio de la vida del *so'to* como único habitante de la tierra capaz de pensar y de vivir en sociedad. Pero antes de su retiro, enseñó al *so'to* la manera correcta de vivir en sociedad, y dejó unos pájaros como descendientes: los pájaros carpinteros reales: “Cuando llegaron arriba, como dos espíritus, Wanadi se puso como pájaro carpintero... Wanadi tonoro se llama el pájaro de Wanadi, el carpintero” (De Civrieux, 1992:67)

En su soledad el Ye'Kwana aprendió que el mundo (y cada objeto dentro de él) es un cuerpo dual, que contiene materia y espíritu (*akato*). Por esta razón es importante “canalizar”, a través de rigurosos rituales, dicha naturaleza. De esta manera adapta los objetos a su propia conveniencia y necesidad, evitando “contaminarse” o irrespetar la esencia de aquello que acaba de transformar.

“Para el ye'kuana todos los seres participan de una energía o fuerza vital que se manifiesta de forma intangible, la cual puede volverse contra los hombres ocasionándoles enfermedades, mala suerte y hasta la muerte, si éstos irrespetan las formas vivientes... Estas creencias condicionan un actitud de respeto conservacionista en las relaciones de los ye'kuana con su medio ambiente” (Bermúdez, 1988:65).

Este *akato* se divide en seis espíritus diferentes que rigen distintos aspectos del Ye'Kwana. Así se encuentran los primeros dos *akato* que están ubicados en el interior de todo *so'to*: uno en el corazón, el *ayewana akato*; y otro en los ojos, el *ayenudu akano akato*. Ambos son eternos y a la hora de la muerte vuelven junto a *Wanadi*, quien los envió en un principio para animar al ser e impedir que sea inerte.

Los otros cuatro espíritus están fuera del cuerpo y lo acompañan durante toda la vida. El más peligroso es el *Nuna awono akato* o “akato de la Luna”, que está siempre al lado del *so'to* absorbiendo sus malos pensamientos. Su contraparte es el *Shi awono akato* o “akato del Sol”, que es una “fuerza benevolente” responsable de todo lo bueno que haga y piense el Ye'Kwana. El *Tuna awono akato* es el “akato del Agua”, que es casi tan maligno como el de Nuna y aparece como el reflejo del hombre en los ríos y lagos. Por último existe el *Akatomba* o “akato de la tierra”, que es la sombra del *so'to* durante la vida, y queda vagando por la tierra eternamente cuando llega la muerte.

Pero además de esta división primaria entre cuerpo y *akatos*, el Universo externo del Ye'Kwana también se divide en varios submundos, que van desde el más profundo infierno (*Koyohuuña*) hasta el cielo más elevado, llamado *Motadewa* que es la casa de *Wanadi*.

Empezando desde el más subterráneo, el primer mundo que concibe el Ye'Kwana es el propio Infierno o lugar maldito llamado *Koyohuuña*. Según Arvelo-Jiménez, citada en Barabdiarán (1979), este es el anverso negativo del reverso positivo que son la Tierra, el Mar y los Cielos. No tiene Sol, ni estrellas, ni luz alguna que lo ilumine, y está habitado por demonios que parecen vampiros y murciélagos que se devoran los unos a los otros.

Antes de llegar a *Koyohuuña*, es necesario pasar por el mundo de las “*concavidades subterráneas*”, que se encuentra en lo más profundo de las cavernas. Allí viven seres vivos que un día fueron expulsados de la casa tribal, tribus diezmadas, y criaturas que no pueden ver la luz solar y están obligadas a refugiarse en la oscuridad.

Y así como los seres terrenales se refugian en las cavernas y las montañas, los progenitores de todas las especies marinas viven en un “*mundo subacuático*”. No son

necesariamente malos, de hecho son personas vivas dotadas de fuerza y entendimiento que están allí para controlar todo lo que a pesca se refiere. Se dice que habitan al pie de los grandes saltos o “chorros poderosos”, por donde el indígena no puede pasar.

Según Barandiarán (1979), sobre estos tres sub-mundos “demoníacos” se encuentra el plano más complejo y caótico de todos: La Tierra, que se conecta con el “infierno” a través de cavernas y cavidades oscuras. En ella el bien y el mal caminan de la mano y el indígena tiene que estar lo bastante alerta como para distinguir ambas fuerzas, aprovechando las cosas buenas y combatiendo aquello que le daña y afecta. Es así como grandes fuerzas comparten territorio:

- Los *Suámo* (o guardianes de la naturaleza).
- La Trinidad demoníaca: *Huí'io* (serpiente acuática), *Mawari* (Señor de las aguas), y *Odosha* (el Némesis de Wanadi).

Los *Suámo* son los Dueños y Guardianes de las Fuerzas Elementales de la Naturaleza, quienes robaron ese título a sus legítimos dueños (antiguos seres celestiales), por lo tanto son seres demoníacos.

Como cuenta el *Watunna*, *Huí'io* era la hermana de *Nuna* (la Luna, el antropófago), quien robó el huevo que contenía a las personas buenas que habitarían el Mundo (*Huehamma*) y lo arrojó al río, dando origen a las criaturas que allí habitan. Ella, por su parte, se transformó en una gran serpiente emplumada para evitar su propia muerte, y vigila al hombre desde los ríos. Cada vez que llueve ella “pone a secar su corona de plumas” (el arco iris), y verla es una señal de mal augurio.

Mawari, por su parte, es un fantasma que visita al Ye'Kwana en el momento de su muerte. De hecho es él quien “causa” la muerte del indígena, puesto que ésta es un maleficio inventado por *Odosha*, y es imposible que llegue de manera “natural”.

El Señor de la Muerte (como también se le llama) ataca por la espalda, estrangulando a su víctima sin dejar rastro en la piel. Pero no mata por placer sino porque es enviado por un indígena malintencionado, que desea la muerte del otro. Por esta razón toda “muerte” es siempre un “asesinato”, a pesar de ser ejecutado por un ente espiritual.

Por último, existe un ser que representa la maldad del mundo, quien es la raíz de todo aquello que hace daño: el hambre, la enfermedad, y la tristeza. Él inventó el cielo que vemos hoy en día, así como la noche y la muerte, para separar al *so'ito* de su padre celestial y del cielo que él habita. *Odosha*, quien nació de la placenta del primer *damodede* de *Wanadi*, declaró al nacer que sería quien mataría al hijo del Sol y haría todo lo que pudiese para expulsarlo de la Tierra.

Dotado de los mismos poderes que *Wanadi*, *Odosha* se le enfrentó en diferentes oportunidades y engañó al Ye´Kwana para que desobedeciera a su padre legítimo. Cuando el hijo del Sol no pudo seguir protegiendo a su pueblo desde la tierra se retiró a los cielos, no sin antes enseñarles cómo vivir y cómo hacer para lograr su perdón y su regreso definitivo.

La Tierra está unida a los cielos por el gigantesco Poste u Horcón Central Cósmico (representado en el *ëttë* por el Poste Central), que a su vez atraviesa los ocho estadios del mismo, donde habitan los sabios y los hombres buenos de *Wanadi*.

El Primer Cielo es llamado *Yahakudawana*. En él habitan los shamanes dueños del canto: los *Atytyuriana*. No poseen maracas sagradas, pero cantan eternamente y sin descanso para iniciar a los *aichuriah* en el canto y el sople.

El Segundo Cielo es el *Yadekunyawana*. Allí habitan los *Seetawa-Kariana* (o *Setawa Kaliana*) que son los shamanes por excelencia, quienes han alcanzado tal grado de espiritualidad que permanecen en meditación continua completamente

inmóviles, sentados con los codos apoyados en sus rodillas. Son ellos quienes inician al *Aichuriaha* en la concentración y en la visión de la luz interior del shamán.

El Tercer Cielo es el *Mahekunyawana* donde viven los *Dedewashieiyaamo*, los shamanes dueños de las maracas. No comen ni duermen, solo tocan las maracas eternamente y enseñan a los *aichuriahas* a detectar los enemigos de la energía vital.

El Cuarto Cielo llamado *Yadiinyakuuwa* es uno de los más importantes. Es considerado como el “Cielo Medio”, y encierra todos los atributos de la inmortalidad. Al igual que la Tierra tiene montañas, árboles y caminos, sin embargo carece de nubes, lo que hace que nunca llueva ni exista la tormenta. Allí se encuentra el Lago Celeste *Akwhena*, que contiene el agua de la inmortalidad *Aseene*. Este lugar sagrado está resguardado por tres seres que ayudaron a *Wanadi* en otros tiempos: *Mahewa*, la Gran Mariposa Celeste, *Dinushi* el Gran Pez eléctrico, y *Muuna*, el Gran Manatí. Ellos impiden que los intrusos se bañen en el Lago y vigilan que las almas escogidas suban hasta el Octavo Cielo.

El Quinto Cielo tiene por nombre *Eneenamaadi* y es habitado por los *Weweyeena*, un grupo de shamanes cuyas maracas contienen los Cristales Sagrados *widiiki* (cuarzos). Son ellos quienes dan dichos *widiiki* (o *wiriki*) a los candidatos para *aichuriaha*.

El Sexto Cielo es el *Ma Tawahu*, donde habitan los tres Pájaros Sagrados: *Mudo* el pájaro presa, *Tawaadi* (o *Tawadi*) el aguaitacamino, y *Hohooti* (o *Hohottu*) el gavián. Los *aichuriaha* acuden a ellos cuando están realizando un ritual de curación para solicitar su ayuda. Cuando estos tocan la tierra, el shamán lo hace saber imitando sus cantos: *Oo-ho-ho-hoo*, *Kuaaya-da-ma*, y *Huoo-huoo-huoo* respectivamente.

El Séptimo Cielo es el “Cielo Estelar”, el último paso que deben dar las almas antes de entrar al Cielo Supremo. Es llamado *Shiditya-Kumanadi*, y es estrictamente Ye´Kwana. En él habitan los *aichuriaha* difuntos más sabios, comiendo eternamente, velando por el bienestar de su pueblo, y guiando las almas de los *so´to* hasta el Cielo más Sagrado.

El Cielo Supremo es el “Octavo Cielo” *Motadewa*, morada de *Wanadi* y de toda su familia. Allí llegan las almas de los bienaventurados, y viven eternamente junto al Ser Supremo. Este es el verdadero cielo, que se asemeja a la Tierra porque posee aguas, montañas, árboles. Sin embargo allí no se conoce la noche, ni la muerte, ni la tristeza, pues estos son inventos de *Odosha*.

Según el *Watunna* el día que *Wanadi* vuelva a la Tierra, el cielo de *Odosha* caerá, y la Luz del Sol bañará al Mundo revelando el verdadero Cielo donde todos vivirán en eterna paz.

1.3.1 Religión

Según Bermúdez (1988) los grandes dueños de la religión Ye´Kwana y todo lo que esta encierra son sus shamanes, llamados *aichuiriaha*. Ellos son quienes conocen el *Watunna* (canto sagrado) en su totalidad y todos los *ademi* (capítulos) que éste contiene, por esta razón son considerados como los grandes sabios de la tribu.

Según la historia, los *aichuriaha* son los aprendices directos de los *huhai*, antiguos sacerdotes mucho más poderosos que sus descendientes, quienes además de tener poderes curativos y la capacidad para lograr la perfecta concentración, podían “volar” (literalmente) hasta el cielo y visitar a *Wanadi* para pedir su consejo y ayudar al resto de la aldea. Sin embargo el Gran Maestro de todos los *so´to*, incluyendo a los *huhai*, es este Ser Supremo (que se ve representado como un pájaro carpintero real,

de corona escarlata, y cuyo símbolo es la cruz *Wanádimöhtai*. Según los Ye´Kwana, *Wanadi* tomó la forma del pájaro carpintero para rescatar a su esposa. Antes de que esto sucediera, estas aves no existían). quien además de crear al *so´to*, enseñó al Ye´Kwana a través de sus *damodedes* (dobles) las reglas de la vida y de la magia de los espíritus que viven en la naturaleza.

“Para poblar los pueblos hizo la gente nueva. Tomó tierra. La modeló como hombres. Luego, se sentó, soñó: “está viva”. Fumaba. Tocaba maraca. Así nació la nueva gente, la de esta tierra, de ahora. Primero nació un hombre en el Cerro De´Kuana, en las cabeceras del río Ara´hame. Fue creado con la tierra de esta montaña. Por eso se llamó De´Kuana, como nosotros, sus nietos. Aquel hombre fue el primero de los Ye´Kuana. El Cerro De´Kuana fue el principio de nosotros” (De Civrieux, 1970:56).

Los *aichuriaha* aparecieron cuando muchos de los *huhai* no regresaron de sus viajes al cielo, razón por la que enseñaron a otros hombres el oficio del shamanismo dejándolos encargados de los rituales y de la historia tribal. En un principio ambos grupos coexistían. Todo aquel que deseaba ser *huhai* tenía que realizar un viaje de iniciación (repitiendo el que realizó el primero de ellos: *Medatia*) antes de ingresar en el círculos de los más sabios shamanes. Aquellos que completaban la prueba con éxito, eran considerados *huhai*. Los que sentían miedo, y no completaban el viaje, quedaban como *aichuriaha*. Pero poco a poco los *huhai* terminaron por abandonar la Tierra y retirarse a *Kahuña* junto al Ser Supremo.

El más importante de estos *huhai* (como se dijo en el párrafo anterior) es *Medatia*, a quien se le dedica todo un *ademi* en el *Watunna*, pues fue él el primero que se atrevió a subir a los cielos para buscar al Hijo del Sol. Antes de que él viajara

nadie conocía el camino al cielo. Gracias a su voluntad y a la “fuerza de su querer” pudo superar todos los obstáculos que llevan a la morada de *Wanadi*. Además trajo a los shamanes las enseñanzas, los símbolos, y los objetos que éstos deben manejar: el banco, donde piensan, reflexionan, y consiguen las respuestas a los males de la comunidad; los collares, con los cuales delimitan el su propio *akato* y se protegen de espíritus malintencionados; y la maraca, el instrumento que contiene los cristales sagrados con los que pueden curar a los enfermos, e invocar a los maestros que viven en el cielo para que los ayuden y aconsejen durante los rituales.

De sus enseñanzas se valen los *aichuriaha* para llevar a cabo los diferentes rituales a los que deben dedicarse como sabios de la aldea. Entre los más importantes está la apertura de un *ëttë* nuevo, la celebración de una nueva siembra, o la inauguración de un conuco, la transformación de un joven a “nueva persona”, y por supuesto, la iniciación de un nuevo *aichuriaha*.

Cabe destacar que cada uno de estos rituales va acompañados de largas celebraciones, donde los Ye’Kwana beben grandes cantidades de *iareke* (yuca fermentada). Los *aichuriaha* también participan de estas celebraciones y las van guiando para evitar la coalición entre los espíritus y los *so’to*. Pero antes de cualquier fiesta o la ejecución de algún ritual, se preparan para poder llevarlos a cabo apropiadamente. Para ello utilizan sus propios brebajes con plantas específicas cuyos secretos conocen solamente ellos, y por esta razón son los únicos que pueden consumirlas. Es así como entran en un estado superior de espiritualidad, que les permite conectarse con otros grandes sabios y seres mágicos que habitan en los cielos.

Como se dijo anteriormente, solo los elegidos y aquellos que hayan logrado un mejor “recorrido” durante su viaje de iniciación son considerados “sabios”, y son tomados en serio por el resto de la comunidad. Esto se debe a que en cada cielo se

esconde una enseñanza específica, desde cómo hablar como escuchar y ver con sabiduría, hasta la entrega de la maraca que contiene los cristales sagrados *widiiki*.

Como es costumbre, antes de realizar este viaje los aprendices beben de las hierbas sagradas para entrar en ese nivel espiritual superior que permite que su *akato* se eleve por los cielos. Al regresar, relata su viaje y describe cada episodio, revelando conocimiento y sabiduría. A partir de ese momento es considerado *aichuriaha*, y como tal está en la obligación de conocer (por medio de muchos otros rituales, y el tejido de cestas simbólicas) el *Watunna* y todos sus secretos.

1.3.2 Watunna: Canto Sagrado

La religión del Ye´Kwana empieza y termina en el *Watunna*. Este es un canto sagrado que cuenta el origen y la historia del Mundo como ellos lo conciben. En él se encierra el saber de la tribu y se explica la diferencia entre lo bueno y lo malo, así como el por qué la naturaleza se comporta de determinada manera.

“La tradición mítica de los so´to se refiere a los hechos de la “Gente antigua”, de los Antepasados celestes: constituyen por tanto, la expresión perfecta de la ley tribal, la pauta de la conducta y la filosofía legadas a la Tierra por los sabios Primordiales” (De Civrieux, 1970:16).

El canto Sagrado empieza con la llegada del primer *damodede* de *Wanadi* a la Tierra, y termina con la creación de los *huhai* quienes son los encargados de impartir la sabiduría dejada por el hijo del Sol cuando se fue. A pesar de que la historia se desarrolla a través del tiempo y que ocurrió siglos atrás, no puede ser contada en

pretérito, puesto que su lengua original tiene la particularidad de carecer de ese tiempo verbal.

Este conocimiento está resguardado por los *aichuriaha*, que son los shamanes de la tribu. Ellos son los únicos que conocen por completo los secretos del *Watunna*, y lo transmiten a los hombres que demuestran estar listos para escucharlo. Sin embargo, aún cuando esto ocurre, los secretos no son revelados en su totalidad, pues el *Watunna* solo puede ser conocido por aquellos hombres capaces de madurar su propia sabiduría. Los mismos shamanes deben demostrar que son capaces de conocer y entender las maneras de los antepasados y de *Wanadi*, y deben participar en muchos rituales para tener completo acceso a Él.

Estos rituales son llamados *Wanwanno* y son fiestas mágico-religiosas que suelen celebrarse cuando se crea una nueva casa comunal, o se inauguran nuevos terrenos de cultivo. Pueden durar de tres a cinco días (con sus noches), dependiendo de cuánta comida y *iarake* (bebida a base de yuca fermentada) haya. Durante ese tiempo los hombres comen y beben sin parar mientras bailan, cantan, y disfrutan del frenesí colectivo.

El *Watunna* está tan celosamente guardado que solamente puede ser conocido a través del oído. Es decir que se trasmite oralmente de generación en generación, por lo que se cree que pudo haber sufrido diferentes modificaciones a través del tiempo. De hecho se sospecha que se han añadido historias y cambiado otras, con la finalidad de explicar ciertos hechos de otro modo “inexplicables” para el indígena de esta tribu (como la llegada del hombre blanco).

“El *Watunna* es un documento autóctono, olvidado, que es una parte de nosotros; es tan rico y complejo como cualquier otro que quisiéramos buscar en la tradición de un pueblo lejano en el tiempo o en el

espacio, sentimentalmente adornado del prestigio de la consagración clásica” (De Civrieux, 1970:23).

No existe ningún registro escrito de la primera vez que un Ye´Kwana habló del *Watunna*, y tampoco del conocimiento que se transmitía en un principio a través de él. Hoy en día sabemos lo que es y conocemos su increíble historia gracias a los trabajos de antropólogos y estudiosos del tema (como Marc De Civrieux), que se encargaron de documentar los mitos de esta tribu.

Como toda historia mítica, el *Watunna* tiene una serie de personajes que protagonizan algún capítulo y al que se le atribuye el origen de algo. Por ejemplo, se dice que el arco iris es la corona de plumas de la serpiente *Hui io* que vive en el río y que es la madre de todas las criaturas que allí habitan. También dicen que las estrellas eran un pueblo de hombres que fue castigado por haber matado a una mujer inocente, y se vieron obligados a huir al *cielo falso* (la noche). Y hablan de un hombre llamado *Medatia* que fue el primero que pudo subir a los cielos a buscar protección contra *Odosha*, y volvió convertido en *huhai*, el encargado de impartir la sabiduría de *Wanadi* en la tierra.

Todos estos personajes se relacionan de alguna manera, sin embargo sus historias son contadas por separado para ser comprendidas con mayor facilidad. A estos “capítulos” se les llama *ademi*, encierra una breve parte de todo el Canto Sagrado, y culminan con la frase “así cuentan los viejos. Así oí, yo no vi. Eso es todo”.

El viaje de *Medatia* es solo un *ademi* dentro del *Watunna*, pero es al que se le da mas valor hoy en día, pues *Medatia* representa al simple *so´to* que valiéndose de sí mismo logró grandes hazañas.

1.3.3 El viaje de Medatia

El viaje de *Medatia* es uno de los últimos *ademis* que conforman el *Watunna*. En él se narra la historia del primer *huhai*, que logró subir a *Kahuña* para buscar a *Wanadi* y pedirle que le enseñara a derrotar a *Odosha*, quien se adueñó de la Tierra y azotaba a su tribu con Hambre, Tristeza, y Enfermedad (Arreaza, s.f.).

Según el Canto Sagrado el hijo del Sol ya había abandonado a los *so'to* (hecho conocido como *Wanadinistama*) cuando *Medatia* subió a los cielos montado en su banco, utilizando como impulso su propia voluntad. Apenas empezó su ascenso, se encontró con una casa llamada *Huecheti demadi*, donde viven los *Vientos*, hijos de *Odosha*. Ellos trataron de soplarlo para abajo, pero *Medatia* fue más astuto y aprovechó la fuerza de sus vientos para subir más alto.

La siguiente casa que visitó fue *Sakihaña* donde habita la *Gente Tijera*. Allí el *so'to* habló con sabiduría y logró salir ileso de la morada, solo para encontrarse con un obstáculo todavía peor: *Madenawa*. Ella es una mujer muy hermosa que hace el amor con todo aquel que la visita; sin embargo ningún hombre sale de su casa con vida, porque en un descuido *Madenawa* se convierte en jaguar se lo devora. *Medatia*, quien era sabio, no se dejó engañar por la seductora mujer y siguió su camino hacia *Wanadi*.

Más adelante se encontró con la casa de *Nuna* (Luna), el antropófago, quien se come a los hombres que pasan sin cuidado por su morada. *Medatia*, una vez más, se armó de sabiduría y logró burlar a *Nuna*.

Una vez fuera de peligro, se encontró frente a una encrucijada donde tuvo que decidir qué camino tomar: el Negro, que lleva a *Koiobiña* la Tierra sin Amanecer, o el Blanco que lleva a *Motadewa* la Tierra sin Noche. *Medatia* escogió el camino Blanco, que lo llevó al Cielo y a los muchos sabios que habitan en él.

La primera casa que encontró fue *Jahuakudahana*, donde viven los sabios del canto llamados *Attituidi hana*. Ellos son los dueños de *Ahenomadi* el Aliento, de *Adeu* la Palabra, y de *Wedinakana* el Ritmo. Cantando le dijeron a *Medatia* que “cambiara su oído”. Él obedeció y pudo entender los cantos de todos los pájaros. Luego cambió también su garganta, y pudo cantar como todas las criaturas. Pero a pesar de entender su lenguaje no comprendía lo que trataban de decir: no entendía sus palabras, porque lo confundían todo y decían cosas sin sentido.

Entonces los Dueños de la Palabra hablaron con *Medatia* y le dijeron que necesitaba cambiar sus ojos. Los *Attituidi hana* se acercaron y soplaron el aliento *ahenomadi*, que llevó al *so'to* hasta los *Setawa kaliana* (los maestros de todos los *huhai* en la Tierra y en el Cielo). Ellos cambiaron los ojos de *Medatia* con consejos sabios y lo ayudaron a “ver” como lo hacen los *mawadi* (gente que habita los cielos).

Después de pasar un tiempo con sus maestros y familiares, *Medatia* llegó a una casa llamada *Mahekuna hana* donde viven los dueños de las *marakas*, los *Dedewashi iamo* (Gente Murciélagos). Allí recibió una, pero estaba vacía. No tenía los cristales sagrados *wiriki*. Pero no se desanimó, y salió a buscarlos.

Fue así como llegó al *Lago Sagrado Akwhena* donde conoció a la mariposa guardiana del lago: *Mahewa*. Le preguntó si podía beber agua, y ella accedió. Pero cuando el *huhai* bebió *Dinushi*, el pez eléctrico que habita en el lago, lo atacó y le provocó la muerte. Él sintió como su *akato* (espíritu) se separó de su cuerpo.

Éste se fue viajando por todas partes llegando a la casa de los *Ennemadi*, quienes le dieron los *wiriki*. Con ellos fue a *Marawahaña* a visitar a los Tres Pájaros *Mudo*, *Tawadi* y *Hohottu*, quienes retiraron el veneno de su cuerpo y le ayudaron a reunir su cuerpo con su *akato*.

Resucitado y con todas las lecciones que había aprendido, *Medatia* llegó a la casa de las Estrellas: *Shiriche Kumenadi*. Allí habló con *Hadewa* el mensajero de *Wanadi*, quien le indicó que tenía que volver a la Tierra y que ya había aprendido todo lo que tenía que aprender.

Medatia obedeció, no sin sentir tristeza porque deseaba quedarse en *Kahuña* con sus maestros *Huhai*. Sin embargo decidió bajar para ayudar al resto de la tribu a derrotar a los *Odoshancomo*. Al llegar a la Tierra visitó sus casas, y gracias a sus enseñanzas pudo hacer que algunos volvieran a creer en *Wanadi* (Guss, 1994).

Desde ese día *Medatia* es considerado como el primer *huhai*, porque es el primer hombre que logró subir a los cielos, y recoger la sabiduría necesaria para combatir los peores males causados por *Odosha*.

Sin duda, la enseñanza más importante que deja el viaje de *Medatia* es que solo la verdadera voluntad de un hombre puede llevarlo a completar hazañas increíbles, más allá de la valentía o la fuerza física.

CAPÍTULO II

ANIMACIÓN

Como su mismo nombre lo indica “animar” viene de la palabra “anima”, que no es otra cosa que “alma” o “soplo de vida”. Por lo tanto, en su concepción más básica, la “animación” puede ser considerada como una técnica cinematográfica que sirve para dar vida o poner en movimiento dibujos, objetos, y cosas naturalmente inanimadas. Según Ariza Claudia en su tesis “Un árbol y un niño, producción de un cortometraje animado bajo la estética de las técnicas de animación no convencional”, realizada en el año 1990:

“Animar es básicamente construir movimientos donde cada dibujo carece de un valor individual si no son vistos en conjunto, ordenado secuencialmente. Debe verse todo el movimiento en términos de su continuidad” (Ariza, 1990:S.n.)

Otros autores dedicados a este arte coinciden en que no hay una definición específica, y que tiene que ver más con procesos creativos que con productos conceptuales. Por ejemplo, Arce (1996) afirma que:

“No se puede definir lo que es una animación. La animación son tantos procesos creativos como el elemento mismo se mueva, o como los elementos mismos se transformen... Esto es infinito, hay una animación básica, digamos, la animación es movimiento, y todo lo que haga mover es una corriente de animación” (Arce, en Cuadra, 1996:28).

Por su parte, otro de los grandes animadores latinoamericanos, Félix Nakamura propone que:

“El dibujo animado es la fusión de todas artes. Es arte, es dibujo, es pintura, es danza, es música, es cine, es fotografía. Si tu fusionaras todas las artes que conoce el hombre, que conoce la humanidad, yo creo que darías con el dibujo animado...” (Nakamura, en Cuadra, 1996:53)

Lo cierto es que la animación funciona bajo los mismos principios del cine tradicional, es decir que crea la ilusión de movimiento a través de imágenes contiguas, aprovechándose del defecto natural del ojo humano conocido como “persistencia retiniana”. Mientras que en un filme se descompone el movimiento en fotogramas que luego son editados y proyectados a una velocidad determinada, en una animación se debe “producir” cada cuadro (como si se dibujase cada fotograma) para luego ser proyectados a una velocidad determinada y crear un movimiento inexistente en la realidad. Según palabras de Alfonso Rodríguez

“Básicamente, el concepto de animación es de un proceso bastante complicado que se basa en el mismo principio del cine, el uso de fotogramas completamente fijos, que puestos uno detrás del otro, en una secuencia lógica, dan la sensación de movimiento, por la persistencia visual. Se basa en elementos pictóricos para sus resultados; de dibujo, de escultura, y últimamente, de la computadora” (Rodríguez, en Cuadra, 1996:60).

Tanto es así, que la animación es considerada como la madre del cine:

“La animación es el inicio del cine. El cine nace después que el cine animado, lo primero que hubo fueron dibujos... el cine animado no es la prima triste y alejada del cine; el cine animado es la mamá del cine, es el inicio...” (Arce, en Cuadra, 1996:28)

Al revisar la evolución de este arte se evidencia que sus raíces se remontan a finales del siglo XIX, cuando Emile Reynaud en Francia construye lo que él llamó el “Teatro Óptico”, en el que “proyecta” sus “Pantomimas Animadas”. Años más tarde, en 1905, Earl Hund empieza a dibujar sobre celuloide transparente, separando las figuras del fondo y economizando recursos. Por su parte, Emile Cohl produce “Fantoche”, la primera serie de cortos animados que tiene un personaje estable. Mientras tanto, en Norteamérica, Winsor Mc Kay, cronometra su animación y presenta el espectáculo “Gertie, el dinosaurio”, dándole “órdenes” al personaje para que este las “cumpla” inmediatamente (Falcone, 2000).

Durante los años venideros (1910-1920) Pat Sullivan y su sucesor Joseph Oriolo se dejan llevar por el surrealismo, y traen a la pantalla el primer personaje animado famoso: Félix el Gato. Al mismo tiempo Quirino Cristiani, en Argentina, produce el primer largometraje de animación de la historia a base de recortes: “El apóstol”, que es una sátira al gobierno de Don Hipólito Irigoyen.

En 1920 aparece la primera vampiresa animada: Betty Boop, creada por Max Fleischer. Esta tira animada es acusada de inmoral, razón por la que sale del aire. Cuatro años después Walter Elías Disney compra los derechos del personaje Mickey Mouse, y realiza el corto “Steamboat Willy”. A partir de ese momento empieza a crear un imperio en la historia de la animación y el entretenimiento infantil y familiar.

Una década después la productora de Disney crea el “multiplano”, diseñando una especie de estantería metálica que soporta numerosas planchas de cristal equidistantes, sobre las que se posan los celuloideos pintados. Al filmarlos perpendicularmente, y apelando al enfoque diferencial, dan una mayor sensación de profundidad. Finalmente en 1937 se estrena el primer largometraje de animación masivamente exitoso: “Blancanieves y los Siete Enanos”. Al año siguiente, la Academia le otorga un Oscar a cada enanito.

Al mismo tiempo Norman Mc Laren funda la institución especializada en animación experimental más importante del Mundo: el Filmboard de Canadá, y Walter Lantz crea “Woody Woodpecker” (el Pájaro Carpintero) (Dantard y Fernández, 2004)

Sin embargo uno de los hechos más importantes que cambió la historia de la animación fue la aparición de la televisión en la década de los 50. Dado el alto costo y tiempo que requiere la animación, muchos estudios se vieron obligados a cerrar sus puertas. Otros, por su parte, se dedicaron a animar para este nuevo medio. William Hannah y Joseph Barbera se hacen famosos por producir tiras cómicas como “Tom y Jerry”, “Don Gato y su Pandilla”, y “Los Picapiedras”. Para lograr el mayor rendimiento del trabajo, estos animadores se basaron en el método de la “animación restringida” que se resume en tres pasos: independencia de tronco y extremidades, 12 dibujos fotografiados 2 veces cada uno por segundo, y fondos sin fin. Hoy en día dirigen el famoso canal de TV por cable Cartoon Network.

Durante los años 70 Ralph Bakshi empieza a producir largometrajes de animación para adultos, y utiliza la técnica de “capture picture” (tomar referencias del movimiento de actores). A partir de 1980 las productoras empiezan a experimentar con la técnica de la animación por computadora, empezando por cosas pequeñas y detalles gráficos. Hoy en día se pueden evidenciar largometrajes enteros animados a través de la computadora (Shrek, Toy Story, Hormigas, Los Increíbles, entre otros).

Japón representa una escuela particular dentro de la historia de la animación, tanto por sus orígenes como por el desarrollo de su estilo único e inconfundible. Este tipo de animación se deriva de lo que los japoneses llaman “manga” (algo parecido al comic occidental), cuyos inicios se remontan al siglo XII. El estilo del dibujo y las historias relatadas en dichos “manga” no se parecen a las tradicionales caricaturas americanas.

Después de la segunda Guerra Mundial la población japonesa se da cuenta que una de las razones de su derrota es su bajo desarrollo tecnológico, y su fuerte persistencia en lo espiritual. Por lo tanto decide adoptar del Occidente lo que considera necesario para el beneficio de su sociedad y de su propia cultura. Es así como los dibujantes de los llamados “manga” empiezan a tratar temas de mayor crudeza dentro de sus trabajos, con un tono mucho más violento y complejo que el acostumbrado, manteniendo la estética de muñecos alargados, de ojos grandes, y evidentes expresiones faciales.

En 1969, uno de estos “mangaka” (como se les llama a los dibujantes del manga), Tezuka Osamu, decide adaptar algunos elementos del comic y del cine americano en sus trabajos. Así empiezan a verse cosas como “ruidos”, y cambios de encuadre dentro de las ya complejas historietas. Sus trabajos más famosos (“Astro Boy” y “Kimba el León Blanco”) son llevados a la televisión, conservando el mismo estilo del manga original: personajes complejos con verdaderos conflictos internos; el bien y el mal como parte del equilibrio y su innegable presencia dentro de cada ser humano; tecnología, magia y sabiduría como armas aliadas y enemigas; dibujos alargados, ojos grandes, movimientos rápidos, y expresiones faciales exageradas.

A partir de ese momento lo que antes era una práctica barata y subpagada se convierte en una verdadera profesión. Muchos manga son transformados al formato televisivo, y los mejores ejemplares llegan hasta América y Europa, donde tienen una amplia aceptación en los públicos más jóvenes. En la década de los 80 el animé

japonés desarrollado toda una industria que se mantiene por sí misma, que incluye productos como juguetes, videojuegos, películas, y todo tipo de objetos coleccionables, además de las series y las revistas. Hoy en día el animé es considerado como un género aparte, con subgéneros destinados a jóvenes y adultos de todas las edades, y es una cultura completa de rasgos, temática, tratamiento, y mercado definido.

A nivel de “animación” el aporte que este género le da al mundo es la manera como los muñecos se mueven a través del escenario, al contrario de las comiquitas americanas donde los personajes son estáticos; la inclusión de planos y encuadres típicos del cine que ayudan a dar mayor dramatismo a la historia; el manejo de un ritmo mucho más dinámico y emocionante; y la resolución de escenas a través de y planos de intriga. Además en lugar de presentar 24 cuadros por segundo, se filman únicamente 8 cuadros por segundo, repitiendo muchas veces un dibujo en diferentes cuadros y animando solo la parte del personaje que se desea animar (como la boca, o los ojos, entre otros).

El punto que se pretende destacar es el hecho de que la animación es ante todo una manera de “experimentar” con diferentes técnicas cuyo producto final sea el movimiento de algo que en un principio carecía del mismo. La creatividad ha sido un punto clave a lo largo de la historia, y es lo que ha permitido la evolución de este arte.

Hoy en día existe una gran diversidad de técnicas. Kitley Lounne (1975) (citado por Bernal, 2004) afirma que “hay tantas técnicas de animación como animadores existen”. Sin embargo, las más conocidas y utilizadas hasta los momentos son:

* **Animación cuadro por cuadro:** Es la manera más tradicional de realizar una animación. Consiste en “reconstruir” un movimiento a través de una serie de dibujos que harán las veces de los que se conoce comúnmente como “fotogramas”. Una vez

listos deben proyectarse de manera consecutiva y secuencial, a una cadencia determinada para que ocurra la ilusión de movimiento gracias a la persistencia retiniana.

* **Stop-motion:** Es una técnica que consiste en fotografiar muñecos o maquetas completamente estáticos, y utilizar dichas fotografías como fotogramas para la proyección. El artista debe ir moviendo los objetos poco a poco y fotografiar cada pequeño cambio.

* **Animación Iconográfica:** Una gran imagen es usada para crear una animación iconográfica. La cámara se enfoca en una sección de dicha imagen y se toma una serie de fotos (fotogramas). Luego la cámara se enfoca en otra sección de la misma imagen, y se toman otras fotos. Después estos fotogramas son proyectados en un orden determinado, contando una historia específica.

* **Pixilación:** Funciona igual que el stop-motion, pero en vez de fotografiar objetos se procede a registrar el movimiento de actores reales. En este caso el artista “mueve” a los actores y los hace posar para cada fotografía.

* **Cut-outs o Recortes:** Cada parte de los personajes se construye como una pieza individual, que es dispuesta de una manera determinada, dependiendo de la acción que se supone realice dicho personaje. Para cada fotografía las piezas son reacomodadas.

* **Animación de Arena/Pintura:** Se realiza colocando la arena o la pintura sobre una superficie de vidrio. Estos materiales son movidos (poco a poco) para ser fotografiados después de cada cambio.

* **Pintura sobre Celuloide o sobre la Película:** Es la técnica menos utilizada en la actualidad. Como su mismo nombre lo indica, es una técnica que permite dibujar y

pintar sobre celuloideas. Dado que son transparentes, se pueden dibujar distintas partes de una misma imagen en cada capa de este material, separando los fondos de los personajes. Al superponerse se obtendrá la imagen deseada. Sin embargo esta técnica tiene la gran limitante de no permitir demasiados detalles en el dibujo, dadas las dimensiones del material sobre el cual se trabaja. Es más usada en animaciones donde se experimenta con colores y figuras abstractas.

* **Rotoscoping:** Acciones previamente grabadas se proyectan cuadro por cuadro sobre una pantalla plana. Cada cuadro se “calquea” o “siluetea” sobre diferentes hojas de papel. Cada dibujo es fotografiado un determinado número de veces, para luego crear la secuencia animada.

* **Animación por Computadora (Coputer Generated Imagery):** A partir de la década de los 80, muchos animadores han explorado el campo de la informática, utilizándola como una herramienta para sus creaciones. Hoy en día es posible construir personajes (tridimensionales o bidimensionales), objetos, y escenarios enteros, utilizando los programas de computación adecuados, sin necesidad de otra cosa que el ingenio y un buen computador personal.

Algunos animadores se contradicen en sus opiniones sobre el CGI. Para algunos representa un cambio radical en la historia de la animación, y de las consecutivas maneras de realizar este arte

“El giro tecnológico más importante experimentado por la industria audiovisual en los últimos años, lo constituye el auge de la animación computarizada. Se trata de prodigios electrónicos que hacen que una imagen capturada en vivo o creada directamente en el ordenador, pueda ser transformada en otra análogas con líneas, colores, y texturas que adaptan formas

semejantes a los dibujos y grafismos, realizados por la mano del hombre” (Ariza, 1990:S.n.)

Para otros es solo una herramienta más: “La animación por computación, siempre será la animación, aunque la técnica sea diferente” (Arce, en Cuadra, 1996:28).

Lo cierto es que el CGI, a pesar de sus múltiples ventajas, no puede sustituir aquello que se logra a través de otras técnicas de animación. Al fin y al cabo, es solo una técnica más. Tal vez el verdadero aporte se produzca en la mezcla de las técnicas tradicionales con esta última. De esta manera podrán obtenerse productos de diferentes calidades, y quizás con diferentes (y más interesantes) resultados. Pues como dice Nakamura: “Las técnicas de la animación hay que verlas como a la luz de los nuevos tiempos, con una visión actual” (Nakamura, en Cuadra, 1996:53).

Pero más allá de las técnicas utilizadas y los reveses que ha sufrido la animación a lo largo de su historia, existe un hecho que es tanto consecuencia como evidencia de ambos aspectos: el “estilo”. Cada animación, cada artista, cada casa productora tiene su marca personal, ya sea para diferenciarse del resto de los animadores, o para expresar su manera de ver y recrear al mundo (o ambas cosas inclusive).

Lo cierto es que en la actualidad existen cientos de maneras de contar historias a través de la animación. Sin embargo existen ciertos códigos comunes de lenguaje y forma que dependen, sobre todo, de la historia que se esté contando y la audiencia hacia la que va dirigido el producto final.

Por ejemplo, los estilos experimentales como pixilación, animación iconográfica, o animación de arena o pintura, están dirigidos a un público más adulto, con un mediano nivel cultural que le permite una comprensión real del mensaje que

se transmitirse. En este caso las historias que se muestran son mucho más metafóricas y abstractas, cuyos significados no están a la vista de miradas comunes. Europa y Canadá representan escuelas y públicos interesantes, que reciben de buena gana este tipo de trabajos.

También existen las escuelas tradicionales cuyo público es bastante heterogéneo (sus trabajos pueden ir dirigidos tanto a niños como a adultos). Casas como Disney mantienen temas y estéticas definidas, creadas para la comprensión y el disfrute de un público más “ligero”. La estructura narrativa y las técnicas utilizadas son una de las más tradicionales y consolidadas de toda la historia de la animación.

Por otra parte, internet se ha visto invadida de millones de animaciones caseras, cuya principal iniciativa es mostrar el trabajo de diseñadores y creativos que buscan un espacio profesional. Muchos websites son realizados hoy en día en programas como Macromedia Flash, que permiten la realización de una página mucho más interesante y atractiva visualmente, donde los íconos se mueven con el cursor y los menú aparecen y desaparecen gracias a la inclusión de la animación.

Ahora bien, no es sorpresa para nadie que los públicos que consumen más animaciones son el infantil y el juvenil. Las televisoras por cable incluyen en sus paquetes más de un canal dedicado a la exhibición de comiquitas dirigida a ambos públicos. Las producciones que predominan en sus programaciones son trabajos “simples”, o mejor dicho, tienen una nueva manera de dibujar y animar dándole un nuevo tratamiento a la forma y al color.

Comiquitas como Las Chicas Super Poderosas, Samurai Jack, Betty Atómica, Clon Wars, etc, muestran cómo la deformación de lo real y el cambio de los colores “naturales” de las cosas marcan la pauta para las producciones actuales. Figuras redondas, triangulares o sumamente cuadradas, predominio de elementos geométricos, colores primarios y muy planos, movimientos rápidos, y acciones

precisas, son los elementos que hoy en día predominan en las animaciones hechas para la televisión.

Asimismo, estos trabajos constituyen una mezcla sabia y muy bien lograda entre la estructura narrativa tradicional y el uso de técnicas renovadas, logrando un lenguaje comprensible y mucho más atractivo para el público de menor edad. Muchas de ellas son realizadas con CGI plana (esto no significa que no existan producciones de CGI tridimensional, como Jimmy Newtron, o Jey Jey el avioncito).

Lo más importante en estos casos es llevar un mensaje determinado a los niños y a los jóvenes a través de historias cortas, utilizando figuras atractivas en cuanto a su color y a su forma “no común”, valiéndose de herramientas y técnicas mucho menos costosas, y de más fácil manejo que las tradicionales.

CAPÍTULO III

MITOLOGÍA INDÍGENA LATINOAMERICANA COMO FUENTE PARA LA REALIZACIÓN DE PRODUCCIONES ANIMADAS

Las historias indígenas se han convertido en fuente de inspiración para la realización de trabajos audiovisuales de diferente índole en Latinoamérica.

Un ejemplo de este hecho es el cortometraje animado que está realizando la empresa Palante Films de Costa Rica, con asesoría Cultural de la Asociación Ajb'atz' Enlace Quiché de Guatemala. El equipo de producción, encabezado por Francisco Guerrero (director del proyecto) pretende llevar a la pantalla grande uno de los relatos contados en el libro sagrado Popol Vuh, utilizando animación computarizada 3D. El cortometraje titulado “El Ocaso de Xibalbá” tendrá una duración aproximada de veinte minutos (20 min) y cuenta las aventuras de los jóvenes semidioses Jun Ajpu e Xb'alamkej, quienes derrotan el inframundo (Xibalbá) y se convierten en el dios Sol y la diosa Luna, encargados de cuidar eternamente a la humanidad y la tierra.

Esta adaptación es una de las 12 ganadoras del premio otorgado por el Fondo de Fomento al Audiovisual de Centroamérica y Cuba (Sinergia), y es solo la primera de una serie de historias que se desea llevar al cine, basados en el libro sagrado de los k'iche's. (<http://www.chiquimulaonline.com/noticias/xibalba.htm>, 2004).

Según sus propios creadores, este es un proyecto “de tiempo libre”, donde se permite la participación de un gran número de personas. Las técnicas utilizadas son complejas, y los resultados a los que se pretenden llegar es al de una animación de alta calidad, parecida a la estética de los videojuegos que han salido al mercado durante los últimos años.

Asimismo Celda Animación (un grupo de diseñadores y locutores salvadoreños) desarrolló una serie animada en 3D para una canal de televisión. El

programa lleva por nombre “Cipotoons”, y consta de diversas secciones donde diferentes personajes protagonizan historias propias. Una de ellas, titulada “Tlacalt”, está inspirada en el libro del Popol Vuh y pretende presentar al dios de la lluvia “Tonatiú” como a un superhéroe.

“...‘Vamos a crear las historias de Tonatiú, el dios de la lluvia, y llevarlo a la pantalla para que el público lo vea de alguna forma como superhéroe’, comentó el animador Oscar Rodríguez” (Moreno, 2004. <http://laprensagrafica.com/fama/63613.asp>)

Ambas producciones han sido creadas con la finalidad de transmitir la cultura y el pensamiento indígena Latinoamericano, de manera simple y utilizando un lenguaje accesible para adultos y niños.

“‘Quería explicarle a mi pequeña hija la historia de una forma que comprendiera, y creí que en animación sería más fácil... Sabemos toda la historia de amor del Hombre Araña y no sabemos nada de nuestras raíces’, comentó Francisco Guerrero”, director del proyecto “El Ocaso de Xibalbá” (Pérez, 2004. <http://www.prensalibre.com/pl/2004/noviembre/07/101035.html>).

“‘La cosa era pensar en algo original que mostrara nuestra cultura, fauna, flora y la mitología salvadoreña’”, asegura el animador Oscar Rodríguez”, animador de “Cipotoons”. (Romero, 2004.

<http://www.elsalvador.com/noticias/2004/12/02/escenarios/esc1.asp>).

Pero la televisión y el cine no son los únicos medios audiovisuales para los que se han hecho adaptaciones de mitos indígenas. La internet se ha convertido en un medio interesante para la exhibición de trabajos de ésta índole. Uno de ellos es [saberlatino.com](http://www.saberlatino.com) en el que sus creadores difunden historias y tradiciones latinoamericanas a través de animaciones cortas. El equipo encargado del manejo y mantenimiento de esta página es una pareja de latinoamericanos radicados en Estados Unidos: Cazorla Claudia y Ros Pedro, y lo que persiguen con este trabajo es la difusión del conocimiento latino para el resto de la comunidad.

Las técnicas de animación utilizadas en este caso son mucho más sencillas que las empleadas en los proyectos anteriormente nombrados (“El Ocaso de Xibalbá, por ejemplo). Se busca una estética mucho más plana, y un estilo de animación menos elaborado partiendo de una perspectiva 2D con ilusión de 3D.

A nivel universitario son varios los proyectos desarrollados bajo estas perspectivas. Tal es el caso de Hidalgo Mayela, quien en el año 1996 presentó un trabajo de grado cuyo objetivo principal fue adaptar diversos cuentos de la literatura Pemón al formato televisivo. El objetivo principal de esta estudiante era el de crear una serie animada de cuentos Pemones para la televisión, utilizando técnicas de animación tradicional.

Ese mismo año, Cuadra Jose Ángel desarrolló una propuesta educativa en la que varias leyendas indígenas eran llevadas a dibujos animados, como una manera de presentar la cultura autóctona nacional. Su trabajo se enfocó principalmente en presentar el punto de vista y la trayectoria de varios animadores venezolanos sobre el tema de la “animación”. Al igual que Hidalgo las técnicas utilizadas por Cuadra estaban más cerca de las tradicionales que de las nuevas tecnologías.

Más tarde, en el año 2002, Lizardo Silvia produjo tres micros animados para la televisión basándose también en cuentos Pemones. La novedad que representó este trabajo de grado fue la inclusión de lo que se llama CGI (imágenes generadas por computadora). Lizardo realizó el micro en una computadora, debidamente equipada, y logró mezclar las técnicas tradicionales con las nuevas tecnologías, obteniendo como resultado un producto “casero”, repetible en cualquier computadora personal que tenga condiciones iguales al utilizado por la estudiante.

A pesar del empuje y la iniciativa de estas generaciones, el nivel de difusión de los productos finales ha sido mínimo, quedándose simplemente como la culminación de una tarea más.

Además de este tipo de trabajos, son muchos los ejemplos que pueden nombrarse de animaciones caseras, sin embargo no caben dentro del presente marco referencial, porque sus temas principales no son historias indígenas. Personas interesadas en la historia de su país o en la difusión de sus propios cuentos, se valen de las herramientas que brinda la informática hoy en día para producir animaciones completas y difundirlas de la mejor manera posible.

3.1 ADAPTACIONES ANTERIORES DEL VIAJE DE MEDATIA

Este *ademi* es uno de los más importantes dentro del *Watunna Ye`Kwana*, pues narra cómo un hombre bueno (*Medatia*, el primer *Huhai*), subió a los cielos a buscar a *Wanadi* para que le enseñara cómo derrotar a los espíritus de *Odosha* (hambre, tristeza y enfermedad). Sin embargo es poco lo que se ha escrito sobre este ser y sobre su cultura en general.

La mayoría de la información catalogada como “disponible” sobre los *Ye`Kwana* son una serie de estudios antropológicos, que tratan de describir la vida

tribal y las visiones de un religión, que a simple vista, revela su complejidad y la delicadeza de sus creencias.

A pesar de ello es posible encontrar adaptaciones (pocas) de los capítulos del *Watunna* a formatos mucho más comprensibles para las personas cuyo conocimiento sobre la tribu es escaso. Como es el caso del *ademi* que narra el Viaje de *Medatia*.

Dicho viaje es llevado a la literatura infantil por Henriette Arreaza Adam. La obra lleva por título “El extraordinario viaje de *Medatia*”, y es la primera adaptación que se hace de esta historia.

“...Nos encontramos inmersos en la historia del primer shamán, en la que se narran las vivencias de un niño que llegó al cielo primigenio para obtener la sabiduría necesaria para ayudar a los hombres a ser libres.” (Diario la Nación, 2004. <http://lanacion.com.ve/noti.php?cat=130¬i=30&fhooy=2004-04-19>).

Esta adaptación es una manera bastante simplificada de presentar el complicado viaje que tuvo que realizar el héroe para convertirse en *huhai*. Arreaza plantea la historia a manera de “cuenta cuentos”, y realiza toda una propuesta estética y sonora para que el cuento sea llevado a escena.

Años más tarde el profesor Jose Rafaél Briceño realiza un texto teatral basándose en este *ademi* (y en el cuento anteriormente mencionado). La obra lleva por título “Iakere y los Espíritus”, y al igual que el cuento de Arreaza, está dedicada a los niños. La historia cuenta cómo Iakere (un niño Ye´Kwana) escucha la historia de *Medatia* a través de un *aichuriaha*, y gracias a ello aprende a luchar contra los espíritus de *Odosha* encarnados en el Hambre, la Enfermedad, y la Tristeza.

Según el autor la idea de realizar esta pieza teatral surgió cuando llegó a sus manos un ejemplar del cuento de Arreaza. En esa época el grupo de teatro TUCAB estaba empezando a darle forma a lo que hoy en día se conoce con el nombre de “Teatro y Comunidad” (concepto creado por el mismo grupo teatral), y se estaba dando inicio la Fundación donde los miembros del grupo impartían talleres de teatro a los niños de las comunidades que visitaban.

Los creadores de esta idea tomaron conciencia de que la tarea que tenían en sus manos solo podía lograrse gracias a “la fuerza del querer”, y dado que *Medatia* logró culminar su viaje movido por la misma “fuerza”, la profesora Virginia Aponte decidió bautizar a la fundación con el mismo nombre del héroe Ye’Kwana.

“Iakere y los Espíritus”, es estrenada por primera vez en el año 1995 con el grupo de teatro universitario TUCAB, y su mensaje central es tomado como el lema principal de la Fundación que lleva este mismo grupo (Fundación Medatia): “Todo puede lograrse con la Fuerza del Querer”.

En el año 2003, TUCAB junto a AGO Teatro (grupo egresado de TUCAB) realiza una nueva puesta en escena de “Iakere y los Espíritus” dada la situación política que vive Venezuela. El texto y el mensaje central se mantienen, pero el montaje sufre transformaciones drásticas adaptadas a la madurez alcanzada por el grupo y la nueva visión que desea plasmar el director.

Desde entonces los trabajos que se han hecho sobre la historia de *Medatia* tienen que ver con la Fundación y con el trabajo que esta hace dentro de las comunidades. Sin embargo, no se conoce ninguna otra adaptación de este *ademi*.

MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 OBJETIVO GENERAL

* Adaptar el *ademi Ye`Kwana* del viaje de *Medatia* a un cortometraje animado para niños, partiendo de la cultura de la tribu y las nuevas tendencias en la animación infantil.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

* Adaptar el mito indígena sobre el viaje de *Medatia*, contenido en el *Watunna Ye´Kwana* (o canto sagrado) a un guión de cortometraje audiovisual.

* Definir la propuesta estética y musical del cortometraje animado, sobre la base de la cultura *Ye´Kwana* y la audiencia infantil.

* Producir el cortometraje animado.

1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Es posible adaptar el *ademi Ye´Kwana* sobre el viaje de *Medatia* a un cortometraje animado para niños?

1.4 TIPO DE INVESTIGACIÓN Y DISEÑO DE LA MISMA

Este trabajo es de tipo “documental descriptivo” y entra dentro de la modalidad de una producción audiovisual, porque se basa en textos informativos y enciclopédicos ya existentes para crear un producto de esta categoría. En este caso,

además de partir de la palabra de una tribu indígena (los Ye´Kwana), se toman sus manifestaciones artesanales, sociales, y culturales en general, para crear todo un mensaje audiovisual para niños.

El fin último de esta investigación es lograr una producción audiovisual. El investigador no se limitará a presentar el guión del cortometraje animado, sino que pretende llevar a cabo el producto, que no es otra cosa que la unión de cuatro variables fundamentales: un mito indígena Ye´Kwana, la estética de dicha tribu, las tendencias de las nuevas animaciones infantiles, y las posibilidades que una computadora personal puede aportar como herramienta para animar.

1.5 DELIMITACIÓN: LIMITACIONES Y VENTAJAS

La meta principal del presente trabajo es adaptar el mito indígena Ye´Kwana sobre el viaje de *Medatia*, contenido en la *Watunna* (o canto sagrado) de la misma tribu, al formato de un cortometraje animado para niños. Para ello se pretende definir la estética plástica y musical de dicho cortometraje sobre la base de las manifestaciones artísticas del grupo étnico, y mezclarla con las nuevas tendencias para la animación de comiquitas infantiles (en cuanto al uso del color y las formas). Esto permite transmitir el viaje de *Medatia* de manera simplificada, sin perder la esencia de la historia ni de la tribu en sí porque se parte de sus cestas, su música, su vestimenta, y los colores del Amazonas, para llegar a un concepto original y sencillo.

La principal dificultad que se presenta a la hora de desarrollar una animación utilizando la técnica de CGI (Computer Generated Imagery) es adquirir el equipo necesario para ello. Es indispensable tener un computador con una gran capacidad de almacenamiento de data, un procesador de última generación, y tarjetas de video y sonido de alta calidad, cosas que pueden resultar costosas.

De igual manera, desarrollar un cortometraje animado de calidad requiere largas horas de trabajo y dedicación, además de los conocimientos básicos sobre “producción audiovisual” (como plano, montaje, guión, etc) y el manejo correcto de las herramientas informáticas.

Ahora bien, una de las ventajas que permite realizar este trabajo es que se cuenta con una versión del *Watunna* traducida por el antropólogo Marc de Civreux en 1970, además de otras bibliografías especializadas en antropología que estudian y explican las costumbres e ideas de la tribu Ye´Kwana o Makiritare. Asimismo, el realizador de este trabajo participó en el montaje teatral infantil “Takere y los Espíritus” (mencionado en el marco referencial) que relata el viaje de *Medatia*, y gracias a esta experiencia, reconoce aquellos elementos de la historia que le son más atractivos a los niños. Por lo tanto, se cuenta con los conocimientos que permiten desarrollar una propuesta estética que evoque aquella que la propia tribu posee.

Es importante el desarrollo de este proyecto porque representa una propuesta organizada para que nuestra infancia conozca un poco más sobre la cosmovisión y cultura de nuestros indígenas, por medio de un trabajo audiovisual creativo (no documental).

Por otra parte, esta es la base del pensamiento del que se alimenta el grupo de teatro de la Universidad Católica Andrés Bello: TUCAB, y la Fundación Medatia, que le debe su nombre al héroe indígena (pues este se enfrentó a los espíritus del ser maligno *Odosha*, con “la sola fuerza de su querer”), de los cuales la realizadora es miembro.

En ambos grupos lo que cuenta a la hora de llevar a cabo un taller o una obra de teatro es el esfuerzo que se le dedique a dichas tareas. Muchas veces los recursos son escasos, o las circunstancias sociales no son las más apropiadas para que el trabajo se lleve a cabo. Sin embargo, dada la disposición que demuestra el grupo en

general, se logran resultados satisfactorios. Pero sin duda lo que representa el verdadero aprendizaje (que se repite en cada experiencia) es el hecho de haber logrado la meta trazada gracias a “la fuerza del querer”.

Por lo tanto, este tipo de mensaje se considera importante de transmitir, porque además de ser honesto, demuestra que gran parte de las cosas que se logran y la manera como se llega a ellas están en nuestras manos, y que el ser humano es en definitiva el responsable de aquello que alcanza.

CAPÍTULO II

PREPRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE ANIMADO

2.1 GUIÓN LITERARIO

2.1.1 Idea

Medatia, un shamán de la tribu Ye´Kwana, sube a los cielos a pedir ayuda a *Wanadi*, el Dios Bueno. En su camino se enfrenta a diversos obstáculos, hasta llegar a la puerta del Octavo Cielo, donde se le revela la manera de ayudar a su tribu, una verdad espiritual.

2.1.2 Sinopsis

Un Pájaro Carpintero Real viaja hasta una aldea Ye´Kwana, y mostrando el *ëttë* empieza a contar la historia de *Medatia*, el primer *huhai* que subió a los cielos a buscar a *Wanadi* para que le ayudase a derrotar a *Odosha*.

Medatia está sentado en su banco meditando, y empieza a elevarse del suelo hacia las nubes. Cuando empieza a ascender, se enfrenta con los Vientos, las Tijeras, la Mujer Jaguar, y *Nuna*. Una vez superados estos obstáculos, el shamán llega a los cielos y conoce a los diferentes sabios que allí habitan. Ellos le dan una maraca (sin los cristales sagrados), le enseñan a cantar, a mirar, y a hablar como ellos. Con estas herramientas, *Medatia* visita el lago *Akwhena*, donde habla con su guardiana *Mahewa*, pero muere cuando *Dinushi* (el pez eléctrico) lo ataca.

Al morir, su *akato* (espíritu) viaja por todas partes y encuentra los cristales sagrados *wiriki*. *Medatia* sigue subiendo y se encuentra a los Pájaros Sagrados, quienes lo reúnen con su cuerpo. Más adelante un mensajero de *Wanadi* le dice que

debe volver a la tierra a ayudar a su tribu y que ya había aprendido todo lo que necesitaba.

Con estas enseñanzas, *Medatia* baja a la tierra, y enseña a los hombres cómo defenderse de *Odosha*. El pájaro Carpintero Real lo ve, y sube a los cielos transformándose en el mismísimo *Wanadi*.

2.1.3 Tratamiento

Un pájaro Carpintero Real vuela sobre el mapa de Venezuela y se detiene entre el macizo Guayanés y el Amazonas. El mapa se hace más detallado hasta que muestra una aldea Ye´Kwana. El pájaro Carpintero vuela hacia el *ëttë* y empieza a contar la historia de *Medatia*, el primer *Huhai* que viajó al cielo a buscar a *Wanadi* para que lo ayudase a derrotar a los espíritus de *Odosha*.

Medatia está sentado en su banco y se eleva hasta llegar a las nubes. Cuando empieza el ascenso, los “Vientos” se interponen en su camino y soplan para hacerlo bajar, pero solo logran que se eleve todavía más. Allí aparece la “Gente Tijera”, a quien el shamán confunde usando su sabiduría y escapa de sus afiladas hojas. Pero una hermosa mujer, *Madenawa* la “Mujer Jaguar”, detiene al héroe por un instante y lo invita a quedarse con ella. *Medatia* la rechaza y sigue su rumbo hasta encontrarse con *Nuna* (Luna) el antropófago, quien lo quiere como plato principal para su comida. El sabio shamán hace uso de su astucia, y logra distraer a *Nuna* aprovechando su descuido para huir.

Una vez a salvo *Medatia* llega a la encrucijada donde el camino se separa: frente a él tiene el camino Negro que conduce a la Tierra sin Amanecer; y el camino Blanco que conduce a la Tierra sin Noche. El shamán toma el camino Blanco y llega al cielo.

En el Primer Cielo *Medatia* conoce a los Dueños del Canto quienes le enseñan a cantar y a escuchar como “los seres de toda la Tierra”, pero sobre todo, como la gente que “habita en el cielo”. Pero a pesar de haber aprendido a escuchar el shamán no entiende lo que los demás dicen. Entonces los Dueños de la Palabra, habitantes del Segundo Cielo, le enseñan a “ver con otros ojos”. Usando su mirada espiritual *Medatia* logra ver lo que esta gente ve, y sube hasta el Tercer Cielo, donde la Gente Murciélago dueños de las maracas. Ellos le regalan una vacía. *Medatia* comprende que tiene que seguir para buscar los Cristales Sagrados *Wiriki*.

Así llega al Lago Sagrado *Akwhena* en el Cuarto Cielo, donde la mariposa guardiana del lago, *Mahewa*, le invita a beber del agua de la vida. Pero cuando bebe *Dinushi*, el pez eléctrico que habita en el lago, lo ataca y le provoca la muerte. Él siente como su *akato* (espíritu) se separa de su cuerpo.

Éste se va viajando por todas partes, y llega a la casa de los *Ennemadi* en el Quinto Cielo, donde encuentra los *wiriki*. Con ellos va a *Marawahaña* (Sexto Cielo) a visitar a los Tres Pájaros Sagrados *Mudo*, *Tawadi* y *Hohottu*, quienes retiran el veneno de su cuerpo, y le ayudan a reunir su cuerpo con su *akato*.

Resucitado y con todas las lecciones aprendidas *Medatia* llega al Séptimo Cielo, a la casa de las Estrellas: *Shiriche Kumenadi*. Allí habla con *Hadewa*, un mensajero de *Wanadi*, quien le indica que tiene que volver a la Tierra y que ya ha aprendido todo lo que tenía que aprender.

Medatia obedece, y convertido en *huhai* baja para ayudar al resto de la tribu a derrotar a los *Odoshancomo*.

El Pájaro Carpintero Real vuela hacia los cielos convirtiéndose en *Wanadi*.

2.1.4 Escaleta

1. El Pájaro Carpintero Real:

Un pájaro Carpintero Real vuela sobre el mapa de Venezuela. Éste muestra una aldea Ye´Kwana. El pájaro vuela hacia el *ëttë* y empieza a contar la historia de *Medatia*.

2. *Medatia*:

Medatia está sentado en su banco dentro del *ëttë* y piensa en los males que está causando *Odosha*. Decide hacer algo, y se eleva a los cielos por la “fuerza de su querer”.

3. Los Vientos:

El soto se encuentra con los vientos, quienes tratan de soplarlo hacia abajo. Pero *Medatia* aprovecha su fuerza para elevarse todavía más alto.

4. Las Tijeras:

Aparece la “Gente Tijera”, a quien el shamán confunde usando su sabiduría, y escapa de sus afiladas hojas.

5. *Madenawa*:

Madenawa la “Mujer Jaguar”, invita a *Medatia* a quedarse con ella. Él la rechaza y sigue su rumbo.

6. *Nuna*:

Medatia se encuentra con *Nuna*, quien lo quiere como plato principal para su comida. El sabio shamán logra distraerlo, y aprovechando su descuido huye.

7. La Encrucijada:

Medatia llega a la encrucijada: frente a él tiene el camino Negro, que conduce a la Tierra sin Amanecer; y el camino Blanco, que conduce a la Tierra sin Noche. El shamán toma el camino Blanco.

8. Los Dueños del Canto:

Medatia llega al Primer Cielo donde conoce a los dueños del Canto. Ellos le enseñan a cantar y a escuchar como “los seres que habitan el cielo”. Pero el shamán no entiende lo que los demás dicen.

9. Los *Setawa Kaliana*:

Los Dueños de la Palabra, habitantes del Segundo Cielo, le enseñan a “ver con otros ojos”. Usando su mirada espiritual, *Medatia* logra ver lo que todos ven y sigue su camino.

10. Las maracas:

Llega al Tercer Cielo, donde la Gente Murciélago, dueños de las maracas, le regalan una vacía. *Medatia* comprende que tiene que seguir para buscar los Cristales Sagrados *wiriki*.

11. *Akwhena*:

El shamán llega al Lago Sagrado *Akwhena* en el Cuarto Cielo, donde la mariposa guardiana del lago, *Mahewa*, le invita a beber del agua de la vida. Cuando bebe, *Dinushi* (el pez eléctrico que habita en el lago) lo ataca y le provoca la muerte. Él siente como su *akato* (espíritu) se separa de su cuerpo.

12. Los *Wiriki*:

Éste se va viajando por todas partes, y llega a la casa de los *Ennemadi* en el Quinto Cielo, donde encuentra los *wiriki*. Con ellos va a *Marawahaña* (Sexto Cielo) a visitar a los Tres Pájaros Sagrados.

13. Los Pájaros Sagrados:

Mudo, Tawadi y Hohottu, reciben a *Medatia*. Le retiran el veneno del cuerpo, y le ayudan a reunir su cuerpo con su *akato*.

14. *Shiriche Kumenadi*:

Resucitado y con todas las lecciones aprendidas, *Medatia* llega al Séptimo Cielo, a la casa de las Estrellas: *Shiriche Kumenadi*. Habla con *Hadewa*, un mensajero de *Wanadi*, quien le indica que tiene que volver a la Tierra, y que ya ha aprendido todo lo que tenía que aprender.

15. El Regreso:

Medatia baja a la Tierra convertido en *Huhai* para ayudar al resto de la tribu a derrotar a los *Odoshancomo*.

16. *Wanadi*:

El Pájaro Carpintero Real vuela hacia los cielos y se convierte en *Wanadi*.

2.1.5 Guión Literario

FADE IN

1. EXT. MAPA DE VENEZUELA – DÍA 1

Un PÁJARO CARPINTERO REAL vuela sobre el mapa de Venezuela. Éste se hace cada vez más grande hasta mostrar una aldea Ye´Kwana. El PÁJARO se posa sobre el èttë

PÁJARO CARPINTERO REAL

En la hermosa tierra venezolana vive una noble tribu indígena: los “Ye´Kwana”. A pesar de que el tiempo pasa, ellos siempre hablan en presente. Cada vez que un shamán canta, lo hace como si la historia estuviese ocurriendo. Como cuando habla de Medatia, el primer Huhai...

2. INT. ÈTTË – DÍA 2

MEDATIA, un indígena vestido de shamán, está sentado en su banco, frente al Poste Central de la vivienda tribal.

PÁJARO CARPINTERO(OFF)

El primer hombre que subió a los cielos a buscar a Wanadi el Dios bueno. Él sabía que algo andaba mal en la tribu, pues Odosha, el Dios malo atacaba a su gente con su oscuridad. Así que se monta en su banco, y se eleva por los cielos utilizando como único impulso “la fuerza del querer”.

3. EXT. CIELO – NOCHE 3

De entre las nubes aparece MEDATIA, sentado en su BANCO volando por el cielo. Los VIENTOS soplan ferozmente.

PÁRAJO CARPINTERO REAL (OFF)

Pero cuando empieza el ascenso, se encuentra con la casa de los Vientos. Ellos tratan de soplarlo para abajo, pero Medatia es más astuto y aprovecha su fuerza para subir más alto.

4. EXT. CASA DE LA GENTE TIJERA – NOCHE 4

MEDATIA sigue subiendo y llega a casa de la GENTE TIJERA, un sitio oscuro, donde predominan figuras puntiagudas y líneas de navajas.

PÁJARO CARPINTERO REAL (OFF)

Llegando a la casa de la Gente Tijera. Ellas amenazan a Medatia, pero él habla con sabiduría y logra salir ileso de la morada, solo para encontrarse con un obstáculo todavía peor...

5. EXT. CASA DE LA MUJER JAGUAR – NOCHE 5

MEDATIA llega a la casa de la MUJER JAGUAR, una casa cubierta con piel de jaguar, donde los colores y las líneas evocan las de estos animales.

PÁJARO CARPINTERO REAL (OFF)

“Madenawa”. Ella es una hermosa mujer que encanta a quien la visita; pero en un descuido Madenawa se convierte en jaguar y devora a su presa. Medatia, que es sabio, no se deja engañar por la encantadora mujer, y sigue su camino.

6. EXT. CASA DE NUNA – NOCHE 6

MEDATIA se adentra en la oscura casa de NUNA, un selva pantanosa con huesos.

PÁJARO CARPINTERO REAL (OFF)

Visitando a Nuna el caníbal, quien lo quiere como plato principal para su comida. El sabio shamán hace uso de su astucia, y logra distraer a Nuna, aprovechando su descuido para huir.

7. EXT. ENCRUCIJADA – NOCHE/DÍA 7

MEDATIA llega a una encrucijada donde el camino se separa: frente a él tiene el camino Negro, y el camino Blanco.

PÁJARO CARPINTERO REAL (OFF)

Una vez fuera de peligro, Medatia se encuentra frente a una encrucijada, donde se separan los caminos: uno Negro, que lleva a la Tierra sin Amanecer; y uno Blanco que lleva a la Tierra sin Noche ¡Medatia escoge el camino Blanco!

8. EXT. PRIMER CIELO – DÍA 8

MEDATIA llega al Primer Cielo, un sitio muy cálido y naranja.

PÁJARO CARPINTERO REAL (OFF)

Y así llega al Primer Ciel donde viven los Dueños del Canto. Ellos son los dueños del Aliento, de la Palabra, y del Ritmo. Cantando le dicen a Medatia que para entender a los demás debe “cambiar su oído y su garganta”. Él obedece, y puede entender el canto de todos los pájaros y las demás criaturas. Sin embargo no comprende lo que le dicen: no comprende sus palabras. Entonces los sabios le dicen que necesita cambiar sus ojos. Y soplando su aliento, guían a Medatia hasta el Segundo Cielo...

9. EXT. SEGUNDO CIELO – DÍA 9

Confundido, MEDATIA llega al Segundo Cielo, una casa apacible, donde predomina el amarillo y el ocre.

PÁJARO CARPINTERO REAL (OFF)

Junto a los Setawa Kaliana, los maestros de todos los huhai. Ellos cambian los ojos de Medatia, y lo ayudan a “ver” como lo hacen los mawadi, la gente que habita los cielos.

10. EXT. TERCER CIELO – DÍA 10

MEDATIA camina hasta el Tercer Cielo, un camino que asemeja los colores de las cuevas de los murciélagos.

PÁJARO CARPINTERO REAL (OFF)

Así llega al Tercer Cielo donde vive la Gente Murciélago, los dueños de las maracas. Allí recibe una. Pero está vacía. No tiene los cristales sagrados wiriki. Así que sale a buscarlos.

11. EXT. CUARTO CIELO/LAGO AKWHENA – DÍA 11

MEDATIA llega al Lago Akwhena, un escenario celestial, donde la figura principal es el LAGO AKWHENA (muy azul).

CONTINUA

11. CONTINUACIÓN

PÁJARO CARPINTERO REAL (OFF)

Y visita el Lago Sagrado Akwhena en el Cuarto Cielo, donde conoce a la mariposa guardiana del lago: Mahewa. Ella permite que el shamán beba del agua del lago.

En el Lago aparece DINUSHI y electrocuta a MEDATIA

Pero Dinushi, el pez eléctrico que allí habita, lo ataca y le provoca la muerte. Él siente como su akato, es decir, su espíritu se separa de su cuerpo.

12. EXT. QUINTO CIELO – DÍA

12

El AKATO DE MEDATIA viaja por todas partes, y llega al Quinto Cielo, donde predominan los colores de las rocas. Está lleno de cuarzos rosados, ahumado, y transparentes, que titilan por ser mágicos.

PÁJARO CARPINTERO REAL (OFF)

Y viaja por todas partes, llegando al Quinto Cielo, donde encuentra los cristales sagrados wiriki. Los pone en su maraca, y con ellos retoma su camino.

13. EXT. SEXTO CIELO – DÍA

13

El AKATO DE MEDATIA llega al Sexto Cielo, donde los colores del día se unen.

PÁJARO CARPINTERO REAL (OFF)

Y llega al Sexto Cielo, donde viven los Tres Pájaros Sagrados Mudo, Tawadi y Hohottu. Ellos ayudan a reunir el akato y el cuerpo de Medatia.

14. EXT. SÉPTIMO CIELO – DÍA

14

MEDATIA llega al Séptimo Cielo, la casa de las ESTRELLAS, un escenario negro, lleno de las mismas.

PÁJARO CARPINTERO REAL (OFF)

Resucitado y con todas las lecciones aprendidas, Medatia llega a la casa de las Estrellas. Allí habla con Hadewa, un mensajero de Wanadi, quien le indica que tiene que volver a la Tierra, y que ya ha aprendido todo lo que debía aprender. Medatia obedece...

15. INT. CIELO – DÍA

15

MEDATIA está volando en el cielo, hacia el ëttë.

PÁJARO CARPINTERO REAL (OFF)

... Y baja para ayudar al resto de la tribu a derrotar a la gente melintecionada de Odocha.

16. EXT. ALDEA YE´KWANA – DÍA

16

El PÁJARO CARPINTERO REAL emprende vuelo sobre la aldea Ye´Kwana

PÁJARO CARPINTERO (Cámara)

Desde ese día, Medatia es considerado como el primer Huhai, porque es el primer hombre que logró subir a los cielos, y recoger la sabiduría necesaria para combatir los males causados por Odocha...

El PÁJARO CARPINTERO REAL se ve envuelto de una luz brillante, y va transformándose en algo que parece una FIGURA CELESTIAL

FIGURA CELESTIAL

Así cuentan los viejos. Así oí, yo no vi. Eso es todo.

FADE OUT

2.1.6 Desglose

ESC	Int/Ext	ESCENARIO	PERSONAJES	D/N	TOMAS	OBJETOS
1	EXT	* Mapa de Venezuela * Aldea Ye´Kwana	* Pájaro Carpintero Real * Aichuriaha	D	3	* Cesta del aichuriaha * Maraca
2	INT EXT	* Interior ëttë * Naturaleza muerta	* Medatia * Aldeanos Ye´kwana	D	3	* Banco de huhai
3	EXT	* Casa de los Vientos	* Vientos * Medatia	N	2	* Banco de huhai
4	EXT	* Casa de la Gente Tijera	* Gente Tijera * Medatia	N	2	* Banco de huhai
5	EXT	* Casa de la Mujer Jaguar	* Mujer Jaguar * Jaguar * Medatia	N	4	* Banco de huhai
6	EXT	* Casa de Nuna	* Nuna * Medatia	N	4	* Banco de huhai
7	EXT	* Encrucijada	* Medatia	D/N	1	* Banco de huhai
8	EXT	* Primer Cielo	* Dueños del Canto * Medatia * Gente que habita en el Cielo	D	4	* Banco de huhai
9	EXT	* Segundo Cielo	* Sabios de la Vista * Medatia	D	3	* Banco de huhai * Maracas

10	EXT	* Tercer Cielo	* Murciélagos * Medatia	D	4	* Banco de huhai * Maracas
11	EXT	* Cuarto Cielo * “Todo” (escenarios visitados)	* Mahewa * Medatia * Dinushi	D	6	* Banco de huhai * Maracas
12	EXT	* Quinto Cielo	* Medatia	D	3	* Banco de huhai * Maracas * Wirikis
13	EXT	* Sexto Cielo	* Medatia * Hohottu * Tawadi * Mudó	D	3	* Banco de huhai * Maracas
14	EXT	* Séptimo Cielo	* Medatia * Hadewa	D/N	3	* Banco de huhai * Maracas
15	EXT	* Cielo	* Medatia	D	1	* Banco de huhai * Maracas
16	EXT	* Aldea Ye´Kwana	* Aichuriaha * Pájaro Carpintero Real	D	2	* Cesta del Aichuraiha * Maraca

2.1.7 Story Board

ESC 1 Plano 1: PG mapa de Venezuela
Zoom in hasta los estados Bolivar y Amazonas



ESC 1 Plano 2: PG *ëttë* y un *aichuriaha*
El Pájaro Carpintero Real se posa sobre el *ëttë*



ESC 1 Plano 3: PA *aichuriaha*.



ESC 2 Plano 1: PA Medatia.
Medatia medita. Zoom in hasta PP



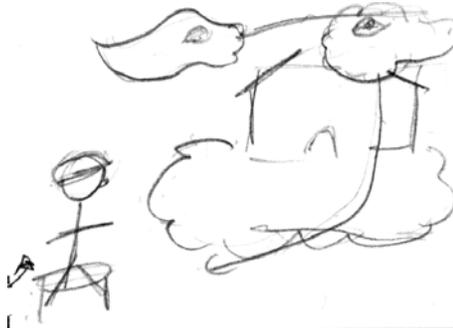
ESC 2 Plano 2: PG aldeanos
Están tristes, enfermos, y hambrientos.
Naturaleza muerta



ESC 2 Plano 3: PP Medatia meditando.
Zoom out hasta PG del *ëttë*. Medatia ee eleva por la "fuerza del querer"



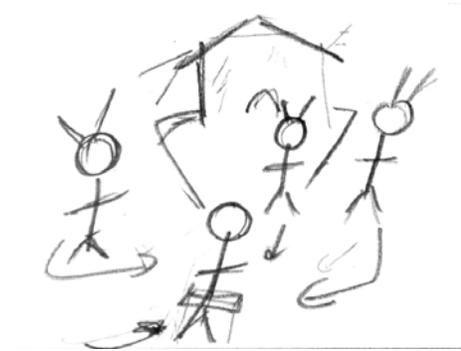
ESC 3 Plano 1: PG casa de los Vientos.
Entra Medatia



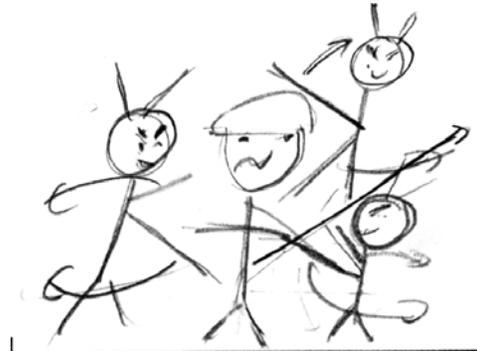
ESC 3 Plano 2: PG vientos
Ellos soplan a Medatia, y él se eleva



ESC 4 Plano 1: PG casa Hombres Tijera
Medatia entra, y ellas se acercan a él.



ESC 4 Plano 2: PA Hombres Tijera
Ellas amenazan a Medatia, y él las derrota con la fuerza de su querer.



ESC 5 Plano 1: PG casa de Madenawa
Medatia entra a la casa de la Mujer Jaguar

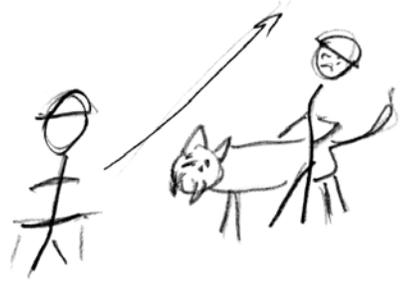


ESC 5 Plano 2: PP Madenawa.
Disuelve al jaguar. Disuelve a Madenawa

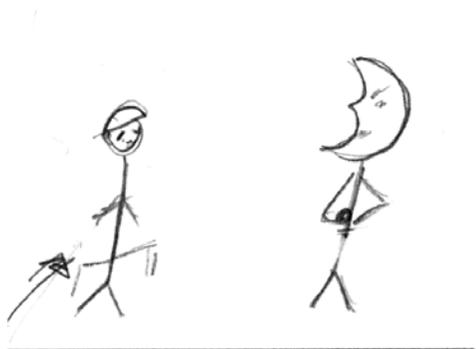


ESC 5 Plano 3: PP Medatia

Observa a Madenawa, y piensa si debe quedarse o no.

**ESC 5 Plano 4: PG casa de Madenawa.**
Medatia sale de escena.**ESC 6 Plano 1: PG casa de Nuna**

Medatia entra en la casa de Nuna, y éste nota su presencia.

**ESC 6 Plano 2: PA Nuna**

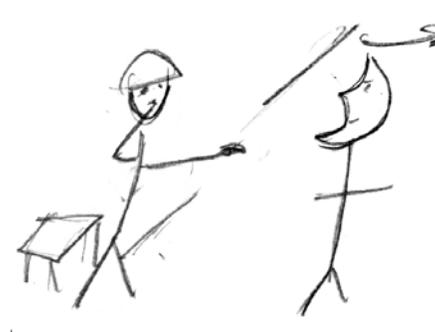
Él piensa en comerse a Medatia

**ESC 6 Plano 3: PA Medatia**

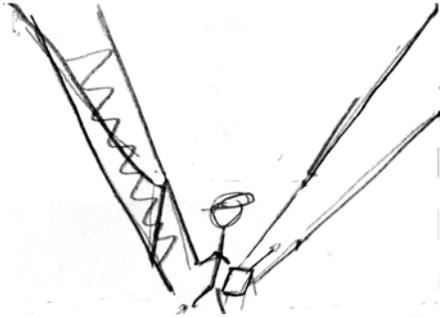
Él trata de distraer a Nuna

**ESC 6 Plano 4: PG casa de Nuna**

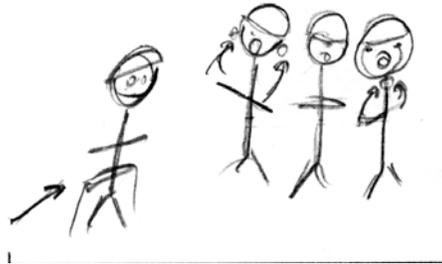
Medatia logra huir de Nuna



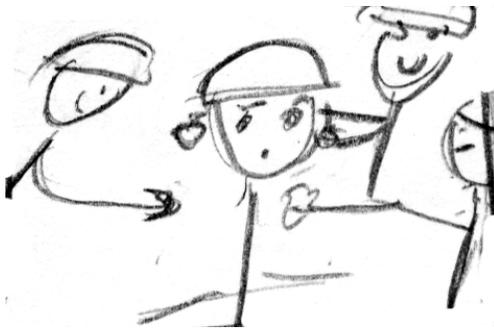
ESC 7 Plano 1: PG “Dos Caminos”
Medatia vuela hacia el Camino Blanco



ESC 8 Plano 1: PG casa Dueños del Canto. Medatia entra, y ellos lo notan



ESC 8 Plano 2: PA Dueños del Canto
Ellos cambian el oído y la garganta de Medatia



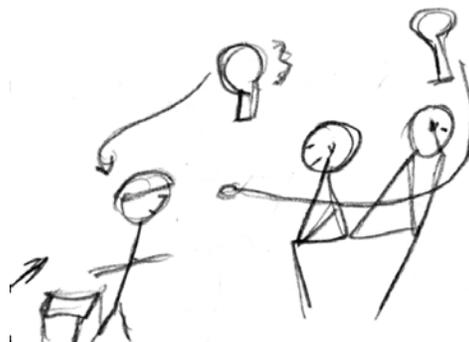
ESC 8 Plano 3: PPP Medatia
Él escucha a la gente, pero no entiende sus palabras.



ESC 8 Plano 4: PG Dueños del Canto
Ayudan a Medatia a ir con los Sabios de la Vista



ESC 9 Plano 1: PG casa de los Setawa Kaliana (Sabios de la vista) . Medatia entra



ESC 9 Plano 2: PP Medatia y las Marakas. Éstas se acercan...



ESC 9 Plano 2: PD ojos de Medatia ... Y cambian la mirada de Medatia



ESC 10 Plano 1: PG casa de la Gente Murciélago. (Subjetiva de Medatia). Ellos se acercan a Medatia



ESC 10 Plano 2: PG casa de la Gente Murciélago. Una Maraca cae en las manos de Medatia



ESC 10 Plano 3: PD Maraca Medatia agita la maraca. Está vacía



ESC 10 Plano 4: PA Medatia Medatia sale a buscar los *wiriki*



ESC 11 Plano 1: PG Lago Akwhena
Medatia entra y ve a Maewa la mariposa



ESC 11 Plano 2: PE Mehewa
Mahewa aletea



ESC 11 Plano 3: PE Medatia y el Lago
Medatia va a tomar agua



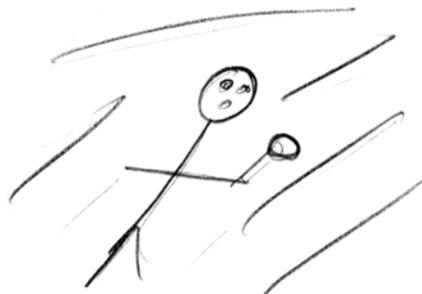
ESC 11 Plano 4: PE Medatia y el Lago
Dinushi sale del agua y electrocuta a
Medatia



ESC 11 Plano 5: PE Medatia
El *akato* (espíritu) de Medatia se separa
de su cuerpo



ESC 12 Plano 1: PE Medatia
El *akato* de Medatia vuela, y lo ve todo al
mismo tiempo.



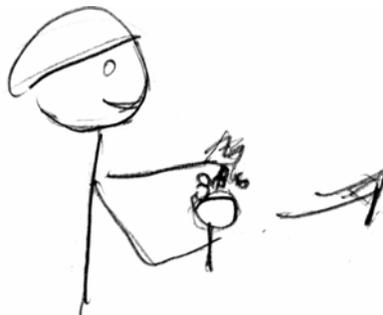
ESC 12 Plano 2: PG tierra de los *wiriki*
Medatia llega a la tierra de los *wiriki*



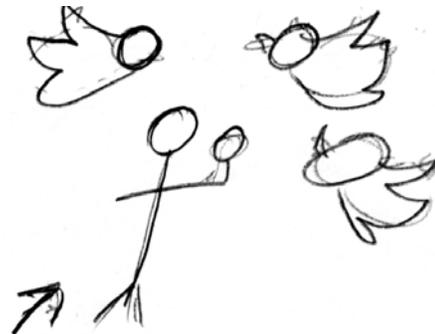
ESC 12 Plano 3: PD *wiriki*
Medatia mira los *wiriki*



ESC 12 Plano 4: PA Medatia.
Medatia pone los *wiriki* dentro de su maraka



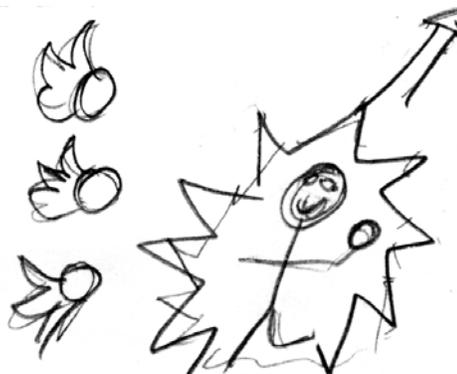
ESC 13 Plano 1: PG cielo de los Tres
Pájaros Sagrados. Medatia sube mientras
los Pájaros lo acompañan



ESC 13 Plano 2: PG cielo de los Tres
Pájaros Sagrados. Ellos reúnen el cuerpo
y el *akato* de Medatia



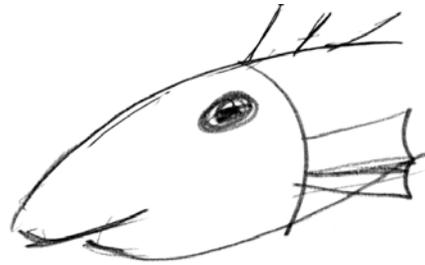
ESC 13 Plano 3: PG cielo de los Tres
Pájaros Sagrados. Medatia sigue el
ascenso.



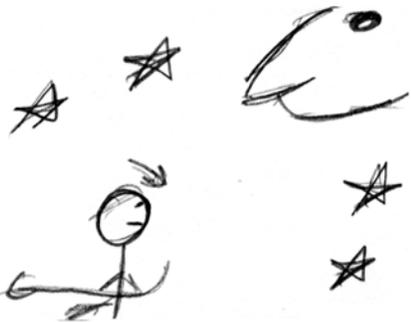
ESC 14 Plano 1: PG País de las Estrellas
Medatia entra y conoce a Hadewa



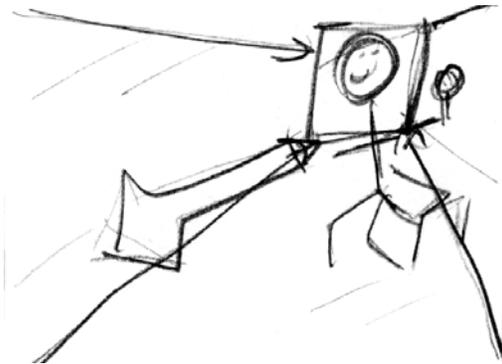
ESC 14 Plano 2: PE Hadewa
Hadewa “nada” o flota en los aires



ESC 14 Plano 3: PG País de las Estrellas
Medatia emprende el camino de vuelta



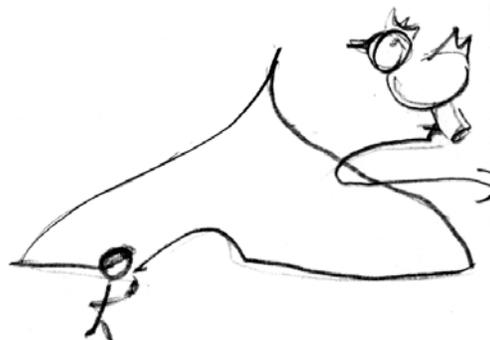
ESC 15 Plano 1: PE Medatia
Medatia vuela de regreso a la aldea



ESC 16 Plano 1: PA del *Aichuriaha*
Aichuriaha Teje



ESC 16 Plano 2: PE Pájaro Carpintero
Real. Se eleva por los cielos, y se
transforma en Wanadi



2.2 DISEÑO VISUAL Y PROPUESTA ARTÍSTICA

Como se dijo anteriormente, el objetivo principal de este trabajo de grado es adaptar el *ademi* Ye`Kwana del viaje de *Medatia* a un cortometraje animado para niños. Para ello se pretende mezclar de manera prudente las manifestaciones culturales de la tribu, y las nuevas tendencias que están presentes en la animación dirigida a niños y adolescentes.

Se parte de los colores que predominan en las vestimentas de los indígenas estudiados y en los ambientes donde ellos se desenvuelven para recrear los fondos y los paisajes del cortometraje. Existe un predominio de líneas rectas y figuras geométricas, inspiradas en las *waja* (cestas) que los hombres de la tribu elaboran.

Ahora bien, dado que los dibujos de los Ye`Kwana son simples y sencillos (muñecos de “palitos con cabeza”), existe mayor libertad para la creación de personajes originales, cuya estética se acerque a las tendencias presente en los nuevos trabajos de animación que se están realizando para la televisión y para el cine (y que están dirigidos al público infantil, como es el caso de Bob Esponja). Como queda reflejado en el marco teórico, estas comprenden figuras predominantemente geométricas, colores planos y muy vivos, y personajes simples que no imitan por completo la figura humana. Este tipo de elementos ayudan a acentuar el tono simplista del presente cortometraje y no se alejan de la esencia Ye`Kwana que desea mostrarse.

Por otra parte, la duración de este trabajo es de aproximadamente cinco minutos (5 min), tomando como fundamento para esta decisión el formato de los nuevos espacios animados dirigidos a la audiencia infantil, que constan de varios cortometrajes reunidos y relatados en un espacio de media hora (las Chicas Spermopoderosas, Clon Wars, entre otros.)

Además, dada la apertura que la nueva Ley de Responsabilidad Social para Radio y Televisión ha traído a los medios de comunicación, muchas televisoras nacionales están en la obligación de incluir producción nacional dentro de su parrilla de programación, lo que se convierte en un espacio potencial para la inclusión de este tipo de animaciones.

De esta manera estos proyectos se convierten en un producto audiovisual que puede ser vendido con mayor facilidad, sumándole la particularidad de ser una manera viable de difundir la cultura y los valores de los indígenas que habitan en Venezuela.

Concluyendo, al tomar en cuenta los elementos anteriormente mencionados, el viaje de *Medatia* puede transmitirse de manera jovial y simplificada, en un lapso de tiempo que no limita el resto de la programación, y con un lenguaje visual atractivo, que no le sea ajeno al niño, y que a su vez, no esté alejado de la esencia de la cultura Ye`Kwana.

2.2.1 Diseño y descripción de personajes

Todos los personajes presentes en el cortometraje, están inspirados en figuras típicas de la cestería Ye´Kwana, y en sus manifestaciones artesanales. Por esta razón, existe un predominio de líneas rectas, colores planos con leves degradados, y una sencillez general en el dibujo.

* Pájaro Carpintero Real:

Es la representación de *Wanadi* en la Tierra. Él es el personaje que narra el viaje de *Medatia*, ubicando al espectador dentro del contexto de la historia, y describiendo las situaciones a medida que se van desarrollando. Cuando la historia termina el personaje se convierte en *Wanadi*, dando a entender que es él quien ha relatado la aventura del héroe, sin dejarse ver por completo.

Su figura está inspirada en el tejido Ye´Kwana que representa “los hombros de *Wanadi*” (la cruz *Wanádimohtai*, ver anexo 6). Sus colores son los de un pájaro carpintero real: corona roja, y cuerpo negro con pocas manchas blancas. Es un personaje amable, cuya voz refleja sabiduría y jovialidad.



*** Aichuriaha:**

Es la actual figura del sabio curandero Ye´Kwana, lo que se conoce como shamán. Está presente en el cortometraje como una figura referencial, que da a entender que es él quien conoce la historia del viaje de *Medatia*, y es su alumno indirecto. Está tejiendo porque (como se dice en el marco referencial) es a través de esta labor que se trasmite el *Watunna* (aunque para *Aichuriaha* aprenden también a través de otros rituales).

Su color de piel, su peinado, y su vestimenta es la típica de los Ye´Kwana, y de aquellos que integran el círculo de sabios shamanes.



*** Medatia:**

Es el héroe de la historia. Es considerado como el Ye`Kwana más sabio, capaz de subir a los cielos a buscar a *Wanadi* por la sola fuerza de su querer. Es un *so'to* como cualquier otro, es decir, un humano. Sin embargo, logra subir a los cielos gracias a su sabiduría y a su propia valentía.

La figura de este personaje está inspirado en el común denominador de los tejidos Ye`Kwana, es decir, en lo cuadrado de todas las figuras representadas en las *waja* y en la cestería en general.

Está vestido con un taparrabos, usa collares, maquillaje corporal, y tiene el corte de cabello típico Ye`Kwana. Viaja con un banco con el que piensa y reflexiona. Su color de piel y los rasgos faciales que destacan, son los típicos de los indígenas de su tribu.

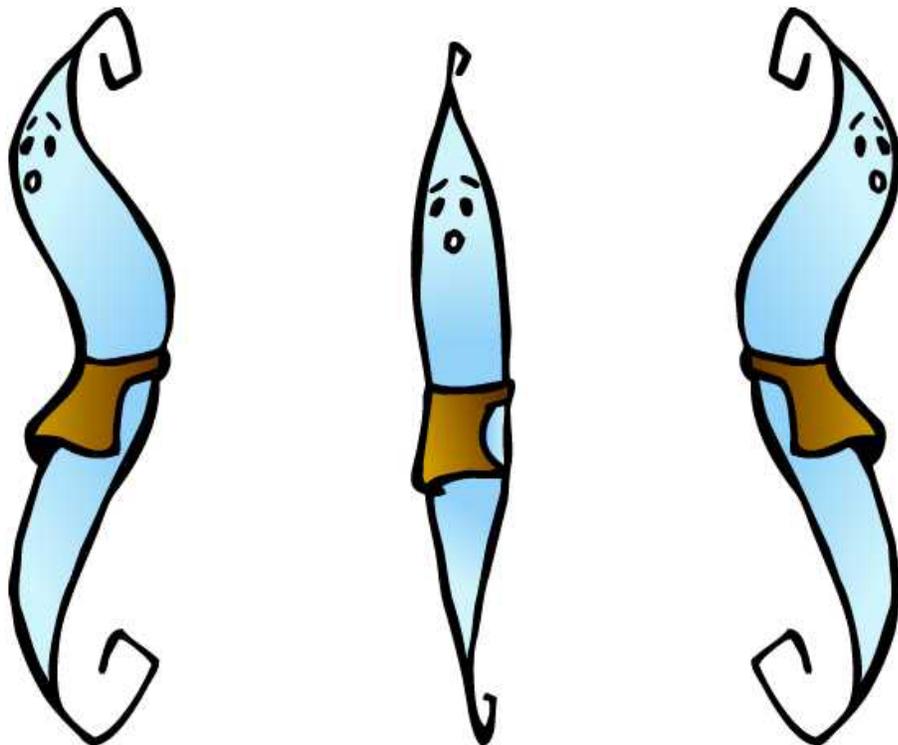


*** Vientos:**

Son hijos de *Odosha*, el dios malo. Están en el cielo para impedir que los *so'to* suban a ver a *Wanadi*.

Las líneas que definen a estos personajes deben ser necesariamente curvas, por que como su nombre lo indica son “vientos”, cuyos movimientos naturales son predominantemente curvos y circulares. Sin embargo, sus extremos terminan en pequeñas colas que conservan la “rectitud” de los tejidos *Ye'Kwana*.

Sus cuerpos son como pequeñas nubes color azul y blanco, y tienen taparrabos para ubicarlos dentro del contexto de los indígenas, y dar a entender que son parte de su cosmovisión.

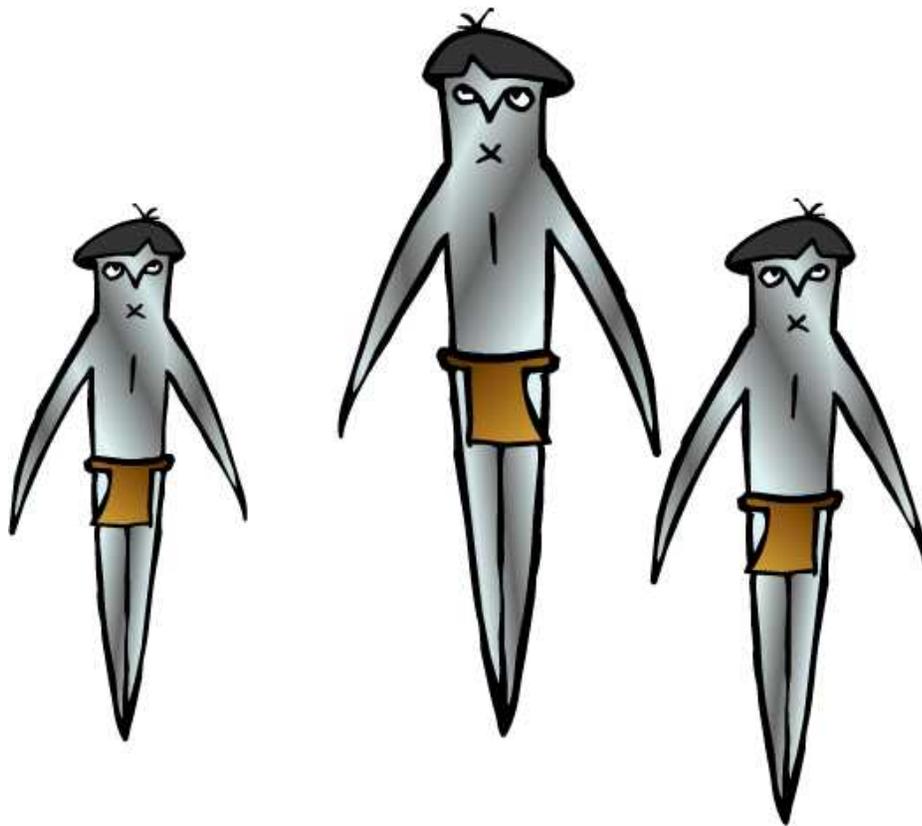


*** Tijeras:**

Al igual que los Vientos, son hijos de *Odosha*. Son seres cuyas extremidades son afiladas navajas, de una fuerza tal que son capaces de cortar “cualquier cosa”. Su misión es asustar a los *so'to* para que se llenen de miedo, y no sean capaces de seguir su camino hacia *Wanadi*.

La idea principal de estos personajes es que parezcan o evoquen la figura de una tijera o una lanza, por lo tanto, sus líneas son rectas, sus puntas lo más agudo que pueda dibujarse, y sus colores son grises metalizados.

Dado que las tijeras pertenecen a la cosmovisión Ye'Kwana, usan taparrabos para que el espectador las ubique dentro del contexto de dicha tribu.



*** Mujer Jaguar:**

Es una atractiva mujer, que invita a los hombres a quedarse junto a ella. Una vez dormidos, se convierte en jaguar y se los devora. Ella representa la prueba de la “tentación” que debe superar todo aspirante a shamán para llegar a *Wanadi*. Tiene la apariencia de una virgen Ye´Kwana virtuosa, razón por la que resulta tan tentadora para los hombres.

Posee la misma figura que *Medatia*, es decir, tiene el cuerpo de un *so´to*. Sin embargo, por ser mujer, viste con un guayuco y usa los accesorios típicos de las Ye´Kwana (zarcillos y collares).



*** Nuna:**

Es la Luna Ye`Kwana, hermano de *Odosha*. Él es antropófago, y sale todas las noches a buscar su alimento, aprovechándose del descuido de algunos *so`to* para devorárselos.

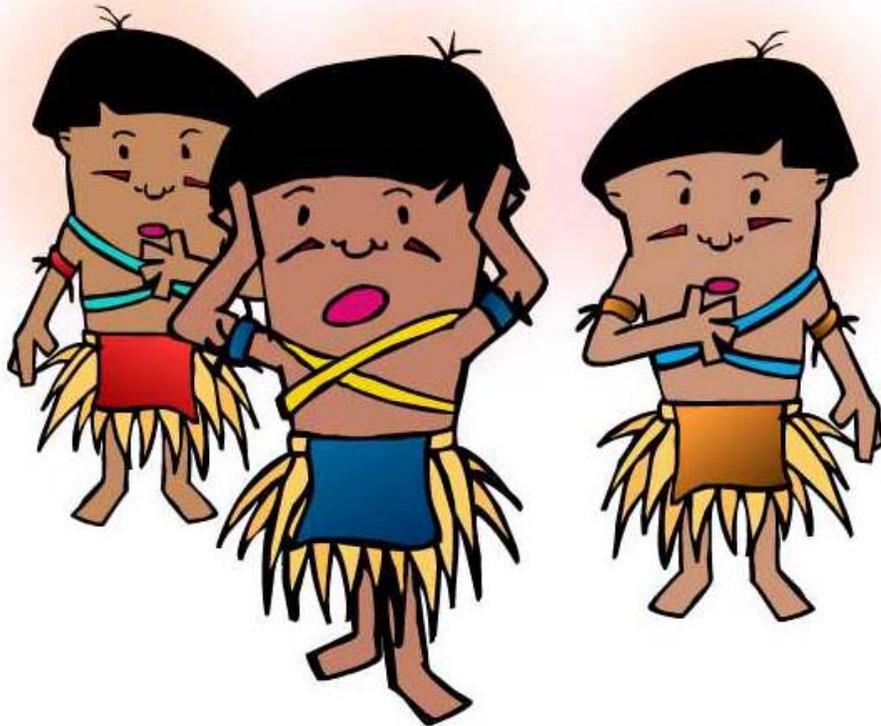
Tiene el cuerpo de cualquier hombre, pero su cabeza es la cara de la Luna, que está manchada por haber intentado violar a su hermana. Por esta razón, comparte la figura “humana” diseñada para *Medatia* (a excepción de la cabeza). Posee mandíbulas prominentes y dientes afilados para dar a entender que es caníbal, y que representa una amenaza para el shamán. Por último, viste con taparrabo, sin embargo no adorna su cuerpo con los collares del *so`to*.



*** Dueños del Canto:**

Son los primeros sabios que habitan la en el primer cielo: *Yhakudawana* o *Atytyudiana*. Estos shamanes no tienen maracas, no comen, ni duermen, solo cantan y enseñan a sus visitantes a cantar como los pájaros y la gente de otros mundos, mandándoles a cambiar su garganta y sus oídos.

Dado que pertenecen a los Ye´Kwana, comparten la misma figura que *Medatia* y sus collares. Sin embargo, por ser seres “superiores” y maestros de otros *huhai*, visten una falda de palma además del taparrabo y están rodeados por un áurea que los diferencia de los “vivos”.



*** Gente que habita en los Cielos (Mawadi):**

Son seres extraordinarios, que viven en el cielo. Hablan, y miran distinto a los hombres. El *ademi* distingue cuatro especies: la gente relámpago, la gente trueno, el abuelo cachicamo, y las estrellas.

Cada una de estas figuras está inspirada en tejidos Ye´Kwana, respetando lo rectangular de sus formas, y su simetría.



*** Sabios de la Vista (Setawa Kaliana):**

Son los verdaderos sabios maestros de todos los *huhai*. Viven en el segundo cielo llamado *Yadekunyawana*. Están en meditación continua y ayudan a los shamanes a “cambiar su mirada” y aprender a ver con los ojos de “La gente de Otros Mundos”, como lo hace un verdadero sabio.

Al igual que los Dueños del Canto, los *Setawa Kaliana* tienen la figura del *so'ito*, visten ropajes de sabios, y están rodeados por un áurea que los distingue de los vivos.

Están siempre sentados, con la cabeza entre sus manos y los codos sobre las rodillas, haciendo sonar sus maracas gracias al poder de su concentración.

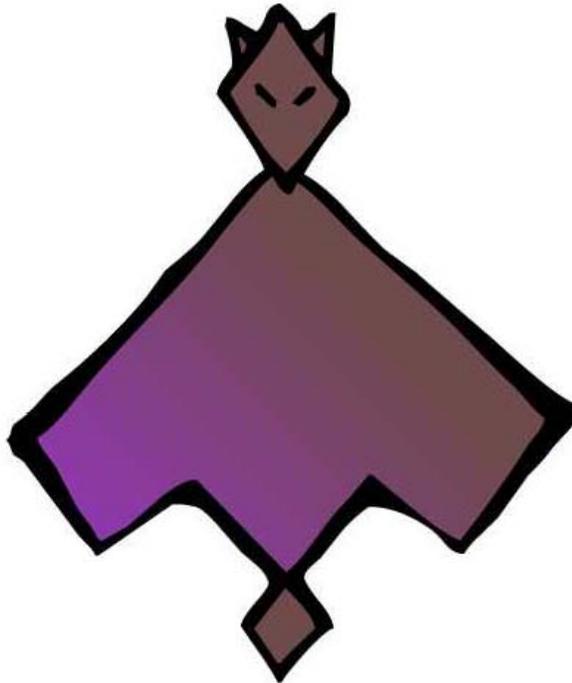


*** Gente Murciélago:**

Se encuentran en el tercer cielo llamado *Mahekunyawana*. Son sabios que no hablan porque suenan sus maracas eternamente. Son los dueños de las maracas sagradas de los *huhai* y los *aichuriahas*.

Sus cuerpos son como los de un murciélago y enseñan a los shamanes a detectar fuerzas malignas y fallas en la energía vital. Su figura está inspirada en el tejido llamado *dede* (murciélago, ver anexo 9), y sus colores buscan combinar con el escenario en el que habitan, destacándose de él. No pueden ser totalmente negros, pues no se distinguirían del resto del ambiente.

Ellos son quienes le dan las maracas a aquellos que los visitan y desean ser shamanes de la tribu. El simple hecho de llegar al tercer cielo, los hace merecedores de tal objeto.



*** Mahewa:**

Es la Mariposa del cielo, una de las tres guardianas del Lago Sagrado *Akwhena*. Habita en el Cuarto Cielo el *Yadiinyakuuwa* o cielo del medio. Evita que cualquier persona se bañe en el agua celestial sin su consentimiento, pues es uno de los seres sagrados que aparecieron en el cielo de *Wanadi* mucho antes de que éste decidiera bajar a la Tierra. Es sabia y majestuosa.

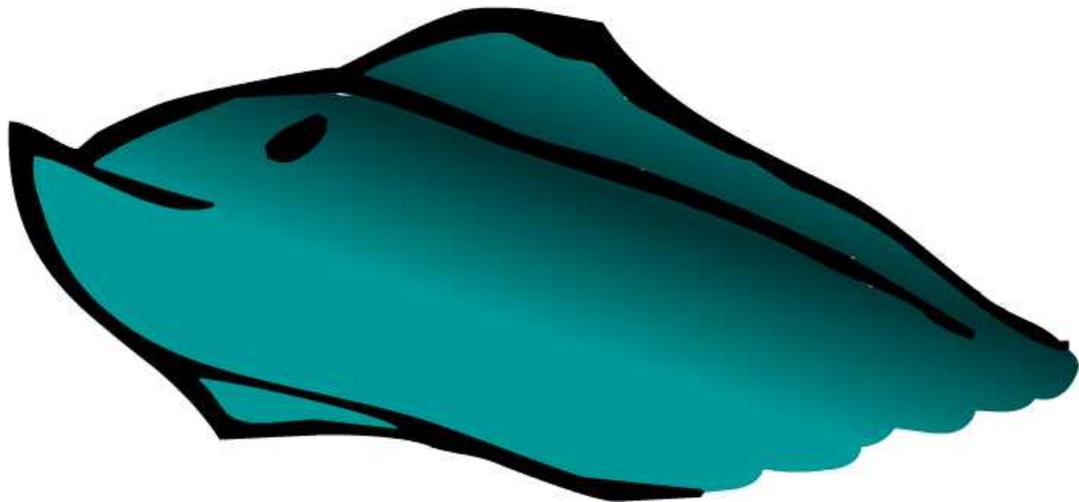
Para dar a entender la importancia de este personaje y su relación con aquello que la rodea se decidió hacerla de color morado y azul (morado para destacarla del fondo, y azul como el agua del Lago Sagrado). En sus alas tiene la figura del tejido llamado “los hombros de *Wanadi*” (una “X”), pero solo es visible cuando las abre por completo. De esta manera se resalta la cercanía que existe entre ambos personajes dentro de la cosmovisión Ye´Kwana.



*** Dinushi:**

Es el Pez Eléctrico, otro de los guardianes del Lago *Akwhena*. Vive en las aguas sagradas, y electrocuta y envenena a quienes se sumergen en ella sin permiso. Según el *watunna* es un “temblador”, conocido también como “*electrophorus eléctricus*” o anguila.

Para realizar este personaje se aprovecha la figura simple y plana de estos peces, reafirmando las líneas rectas que se mantienen a lo largo de la propuesta estética del cortometraje. Su color es el de una anguila.

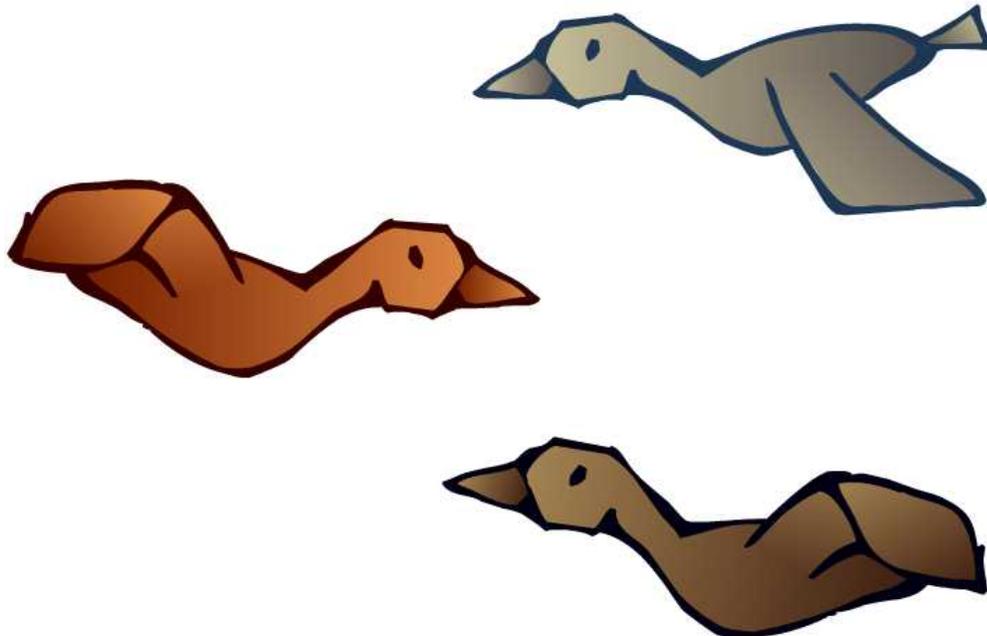


*** Mudo, Hohottu, Tawadi:**

Son los Pájaros Sagrados familiares de *Wanadi*. Son invocados por los *aichuriaha* cuando están realizando rituales de curación, iniciación, etc. Son seres muy sabios, y muy cercanos a *Wanadi*.

Según el *Watunna Mudó* es un pájaro presa; *Hohottu* es una especie pequeña de gavián o pavita nocturna; y *Tawadi* es un aguaitacamino (lechuza). Sin embargo, para mantener la simpleza que se trabaja durante el cortometraje, se utiliza el mismo modelo de pájaro para los tres personajes, dándole colores distintos a cada uno (correspondientes a la especie que pertenecen): *Mudó* es marrón, *Hohottu* es marrón rojizo, y *Tawadi* es blanco grisáceo.

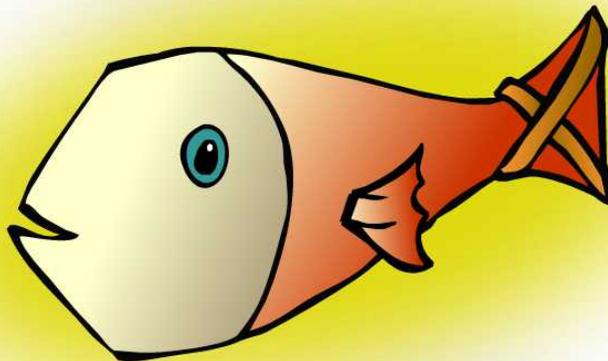
La figura del pájaro también está inspirada en un tejido presente en algunos ejemplares de la cestería Ye´Kwana (ver anexo 10).



*** Hadewa:**

Es el Pez que se encuentra en las puertas de la Casa de *Wanadi*. Impide la entrada de cualquier persona a la morada del Hijo del Sol, pues este no puede ser visto por nadie. Los so'to únicamente han visto sus *damodedes* (avatares).

La figura y los colores de *Hadewa*, además de estar inspirados en los trabajos de cestería Ye'Kwana, es casi una representación del “*Aphyocharax yekkwanae*”, que es una especie de pez que vive en el río Caura, y lleva ese nombre en honor a la tribu que allí habita. En su cola tiene los hombros de *Wanadi* para dar a entender la su cercanía con él.



2.2.2 Diseño de ambientes

Al igual que los personajes presentes en el cortometraje, los escenarios y los ambientes en los que se desarrolla la historia están inspirados e las manifestaciones artesanales de la tribu Ye´Kwana y en los ambientes que los rodean.

* Mapa de Venezuela

Es el primer escenario del cortometraje. Su presencia es necesaria para ubicar al espectador en el espacio deseado, y reafirmar a través de esta imagen lo que dice el narrador.

Como es de suponerse tiene la forma del mapa de Venezuela real y su color es un verde selvático, que ayuda a presentar el ambiente en el que se desarrolla la tribu Ye´Kwana.



*** Aldea Ye´Kwana / Èttë**

Es una representación de una aldea Ye´Kwana. Al igual que el escenario anterior permite que el espectador se ubique, no solo dentro de un espacio, sino también dentro del contexto de los indígenas que se están presentando.

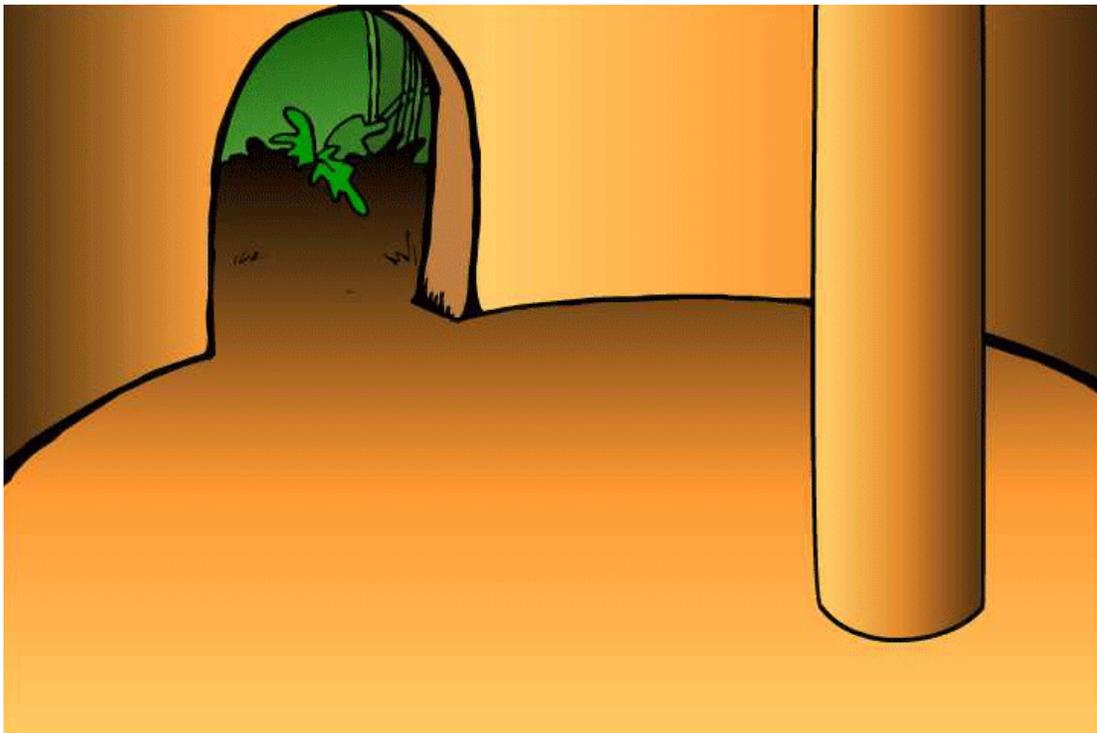
Como en toda aldea Ye´Kwana, la figura arquitectónica que resalta es el *ëttë* o casa tribal. Es allí donde se posa el Pájaro Carpintero Real para relatar la historia de Medatia, y es desde sus adentros que empieza el viaje del shamán. Para su diseño, se partió de la forma y los colores reales de los *ëttë*.



* **Ëttë adentro:**

Es el interior del *ëttë* o casa tribal. Dada la sencillez de la estética que se maneja dentro del cortometraje el escenario es muy simple, y no presenta todos los detalles de un *ëttë* real. Sin embargo, respeta la circularidad del mismo y sus colores predominantes.

Asimismo, se distingue el Poste Central que es el elemento más importante dentro de este tipo de casas tribales, pues (según creencias Ye'Kwana) es el vínculo que comunica la tierra con el cielo.



* Casa de los Vientos

Es el lugar donde viven los vientos, hijos de *Odosha*. El *Watunna* no contiene ninguna descripción sobre este lugar, así que su aspecto es producto de las propias costumbres Ye´Kwana y del imaginario del director y el diseñador del proyecto.

En esta casa predominan las líneas redondas, para dar la ilusión de “aire”, sus colores son de un azul grisáceo para dar a entender que a pesar de ser seres “celestes”, representan una amenaza para el shamán.



* Casa de la Gente Tijera

Aquí habita la Gente Tijera, quienes también son hijos de *Odosha*. Su función dentro de la historia es intimidar a quienes llegan a su morada, e impedir que sigan subiendo.

Lo único que se sabe de ellos es que sus extremidades son tan fuertes y filosas que son capaces de cortar cualquier cosa. Por lo tanto, las líneas que predominan en este escenario son ligeramente curvas con finales puntiagudos, para dar la idea de navajas afiladas, cuchillos, o espadas. De igual manera existe un predominio de colores metálicos.



* Casa de Madenawa

Es la casa de la *Madenawa* la Mujer Jaguar. Ella está presente para seducir a sus visitantes y atraparlos con sus garras para que no sigan el camino hacia el cielo. Cuando sus visitantes se duermen, *Madenawa* se transforma en jaguar y se los devora.

Este escenario en particular trata de imitar tanto las formas como los colores del jaguar, que además de ser hermosos, no dejan de tener un tono amenazante, justo lo que representa esta morada dentro del *ademi*.



* Casa de Nuna

Según el *ademi Nuna* sale de su morada para comerse a todo aquel que se atreve a salir de su hogar durante las noches de luna llena. Esta casa en particular representa el obstáculo más difícil al que deben enfrentarse los aspirantes a *huhai*, porque su dueño es el hermano de *Odosha*.

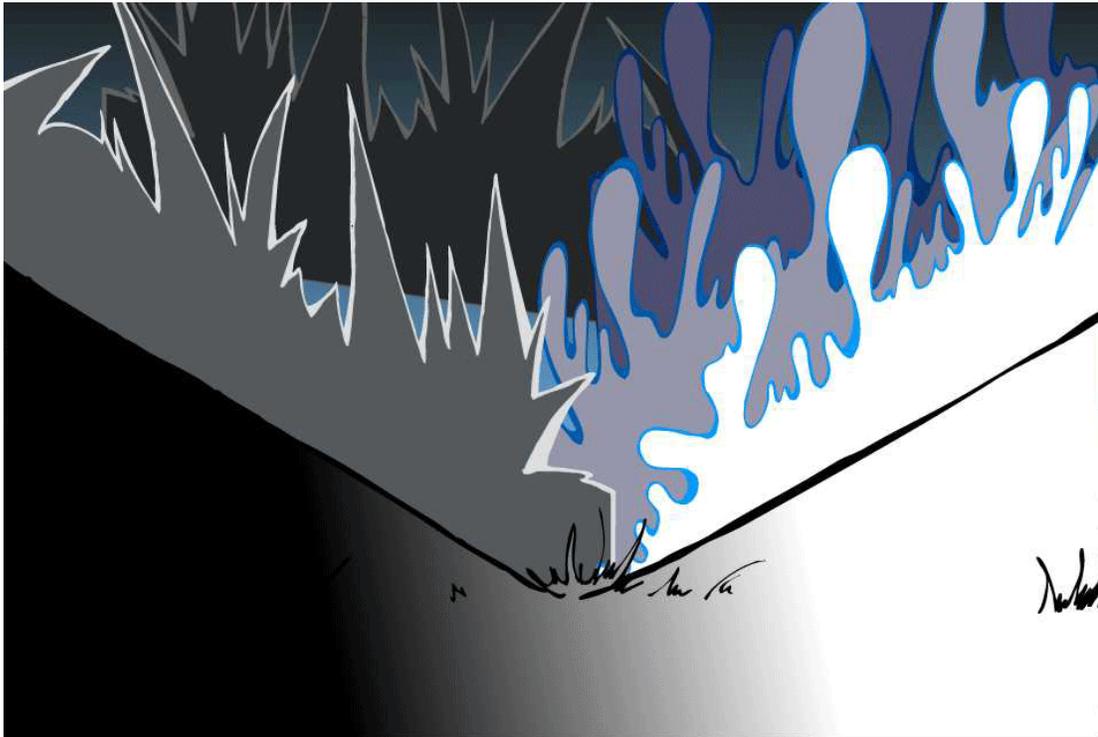
Para el diseño de este escenario se escogieron colores entre el verde y el gris, para dar la idea de que se está ante la presencia de una selva peligrosa, y un pantano en las cercanías de la cueva de *Nuna*. No se utilizó la figura de la cueva como tal, para resaltar el hecho de que este personaje sale por las noches y se oculta en la maleza para buscar su alimento. Al igual que en el escenario de la Gente Tijera las figuras predominantes y el fondo terminan en ángulos agudos, para resaltar la agresividad y la amenaza que representa el lugar.



* Encrucijada

Es el sitio donde se separan los caminos. Como se ha descrito anteriormente, están presentes el camino negro y el camino blanco. En este punto de la historia los shamanes deben escoger qué camino tomar.

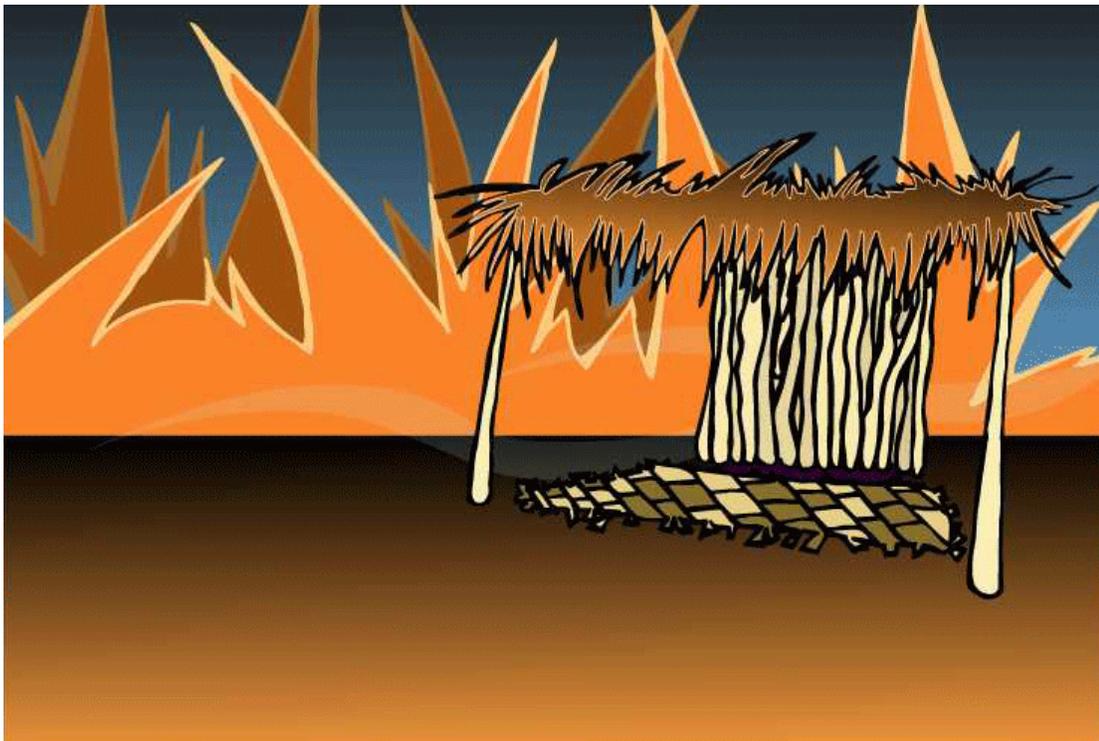
Este escenario es muy simple. Consta únicamente de los dos caminos (el negro y el blanco) y los fondos, cuyos colores se manejan entre los grises oscuros, y tonos casi blancos. Lo más importante de este escenario es resaltar el contraste entre ambos caminos.



* Primer Cielo

Es el inicio del cielo Ye´Kwana. Está habitado por los Dueños del Canto. Es un sitio lleno de paz y de mucha música, por lo tanto, es necesario sugerir el calor de la voz.

Este escenario pretende dar la sensación de calidez, por lo tanto, sus colores varían dentro de la escala de los anaranjados. Sus líneas y figuras son rectas, sin llegar a ser amenazantes.



* Segundo Cielo

Es donde habitan los *Setawa Kaliana* los padres de todos los *huhai*. Es un lugar apacible, donde reina la tranquilidad y la calma.

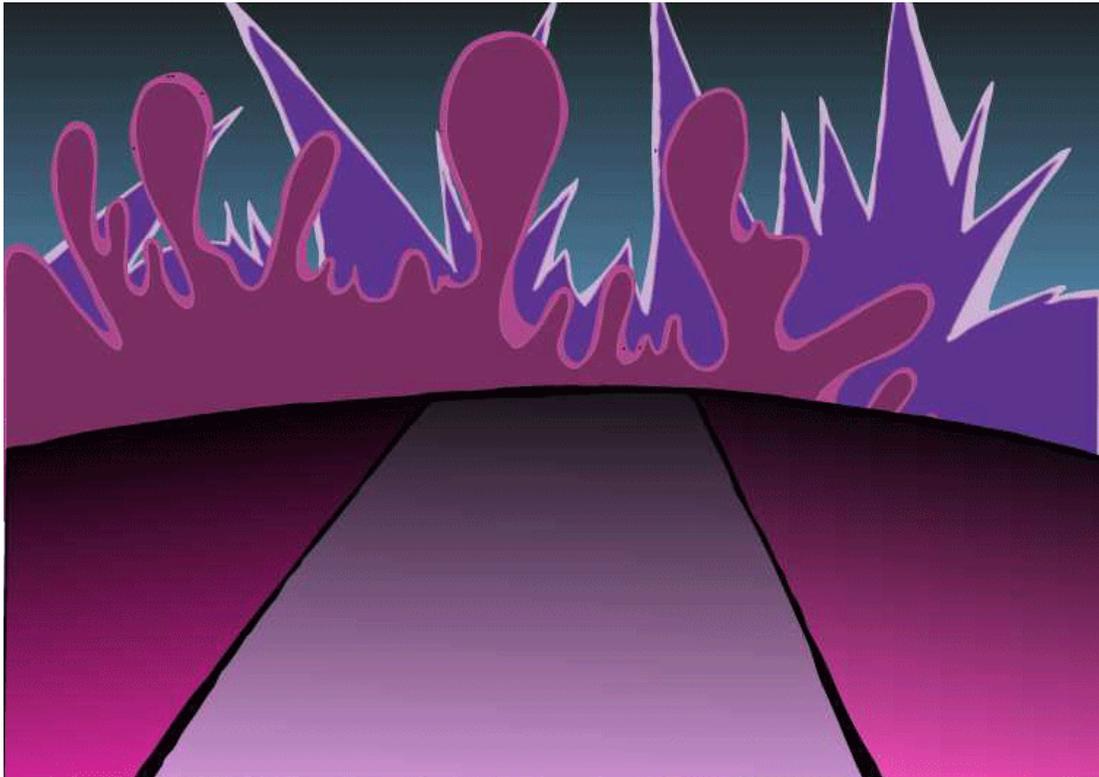
Para sugerir estas sensaciones a través del color se utilizan tonalidades entre el amarillo y el sepia, que además, hacen contraste con el Primer Cielo que es mucho más cálido. Sus líneas son rectas (para seguir la estética del cortometraje) sin embargo, sus figuras no resultan amenazantes, como en la casa de *Nuna* o la casa de la Gente Tijeras.



* Tercer Cielo

Es la tierra de los Murciélagos, quienes son los dueños de las maracas.

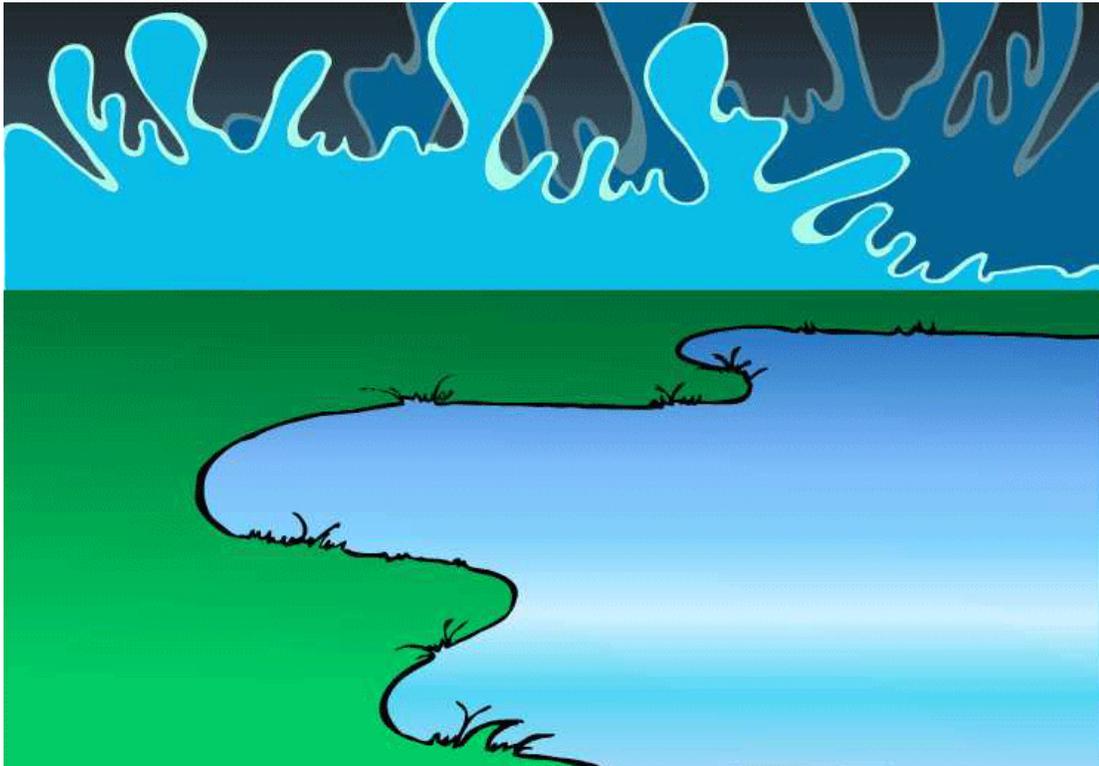
El aire que pretende dársele a este escenario es el de una cueva (sin llegar a imitarla por completo) dado que ese es el lugar donde normalmente viven los murciélagos. Por esta razón los colores de este Cielo son violetas y vinotintos muy oscuros (además, guardan relación con los colores del Quinto Cielo, donde se encuentran los cristales sagrados *wiriki*). Sus líneas son tanto curvas como rectas, al igual que se les puede ver en cuevas reales.



* Cuarto Cielo

Es la entrada al Cielo de *Wanadi*. Allí se encuentra el Lago Sagrado *Akwhena*. Es un lugar celestial, donde no hay nubes ni lluvia ni tormenta.

Según el *ademi* el agua del lago es azul, por lo tanto, los colores utilizados para este escenario van desde el celeste hasta el verde aguamarina (además de un verde muy intenso para la grama). Las líneas predominantes en este escenario son curvas y muy suaves, de esta manera se da a entender la sutileza y la paz que están presentes en el lugar que se está presentando.



* Quinto Cielo

Es la tierra de los *wiriki* los cristales sagrados. Allí los aspirantes a *huhai* recogen dichos *wiriki*, necesarios para hacer de sus maracas objetos mágicos.

Este escenario está inspirado en una mina. Por esta razón sus líneas son rectas, y la mayoría de las figuras allí presentes, son cuadradas o con ángulos rectangulares. Sus colores van del vinotinto al morado muy oscuro, para dar a entender que los cuarzos salen de suelos y paredes rocosas. Por su parte, los *wiriki* imitan las formas y los colores de los cuarzos reales (rosados, ahumados, y transparentes), y están rodeados de una aurea titilante para dar a entender que son mágicos.



* Sexto Cielo

Allí habitan los tres pájaros Sagrados *Mudó*, *Hohottu*, y *Tawadi*. Dado que representan una etapa de ascenso donde el *akato* es reunido con el cuerpo de *Medatia*, este escenario se maneja como un degradado entre varios colores para dar a entender que el shamán además de elevarse, está en una especie de “renacimiento”.

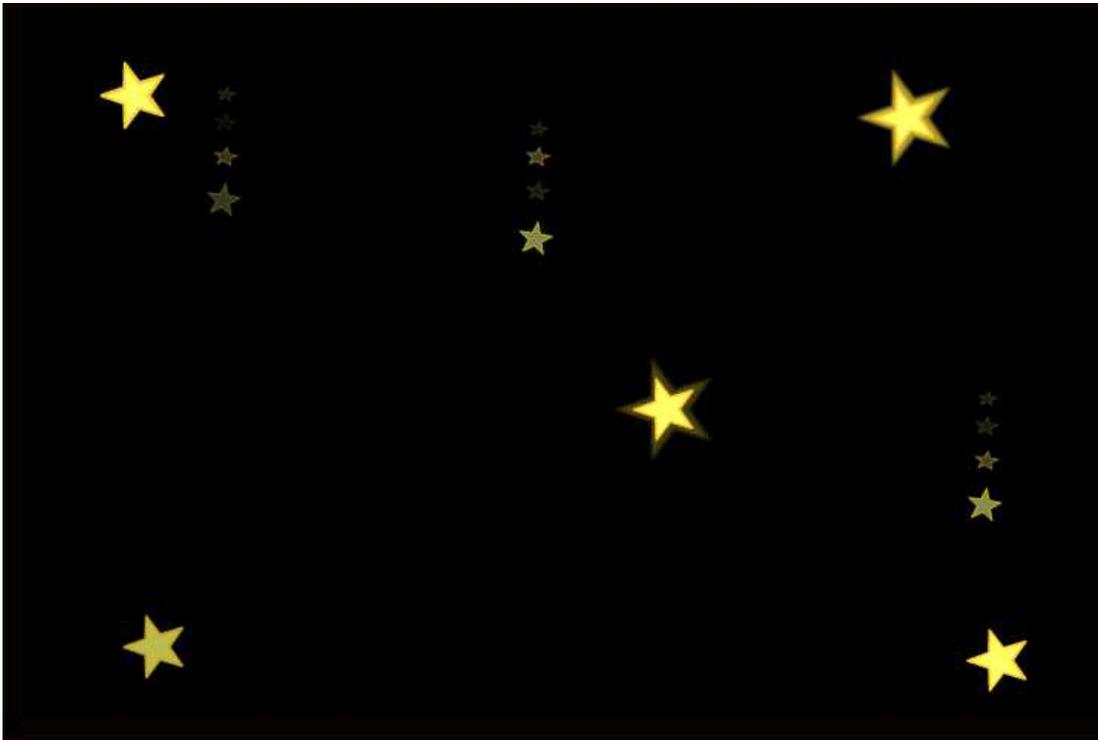
El escenario empieza en vinotinto, porque *Medatia* sale de la tierra de donde están los cuarzos, donde predomina dicho color. Sin embargo se va haciendo azul a medida que asciende para dar a entender la majestuosidad de los pájaros y la quietud del espacio en el que se encuentra. Por último el degradado se va a negro, como una antesala al País de las Estrellas: el Séptimo Cielo, la siguiente parada de *Medatia*.



* Séptimo Cielo

Es el País de las Estrellas la puerta de la casa de *Wanadi*. Ningún ser humano puede entrar en ella, ni siquiera los *so'to*. Nadie está autorizado a ver a *Wanadi*, por esta razón se desconoce su forma “real”. Según el *Watunna*, el octavo cielo es idéntico a una aldea *Ye'Kwana*, porque fue uno de sus *damodedes* quien enseñó a los indígenas a construir sus casas.

Este escenario es un gran cuadro negro con pequeñas estrellas titilantes. Esto no quiere decir que se considere como “noche”, porque para los *Ye'Kwana*, en el cielo de *Wanadi*, siempre es de día. Sin embargo el color negro es necesario para resaltar la figura de las estrellas, que son las habitantes del séptimo cielo.



2.2.3 Diseño de objetos

Todos los objetos presentes en el cortometraje son utilizados por los Ye´Kwana, y están presentes en el *Watunna*.

* Banco de Shamán

Todos los shamanes Ye´Kwana poseen un banco en el que se sientan y meditan. Según sus creencias, estos bancos los acompañan durante sus diferentes viajes.

Medatia, el héroe de esta historia, también posee uno y sube a los cielos con él, impulsado por la fuerza de su querer. Por esta razón, el objeto representado es una copia casi exacta de un banco original Ye´Kwana (en cuanto a forma, color, y tamaño a escala).



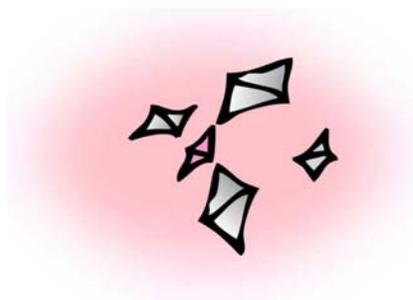
* Maraca

Es uno de los objetos más importantes de un shamán. Según sus creencias dentro de cada maraca se encuentran los *wiriki*, o cristales sagrados, que son los que le otorgan al *huhai* o al *aichuriaha* el poder que necesita para realizar sus rituales (es decir, no son objetos musicales). Tienen la forma básica de una maraca, pero están pintadas con líneas rectas y colores vivos como sus cestas y su maquillaje corporal.



* Wiriki

Son los cristales sagrados que se encuentran dentro de cada maraca de los shamanes Ye´Kwana. Son ellos los que le otorgan al *so´to* los poderes que necesitan para llevar a cabo sus rituales. Estos *wiriki* no son otra cosa sino cuarzos.



2.3 MÚSICA Y SONIDO

En toda producción audiovisual la presencia de la música y el sonido es de vital importancia. Es un elemento que ayuda afianzar la sensación de “realidad”, dentro de la ficción que se plantea en cada historia.

Partiendo de la idea que el cortometraje realizado está dirigido a un público infantil, es necesario utilizar música y sonidos que le sean familiares. Es decir aquellos comúnmente usados en las series animadas. Sin embargo, no hay que olvidar que lo más importante de la realización de este trabajo es la difusión de la cultura Ye´Kwana, razón por la cual deben presentarse piezas que reflejen su manera de hacer música, utilizando (en la medida de lo posible) los instrumentos que ellos mismo tocan.

“Se debe utilizar la música típica de los dibujos animados, como referencia para los niños. De esta forma, los espectadores sienten la familiaridad con el género del dibujo animado. Sin embargo, no se debe descuidar la presencia de lo indígena, por lo tanto, también se debe utilizar la música típica indígena. La sabia mezcla de estos dos elementos permite captar la atención la atención del público, como el proveerle una referencia cultural” (Lizardo, 2000:99)

Como queda reflejado en el marco referencial, los instrumentos más comunes utilizados por los Ye´Kwana son: el tambor, la flauta de 5 aberturas y boquillas (hecha con caña); la flauta de 3 aberturas (hecha de hueso), el clarinete de bambú, y la concha de morrocoy (Lares, s.f.). Pero dado lo difícil que es conseguir esos instrumentos en la capital del país, se utilizan otros que asemejen sus sonidos.

Asimismo, los sonidos de ambiente deben reflejar necesariamente el hábitat en el que se desarrolla esta tribu. Es decir, el Amazonas venezolano.

2.3.1 Diseño Sonoro

En primer lugar está la voz del narrador. La razón por la que se escogió tener esta figura como la única que habla durante el cortometraje, es porque se trata de mantener la historia de *Medatia* como el canto original Ye´Kwana. Es decir, se pretende tratar la historia como la narración misma de un *aichuriaha* (shamás, aunque en este caso, el narrador será un ávatar de *Wanadi*, encarnado en un pájaro carpintero real), utilizando el “presente” como único tiempo verbal, ya que para esta tribu indígena no existe el tiempo “pretérito”.

Por otra parte, los sonidos se utilizan para ambientar y ubicar a la audiencia en un lugar determinado. Algunas acciones se ven acompañadas de sus respectivos efectos sonoros, como el ambiente de la selva, el sonido de la maraca, el ruido que hacen los aceros cuando cortan el viento, el rugido de un jaguar, o el correr del agua por su cauce.

Por último la música a emplearse es el resultado de la mezcla entre la música típica Ye´Kwana y las melodías más comunes de las animaciones que consumen los niños en la actualidad, cuidando, como siempre, que no se pierda la esencia del indígena que intenta plasmarse. Esto se traduce en piezas musicales originales:

* **Tema Principal:** Es una mezcla de flauta y percusión. Se utiliza en las escenas más neutrales del cortometraje donde reina la serenidad, y donde no se está ante la presencia de obstáculos ni pruebas específicas. El cortometraje empieza con ella.

* **Música atemorizante:** Es una melodía donde se mezcla la flauta típica con el sonido de los tambores (y algunos instrumentos de cuerda que sirven para darle cuerpo a dicha melodía). Sin embargo, el ritmo de la misma es mucho más rápido que el tema principal, y pretende generar la sensación de urgencia y peligro en la que se encuentra el héroe. Se utiliza durante las escenas de *Medatia* con los Vientos, y con *Nuna* para resaltar el peligro y la emergencia presente en las mismas (acompañado por efectos de sonido distintos, para diferenciar la una de la otra).

* **Flauta:** Tiene el mismo ritmo que el tema principal, pero carece de percusión. Se utiliza para la escena de *Medatia* con la Mujer Jaguar, porque el instrumento tiene una cadencia sensual, que es necesaria resaltar en ese momento de la historia.

* **Tambores:** Al igual que la flauta, tiene el mismo ritmo que el tema principal, pero son solamente percusiones. Se utiliza para las escenas de *Medatia* con los Dueños del Canto, y con los Sabios de la Vista, por la calidez y la tranquilidad que transmite su sonido.

* **Lago Akwhena:** Para esta escena se crea una melodía que mezcla las cuerdas con la flauta. Esto sirve para acentuar el dramatismo y la majestuosidad que representa la llegada de *Medatia* a este Cielo. Solo se utiliza mientras la misma se desarrolla.

* **Increscendo:** Esta melodía se crea mezclando instrumentos de cuerda con flautas. Esta vez, se busca acentuar la importancia de las decisiones que *Medatia* tiene que tomar. Por eso es utilizada cuando el *huhai* escoge entre el Camino Negro y el Camino Blanco.

El uso de la música y del sonido durante el cortometraje, está especificado con mayor detalle en el guión técnico del presente trabajo.

2.4 PRESUPUESTO

El desarrollo de un cortometraje animado es costoso. Sin embargo, resulta mucho más económico que realizar un largometraje en la industria cinematográfica.

El presupuesto que se muestra a continuación presenta cifras actualizadas del valor de todo aquello que se necesita para llevar a cabo un proyecto como el que se plantea en este trabajo. Desde el diseño de los personajes hasta la edición representan gastos millonarios que pueden verse modificados en la medida que se cuente de antemano con los materiales, o se trabaje en equipo con los ilustradores, animadores, y afines.

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS			
UNIDADES	CANT.	COSTO	TOTAL
Computador Personal:			
Tarjeta Madre ASROCK	1	94.792 ,00	94.792 ,00
Proc. Pentium 4 3Giga	1	489.600 ,00	489.600 ,00
Memoria DDR 512Mega	1	118.320 ,00	118.320 ,00
Disco Duro 40Giga	1	107.032 ,00	107.032 ,00
Tarjeta de Video AGP 128M	1	104.720 ,00	104.720 ,00
Flopy 3 1/2	1	13.450 ,00	13.450 ,00
CDR 54X	1	32.368 ,00	32.368 ,00
CDRW 40X	1	55.750 ,00	55.750 ,00
Teclado	1	34.500 ,00	34.500 ,00
Mouse óptico	1	19.448 ,00	19.448 ,00
Monitor	1	237.500 ,00	237.500 ,00
Impresora HP	1	95.500 ,00	95.500 ,00
Scanner HP	1	165.920 ,00	165.920 ,00
Programas :			
Adobe Photoshop	1	1.287.850 ,00	1.287.850 ,00
Adobe Illustrator	1	1.072.850 ,00	1.072.850 ,00
Macromedia Flash MX	1	1.502.850 ,00	1.502.850 ,00
SUBTOTAL			5.429.378 ,00

PRE-PRODUCCIÓN				
PERSONAL	CANT.	COSTO POR DÍA/ COSTO POR UNIDAD	NRO. DÍAS	TOTAL
Resma de papel	1	10.000 ,00		10.000 ,00
Block de notas	1	700 ,00		700 ,00
Caja de lápices	1	4.420 ,00		4.420 ,00
Caja de bolígrafos	1	9.079 ,00		9.079 ,00
Caja de marcadores	1	2.579 ,00		2.579 ,00
Borradores	5	511 ,32		2.556 ,60
Caja de Clips	1	863 ,59		863 ,59
Honorarios del Diseñador	1	466.670 ,00	15	7.000.000 ,00
Dir. de Proyecto	1	4.000.000 ,00	Proyecto	4.000.000 ,00
SUBTOTAL				11.030.198 ,19
PRODUCCIÓN				
PERSONAL	CANT.	COSTO POR DÍA/ COSTO POR UNIDAD	NRO. DÍAS	TOTAL
Dir. de Proyecto	1	0 ,00	Proyecto	0 ,00
Honorarios del Animador	1	3.500.000 ,00	Proyecto	3.500.000 ,00
Honorarios del Músico	1	6.000.000 ,00	1	6.000.000 ,00
Honorarios del Locutor	1	1.000.000 ,00	1	1.000.000 ,00
Estudio de Grabación	1	40.000 ,00	2	80.000 ,00
CD regrabables	15	1.700 ,00		25.500 ,00
SUBTOTAL				10.605.500 ,00
POST-PRODUCCIÓN				
PERSONAL	CANT.	COSTO POR DÍA/ COSTO POR UNIDAD	NRO. DÍAS	TOTAL
Dir. del Proyecto	1	0 ,00	Proyecto	0 ,00
Honorarios del Editor	1	3.500.000 ,00	Proyecto	3.500.000 ,00
Pastas de DVD	10	2.500 ,00		25.000 ,00
Impresión de carátulas	5	500 ,00		2.500 ,00
SUBTOTAL				3.527.500 ,00
TOTAL				30.592.576 ,19

CAPÍTULO III

PRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE ANIMADO

3.1 DEFINICIÓN DEL TIPO DE ANIMACIÓN

Como se explicó en capítulos anteriores, este proyecto se realizará utilizando únicamente herramientas informáticas. El tipo de animación a realizar es completamente digital. Eso no quiere decir que desarrolla personajes ni paisajes en 3D. En este caso se trabaja la ilusión de profundidad a través de leves degradados y partiendo de los ejes tradicionales que están presentes en el 2D. Es una animación “plana”, de movimientos y transiciones sencillas.

3.2 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO

Como en todo proceso de animación es necesario partir de una idea, de una historia, o de un mensaje simple a transmitir (en este caso, el viaje de Medatia). Seguidamente se elabora un story board detallado, y se diseña cada personaje, cada fondo, y cada objeto sobre el papel.

Una vez definidos los elementos que formarán parte de la historia, es necesario “rediseñarlos” en un programa para ilustrar en una computadora personal. Para este proyecto se utiliza Adobe Illustrator CS y Adobe Photoshop 7.0. Estos programas permiten la creación de personajes a través de vectores, dibujando cada extremidad y cada detalle por separado, para facilitar el proceso de animación de movimiento y gestos. Esta etapa puede resultar un poco tediosa, pero es fundamental para asegurar la fluidez a la hora de animar.

Al terminar el proceso de diseño se importan todos los elementos al programa Micromedia Flash MX, en el que se procede a “animar” como tal. A partir de este momento los personajes empiezan a tener movimiento, y se pueden corregir los desplazamientos y los planos que resulten “fuera de lugar” dentro de todo el conjunto de la historia.

3.3 GRABACIÓN DE VOCES

Paralelo al proceso del diseño de personajes y ambientes, es necesario grabar las voces que se utilizan en el cortometraje. En este caso, se registra la voz del narrador, separando cada archivo de audio por escenas. De esta manera se aligera el peso de cada archivo, y se hace más manejable y manipulable.

La voz del narrador es registrada en un estudio de grabación profesional para asegurar la limpieza del sonido, y una óptima calidad de registro. Así se previenen posibles fallas posteriores, que solo entorpecerían el desarrollo del cortometraje.

3.4 RECREACIÓN DE SONIDOS

A pesar de ser una historia que está planteada como una narración (por respetar el carácter de “canto” de la historia original) existen situaciones donde es necesaria la intervención del sonido, para recrear la ilusión de realidad que trata de plantearse a través del cortometraje (si bien es obvio que se trata de un producto de “ficción”).

Dado que se trabaja con imágenes, es necesario recrear todos los sonidos que pueden entrar en juego durante las acciones que realicen los personajes en todas las escenas.

A diferencia de la voz del narrador, los sonidos pueden ser registrados en un estudio de grabación profesional, o bien pueden ser extraídos de alguna galería de sonido preexistente, siempre y cuando el archivo a utilizar sea de un formato compatible con el resto de la animación, y corresponda con aquello que el director del proyecto desea.

3.5 MONTAJE DE ELEMENTOS

Una vez diseñados los elementos y grabados los sonidos y las voces, empieza el proceso de ensamble y animación.

En primer lugar se toma el tiempo de duración de cada escena, dependiendo de lo que haya tardado el narrador en leer la parte del guión correspondiente a la escena que se esté animando. Se toman los ambientes, los personajes, y los objetos que entran en la misma, y se procede a animar la escena, cuidando que cada acción corresponda con lo que dice la voz en off, y que cada sonido esté en sincronía con los movimientos para los que es utilizado.

Para facilitar el manejo y la manipulación del cortometraje en general se anima cada escena por separado, guardándola en el disco como pequeños proyectos individuales, que más tarde se unirán en la edición.

Es importante, a partir de este momento, tomar en cuenta el ritmo que esté tomando la animación, y pulir aquellos detalles que empiecen a causar “ruido” dentro de la historia que pretende contarse. Eliminar todo aquello que no encaje con el estilo y la estética planteada, y añadir los elementos que sirvan para enriquecer el cortometraje. Este es el momento para suprimir o agregar planos, si es necesario.

3.6 CREACIÓN DE MELODÍAS

Es el último paso dentro de la producción del cortometraje animado, porque es el elemento que reafirma el ritmo definitivo del mismo. Cuando la animación está “montada” en Flash (imágenes y efectos de sonido), se visualiza varias veces con la finalidad de componer las melodías que acompañan cada escena. De esta manera es posible pensar en la música como en un todo, y elaborarla de manera tal que siga la continuidad de la historia, y la enriquezca.

Para la creación de melodías se cuenta con el apoyo de músicos profesionales. Como se explica en capítulos anteriores, se trata de hacer una mezcla prudente entre la música Ye’Kwana y las melodías típicas de los dibujos animados. Así, el público infantil puede identificar con mayor facilidad las situaciones que se presentan en la historia, y existe una mayor familiaridad y afinidad con el mensaje que se les muestra.

Al igual que la voz del narrador, la música es registrada en un estudio de grabación profesional, buscando siempre la limpieza del sonido y la alta calidad del registro.

3.7 GUIÓN TÉCNICO

<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: En la hermosa tierra venezonala...</p>		<p>Entra TEMA PRINCIPAL en 0:01</p>
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Vive una noble tribu: los Ye´Kwana...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... A pesar de que el tiempo pasa, cada vez que un shamán canta, lo hace como la historia estuviese ocurriendo...</p>		<p>Entra EFECTO DE SONIDO DE BOSQUE</p>
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Como cuando habla de Medatia, el primer huhai...</p>		

<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... El primer hombre que subió a los cielos a buscar a Wanadi, el Dios bueno. Él sabía que algo andaba mal en su tribu...</p>		<p>Sale EFFECTO DE SONIDO DE BOSQUE EN FADE Sale TEMA PRINCIPAL EN FADE</p>
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Porque Odosha, el Dios malo, atacaba a su gente con su oscuridad...</p>		<p>Entra EFFECTO DE SONIDO DE TORMENTA y sale en "<u>ASÍ QUE SE MONTA</u>"</p>
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... <u>Así que se monta</u> en su banco, y se eleva por los cielos utilizando como único impulso la fuerza de su querer...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Pero cuando empieza el ascenso, se encuentra con la casa de los Vientos...</p>		<p>Entra TEMA ATEMORIZANTE en 0:01 Entra EFFECTO DE SONIDO DE VIENTOS y salen en "<u>LLEGANDO A</u>"</p>

<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Ellos tratan de soplarlo para abajo, pero Medatia es mas astuto, y aprovecha su fuerza para subir más alto...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... <u>Llegando a la casa de la Gente Tijera...</u></p>		<p>Entra EFECTO DE SONIDO DE TIJERAS y sale en “TODAVÍA PEOR”</p>
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Ellas amenazan a Medatia, pero él habla con sabiduría y logra salir ileso de la morada. Solo para encontrarse con un obstáculo <u>todavía peor...</u></p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Madenawa. Ella es una mujer que encanta a quien la visita...</p>		<p>Entra TEMA DE LA FLAUTA en 00:01</p>

<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Peor en u descuido, Madenawa se convierte en jaguar, y devora a su presa...</p>		<p>Entra EFEECTO DE SONIDO DE JAGUAR</p>
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Medatia, que es sabio, no se deja engañar por la encantadora mujer...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Y sigue su camino...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Visitando a Nuna, el caníbal...</p>		<p>Entra TEMA ATEMORIZANT E en 0:13 y sale en FADE en “<u>SU CENA</u>” Entra EFEECTO DE SONIDO DE SELVA</p>

<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Quien lo quiere como plato principal para su cena...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... El sabio shamán hace uso de su astucia...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Y logra distraer a Nuna, aprovechando su descuido para huir...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Una vez fuera de peligro, Medatia se encuentra frente a una encrucijada, donde se separan los caminos. Uno Negro, que lleva a la Tierra sin Amanecer, y otro Blanco, que lleva a la Tierra sin Noche. ¡Medatia escoge el camino Blanco!</p>		<p>Entra INCRESCENDO en 0:01 en “<u>DONDE SE</u> <u>SEPARAN LOS</u> <u>CAMINOS</u>”</p>

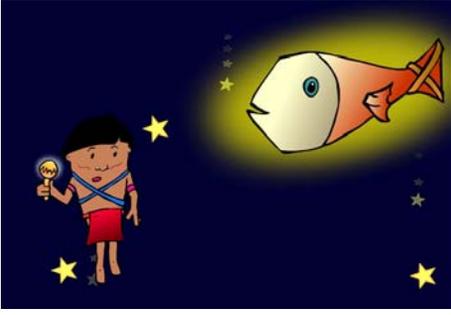
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Y así llega al Primer Cielo, donde viven los Dueños del Canto. Ellos son los dueños del Aliento, la Palabra, y el Ritmo...</p>		<p>Entra TEMA DE TAMBORES en 0:01 Entra EFFECTO DE SONIDO DE SELVA</p>
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Él obedece, y puede entender el canto de los pájaros y las demás criaturas...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Sin embargo, no comprende lo que dicen, no comprenden las palabras...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Entonces los dueños del canto le dicen que necesita cambiar sus ojos, y soplando su aliento, guían a Medatia hasta el Segundo Cielo...</p>		

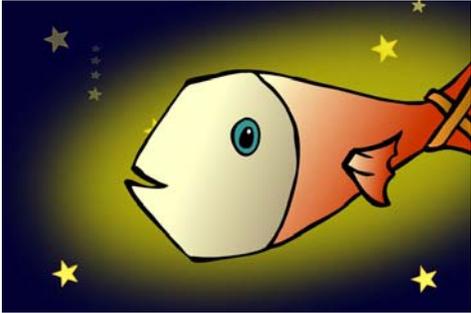
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Junto a los Setawa Kaliana, los maestros de todos los huhai...</p>		<p>Entra EFFECTO DE SONIDO DE MARACAS hasta “CIELO”</p>
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Ellos cambian los ojos de Medatia...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Y lo ayudan a ver como lo hacen los mawadi, la gente que habita en el <u>cielo</u>...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Así llega al tercer cielo, donde habita la Gente Murciélago, los dueños de las marakas...</p>		<p>Entra EFFECTO DE SONIDO DE MURCIÉLAGO hasta “RECIBE UNA”</p>

<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Allí <u>recibe una...</u></p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Pero está vacía, no tiene los cristales sagrados wiriki...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Así que sale a buscarlos...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Y visita el Lago Sagrado Akwhena en el Cuarto Cielo...</p>		<p>Entra TEMA DEL LAGO AKWHENA en 0:01 Entra EFEECTO DE SONIDO DE AGUA</p>

<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Donde conoce a la guardiana del lago: Mahewa...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Ella permite que el shamán beba del agua del lago. Pero Dinushi, el pez eléctrico que allí habita...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Lo ataca, y le provoca la muerte...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Él siente como su akato, es decir, su espíritu, se separa de su cuerpo...</p>		

<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Y viaja por todas partes, llegando al Quinto Cielo...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Donde encuentra los cristales sagrados...</p>		<p>Entra EFFECTO DE TITILEO</p>
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Los wiriki...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Los pone en su maraca, y con ellos retoma su camino...</p>		

<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Y llega al Sexto Cielo, donde viven los tres Pájaros Sagrados: Mudó, Tawadi, y Hohottu...</p>		<p>Entra EFFECTO DE SONIDO DE PÁJAROS</p>
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Ellos ayudan a reunir el akato y el cuerpo de Medatia...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Resucitado y con todas las lecciones aprendidas...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Medatia llega a la Casa de las Estrellas. Allí habla con Hadewa, el mensajero de Wanadi...</p>		<p>Entra EFFECTO DE SONIDO DE TITILEO</p>

<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Él le indica que tiene que volver a la Tierra, y que ya ha aprendido todo lo que debía aprender...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Medatia Obedece</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Y baja para ayudar al resto de la tribu a derrotar a la gente malintencionada de Odosha...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Desde ese día Medatia es considerado como el primer huhai...</p>		<p>Entra TEMA PRINCIPAL en 0:01 Entra EFFECTO DE SONIDO DE BOSQUE</p>

<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Porque es el primer hombre que logró subir al os cielos, y recoger la sabiduría necesaria para combatir los males causados por Odocha...</p>		
<p>PÁJARO CARPINTERO REAL: ... Así cuentan los viejos. Así oí, yo no vi. Eso es todo...</p>		

CAPÍTULO IV

POST-PRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE ANIMADO

4.1 EDICIÓN

Esta es la última etapa de una animación (y de cualquier proyecto audiovisual). En ella se unen todas las escenas previamente animadas, y se le da forma al cortometraje total.

Al visualizar el cortometraje (personajes, ambientes, sonidos, y música) es necesario tomar en cuenta todos los detalles anteriores, cuidando la continuidad de las escenas y de las acciones, así como los niveles de sonido y color. Además, se añaden los créditos, el título, y demás detalles de identificación del trabajo.

En esta etapa se establece el ritmo definitivo del cortometraje y su duración total. Ambos elementos también forman parte de la estética visual y el estilo de narración elegido. Como se trata de una animación donde predomina la figura del narrador las transiciones deben ser sencillas, basándose en disolvencias entre escenas para acentuar el hecho de que se trata de un recuerdo o una evocación. Y siguiendo los cánones de “simplismo” que se plantean desde la preproducción, no se sobrecarga de efectos especiales, sino aquellos que son absolutamente necesarios (como el aura de los sabios y de los *wiriki*). Por lo tanto el ritmo de este cortometraje responde al deseo de respetar la sencillez de la palabra del canto sagrado, y presentarlo como tal.

Por último el material es transferido al formato deseado, para su posterior exhibición. En este caso, el formato elegido es DVD, razón por la que desde un principio se trabajó sobre los fundamentos y requerimientos técnicos (tamaño y número de cuadros por segundos) que éste exige.

4.2 ANÁLISIS DE COSTOS

Como queda establecido en el presupuesto de este proyecto, el desarrollo de un cortometraje animado es costoso. Obtener una computadora personal que cumpla con los requerimientos necesarios representa por sí solo un gasto considerable.

Sin embargo, las cifras presentadas en dicho presupuesto (Capítulo II, Pre-producción del largometraje animado) se ven modificadas (reducidas o exoneradas por completo), ya sea por contar con las herramientas necesarias, o por trabajar en conjunto con personas que están más interesadas en aportar una colaboración, que en obtener un beneficio económico por su ayuda.

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS			
UNIDADES	CANT.	COSTO	TOTAL
Computador Personal:			
Tarjeta Madre ASROCK	1	94.792 ,00	94.792 ,00
Proc. Pentium 4 3Giga	1	489.600 ,00	489.600 ,00
Memoria DDR 512Mega	1	118.320 ,00	118.320 ,00
Disco Duro 40Giga	1	107.032 ,00	107.032 ,00
Tarjeta de Video AGP 128M	1	104.720 ,00	104.720 ,00
Flopy 3 1/2	1	0 ,00	0 ,00
CDR 54X	1	0 ,00	0 ,00
CDRW 40X	1	0 ,00	0 ,00
Teclado	1	0 ,00	0 ,00
Mouse óptico	1	0 ,00	0 ,00
Monitor	1	0 ,00	0 ,00
Impresora HP	1	0 ,00	0 ,00
Scanner HP	1	0 ,00	0 ,00
Programas:			
Adobe Photoshop	1	5.000 ,00	5.000 ,00
Adobe Illustrator	1	5.000 ,00	5.000 ,00
Macromedia Flash MX	1	5.000 ,00	5.000 ,00
SUBTOTAL			929.464 ,00

PRE-PRODUCCIÓN				
PERSONAL	CANT.	COSTO POR DÍA/ COSTO POR UNIDAD	NRO. DÍAS	TOTAL
Resma de papel	1	10.000 ,00		10.000 ,00
Block de notas	1	700 ,00		700 ,00
Caja de lápices	1	4.420 ,00		4.420 ,00
Caja de bolígrafos	1	9.079 ,00		9.079 ,00
Caja de marcadores	1	2.579 ,00		2.579 ,00
Borradores	2	511 ,32		1.022 ,64
Caja de Clips	1	863 ,59		863 ,59
Honorarios del Diseñador	1	0 ,00	13	0 ,00
Dir. de Proyecto	1	0 ,00	23	0 ,00
SUBTOTAL				28.664 ,23
PRODUCCIÓN				
PERSONAL	CANT.	COSTO POR DÍA/ COSTO POR UNIDAD	NRO. DÍAS	TOTAL
Dir. de Proyecto	1	0 ,00	9	0 ,00
Honorarios del Animador	1	0 ,00	9	0 ,00
Honorarios del Músico	1	0 ,00	1	0 ,00
Honorarios del Locutor	1	0 ,00	1	0 ,00
Estudio de Grabación	1	40.000 ,00	2	80.000 ,00
CD regrabables	15	1.700 ,00		25.500 ,00
SUBTOTAL				105.500 ,00
POST-PRODUCCIÓN				
PERSONAL	CANT.	COSTO POR DÍA/ COSTO POR UNIDAD	NRO. DÍAS	TOTAL
Dir. del Proyecto	1	0 ,00	6	0 ,00
Honorarios del Editor	1	0 ,00	6	0 ,00
Estudio de edición	1	0 ,00	6	0 ,00
Pastas de DVD	10	2.500 ,00		25.000 ,00
Impresión de carátulas	5	500 ,00		2.500 ,00
SUBTOTAL				27.500 ,00
TOTAL				1.091.128 ,23

CONCLUSIONES

El *ademi* del viaje de *Medatia* es un canto sagrado que los Ye`Kwana creen y toman como verdadero. Como quiso respetarse esta concepción, se realizó un guión netamente narrativo, donde las acciones presentadas no se alejaban de lo descrito en la historia original. Sin embargo, para evitar el aburrimiento de la audiencia fue necesario crear una estética y un estilo musical llamativo, que invitaran a seguir viendo el trabajo presentado.

Las manifestaciones artesanales y culturales de la misma tribu Ye`Kwana proporcionaron el material necesario para lograrlo, y permitieron la unión de la tradición indígena con la originalidad de las nuevas tendencias presentes en las animaciones destinadas al público infantil. El resultado obtenido fueron una serie de figuras y melodías peculiares, que evocan y resuenan aquello que manifiestan los integrantes de la tribu.

Por otra parte, utilizar como herramienta para animar una computadora personal, si bien permite que el desarrollo del proceso sea mucho más sencillo y rápido, muchas veces limita al principiante a la hora de recrear movimientos complicados o aplicar determinados efectos. Sin embargo, como la animación que deseaba presentarse en este caso era simple, este factor no se convirtió en una limitante real. Por el contrario, ayudó a acentuar el tono “simplista” que deseaba trabajarse, aquel de movimientos sencillos y el uso de efectos especiales solo en los casos donde era realmente necesario.

De esta manera, se unieron la tradición y la tecnología con un fin comunicacional, haciendo posible adaptar el *ademi* Ye`Kwana de el “Viaje de Medatia” a un cortometraje animado para niños.

Pero más allá de ello, queda evidenciado que es posible realizar una animación con calidad profesional de manera “casera”, a través del uso de un computador personal y la negociación con otras personas. Así se abaratan los costos y se abre todo un campo de posibilidades para la producción independiente, haciendo posible la divulgación de mensajes entretenidos y educativos, sin necesidad de poseer grandes cantidades de dinero ni de recurrir a las grandes compañías productoras para lograrlo.

RECOMENDACIONES

A pesar de lo sencillo que pueda parecer llevar a cabo un proyecto como este y del resultado obtenido, existen varios aspectos que deberían tomarse en cuenta a la hora de tratar repetir la experiencia:

* En primer lugar, la escogencia de la historia. Existen cuentos (como el viaje de Medatía), que dada la cantidad de acciones que narran, son mucho más difíciles de transformar en cortometrajes. No es imposible, sin embargo resulta un proceso bastante complejo, que muchas veces puede frustrar al guionista, porque se ve en la obligación de eliminar diálogos y acciones que en un principio parecían indispensables.

* Una vez escogida la historia, es necesario atreverse a jugar con los hechos a la hora de escribir el guión literario, e ir más allá de la narración. Si bien se está adaptando un cuento que carece de diálogo, es recomendable darle voz a los personajes en determinadas ocasiones para no aburrir al espectador con la voz de un narrador, y también para darle un ritmo más interesante a la animación en general. Pero en este caso esa decisión estuvo vinculada al respeto del género del que surgía la historia.

* Por último, se recomienda nunca dejar de experimentar pues por muy básica que parezca una herramienta siempre hay más de una manera de utilizarla, aplicando más creatividad visual y dependiendo menos de los efectos.

BIBLIOGRAFÍA

*** REFERENCIAS IMPRESAS:**

- Ariza, C, (1990). Un árbol y un niño, producción de un cortometraje animado bajo la estética de las técnicas de animación no convencional. Tesis UCAB: Caracas
- Armas, L. y M. (2004). Cortázar para ser visto: Un cortometraje animado a partir de la adaptación de un cuento de Julio Cortázar. Tesis UCAB: Caracas
- Arreaza, H. (s.f.). *El extraordinario viaje de Medatia* Caracas: Editorial Siembra Viva.
- Bermúdez, B. (1988). *Trama “mitos y cestería Ye´Kuana”* Caracas: Ediciones AMON C.A.
- Bernal, K. y A. Bilbao (2004) *Feerica: “El nacimiento de un mundo animado”* Tesis UCAB: Caracas
- Cuadra, J. (1996) Los dibujos animados. Una propuesta educativa. Cortometraje en video de la leyenda indígena venezolana: Yuataje. Una forma diferente de presentar la cultura autóctona nacional Tesis UCAB: Caracas
- De Barandiarán, D. (1979). Introducción a la Cosmovisión de los Indios Ye´Kuana-Makiritare, *Revista Montalban UCAB No.9* (pp. 737 – 998). Universidad Católica Andrés Bello.

- De Civreux, M. (1991). *Watunna. Un ciclo de creación en el Orinoco*. Caracas: Monte Avila Editores.
- Guss, D. (1990). *Tejer y Cantar*. Caracas: Monte Avila Editores.
- Hidalgo M. (1996). Cuentos de la literatura Pemón en una adaptación para la televisión. Tesis UCAB: Caracas.
- Jiménez, R. (2002). La casa de la abuela. Proceso de realización de una animación 3D de bajo costo. Tesis UCAB: Caracas
- Lizardo, S. (2002). Cuentos del fuego y la lluvia. Micros animados para la TV infantil. Tesis UCAB: Caracas
- S.A (1981). *Ye´Kuana, nos cuentan los Makiritares”* Caracas: Editorial Biblioteca de Trabajo Venezolano.
- S.A. (1983). Ye´Kwana, *Revista Bigott Número 8* (pp. 27 – 29). C.A. Cigarrera Bigott.
- Wilbert, J (1966). *Indios de la Región Orinoco Ventuari*. Caracas: Fundación la Salle de Ciencias Naturales.

*** FUENTES ELECTRÓNICAS EN LÍNEA:**

- Asociación Ajb´atz´ Enlace Quiché (2004). Cortometraje sobre el Popol Wuj animado. *Ebiguatemala.org* (Revista en línea), Disponible: <http://www.ebiguatemala.org/article/articleview/163/1/3/> (Consulta: 2004, Noviembre 10)

- Cazorla, C. y Ros, P. (S.f.) El día de los muertos. *Saber Latino* (Cortometrajes en línea), Disponible: <http://www.saberlatino.com/diamuer.html> (Consulta: 2005, Marzo 6)
- Cazorla, C. y Ros, P. (S.f.) El mito de los volcanes. *Saber Latino* (Cortometrajes en línea), Disponible: <http://www.saberlatino.com/Mitvol.html> (Consulta: 2005, Marzo 6)
- Crandol, M. (1999). The history of animation: Advantages and disadvantages of the Studio System in the Production of an Art Form. *Digital Media* (Revista en línea), Disponible: <http://www.digitalmediafx.com/Features/animationhistory.html> (Consulta: 2005, Febrero 15)
- Dantard, A. y A., Fernández (2004). Cine de animación. *100cia.com* (Enciclopedia en línea), Disponible: http://100cia.com/enciclopedia/Cine_de_animaci%F3n (Consulta: 2005, Febrero 15).
- Falcone, J. (2000). De Altamira a Toy Story. Evolución de la animación cinematográfica. *Universidad de Palermo* (Artículo en línea), Disponible: http://www.palermo.edu.ar/facultades_escuelas/dyc/cestud/cuadernos/cuadern_o08/de_altamira_toystory.htm (Consulta: 2005, Febrero 15)
- Hash, K. (s.f.). The history of animation. *Página Personal* (Artículo en línea), Disponible: <http://www.hash.com/lectures/histanim/page1.html> (Consulta: 2005 Febrero 15)

- Molina, M. (2004). El Ocaso de Xibalbá. *Chiquimula Guatemala, C. A.* (Revista en línea), Disponible: <http://www.chiquimulaonline.com/noticias/xibalba.htm> (Consulta: 2004, Diciembre 7)
- Moreira, E. (2003). Instituto Socioambiental (2003). Ye´Kuana. *Instituto Socioambiental.* (Enciclopedia en línea), Disponible <http://www.socioambiental.org/pib/epienglish/yekuana/hist.shtm> (Consulta: 2005, Febrero 15)
- Moreno, N. (2004). Caricaturas hechas en casa se estrenen hoy. *La Prensa Gráfica.com* (Revista en línea), Disponible: <http://laprensagrafica.com/fama/63613.asp> (Consulta: 2004, Diciembre 6)
- Pérez, S. (2004). Popol Vuh al Cine. *Prensa Libre.com* (Periódico en línea), Disponible: <http://www.prensalibre.com/pl/2004/noviembre/07/101035.html> (Consulta: 2004, Noviembre 10)
- Romero, N. (2004). El poder del Cocuzo y la Mora. *El Diario de Hoy* (Periódico en línea), Disponible: <http://www.elsalvador.com/noticias/2004/12/02/escenarios/esc1.asp> (Consulta: 2004, Diciembre 6)
- S.a. (s.f.). Animation Techniques. *Anim8ed, In association with National Museum of Photography, Film and Television, Cartwright Hall Art Gallery, York Castle Museum* (Artículo en línea), Disponible: http://www.anim8ed.org.uk/resources_tech_pixil.asp (Consulta: 2005, Febrebro 15).

*** ARCHIVOS DE VIDEO Y DE AUDIO:**

- Lares, O. (productor y guionista) (s.f.) La música de Venezuela y el Continente: Los Ye´Kwana [Programa de radio]. Dirección de Artes Auditivas del Instituto Nacional de Cultura y Bellas Artes: Radio Nacional.

*** FUENTES VIVAS:**

- A. Seijas (diseñadora), conversación informal, Agosto 5, 2005
- C. Cazorla y P. Ros (guionistas y animadores), conversación en messenger, Mayo 10, 2005
- C. Cañizares (antropóloga), conversación informal, Agosto 3, 2005
- I. Kestembaun (diseñador), conversación informal, Julio 15, 2005
- J. Mendoza (editor), conversación informal, Mayo 26, 2005
- P. O´Callaghan (diseñador), conversación informal, Agosto 3, 2005

Anexos

Anexo 1: Exterior del *ëttë* o casa comunal (De Civrieux, 1991)



Anexo 2: Ejemplo de celebración Ye`Kwana (Moreira, 2003)



Anexo 3: Celebración Ye´Kwana (vestimenta de sabios) (De Civrieux, 1991)



Anexo 4: Mujeres Ye`Kwana (Guss, 1989)



Anexo 5: Ye`Kwanas navegando en las curiaras (Moreira, 2003)



Anexo 6: *Wanadi Motai* o *Wanádomöhtai*, Los Hombros de *Wanadi* (Guss, 1989)



Anexo 7: *Woroto Sakedi*, Coyunturas del Diablo (*Odosha*) (Guss, 1989)



Anexo 8: *Mado Fedi*, Cara del Jaguar (Guss, 1989)



Anexo 9: *Dede*, el Murciélagó, interceptado por los Hombros de Wanadi (Guss, 1989)



Anexo 10: Cesta con tejido de pájaros (S.a., 1983)

