



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

**EL TESTIMONIO ORAL
COMO HERRAMIENTA
PARA LA
CONSTRUCCIÓN
DE PERSONAJES TEATRALES:
LAS DEIDADES**

SHUAR

Autora: Michelle Astudillo / Tutora: Emilia Acurio

Universidad del Azuay / Facultad de Diseño, Arte y Arquitectura / Carrera de Arte Teatral
Cuenca - Ecuador, 2021

Dedicatoria

A Súnur y Nunka Maiche.

Con cariño a mis abuelas Dolores e Isolina. Y a América, Kati, Eugenia, María Paula, María Emilia e Isabel. Mujeres que inspiran este y todos mis procesos.



Agradecimientos

A Sunur, Nunka y Manuel Maiche, a Targelia y su familia; a Violeta Chunchu, María Inés Chunchu, Hilda Estela Utitaj y Jorge Pandama; a Wachapa Catani, Luisa Juanga, Rafael Cuambra, Atamain Mmanchu y Enrique Manchu, por ser las voces que nos permitieron crear este trabajo con cariño y respeto.

Gracias a las personas que acompañan y potencian mi proceso de investigación y formación artística.

A Diego Ortega por entregarse por completo a que las ideas entorno a este proyecto se lleven a cabo.

A mi grupo Teatro de las Cloacas, José, Pablo, Jefferson, Damián e Hilda. Por ser los primeros maestros de mi proceso de aprendizaje.

A Kati, por apoyarme y confiar en mi trabajo desde el primer momento; a Eugenia, por animar y gestionar el desarrollo de la idea de esta tesis. A Wilson y América por su apoyo incondicional.



Resumen

“El testimonio oral como herramienta para la construcción de personajes teatrales: Deidades Shuar”

El siguiente proyecto de investigación teatral, indaga sobre el testimonio oral como herramienta para la construcción de personajes teatrales. Para ello se realiza una investigación etnográfica y de recopilación testimonial en las comunidades Shuar Kuamar y Guadalupe sobre las historias originarias de las deidades Nunkui, Etsa y Tsunki Nua. Además se analizan principios de la antropología teatral de Eugenio Barba, para finalmente, emplear la información recaudada en el montaje de una obra teatral sobre mitología Shuar, con el afán de contribuir al intercambio de saberes y al fortalecimiento de la tradición oral.

Palabras Clave: Mitos, deidad, etnografía, testimonio oral, antropología teatral.



Abstract

“Oral testimony as a tool for theatre character construction: Shuar Deities”

The following research investigates the oral testimony as a tool for theatre character construction. For this, an ethnographic investigation and testimonial compilation were carried out in the Shuar Kuamar and Guadalupe communities about the original stories of the deities Nunkui, Etsa and Tsunki Nua. In addition, Eugenio Barba's Theatre Anthropology principles were analyzed, to finally use the information collected in the staging of a theatrical work about Shuar mythology to contribute to the exchange of knowledge and the strengthening of oral tradition.

Keywords: Myth, deity, ethnography, orality, theatrical anthropology.



ÍNDICE

Dedicatoria
Agradecimientos
Resumen
Abstract
Introducción

CAPÍTULO I: CONTEXTUALIZACIÓN

1. Testimonio Oral

El testimonio oral dentro de la cultura
Mitología e Historias Originarias
El mito se vive a través del rito
Categorías de los Mitos

2. Mitología Shuar

Nacionalidad Shuar
Historias Originarias Shuar

3. El personaje teatral

La Antropología Teatral:
Eugenio Barba
Investigación Testimonial:
Comunidades Shuar Kuamar y Guadalupe



CAPÍTULO II: CREACIÓN DE PERSONAJES PARA LA OBRA "NÁNTAR"

1. Dramaturgia Obra Nántar

Sinopsis

Texto Dramatúrgico de la obra Nántar

Proceso Dramatúrgico

2. Hacia la pre expresividad

Entrenamiento Corporal

*a) Centro de fuerza: Calentamiento
y acondicionamiento físico*

b) Pre - expresividad

Partitura

Oposiciones

Resistencia y Simplificación

Equilibrio en acción

Entrenamiento Vocal

3. Creación de Personajes

Estructura de Personajes

Caracterización de Personajes

La energía del personaje

Hacia la escucha y organicidad

Nunkui

Esta

Tsunki Nua

Yunchak

4. Puesta en Escena

Escenografía

Vestuario

Representación de vestuario por Color

Máscaras

Títeres

Objetos Escénicos y Utilería

Iluminación

Ambiente Sonoro



CAPÍTULO III: PRODUCCIÓN OBRA NÁNTAR

Análisis de Socios Estratégicos

Dossier

Brief de Diseño

Imagen y afiche

Plan de comunicación

Costos y financiamiento

Conclusiones

Bibliografía

Anexos

ANEXO 1.

Link de acceso a texto dramático

ANEXO 2.

*Link de acceso a video resumen
investigación testimonial*

ANEXO 3.

Registro testimonios

ANEXO 4.

Registro Fotográfico

ANEXO 5.

Link de acceso a Dossier completo

ANEXO 6.

Link de acceso a muestra obra Nántar



Introducción

“Los mitos de la cultura Shuar de ninguna manera son simples cuentos”. (Pillacela, 2011, p.7).

La cultura ecuatoriana, a lo largo de su historia, ha vivenciado luchas territoriales y de conquista, que modificaron formas de vida, creencia, tradición, entre otros tantos factores sociales, políticos e incluso espirituales, desencadenados por un violento sincretismo y colonización cultural que tuvieron lugar con eventos, como fueron por ejemplo, la colonización y la evangelización. Ante estos acontecimientos, la tradición oral ha sido un frente que ha salvaguardado y mantenido la transmisión de saberes, costumbres, creencias etc.

Así pues, este trabajo ha nacido desde el afán de relacionar al teatro con otras áreas investigativas y sociales, que permitan aportar al intercambio de saberes, al respeto por la

diversidad de pensamiento, creencia y forma de vida; indagando la manera en que la tradición oral está presente en la cultura ecuatoriana e indagar sobre ella como una posibilidad de investigación, creación y difusión teatral.

En este sentido, el presente trabajo tiene como objetivo principal, implementar el testimonio oral como herramienta para la construcción de personajes teatrales sobre deidades Shuar. Para ello, se realiza una investigación testimonial y etnográfica en las comunidades Shuar Kuamar y Guadalupe de Morona Santiago, con la finalidad de indagar sobre las deidades Nunkui, Etsa y Tsunki Nua y sus respectivas historias originarias; para a partir de ello, construir personajes.

El personaje teatral, según Pavis (1987), se entiende como un elemento que estructura



las etapas del relato, es quien construye la fábula, guía la narrativa alrededor de un esquema y contiene una red de signos que se oponen a los de otros personajes. En este trabajo, se indaga ese entramado de símbolos, en función de dos aspectos principales, la creación de estructuras de personajes en base a los principios de la antropología teatral de Eugenio Barba; y la caracterización de los mismos, a partir de la investigación testimonial realizada.

En cuanto a la antropología teatral, se experimenta sobre los principios de pre-expresividad, partitura, oposiciones, resistencia, simplificación y equilibrio en acción, con el afán de que la actriz comprenda sus potencialidades expresivas para después particularizarlas de acuerdo a cada personaje. Por otra parte, la investigación testimonial, busca encontrar los signos más relevantes de las tres deidades Shuar, y se logra hallarlos, mediante los relatos de personas

de diferentes edades y géneros de las comunidades, así como a través de la observación y la convivencia íntima y de confianza que permite entender cómo las deidades se reflejan en la cotidianidad, en el rito, en la forma de trabajo, comportamiento etc.

Se obtiene como resultado, tres personajes teatrales: Nunkui, Etsa y Tsunki Nua, que son puestos en escena mediante una obra que también gira en torno a los hallazgos encontrados en la investigación testimonial. Así pues, se plantea que sus lenguajes artísticos, aporten a la funcionalidad de la obra, es decir, al cambio de un personaje a otro; y que mantengan una misma estética, siendo este último factor, la puerta a un nuevo cuestionamiento, pues se busca que la obra no sea una imitación de la cultura Shuar, sino que tome elementos, signos y símbolos claves de la misma, para ser planteados y reinterpretados de acuerdo a la visión de los artistas; proponiendo,



como se detallará más adelante, una estética que tiene al color como eje central. Así mismo, se busca generar una obra que maneje un ambiente de reunión, intimidad y onirismo, de acuerdo a la atmósfera vivida y relatada en los testimonios.

A continuación, se describe a detalle la investigación. El primer capítulo, se subdivide en tres partes, las dos primeras: "Testimonio Oral" y "Mitología Shuar", realizadas a partir de investigación bibliográfica; y la tercera parte: "El Personaje Teatral", que describe principales características sobre cómo se abordará su creación en este trabajo. Este primer capítulo conforma una base sobre la que se parte para realizar la investigación

testimonial en las comunidades Shuar Kuamar y Guadalupe en Morona Santiago.

Por otra parte, el segundo capítulo corresponde a la ejecución del montaje en que resulta la creación de personajes. Siendo en este capítulo donde se aborda la forma de implementar el testimonio oral para la construcción de personajes teatrales sobre deidades Shuar y de técnicas de actuación como la Antropología Teatral de Eugenio Barba.

Finalmente en el tercer capítulo se aborda la forma de producción de la obra teatral "Nántar".





CAPÍTULO 1

CONTEXTUALIZACIÓN

En este primer capítulo se describe brevemente la importancia y formas en que el testimonio oral está presente dentro de las sociedades, como antecedente para comprender la forma en que está presente en la cultura Shuar.

Cabe aclarar que la presente es una tesis teatral, más no de sociología o antropología, por lo que los contenidos que se abordan en este primer capítulo son mucho más amplios, sin embargo son descritos de forma general, para poner en contexto al lector sobre la experimentación que se aborda en el segundo capítulo.

1. Testimonio Oral

El testimonio oral dentro de la cultura

Partiendo primero del concepto “cultura”, no existe una definición única que englobe su significado; a lo largo de la historia muchos han sido los autores que han plasmado sus visiones

en numerosos conceptos. Uno de ellos, es el de la UNESCO (como se cita en Azancot, 2014), que define la cultura como:

“(…) el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias y que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden”. (p.1).



Como indica la descripción, son muchos los factores que conforman la cultura y marcan consciente e inconscientemente la forma de relacionarse, de comportarse y entender el mundo, de los individuos. Así pues, el testimonio oral es uno de estos factores.

El testimonio oral está considerado como parte del patrimonio cultural que la UNESCO (s,f) define como “el legado cultural que recibimos del pasado, que vivimos en el presente y que transmitiremos a las generaciones futuras”; clasificado más específicamente dentro del patrimonio cultural inmaterial en las tradiciones y expresiones orales, aquella herencia cultural intangible transmitida de forma oral de generación en generación.

Según la UNESCO (s,f), el ámbito “tradiciones y expresiones orales” abarca todas las formas habladas como son proverbios,

canciones infantiles, adivinanzas, cuentos, cantos, poemas épicos, plegarias, sortilegios, canciones, representaciones dramáticas, leyendas, mitos etc; a través de los cuales se transmiten conocimientos, valores y memoria colectiva.

Es precisamente a través de los mitos (historias originarias), que el testimonio oral se relaciona con esta investigación.

Mitología e Historias Originarias

Según Atamaint (2012) “el mito es en origen un relato oral”. En el mito radica el origen de las creencias, tradiciones, costumbres, formas de vida etc, de los grupos sociales. Por lo tanto, es un claro ejemplo de la transmisión de conocimiento a través de la tradición oral.

Contrario a la connotación que la palabra “mito” ha adquirido en los últimos tiempos:



aquella relacionada a lo imaginario, inexistente o irreal, Melsin (2000), se refiere al mito como una representación simbólica en la que se evidencia la relación que existe entre seres humanos con divinidades, así como con otros seres humanos.

Para este autor, el mito no es sólo una historia común contada sino que es una realidad vivida, que revela una profundidad, una verdad, la médula que da sentido a una determinada cultura.

Según Eliade (2000), el mito cuenta una historia sagrada ocurrida en el tiempo primordial, en el inicio; es una historia verdadera, donde gracias a seres sobrenaturales (no por ello fantásticos), una realidad o una parte de ella, como una especie, un comportamiento, una institución etc, ha aparecido, nacido, venido a la existencia, o ha comenzado a ser.

Eliade, (2000), afirma sobre los mitos:
"Relatan no sólo el origen del mundo,

animales, plantas etc, sino de los acontecimientos primordiales por los que el hombre ha llegado a ser lo que es: mortal, sexuado, organizado en sociedad, obligado a trabajar para vivir, que trabaja bajo ciertas reglas etc. Si el mundo existe, si el hombre existe, es porque los Seres Sobrenaturales han desplegado una actividad en los "comienzos". Pero otros acontecimientos han tenido lugar después de la cosmogonía y la antropogonía, y el hombre, tal como es hoy, es el resultado de estos acontecimientos míticos, está constituido por estos acontecimientos" (p.64).

Los mitos, como se ha descrito, cuentan el origen de fenómenos, especies, comportamientos, lugar del ser humano en el cosmos, acontecimientos trascendentales que han hecho del ser humano lo que es hoy; es por eso que tiene importancia actual, porque es a partir de todo ello que la actualidad se ha forjado.



El mito se vive a través del rito

El mito se mantiene en vigencia por su transmisión y vivencia mediante el rito y la exaltación de acontecimientos que se recuerdan y reactualizan.

Sobre este aspecto, Melsin (2000) señala que en la repetición y reactualización de los mitos a través del rito, los seres humanos descubren la identidad que los une al mundo; es decir ese significado que se halla en los mitos identifica a los hombres y mujeres, con su propia existencia.

Al mantener el mito desde la vivencia en el rito se siguen conservando conocimientos, normas de convivencia, comportamiento, tradiciones etc. Es así que Eliade señala en dos ideas principales la función del mito:

- “Expresa, realza y codifica las creencias; salvaguarda los principios morales y los impone; garantiza la eficacia de las ceremonias rituales y ofrece reglas prácticas para el uso del hombre” (p.68).

“El mito es un elemento esencial de la civilización humana; lejos de ser una vana fábula, es por el contrario, una realidad viviente a la que no se deja de recurrir (...)” (p.68).

Categorías de los Mitos

Ya se ha descrito la función principal sobre la que giran los mitos, sin embargo estas pueden ser más específicas de acuerdo a las temáticas que sean abordadas. Polia (2000) señala algunas categorías por supuesto recordando que esta lista podría ser infinita, sin embargo en todos ellos perdura el mismo propósito de sacralizar el mundo y las acciones humanas.



- Mitos de la creación o cosmogónicos.
- Mitos sobre el origen del hombre y mujer, o el origen de una comunidad.
- Mitos sobre el ciclo de las estaciones muchas veces relacionadas a la muerte, el rapto, el renacimiento.
- Mitos que explican el origen espiritual de las cosas naturales como montañas, rocas, árboles, aguas etc.
- Mitos de fundación del poder real.
- Mitos sobre el origen de las especies alimenticias.
- Mitos sobre el origen de las enfermedades y de los remedios.
- Mitos sobre el origen de las costumbres alimenticias, de la vestimenta, de las costumbres sexuales.
- Mitos sobre la muerte y el dolor.
- Mitos sobre la cede primordial.
- Mitos de los ciclos cósmicos o de las edades.

Como se ha señalado, el mito se encuentra vigente no sólo en el relato, sino que se refleja en comportamientos, formas de trabajo, maneras de convivir, lineamientos morales etc; y se lo vive a través del rito. Se recalca este aspecto nuevamente, porque en este trabajo el testimonio oral se aborda no solamente desde el relato sino también desde la observación y acercamiento a la cotidianidad de la cultura Shuar, para comprender así la mitología y las deidades que protagonizan los mitos o historias originarias, y partir de ello construir personajes teatrales.



2. Mitología Shuar

Nacionalidad Shuar

La nacionalidad Shuar es una de las culturas que se desarrollan en la Amazonía Ecuatoriana y Peruana. En el Ecuador se ubica entre las provincias de Morona Santiago, Pastaza, Zamora Chinchipe, Sucumbíos y Orellana; y algunos asentamientos en Guayas y Esmeraldas en la Región Litoral. (CONAIE, 2014).

La cultura Shuar a lo largo de su historia, ha vivenciado luchas territoriales y de conquista como fueron la colonización española y los procesos de evangelización, dichos procesos incidieron sobre formas de vida, creencias, tradiciones etc.

Según Barriga, (citado por Segovia 2017), desde el año 1550 hubo contacto del pueblo Shuar con los españoles; siendo invadidos de 1580 a 1649,

cuando finalmente ocurre la expulsión del Upano tanto a pueblos españoles como a indígenas serranos. Después de décadas, según Harner (citado por Segovia, 2017), la nacionalidad Shuar se encuentra con misioneros jesuitas y salesianos, con quienes tiempo después ocurren conflictos por explotación, abusos, maltrato y saqueos de parte de los misioneros a la cultura Shuar y su territorio.

Como consecuencia de estos dos acontecimientos, ocurren incidencias a nivel cultural, social, político. Por nombrar algunas especificidades, Vallejo, 2010, señala: "En la colonización, los Shuar pierden gran parte de sus territorios posesionados por ellos por tiempos inmemoriales y son arrinconados hacia el interior de la Amazonía, también son objeto de una agresiva colonización cultural" (p.9). El autor señala que la colonización no viene sólo de parte de los colonizadores, pues el estado de la época también ejerce de forma excluyente al someter a los pueblos



Shuar a discriminaciones raciales, económicas y políticas; sin embargo, a consecuencia de ello, los Shuar proceden a organizarse en asociaciones, federaciones etc, reconociéndose como pueblo oprimido y exigiendo el reconocimiento de sus derechos.

Lo descrito anteriormente es muestra de la violenta forma en que la cultura se vio modificada por parte de entidades ajenas y del mismo estado; y pese a la organización que años después llegó con la organización social, estos acontecimientos dieron lugar a una modificación y sincretismo de creencias, tradiciones, educación etc.

“(...) los Shuar han pasado por la colonización que afectó un conflicto de apoderamiento hacia las creencias ajenas, en un intento por mediar entre las dos culturas. La religión católica tomó poder de las creencias espirituales

Shuar. Desde su naturaleza y nacimiento los individuos adquirieron muchas creencias ajenas, esto hizo que algunas partes importantes de las prácticas y costumbres se eliminaran automáticamente. Últimamente, el Shuar combate una adaptación a la religión católica pero no ha olvidado la creencia propia de su cultura (...)”. (Juwa, 2014, p.22).

Si bien la colonización y evangelización, entre otros acontecimientos como la globalización, han afectado la forma de mantener costumbres, saberes, tradiciones, creencias, formas de vida etc, en la cultura Shuar; la oralidad ha sido un gran frente que salvaguarda la transmisión de saberes mediante la enseñanza de mitos, ritos, anents, ingesta de sustancias naturales y un largo etcétera, en los cuales se refleja la cosmovisión de esta cultura.



Historias Originarias Shuar

“Los mitos de la cultura Shuar de ninguna manera son simples cuentos”. (Pillacela, 2011, p.7).

Es importante tener en cuenta que cuando en este trabajo se nombran los términos “mito” o “mitología” se hace referencia a “historias originarias”, más no a algo incierto o falso como generalmente se pudiera creer al escuchar estos términos.

La mitología Shuar prevalece en la memoria colectiva: refleja la vivencia y cosmovisión filosófica transmitida de generación en generación. En ella se expresa la sabiduría, espiritualidad y sacralidad de la cultura Shuar, el respeto a la naturaleza, al ser humano y las tradiciones ancestrales. (Pillacela, 2011). Antiguamente las historias originarias eran relatadas de adultos a niños como un sistema de enseñanza oral, en

reuniones que tenían lugar a las cuatro de la mañana. (Segovia, 2017). Esto es señal de la importancia que la oralidad ha tenido desde la antigüedad en la cultura Shuar, y que con el paso del tiempo se ha modificado pero se mantiene, como se pudo observar durante la visita a las comunidades Shuar Kuamar y Guadalupe, pues las historias originarias siguen siendo de conocimiento, conmemoración y salvaguarda.

Existe una amplia variedad de historias originarias y deidades Shuar; Pillacela, (2011) señala siete principales: Arútam, Nunkui, Shakaim, Tsunki, Ayumpum, Etsa e Iwia, sin embargo recalca que son muchos más los seres sobrenaturales mitológicos que favorecen y coexisten con los habitantes Shuar. En esta investigación se profundizará entorno a tres de ellos: Nunkui, Etsa y Tsunki.

El presente trabajo tiene como finalidad la creación de personajes teatrales a partir del



testimonio oral, es por ello que la información que a continuación se describe y que ha sido recolectada a partir de bibliografía escrita, es una estructura a partir de la que se han reconocido características, símbolos, lugares etc, en torno a los mitos y sus deidades Nunkui, Etsa y Tsunki; dichos factores constituyen una base para la realización de la investigación testimonial que se detalla más adelante.

Previo a detallar la información entorno a cada deidad e historia originaria, es necesario mencionar que existen distintas versiones o variantes de cada una de ellas por lo que serán señaladas las fuentes de la versión mencionada, oportunamente junto a cada historia.

a) Mito o historia originaria de Nunkui

Resumen del relato de Pikiur de 57 años en Paataim en el año 1974 registrado en el libro

“Nunkui” (Vol 8, Serie F), por Pellizzaro (1978).

Antiguamente los antepasados vivían en un mundo que carecía de plantas alimenticias, se alimentaban únicamente con los brotes tiernos de hojas y arbustos que crecían en la orilla del río, como el “únkuch”. El tiempo pasaba y las personas se fueron debilitando a causa del hambre.

En una ocasión, como de costumbre, los hombres salieron a cazar y las mujeres a recolectar alimento por las orillas del río. Cuando transitaron por un río desconocido, se encontraron cáscaras de maní, yuca y bananas que flotaban en él.

Siguiendo el camino de donde provenían las cáscaras, se encontraron con un grupo de mujeres (Nunkui) que lavaban hortalizas. Pidieron a las mujeres, un poco de alimento, cuando una de ellas habló por todas y les contestó que no les darían comida, pero en lugar de ello podían llevarse



a una niña (hija de Nunkui) que estaba acostada en el suelo. Les indicaron que cuando estén en su casa hicieran que la niña diga el nombre de toda clase de alimentos, aconsejando que le pidieran chicha, varias clases de maní y les dieron los nombres de muchas plantas alimenticias que eran desconocidas para el pueblo hasta ese entonces. Sugirieron también que hicieran que nombre las vasijas de barro, las gallinas, los chanchos y todos los seres que hoy existen.

Cuando las mujeres llegaron pidieron que la niña nombrara distintos alimentos, chicha, najának , bananas, yuca, carnes, huertas, aves que antes no existían etc; y todo cuanto era nombrado aparecía enseguida. A partir de ese día todos pudieron comer a gusto.

Mientras las mujeres salían a trabajar en la huerta durante el día, dejaban a la niña con sus hijos. En uno de esos días en que los niños estuvieron

solos, comenzaron a pedirle que nombrara a las culebras, fieras de la selva, luego incluso pidieron que nombrara cabezas de animales comestibles; y Nunkui trajo todo ello excepto las cabezas de animales; como resultado los niños enojados lanzaron un puñado de ceniza sobre sus ojos.

Nunkui huyó asustada y cantando nombró la caña guadúa, así vino a la existencia la caña y Nunkui pudo huir por el interior de su tronco. Mientras Nunkui escapaba, las huertas y el alimento que la niña trajo a la existencia empezó a desaparecer o convertirse en montes incomestibles, maleza o semillas. Las personas que estuvieron en la huerta en ese momento alcanzaron a recoger las semillas que quedaron y las mujeres viendo lo que sucedía, regresaron a la casa y se encontraron con Nunkui metida en la guadúa. Intentaron perforar la guadúa pero Nunkui iba tapado la guadúa con nudos continuos, esa es la razón por la que la caña tiene muchos nudos.



En ese lugar escucharon la maldición de Nunkui: -ahora tendrán que sufrir bastante para conseguir el sustento diario-. Por eso desde ahí, el trabajo se volvió difícil y el tiempo de desarrollo lento. Una vez que esto ocurrió, sembraron y multiplicaron las semillas que tenían; y ahí se originaron las semillas son las que se cultivan hasta el día de hoy.

Otra versión de Tatsémai, mujer de 70 años en Chiguiza 1975, registrada en el mismo libro, describe algunos detalles como cuando los niños piden que traiga cabezas de animales y Nunkui trae una cabeza de venado, animal en que se presenta el Iwianch (mal). Otro detalle de esta versión es que al momento en que intentaban sacar a Nunkui de la caña guadúa, se encontraron unas piedras llamadas "Nantar" a las que intentaron pedir que hicieran aparecer alimentos, pero aparecieron plantas babosas llamadas "chikia".

En cuanto al cierre de la historia, el relato de Uwjint Yanamás, registrada en el mismo libro, cuenta que Nunkui después del castigo por lo ocurrido con su hija, llevada por la compasión, enseña al pueblo cómo sembrar.

Por su parte, Barrueco (1988) en su libro Mitos y Leyendas Shuar, describe en la historia a un niño como hijo de Nunkui, quien además de traer a la existencia las peticiones que son nombradas, enseña a mujeres las labores que se realizan en la huerta.

De acuerdo a estas versiones, el mito revela formas de trabajo y de cómo surgió la vida, las diferentes plantas como la caña guagua, los animales, alimentos como la chicha y utensilios como las vasijas de barro. Se relaciona con el mito que prevalece: la forma de trabajo en la huerta, el canto de anents en el aja para llamar a Nunkui,



quien es la que da fecundidad. Nunkui es la deidad femenina relacionada a la fecundidad, está íntimamente relacionada con las mujeres Shuar.

b) Mito o historia Originaria de Etsa

Resumen del relato de Uwijint de 42 años en Chiguiza 1976, registrado en el libro "Etsa, defensor de los Shuar" (Vol 8, Serie F), por Pellizzaro (1978).

Iwia, un glotón gigante que devoraba sin piedad personas, aves, peces y todo lo que habitaba en la Amazonía, se casó con una mujer Shuar. Después de casados la mujer tuvo una huerta junto al río y en ese lugar un pato solía cazar peces con una lanza para entregárselos. La mujer llevaba los peces a su casa, pero Iwia no entendía cómo hacía para conseguirlos.

Un día la siguió a escondidas y observó lo que ocurría, enojado sorprendió a la mujer y la mató

a golpes abriéndole además su abdomen para sacar sus intestinos; ahí se hallaron unos pequeños huevos que Iwia no dudó en comérselos, pero dos de ellos por alguna razón estaban muy duros. El pato que veía todo desde lejos, se llevó los dos huevos para criarlos y resultó que esos huevos eran los hermanos Etsa y Nantu: el sol y la luna.

El pato para alimentarlos les enviaba en cada amanecer a comer ajíes del huerto de su mamá, pero Iwia se dio cuenta e intentó capturarlos. Sin embargo por mucho que Iwia se preparaba, cuando Etsa llegaba a la huerta, su calor provocaba que Iwia quedara profundamente dormido. Como no pudo hacerlo, encargó a Kúnkup atraparlo pero tampoco pudo vencer el sueño que la luz y calor de Etsa y Nantu causaban. Luego de varios intentos, finalmente llamó al Káar que sí logró atraparlos aunque después liberó a Nantu. Iwia reconoció a Etsa y decidió quedarse con él, cuando comenzó a crecer notó sus capacidades para la caza, así que le regaló una bodoquera.



Etsa terminó con todas las aves de la selva y en una ocasión, mientras buscaba más aves sólo pudo conseguir un picaflor, cuando una tórtola comenzó a llamarle y le preguntó por qué se empeñaba en terminar con los animales para alimentar a aquel que comió a su madre. Luego de ello le indicó que recogiera las plumas de los pájaros que mató que habrían quedado por los caminos y las soplara por su bodoquera para devolver los pájaros a la vida. Y así lo hizo. Para corroborar su mensaje, la tórtola le sugirió ir a su casa con cautela, sin que su aljaba suene y fijarse en cómo el lwia toca el cuerno con el cráneo de su madre y abrillantaba ollas de barro con los ojos de su madre. Siguió las instrucciones y efectivamente fue lo que ocurrió, lwia se llevó un susto al sentirse casi descubierto y en un intento por esconder los objetos, los dejó caer hasta los pies de Etsa, quien disimuló para planear su venganza.

Etsa comentó con lwia que no pudo llevar ninguna presa, únicamente un picaflor, así que se lo dio y le convenció de que le construyera una lanza para cazar un grupo de venados que había visto. lwia quiso hacerlo por sí mismo, sin embargo Etsa lo convenció de que él por sus capacidades era quien debía hacerlo. Así engañó a la esposa de lwia para que fuera a la huerta y la asesinó con una lanza, para después convertirla en venado, con excepción de su cabeza que cortó y dejó en el lugar. Cortó su cabeza, la dejó en el lugar y regresó a su casa con el cuerpo del venado. En el camino encargó a un palito que cuando él llamara a la esposa de lwia, el palito respondiera que no tardaba. Y así lo hicieron, Etsa colocó el venado en el fogón e lwia iba tragando todas sus partes, mientras llamaba a su esposa a comer y el palito respondía diferentes actividades que supuestamente la esposa hacía. Después de esperar un momento, lwia sugirió acabarse el venado y que ella comiera después un caldo.



Etsa obediente le entregó todo lo que quedaba y comentó que iría a bañarse mientras la mujer llegaba, Iwia enseguida contestó que lo haría también y que por favor le machacara unas raíces de sékemur . Cuando Etsa estuvo en el río, pidió al sékemur que se metiera en los ojos de Iwia y al río que lo alejara lo más que pueda de casa.

Mientras el Iwia tomaba su baño, Etsa regresó por la cabeza de la esposa que tenía unos cascabeles colgados en sus orejas; pudiendo llegar a su casa incluso antes que el Iwia. Cuando éste llegó, Etsa le invitó a sentarse, asegurándose antes que el lugar donde se sentaría lo atrapara en caso de que quisiera escaparse. Una vez más Iwia preguntó por su esposa y el palito volvió a contestar que no tardaba.

Etsa pidió a Iwia cerrar los ojos para servir un nuevo plato, la cabeza de su esposa, pero por el sonido de los cascabeles Iwia lo descubrió y

quiso enfrentar a Etsa pero no pudo pues estaba asegurado, así Etsa tuvo la oportunidad de tenerlo quieto, traspasarlo con su lanza y dejarlo ahí abandonado.

Después que Etsa lo dejó, sobre sus genitales creció una planta de tabaco y Etsa envió a primero a un colibrí y después al Tsere para que averiguaran si seguía vivo quienes confirmaron que seguía con vida. Finalmente Etsa dejó en libertad a Iwia y cada quien tomó su camino.

Etsa, es la deidad benigna masculina sol, aquel que ayuda a hombres y mujeres Shuar. Existen varias historias sobre Etsa, esta en particular, se vincula con el bien y el mal, el castigo, la venganza y formas de vida como la caza. En esta historia interviene también Iwia, deidad maligna, un glotón cuya muerte se relaciona con el origen de la planta de tabaco, aunque en otras versiones su muerte se relaciona al origen de los ayampacos, el sonido de



los truenos o de la erupción del Sangay.

c) Mito o historia Originaria de Tsunki

Resumen de la historia Tsunki (Mujer del Agua), del libro Mitos y Leyendas Shuar, (Barrueco, 1988).

En una ocasión un hombre salió de caza y se encontraba persiguiendo una guatusa cuando observó las aguas moverse y de entre ellas la aparición de una mujer hermosa, Tsunki. Dialogaron un momento y el cazador la invitó a su casa, pero Tsunki no pudo porque estaba casada así que trajo a su hermana soltera (también Tsunki). Ésta invitó al hombre a su casa bajo las aguas, en principio el hombre se reusó pues estaba casado y no sabía cómo podría entrar al agua.

Tsunki pidió que se sujetara de sus cabellos y que aguantara un poco la respiración y enseguida

llegaron al lugar. Ahí le ofrecieron una panki como asiento y aunque en principio el hombre se moría de miedo, Tsunki calmaba a la panki y terminó sentándose sobre el asiento para conversar con su esposa.

A la hora de dormir el hombre no podía conciliar el sueño por temor a las pankis que se abalanzaban sobre él con sus colas o cabezas y Tsunki debía espantarlas. Con el tiempo el hombre se empezó a acostumbrar aunque recordaba su antigua vida. Habló entonces con Tsunki pues le preocupaba que su esposa estuviera preocupada, que efectivamente lo recordaba con pena.

Un día pidió a Tsunki ir con él a su casa, hablaron con la madre de Tsunki que temía porque la esposa del hombre la hiciera daño, sin embargo el hombre propuso protegerla y guardarla en su pitiak para que nadie la mire ni la toque. La madre



le advirtió que si algo malo ocurría, enviaría a las pankis a que lo coman.

Tsunki y su esposo acordaron que para evitar conflictos, ella tomaría la forma de una culebrita y se escondería en la pitiak. Y así lo hicieron. Cuando llegaron la esposa e hijos del hombre lo recibieron con gusto. En la noche la esposa preparó el lecho para su esposo pero él no se acostó ahí, en su lugar preparó un lecho lejos de su esposa. Eso ocurrió varias noches e incluso en una de ellas la esposa vio una luz que resplandecía en la pitiak, pero no dijo nada.

Un día el esposo salió de cacería y pidió que nadie tocara su bolsa, pero sus hijos curiosos preguntaron a su mamá qué habría en la pitiak, y su mamá la abrió dejando caer la ropa en la que estaba envuelta Tsunki, y se vio una pequeña panki salir de ahí. Trajeron fuego para quemarla y en su lugar quedó una marca de agua e inició una tempestad.

Tsunki llegó a su casa con las orejas quemadas y aunque que no fue él quien la lastimó, su mamá cumplió con la advertencia que había hecho.

Cuando el hombre vio la tempestad fue a casa y se enteró de lo que ocurrió, tomó su hija en brazos y subieron a una palmera alta por la inundación que se ocasionó, desde ahí se escuchaban los sonidos de las pankis. Cuando bajó después de mucho tiempo, todos habían muerto, volvió a trabajar y fue a la orilla a buscar a Tsunki para pedirle que se fuera con él, pero no pudo convencerla y regresó con su hija a casa.

Tsunki es la deidad del mundo subacuático, existen varias historias a su alrededor, la que se relató previamente tiene que ver con la relación con hombres y mujeres, el castigo, el matrimonio y la pesca. La historia revela el origen del diluvio y deja a la interpretación libre el cómo se repobló todo a partir de dicho fenómeno.



3. El personaje teatral

El testimonio oral, que anteriormente ha sido descrito, se relaciona con esta investigación teatral, mediante la creación de personajes teatrales.

La palabra personaje proviene, de acuerdo a Pavis (1987), "(...) del latín *perspicere*, ver al través". Aunque existen innumerables definiciones que señalan el significado de personaje, se ha escogido la de Patrice Pavis, pues se acopla de mejor forma con la indagación de esta tesis. Para Pavis (1987), el personaje se entiende como un elemento que estructura las etapas del relato, es quien construye la fábula, guía la narrativa alrededor de un esquema y contiene una red de signos que se oponen a los de otros personajes.

Esta tesis propone investigar los signos que caracterizan a las deidades de Nunkui, Etsa

y Tsunki Nua, para a partir de ello construir sus personajes teatrales. Estos signos son indagados a partir de una investigación testimonial y etnográfica realizada en las comunidades Shuar Kuamar y Guadalupe. En ella los relatos testimoniales y la convivencia son los que permitirán entender el cómo y por qué de estos caracteres.

Las deidades conservan una profundidad por el contexto al que pertenecen, en este caso la cultura Shuar, sin embargo lo que se busca con esta propuesta, no es una interpretación actoral que imite exactamente las deidades, sino que a partir de los símbolos encontrados, estos puedan ser reinterpretados de acuerdo a la visión de la actriz y el director.

Son cuatro los personajes sobre los que se experimenta en este trabajo, tres de ellos parten de las deidades antes mencionadas; y el cuarto personaje es un narrador que se ha construido desde la observación durante la investigación



testimonial. Todos estos personajes son interpretados por una misma actriz de manera que de acuerdo a la descripción de personaje de Pavis, la actriz debe construir cuatro redes de signos que vuelvan distinto a cada personaje. Para desarrollar estas capacidades la actriz utiliza ciertos principios de la Antropología Teatral de Eugenio Barba como principal corriente de referencia en cuanto a sistema de interpretación

La Antropología Teatral: Eugenio Barba

Barba (1992), en su tratado sobre Antropología Teatral, realiza una investigación acerca de cómo ciertos principios, su estudio, entendimiento y desarrollo, apoyan al actor para hallar su pre-expresividad y la técnica extracotidiana de su cuerpo.

Dentro de estos principios se hallan la cualidad de la presencia, el equilibrio en acción, la danza de las oposiciones, la equivalencia y

simplificación. Estos principios son claves para el entrenamiento de la actriz y para la construcción de personajes teatrales, cada uno con una caracterización particular de corporalidad, energía, mentalidad, tensiones en cierta parte del cuerpo, oposiciones, desequilibrio etc.

Investigación Testimonial: Comunidades Shuar Kuamar y Guadalupe

Para indagar en torno al testimonio oral como herramienta para la construcción de personajes teatrales, se realizó una investigación etnográfica a las comunidades Shuar Guadalupe y Kuamar en Morona Santiago donde se buscó profundizar el conocimiento de elementos simbólicos de las deidades Nunkui, Etsa y Tsunki Nua.

En la comunidad Guadalupe, gracias a la apertura de Violeta Chunchu, se realizó una visita de un día a las personas María Inés Chunchu, Hilda



Estela Utitaj y Jorge Pandama, donde los tres camino a la huerta y en medio del trabajo diario, pudieron compartir las tres historias.

Por otro lado en la comunidad Kuamar, se realizó una visita de cinco días en la que se pudo conocer a diferentes familias de la comunidad y se dialogó con Sunur, Nunka y Manuel Maiche, Wachapa Catani, Luisa Juanga, Rafael Cuambra, Atamain Manchu y Enrique Manchu. Estas conversaciones ocurrieron en un ambiente muy íntimo y de confianza, en el interior de los hogares de las familias, por lo que se pudo conocer de

forma cercana la importancia de los relatos y por tanto de las deidades. Sin embargo, como se ha mencionado, los mitos se reflejan también en los ritos, comportamientos, formas de trabajo, normas de convivencia etc, por lo que, la observación durante estos cinco días y compartir la cotidianidad de la comunidad, el trabajo, la familia, etc, fueron claves en la investigación.

En el siguiente capítulo se detalla la forma de creación de personajes, a partir de esta investigación testimonial.





CAPÍTULO 2

**CREACIÓN DE PERSONAJES
PARA LA OBRA "NÁNTAR"**

1. Dramaturgia Obra Nántar

Sinopsis

Yunchak, una sabia y líder del pueblo, es llamada para ayudar a resolver la desaparición de una niña, que se presume ha sido llevada por el Iwianch (deidad maligna). Mientras se reúne con el pueblo para descubrir qué ocurrió, hará todo por mantener al pueblo en calma y recuperar a la niña. En la espera, el pueblo expectante viajará al recuerdo de tres historias diferentes. Nunkui, Etsa y Tsunki serán quienes protagonicen estas tres historias.

Texto Dramatúrgico de la obra Nántar

Ver Anexo 1

Proceso Dramatúrgico

Para realizar la dramaturgia de la obra Nántar, se trabajó en el análisis y adaptación de historias originarias Shuar obtenidas de los libros "Mitos y Leyendas Shuar" de Domingo Barrucco (1988); y el texto "Sabiduría de la Cultura Shuar de la Amazonía Ecuatoriana Tomo II", lanzado por la Universidad de Cuenca (2012). El texto creado es una estructura base para el montaje de la puesta en escena la misma que además se apoya en los textos "Los dioses de la Selva: Espiritualidad, Mito y Tradición del Pueblo Shuar" de Rene Pillacela Malla, 2011; "Nunkui" de Siro Pelizzaro, 1978; y "Etsa, Defensor de los Shuar" de Siro Pelizzaro (1978).

La obra maneja dos niveles de acción. El primero correspondiente a la historia de un pueblo que espera la llegada de Arutam (deidad benigna) con la esperanza de detener el daño que podría



causar la llegada del Iwianch (deidad maligna). Para ello acuden a "Yunchak", una mujer que realiza un ritual para llamar a Arutam. En la intriga de saber si llegará primero el Iwianch o Arutam, el pueblo no tiene otro remedio que esperar. Es entonces cuando tiene lugar el segundo nivel de acción, que está dividido en tres cuadros donde se abordan tres historias originarias, cada una correspondiente a una deidad y personaje principal: Nunkui, Etsa y Tsunki, mismas que están directamente relacionadas a la forma de vida y actividades principales de la cultura shuar: la siembra, la caza y la pesca.

Previo a la escritura de cada cuadro, se realizó un análisis del texto fuente en el que las historias fueron separadas por acontecimientos y se pudo identificar de manera más clara el planteamiento, nudo y desenlace; incidente desencadenante; y modelo actancial de cada historia original; este análisis correspondería de acuerdo a la metodología utilizada por Ortega,

(2018) en su trabajo de titulación "Planos ahorcados: Estudio para la adaptación teatral de Vida del ahorcado de Pablo Palacio", al proceso de análisis de texto fuente, previo a realizar una intervención fabular o discursiva. Con este análisis se pudo plantear un esquema claro de información necesaria para mantener la esencia de las historias originarias y más adelante trasladarlas a un texto dramático.

Según McKee (1997), "El acontecimiento, se produce en un entorno, crea imágenes, acción y diálogos; arrastra energía de un conflicto y produce emociones tanto en los personajes como en el público". Así pues, con el afán de mantener los elementos justos para sostener los acontecimientos de la historia original en la adaptación, se realizó un segundo análisis pero esta vez del texto dramático, en el que se modificaron aspectos espaciales y de personajes para sostener la acción y conflictos del texto fuente. A continuación se



describe de manera breve la forma en que se plasmó la información.

En el primer cuadro se muestra la historia de Nunkui, que en el relato original, cuenta cómo ayudó a las mujeres del pueblo Shuar y también las castigó retirando parte de la ayuda que recibían, cuando abusaron de su ayuda. En este cuadro intervienen Nunkui, su hija Uchich Nunkui, Manku, sus dos hijos y además aparecen una multitud y un grupo de deidades malignas. Lo que se pretende mostrar al adaptar este fragmento, es la forma en la que las deidades ayudan a los seres humanos, que puede ser muy cercana a imaginarios arquetípicos como en este caso el de una mujer, madre, que ayuda a sus hijos cuando lo necesitan, pero que tiene un carácter fuerte, y así como los defiende, si uno de ellos tiene un “mal comportamiento” no dudará en reprenderlo. Se busca generar una cercanía a imaginarios sociales, pues en las historias shuar, las deidades son muy parecidas a los seres humanos

más que a seres divinos y lejanos a la realidad –con sus respectivas excepciones–.

En el segundo cuadro, se muestra la historia de Etsa, en el relato original se cuenta la larga historia de cómo su madre es devorada por el gigante y glotón Iwia y como consecuencia el pequeño Etsa queda al cuidado de dos animales, hasta que Iwia los encuentra y engaña al pequeño para utilizarlo y que pueda cazar para él todos los pájaros que desea. Después de ello se relata cómo Etsa se entera de la verdad y la forma en que se venga de Iwia. Debido a que la fábula es extensa, la adaptación se centra en la reacción de Etsa al enterarse de la verdad y su acción de venganza y justicia que ocurre como consecuencia. Si bien en este cuadro no se observa una relación directa con los seres humanos, sí se puede entender a un Etsa más humano y su forma de relacionarse con deidades “malignas” como lo es Iwia. Además de mostrar una de las actividades principales



de la cultura Shuar, como lo es la caza. Para ello se toma a Etsa como protagonista, a Iwia como antagonista y a Yapankam como un ayudante que es además el que causa anagnórisis en Etsa; y algunos personajes como el agua y un palito, que son también ayudantes. Hay una elipsis de tiempo importante, en la que Etsa comete su venganza y el lector/espectador tiene información que el antagonista desconoce.

Finalmente, el tercer cuadro muestra la historia de Tsunki, dios del agua. Este relato (original) narra cómo un diluvio originado por Tsunki extinguió toda la humanidad –a excepción de un hombre y su hija–. Para ello, se escogieron acontecimientos claves de la fábula como el encuentro de Tsunki y el hombre; su visita al mundo subacuático, el retorno a la tierra de Tsunki y el hombre; y el diluvio que acabó con toda la humanidad. En este cuadro intervienen los personajes, Tsunki y el hombre, tomando también a la esposa como la causante del

desenlace trágico; y se mantiene el recurso de las boas, como un personaje ausente que extingue la humanidad, (aunque esto ocurre en una elipsis).

En cuanto al primer nivel dramático de la obra, del que se habló inicialmente, el personaje principal Yunchak representa en la historia, un intermediario entre seres humanos y divinidades y esto parte de la investigación del nombre “Yunchak”, que según Jimpikit & Antun, (1991), es el “nombre de una señora antepasada que sobresalió en el trabajo. (...) Los anent que practicaba durante su existencia fueron transmitidos por seres divinos, durante el proceso del rito”.

Así pues, se desarrolla una introducción donde se muestra por primera vez el personaje de “Yunchak” y su relación con el pueblo, del que es parte el público. Yunchak es el personaje que guía la acción de la historia por lo tanto es parte también del conflicto. Según la clasificación de



conflictos que realiza Lavandier (2003), en su libro "La dramaturgia", el personaje tiene un conflicto externo que es la posible llegada del Iwianch para lo que tiene que actuar llamando a Arutam, esto da lugar a la impaciencia del público que es su segundo conflicto interno, su miedo y desesperación frente a su deber de mostrar calma y tranquilidad en la situación.

Yunchak interviene directamente con el público, en el inicio, dos intermedios y al cierre de la obra. Y se utilizan otros relatos como un pretexto para distraer al público, esto junta los dos niveles de acción, así el espectador conoce que lo que ocurre con Yunchak es el presente y las otras historias son sus recuerdos, memorias, cuentos etc. En el primer intermedio, se cuenta una pequeña historia sobre el origen de las estrellas y en el segundo intermedio se cuenta un fragmento relacionado a Iwia, sobre cómo los gusanos blancos vencieron a Iwia. Durante ambos intermedios gracias a elementos sonoros, se hace alusión constante a que la presencia del Iwianch

se aproxima; y luego surge un giro en la historia, cuando uno de los miembros de la comunidad desaparece. En estos intermedios el personaje principal Yunchak, atraviesa varios momentos con su esperanza en la llegada de Arutam y el miedo de la llegada del Iwianch, que debe disimular para apaciguar los ánimos del pueblo.

En el cierre de la obra se muestra un único quiebre del personaje Yunchak, que todo el tiempo parece segura de la llegada de Arutam, pero en este punto, se muestra vulnerable. Sin embargo ocurre en un tiempo breve, pues enseguida aparece Arutam y un desenlace que ella esperaba. Este es un aspecto que debe ser mejorado, el cierre abrupto de la obra.

Finalmente se puede concluir con un último aspecto, el público, que es parte de la acción de la obra no sólo como un observador, sino que es un personaje más al que le afectará el desenlace positivo o negativo de la protagonista.



2. Hacia la pre expresividad

En el caso de este montaje, el entrenamiento prepara a la actriz para ser consciente de su cuerpo y entender cómo cambia al diferenciarse un personaje de otro. Para ello el entrenamiento se ha dividido en dos aspectos: corporalidad y voz.

Entrenamiento Corporal

El entrenamiento corporal se ha apoyado en algunos principios dados por Eugenio Barba (1992), a continuación se especifican los ejercicios realizados.

a) Centro de fuerza: Calentamiento y acondicionamiento físico

Previo al entrenamiento físico, es importante un calentamiento en el que se articule cada parte del cuerpo. Se realizan movimientos circulares que lubriquen cada articulación del cuerpo: se inicia por la cabeza, pasando a los hombros, codos, manos y luego al pecho, cintura, cadera, hasta llegar a las rodillas, tobillos y dedos.

Se presta importante atención a la cadera y los abdominales considerados el centro de fuerza y de donde parte el movimiento. Para ello se realizan movimientos de la cadera en forma circular de derecha a izquierda y viceversa, y en forma de ochos e infinitos pequeños y grandes.

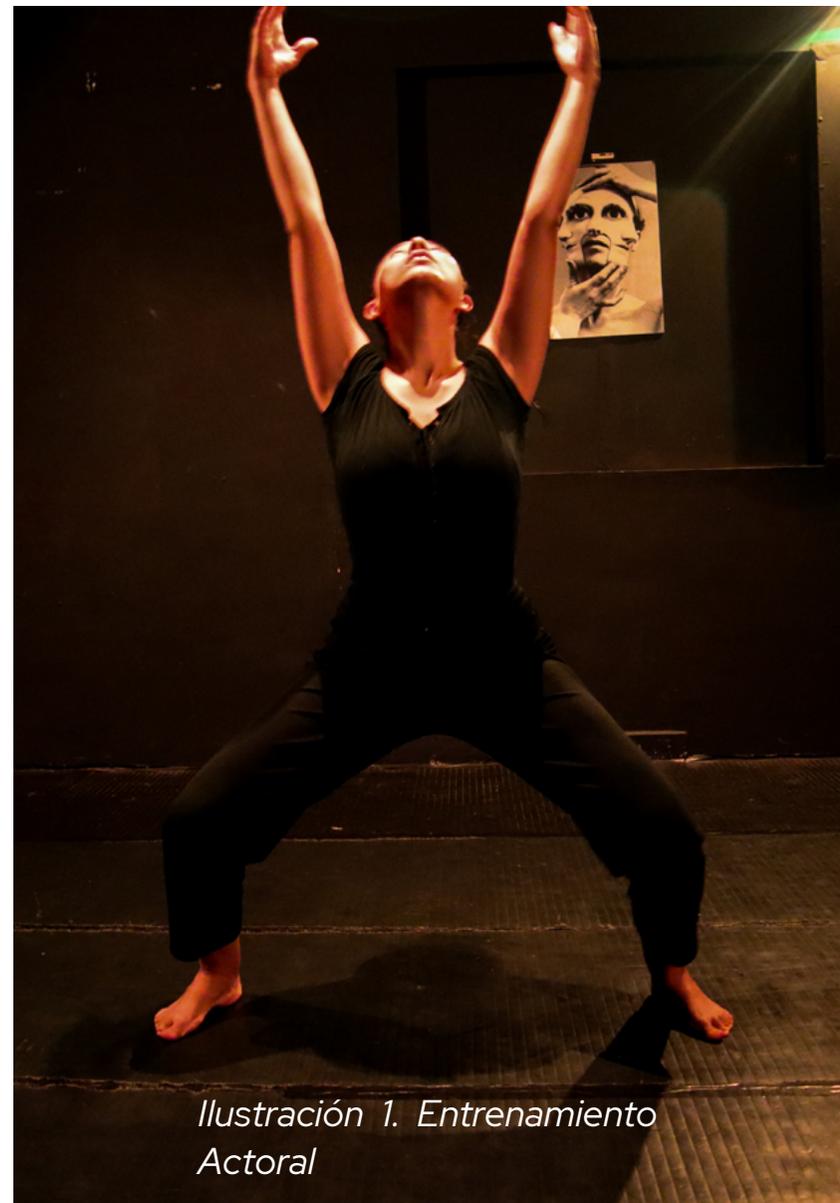


Ilustración 1. Entrenamiento Actoral



Para fortalecer el abdomen se realizan tres ejercicios básicos:

1. Recostada sobre el piso con las piernas flexionadas con los pies también asentados sobre el piso, la espalda alta ligeramente levantada con los brazos en la nuca. El ejercicio consta en, con la fuerza del abdomen, subir y bajar ligeramente la espalda alta, trabajando así los abdominales inferiores.

2. Para trabajar los abdominales superiores, se coloca el cuerpo boca arriba con la espalda, cadera y brazos asentados en el piso y se levantan las dos piernas de manera perpendicular al suelo. En esa posición, con la fuerza del abdomen, se levantan y se bajan las piernas, aproximándose al piso pero sin tocarlo.

3. Este último se coloca en la misma posición que el primer ejercicio mencionado, pero en este caso se necesita se manejan opuestos, manteniendo la posición de equilibrio con los abdominales y tocando el brazo derecho con el pie izquierdo y después el brazo izquierdo con el pie derecho.



A lo largo del proceso, estos ejercicios han ido incrementando de intensidad, siendo al principio series pequeñas para después volverlas paulatinamente más extensas. Se ha observado que poco a poco la actriz ha incorporado en su cuerpo la conciencia corporal y control de peso, a partir del manejo de la cadera y los abdominales.

b) Pre – expresividad

El bios escénico para Barba (1992), consiste en que el actor sea consciente de que a las técnicas cotidianas, se le antepone técnicas extracotidianas en que el cuerpo no se comporta como habitualmente. De manera que para alcanzar que la actriz llegue a ese estado de presencia y energía, es decir en estado de trabajo, el cuerpo debe disponerse de manera extracotidiana. Si en un estado cotidiano se gasta la energía justa para cada acción y movimiento, en el estado extra cotidiano se utiliza la máxima energía para realizar

cada movimiento por mínimo que sea, incluso en una posición neutra. Esto no quiere decir que debe involucrar tensiones innecesarias. Para desarrollar este principio se realizaron seis secuencias de movimientos que permitan a la actriz acercarse a hallar su bios escénico.

Partitura:

Se escribieron tres grupos de quince palabras. El primero correspondiente al lugar en que ocurre la obra; el segundo para lo que está ocurriendo en la obra; y el tercero para lo que ocasiona el *lwianch*. Estas palabras fueron escritas sin limitaciones, con total libertad al subjetivismo de la actriz. Posterior a ello, se escribieron antónimos para los grupos de palabras escritos y finalmente con cada grupo de palabras se construyó una secuencia que tenga desplazamientos, oposiciones y niveles. Obteniendo en total seis partituras, cada una de quince movimientos, siendo en total noventa movimientos.



Estas 6 secuencias de movimientos son utilizadas para repetirlas en todos los ensayos y así despertar conciencia de las tensiones del cuerpo, control de peso, desplazamiento, todo ello de maneras extra-cotidianas para llegar a la pre-expresividad. Además el cambio de energías en los diferentes momentos de las secuencias, sirven para entrenar el cuerpo a cambiar de corporalidad de un momento a otro, lo que prepara a la actriz para los cambios de un personaje a otro.

Oposiciones:

Según Barba (1992), "la vida del actor se basa, en realidad, sobre una alteración del equilibrio". Esto hace referencia a que al proponer al cuerpo una alteración de su equilibrio, mediante oposiciones que habitualmente no acostumbramos, el cuerpo está presente, atento. Barba asegura que el actor debe permanecer en una constante danza de oposiciones, donde siempre existan tensiones y fuerzas contrapuestas. Es por ello que las partituras

creadas buscan constantemente alterar el equilibrio, incluso en movimientos pequeños y a resistirse, oponerse o dejarse llevar por fuerzas imaginarias; de modo que el movimiento no es mecánico sino que viene motivado por una oposición.

Resistencia y Simplificación:

"Simplificación significa en este caso, omisión de algunos elementos para destacar otros que, de este modo, aparecen como esenciales" (Barba, 1992). Este principio es importante dentro del entrenamiento, pues permite a la actriz saber exactamente las tensiones y fuerza necesaria que realiza con cada movimiento, pues al crear personajes debe reconocer también cómo se diferencia este, de su cuerpo pre-expresivo pero sin personaje.

El ejercicio consiste en partir de las 6 secuencias construidas, repasar las secuencias en cámara rápida en extremo y después lenta en



extremo, para así visualizar con la percepción interna cómo actúa el cuerpo en cada movimiento de cada partitura. Es importante ayudarse de la respiración y la mirada. Trabajar en la conciencia de utilizar la energía justa, no colocar tensiones donde no hace falta y tener conciencia del centro de fuerza.

Equilibrio en acción:

De acuerdo a Barba & Savarese (1990), "el equilibrio dinámico del actor basado en las tensiones del cuerpo, es un equilibrio en acción, ello genera en el espectador la sensación del movimiento aun cuando hay inmovilidad". Con esto se busca que al alterar el equilibrio, las tensiones cotidianas cambien, lo que requiere un mayor

esfuerzo muscular y por lo tanto un mayor trabajo, para lograrlo, Barba describe que es necesario que el actor tenga una imagen kinestésica de su propio cuerpo, es decir que sea consciente de las sensaciones de los órganos de su cuerpo. Para indagar en torno a este principio, la actriz realiza cada partitura creada con una mirada hacia afuera, para percibir estímulos, pero también con una mirada interna, para ser consciente sobre sus propias tensiones, las sensaciones de sus órganos internos. Esto mediante la búsqueda de conocer las posibilidades de su cuerpo, no para que se vea bien, pues en el entrenamiento se indaga sobre la expresividad, es decir aún no sobre el nivel expresivo que sería parte ya de la puesta en escena.





Ilustración 5. Entrenamiento: Fragmentos de partituras creadas



Encontrar la pre-expresividad en este proceso permitió el desarrollo del autoconocimiento de las capacidades corporales y mentales de la actriz, pues como señala Franco Ruffini, en el libro "El arte secreto del actor" (1990), la presencia del actor se constituye de presencia física como mental, para lograrlo se necesita un cuerpo y una mente dilatada. En este sentido, la investigación evolucionó logrando grandes diferencias en la presencia escénica de la actriz, que en principio era cómoda, cotidiana, con problemas de equilibrio y control de peso, y con miedo al riesgo; sin embargo con el paso del tiempo al explorar en la partitura teniendo en cuenta los principios que se han

descrito, la actriz encontró mejorías sobre nuevas posibilidades expresivas y conciencia corporal. Todo ello se puede evidenciar de manera notoria para una persona que se encuentra fuera observando, como en este caso el director. Cabe destacar que este proceso de entrenamiento se ha desarrollado durante seis meses y sigue en proceso para que la actriz continúe desarrollando su bios escénico. Este ejercicio no se ha propuesto de manera aleatoria, sino que se busca concientizar a la actriz sobre sus posibilidades expresivas, de manera que pueda desarrollar variaciones sobre ellas en los diferentes personajes.



Entrenamiento Vocal

a) Respiración

Para el manejo de voz se han propuesto ejercicios de respiración diafragmática que permitan proyectar la voz de forma adecuada.

El primer ejercicio consiste en inhalar en tres tiempos, enviando el aire hasta el diafragma y no sólo hasta el pecho y retener en esta posición tres tiempos más, después soltar el aire en otros tres tiempos más y retener nuevamente tres tiempos. Este ciclo se repite por lo menos durante 7 veces. Posterior a ello, se inhala en tres tiempos y

se exhala pero esta vez soltando el aire poco a poco mientras se pronuncia la letra "S".

b) Vocalización

Para prepararse para un cambio de voz de un personaje a otro es necesario conocer el aparato vocal propio y para ello se realizan ejercicios donde la voz sea colocada en diferentes resonadores, lo que hace que la voz suene de maneras distintas, sea más grave o más aguda. Para ello se pronuncia la letra m y se proyecta la voz al pecho, la garganta y luego hacia la boca, paladar, cara y cabeza. De manera que se escucha una "m" primero más grave que se vuelve progresivamente aguda.

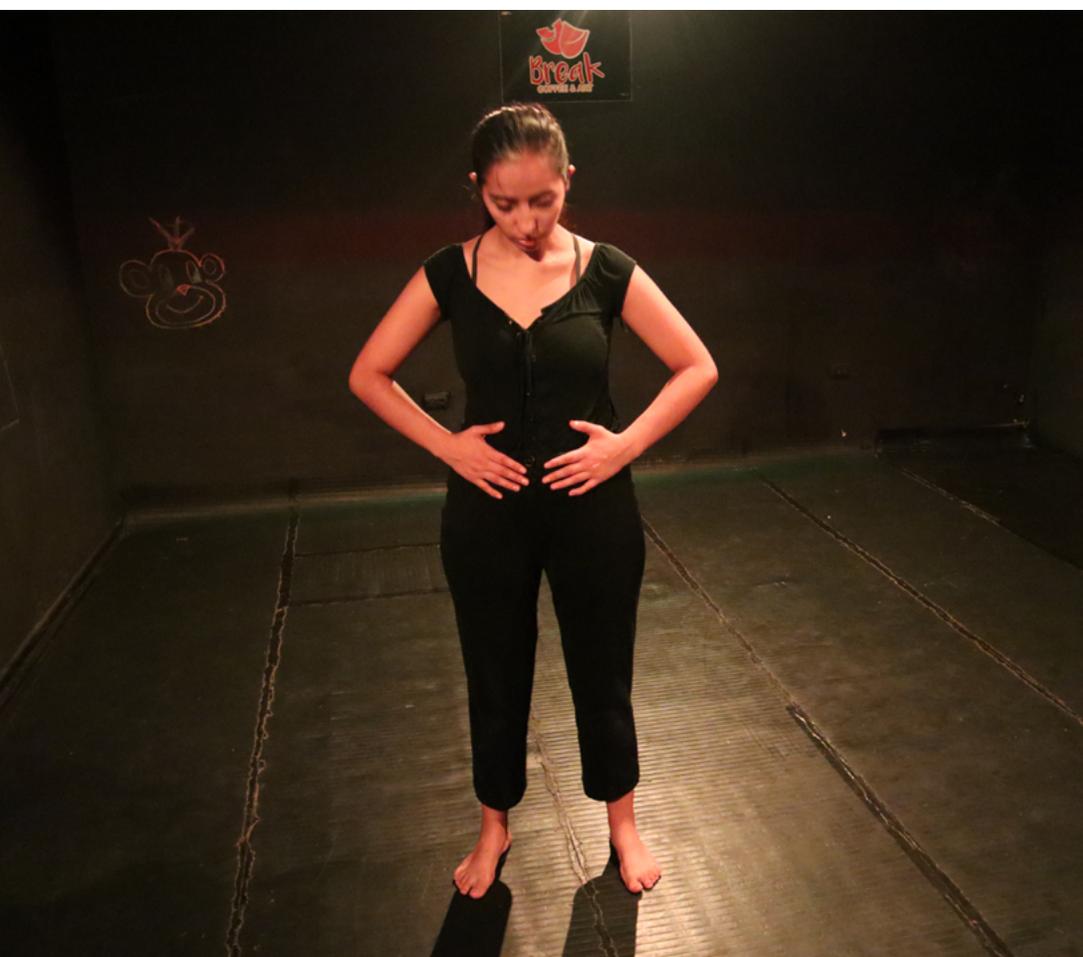


Ilustración 6. Entrenamiento: Voz

3. Creación de Personajes

Como se ha mencionado, el eje central de esta investigación es la construcción de personajes a partir del testimonio oral. Para indagar sobre ello se realizó una investigación testimonial y etnográfica en las comunidades Shuar Kuamar y Guadalupe, dentro de ella se indagaron las historias originarias (mitos) de Nunkui, Etsa y Tsunki Nua, deidades a partir de las cuales se construyeron sus respectivos personajes. En este apartado se describe también brevemente al personaje Yunchak, pues pese a que no es un personaje investigado desde las historias originarias, es el cuarto personaje –fuera de las tres deidades- que la actriz interpreta.

El personaje, retomando la descripción de Pavis, es el elemento que estructura la fábula y contiene una red de signos que lo oponen o diferencian de otro personaje. En este caso esos símbolos fueron construidos desde tres aspectos.

Una estructura corporal a partir de un animal diferente para cada personaje. Y posterior a ello, la caracterización de cada uno a partir de los hallazgos encontrados en la investigación testimonial.

Estructura de Personajes

Al construir estructuras corporales a partir de diferentes animales, se generan distintas oposiciones, fuerzas, tensiones y energías para cada personaje. Es así, que estos elementos corresponden a los signos –corporales- que los distinguen entre sí.

Para la creación de estas estructuras se toma a la cotidianidad corporal de la actriz como nivel cero; el nivel uno corresponde a la corporalidad del animal; y se pasa por cinco niveles hasta llegar al nivel cinco, que corresponde a la corporalidad humana con breves rasgos animales. La mirada y respiración son rasgos constantes para todos los



niveles, por supuesto diferentes para cada animal y personaje.

Para lograr el nivel cinco, al que corresponde la corporalidad final del personaje, se consideraron los principios de bios escénico que se describieron en el apartado “hacia la pre expresividad”.

Caracterización de Personajes

Al realizar la investigación testimonial en las comunidades, se pudo reconocer características físicas y (mayoritariamente) psicológicas de las deidades investigadas; en este caso, esos caracteres corresponden a los signos –psicológicos– que vuelven particular a cada personaje. Estos signos fueron hallados desde la escucha del relato de las historias originarias Shuar, tal cual la historia describe a Nunkui, Etsa y Tsunki Nua en las distintas versiones; sin embargo también se encontraron

datos sobre las deidades, al escuchar relatos sobre la forma en la que las deidades siguen brindando ayuda al pueblo Shuar; y por otro lado, como se describió en el Capítulo I, los mitos se reflejan en los comportamientos, formas de vida, tradiciones, creencias etc, por lo que a través de la observación y la convivencia durante cinco días en el lugar, se pudo realizar una aproximación hacia cómo estos signos se encuentran presentes en la cotidianidad de las personas.

La energía del personaje

A la par de la caracterización psicológica y corporal de los personajes, se experimentó en torno a la energía que cada personaje posee. De acuerdo a Barba & Savarese (1990), mediante la construcción de un personaje, el actor alcanza un comportamiento extracotidiano que en la ficción del teatro sería “un cuerpo en vida”. Para lograrlo utiliza procesos mentales, “sí mágicos”, subtextos



personales que a nivel visible pareciera que el actor trabaja sobre su voz y cuerpo; sin embargo está trabajando sobre algo invisible que es la energía.

Para Barba & Savarese (1990), el concepto de "energía" hace referencia a eficacia, que proviene de "energón" que significa "al trabajo". Según los autores, este concepto tiene que ver con un impulso externo, como una explosión muscular y nerviosa; y también con una fuerza retenida presente en el silencio y en la quietud.

En torno a ello, se propone un ejercicio en el que se explora la energía contenida, explosiva, fluida, sinuosa, desparramada o firme etc, desde el movimiento orgánico, prestando atención a los impulsos y motivaciones internas que por su puesto se reflejan en la cualidad del movimiento y las tensiones y oposiciones externas. Esto con el afán de que la actriz descubra las propensiones individuales de su propia energía, sus potencialidades, su expresión. Una vez que se entra en un estado de pre expresividad a través de esa búsqueda, el ejercicio propone agregar la premisa de que la actriz indague sobre la energía

de los personajes pero desde su organicidad; y ya que ha encontrado la energía característica de cada personaje, pueda intercalar de uno a otro interiorizando muy bien cada una de ellas desde su particularidad. Es importante recalcar que este ejercicio se desarrolló de manera paulatina, desde el inicio de la construcción de personajes y ha continuado desarrollándose hasta el momento.

Hacia la escucha y organicidad

Una vez que los personajes se desarrollaron, teniendo en cuenta los principios desde los cuales fueron contruidos, que se han descrito en el apartado "Hacia la pre expresividad" y "Construcción de personajes ", los personajes fueron colocados en situaciones de improvisación basadas en sus mitos, a partir de las que se encontraron nuevos signos o se reforzaron los ya existentes.

Una vez descrito el proceso en el que se construyeron los personajes, a continuación se presentan los signos más distintivos que posee cada uno:



Estructura

- Construida a partir de la gallina.
- Es ligera como el viento.
- Precisa con sus movimientos.
- Sus pasos son largos y pausados.
- Ligero meneo de la cadera al caminar.
- Cuando corre rompe la figura calmada y la energía explota.
- Su nariz guía el movimiento.
- Su mirada sigue el movimiento de la nariz.
- Respiración muy lenta.

Energía

- Ligera, como el viento, su peso no está dirigido hacia el piso sino hacia el cielo.
- La fuerza de su cuerpo tiene más resistencia que la externa por lo que se mueve fácilmente, como si flotara.

Caracterización

- Diosa mujer.
- Su apariencia física es igual a la de una mujer común pero tiene un aura diferente.
- Es milagrosa.
- Ser invisible que no toda persona puede ver. Sólo se apareció una vez frente a frente a las personas, después de que huyó por la caña guadua se aparece en los sueños.
- Es una mujer adulta, pero se apareció en forma de niña de manera personal ante el pueblo
 - Cuando se presentó al pueblo Shuar en forma de niña, tenía el poder de traer todo lo que pedían al nombrarlo en voz alta. Nunkui enseñó todo lo que la gente sabe. E hizo aparecer todas las cosas, pollos, chanchos, plantas, chicha etc.
 - Cuando se aparece en los sueños enseña anents y también como sembrar y cuidar la huerta. Es quien enseña los anents para el trabajo productivo en la huerta.



- En los sueños anunció que los que trabajan comerían y los vagos no. Bendice al hombre y mujer trabajadores.
- Entrega piedras "Nántar" para que las mujeres pongan en la huerta y ésta de fertilidad.
- Tiene una relación muy cercana de ayuda a las mujeres.
- Es la que enseñó a la gente Shuar a sembrar todo en orden y en grupos, dando como resultado el aja.
- Al escapar originó la división que ahora tiene la caña guadua.
- Nunkui está en la tierra y sale para revisar

que la huerta esté limpia y en orden y si no está, no bendice para que haya buena producción.

El personaje de Nunkui es por tanto una mujer adulta. Es ligera y ágil como las mujeres Shuar, trabajadora, precisa, ayuda cuando le necesitan pero es firme con sus indicaciones, al punto del castigo cuando es ofendida gravemente, sin embargo tiene piedad y sigue ayudando de otras maneras pese a ello. Le disgusta la gente vaga. Tiene una estrecha relación a la tierra y a la noche, pues aparece en ese ambiente para pasearse por las huertas y cuidarlas. Está relacionada a los sueños.





Etsa



Ilustración 9. Estructura corporal a partir de un mono



Ilustración 10. Personaje Etsa



Estructura

- Construido a partir del mono.
- Tiene la cadera hacia el piso como si le jalaran hacia abajo.
- Sin embargo mantiene la espalda erguida.
- La coronilla apuntando al cielo.
- Sus brazos con presencia pero sin tensión.
- Mantiene las manos en puño como el nivel 1 del animal.
- Su mirada es fija, penetrante.
- Su ceño es fruncido.
- Es pesado.
- Asienta completamente sus plantas de pie cuando camina.
- Movimientos concretos y energía justa para cada uno de ellos.

- Saltos altos.
- Respiración pausada y profunda.

Energía

- Las tensiones de su cuerpo son mucho más pesadas que las del aire, por lo que se mueve y cae de forma pesada, sin embargo controla su peso por lo que no cae de manera tosca, es preciso.
- Tiene una fuerza superior que lo presiona hacia abajo, lo que hace que se desplace mayoritariamente con la cadera hacia abajo.



Caracterización

- Deidad masculina.
- Es milagroso.
- Tiene cabello largo.
- Siempre lleva consigo su bodoquera.
- Ayuda cuando el pueblo Shuar lo necesita.
- Está relacionado a la agilidad y precisión del hombre Shuar en su trabajo. Preciso, se mueve rápido entre la selva.
- Es fuerte e inteligente.
- Cualidad de liderazgo.
- Buen cazador.
- Su lugar: el monte.

- Lleva una bodoquera.
- Es sensato y cauteloso con sus acciones, aunque es instintivo, analiza y actúa desde la inteligencia, por ejemplo al vengarse de Iwia

Etsa es un personaje fuerte, inteligente, ágil como los hombres Shuar. Es un líder, característica que se pudo encontrar en la observación durante la investigación. Es joven y trabajador. Se desplaza fácilmente en la espesura de la selva, se mueve de manera ágil, rápida, precisa; es su lugar. Es una deidad que físicamente es de apariencia común a la de un hombre Shuar.



Estructura

- Construida a partir de una serpiente coral.
- Todos sus movimientos son sentidos y profundos.
- Se desplaza como si estuviera arrastrándose por el aire.
- Tiene a estar hacia el piso.
- Es liviana pero lenta.
- Su mirada es rasgada, misteriosa.
- Por momentos saca la lengua y la vuelve a ingresar.
- Sus manos están pegadas al cuerpo.
- Respiración lenta con inhalaciones profundas.

Energía

- Es ligera pero su movimiento es resistente, como cuando se atraviesa el agua.
- Cada parte de su cuerpo se sumerge con la materia próxima, es una parte de su cuerpo, el piso, objetos o el aire.

Caracterización

- También es milagrosa.
- Tsunki puede presentarse en la forma de hombre o mujer, no tiene género.
- Tsunki Nua, es una mujer misteriosa, casi nadie la ha visto de manera presencial, pero sí en los sueños.
- En persona aparece y se esconde.
- Aparece como persona en las piedras grandes del río.
- Se aparece a través de la ingesta de tabaco.
- Algunas personas describen que aparece desnuda, otras la describen desnuda pero con una cola como de reptil.
- Tiene los ojos brillantes.
- Tiene los labios de una culebra.
- Cuando se convierte en culebra, tiene pintaos varios colores.

Tsunki Nua es un personaje de una mujer misteriosa, coqueta, que aparece y se esconde para no dejarse ver. Su movimiento es como el de una serpiente, se desliza suavemente por cualquier superficie. Es inteligente, instintiva. Su lugar es el agua.



Estructura

- Construida a partir de un venado macho.
- Sus tensiones están en su cadera, sus piernas son ligeras, siempre con los ojos abiertos y atentos ante el peligro.
- Su caminar es rápido con leves pausas donde se detiene para mirar a su alrededor y seguir su paso.
- Su cabeza como si aún tuviera cuernos está elevada hacia el cielo.
- En sus manos se observan aún rasgos de una pata, están ligeramente curvados hacia adentro.
- Su movimiento es apresurado, hace pausas constantemente para continuar con movimientos imprecisos con sus pies o manos.
- Respiración seguida y rápida.

Energía

- Tiene fuerzas internas que constantemente quieren explotar y explotan, por momentos muy cortos retiene esas fuerzas pero casi siempre le ganan, de modo que es imprecisa, explosiva y apresurada en los cambios de un movimiento a otro.

Caracterización

- Yunchak es el personaje de una mujer líder, sabia, tiene carácter fuerte. Este personaje no corresponde a ninguna historia originaria investigada, sin embargo es la conexión entre estas tres historias, se creó a partir de características de los y las líderes de la comunidad, personas con fuerza en su voz, ágiles, rápidos, interesados por la comunidad.



4. Puesta en Escena

Previo a detallar cada lenguaje artístico que forma parte de la obra, es importante señalar que todos ellos están pensados en base a tres aspectos:

1. la creación de personajes;
2. conclusiones sobre ellos a las que se ha llegado después de realizar la investigación testimonial;
3. y los recursos humanos con que cuenta la obra, es decir una actriz que construye cuatro personajes desde su corporalidad; y una titiritera quien maneja objetos y títeres y realiza voces en off para representar personajes secundarios.

A partir de esta lógica, se tienen en cuenta otros dos factores al momento del diseño y construcción de cada lenguaje:

1. Funcionalidad. Es decir, que cada elemento facilite las transiciones de un personaje a otro y de espacio o tiempo de manera práctica.
2. Estética. El manejo de una estética que no pretende realizar una imitación folklórica de la cultura Shuar, sino que es una reinterpretación que se basa en signos y símbolos hallados.

Escenografía

Se proponen dos opciones de escenografía. La primera consiste en tres paneles o biombos de diferentes tamaños, que al cambiar de lugar y orden, generen transiciones temporales y espaciales.



Cada panel debe poseer dos caras:

Paneles 1 y 2

Cara A: representa la espesura de la selva.

Cara B: representa el mundo subacuático.

Panel 3

Cara A: representa la espesura de la selva, igual que la cara A de los paneles 1 y 2.

Cara B: Representa una casa.

Esta idea plantea jugar con la profundidad espacial mediante la organización de los paneles en diferentes zonas generando la sensación de

cercanía o lejanía según requiera cada historia de la obra.

Los paneles además de dar información sobre el espacio al espectador, también sirven para realizar cambios de personajes y ocultar a la actriz que maneja títeres.

En cuanto a la segunda opción: se trata de prescindir de escenografía física, haciendo evidente el artificio y mostrando a la actriz que manipula los títeres y objetos, como una juglar. Se pueden crear imágenes corporales donde los personajes sean los que ubiquen al espectador en el espacio ficticio.



Vestuario

El diseño de vestuario para cada personaje se desarrolló de la mano de la diseñadora Ximena Mogrovejo. Para iniciar con este proceso, se realizó un análisis, a modo de organizador visual, por cada personaje, para determinar cuáles eran sus tres rasgos principales, sus elementos de color y forma y referentes visuales.

Yunchak

Los rasgos principales de Yunchak en este análisis fueron: sabiduría, atención y que es una deidad femenina. En cuanto a color, se le designaron colores relacionados a la tierra, más específicamente el beige.

Nunkui

Sus principales rasgos considerados fueron: tierra, sueños y movimiento fluido. En cuanto a elementos de color se encontró el azul, relacionado a la noche; y el café, relacionado a las semillas; esto debido a que en los relatos las

personas nombraban a Nunkui y su aparición en sueños y dando enseñanzas mediante ello.

Etsa

Los principales rasgos de Etsa fueron: selva, fuerza y masculino. Y para elementos de color, verdes cálidos y colores relacionados a la vegetación. Por otro lado en cuanto a forma y textura se pensaba en lo frondoso que evoca la espesura de la selva.

Tsunki Nua

Para Tsunki Nua, se pensaron en los rasgos: agua, hechizo y boa. Siendo sus elementos de color relacionados al mundo acuático, con colores celestes; y por otra parte, la textura de un reptil, pues en la investigación realizada varios testimonios nombraban a Tsunki aparecerse como una mujer común y corriente y otros con una especie de cola en lugar de piernas.



Cabe destacar que este análisis se fue construyendo de manera física con recortes visuales, ideas escritas, muestras de tela etc, con el afán de tener suficiente material para a partir de ello pensar cómo llevar estas ideas al vestuario. En este punto se tuvo que decidir cuál sería el elemento base que guiaría la estética del vestuario y que por supuesto está relacionada con la estética de la obra, bien sea el color, la textura, el material etc.

Es así que apareció un cuestionamiento importante, ¿cómo generar una reinterpretación estética que no sea una imitación de la cultura Shuar, pero a la vez no vaya contra algunos puntos clave que se hallaron en la investigación testimonial? En los relatos compartidos con las personas de las comunidades, se comentó que las deidades no

se aparecen de forma fantástica o extraordinaria, sino que se visualizan como personas comunes. De manera que no se quería abandonar esa cercanía y similitud que existe entre la relación deidades – seres humanos.

Por ello, se decidió mantener la simplicidad, y que la guía de la estética sea el color. Este hallazgo en el vestuario fue importante, pues, sin que fuera intencional, se logró determinar que esa estética sea la misma que se maneje para los demás elementos de la obra.

Así pues, se elaboró un cuadro jerárquico con elementos más concretos para cada personaje, siendo lo principal, como ya se mencionó, el color.



<i>Representación de vestuario por Color</i>				
Personaje	Color	Textura	Forma	Tela
Yunchak	Beige (Tierra - crudo)	Rústico natural	Volumen, silueta caída	Algodón o lino
Nunkui	Azul (noche)	Translúcido	Al cuerpo, silueta definida	Organza luminosa
Etsa	Verdes cálidos	Frondoso	Volumen + textura	Jersey deportivo
Tsunki Nua	Celeste / azul (agua)	Reptil	Ajustado al cuerpo	Lycra

Tabla 1. Representación de vestuario por color.

Como antes se mencionó, la funcionalidad es un aspecto importante por la dinámica de la obra: una actriz interpretando cuatro personajes, de manera que el vestuario se debía crear en torno a la comodidad de cambiar de uno a otro. Así pues, después de elaborar bocetos sencillos y con los

elementos claves mencionados en la tabla anterior, la diseñadora Ximena Mogrovejo elaboró una primera maqueta pequeña de vestuario, con la que se pudo experimentar los cambios de un vestuario a otro.



Los cambios de personaje implican siempre un regreso al personaje de Yunchak, de la siguiente manera:

Yunchak – Nunkui – Yunchak – Etsa – Yunchak – Tsunki Nua – Yunchak.

De esta manera, es necesario que la actriz lleve puesta desde el principio todos los elementos de vestuario para que los cambios sean rápidos y a la vez se pensó en telas ligeras para que exista comodidad. Así pues, se determinó que el vestuario estaría conformado por una capa que en su parte externa sea de color beige y corresponda a Yunchak y al momento de doblar sus partes externas y juntarlas, se mirara su cara interna de color azul que corresponde a Nunkui.

Para el vestuario de Etsa, la actriz debe llevar por debajo de la capa de Yunchak, una especie de falda de color verde en su cuello y que la capa de Yunchak tenga un cordón en su parte de frente, de manera que cuando se dé el cambio de Yunchak a Etsa, la capa se baje a la cintura y se pueda



Ilustración 16. Maqueta de vestuario



desprender por encima de esta, la falda de Etsa, que al momento de amarrar sostenga toda la capa de Yunchak y facilite el movimiento, resaltando las piernas del personaje y dando la sensación frondosa que se determinó para el personaje. Este elemento de la falda puede ser guardado en la canasta de Yunchak después de la aparición de Etsa, pues el personaje no vuelve a aparecer.

Finalmente para Tsunki Nua, se pensó en una malla pegada al cuerpo de una sola pieza, de color celeste que en la parte de las piernas tenga la textura de un reptil y en la parte superior una textura lisa. Aunque en los relatos, se mencionaba a Tsunki Nua aparecer desnuda, se ha pensado en esta opción como una alternativa frente a problemas que puedan ocurrir por el target de la obra.



Ilustración 17. Vestuario: Etsa.





Ilustración 18. Vestuario: Nunkui.



Ilustración 19. Vestuario: Yunchak.



Máscaras

La máscara en la obra refuerza las características de los personajes construidos. Las tres máscaras, fueron diseñadas por el artista Diego Ortega en base a conversaciones con Michelle Astudillo, a partir de la observación que se realizó en la visita de campo. Como antes se mencionó, no se busca realizar una imitación, por lo tanto no son completamente realistas, sin embargo, sí toma rasgos de personas con las que se pudo compartir durante la visita a la comunidad, pues según los testimonios escuchados, las deidades tienen la apariencia de personas humanas comunes.

Sus rasgos fueron diseñados para reforzar características psicológicas de los personajes:

- Nunkui: Apariencia de una mujer joven pero madura, los labios gruesos y de aspecto sereno y serio.



Ilustración 20. Máscara Nunkui.



- Etsa: Tiene la imagen de un hombre trabajador, con el ceño fruncido, ágil y atento a lo que ocurre a su alrededor.



Ilustración 21. Máscara Etsa.

- Tsunki: Tiene una mirada más rasgada, seria pero misteriosa. Sus labios más finos la vuelven más delicada y joven, a diferencia de Nunkui.

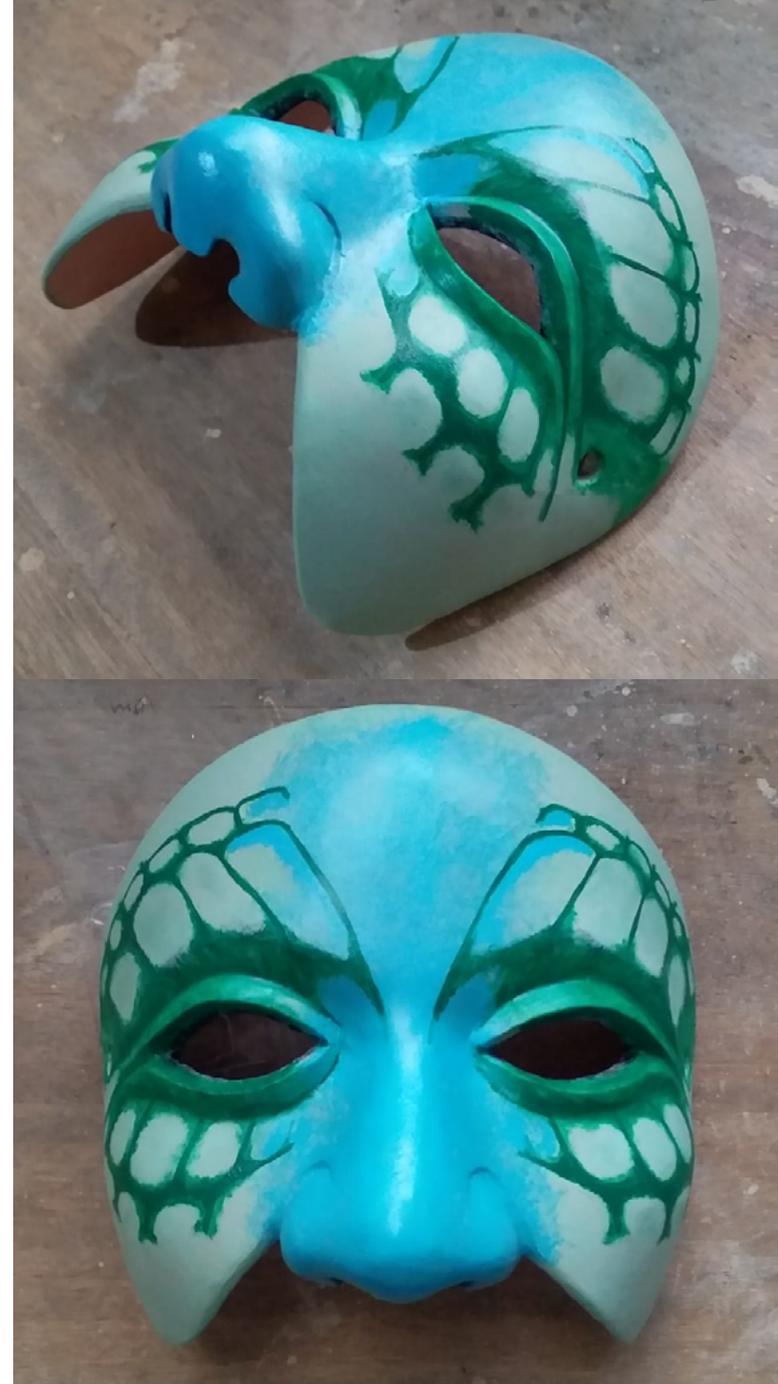


Ilustración 22. Máscara Tsunki Nua.



La construcción de máscaras, realizada por Diego Ortega, se elaboró desde la simplicidad de los rasgos, buscando mantener la cercanía de deidades y seres humanos. Inicialmente se consideró la posibilidad de tomar características de los personajes y representarlos de forma muy evidente en la máscara, sea con la adición de

materiales o texturas; sin embargo su estética se fijó de la mano de la encontrada en el vestuario, siendo su eje central el color. Así, cada máscara guarda la simplicidad de los rasgos y son sus acabados de pintura los que le vuelven extracotidianos, colocando la estética establecida por los artistas, que no es una imitación de la realidad.



Títeres

Juegan un papel importante, pues son los personajes secundarios que la acción de la obra necesita. Si bien las historias tienen muchos más personajes secundarios, en este caso se seleccionaron los justamente necesarios.

El artista Mauricio Pesantez “Gato Rojo Títeres” fue el encargado de su diseño y construcción, a partir de conversaciones con Michelle Astudillo y Diego Ortega, definiendo que estos sean simples y funcionales y en base a rasgos de personas de la comunidad, de la misma manera que en el caso de las máscaras. Además se brindó al artista una lista de accesorios y requerimientos que los títeres necesitaban. Así, se consideraron aspectos de tamaño, materiales y costos, para su elaboración. Y otro factor a considerar fue el de utilizar tres títeres para que puedan aparecer en más de una historia como si fueran diferentes personaje, cambiando algún elemento de su vestuario.



Ilustración 23. Estructura títeres.



PERSONAJE	DETALLE
<i>Mujer</i>	<ul style="list-style-type: none"> • 30 años • Títere suspendido. • Accesorio machete. • 50 cm • También cumple el personaje de Esposa en el Cuadro III, diferenciándose por su vestuario.
<i>Niña y Niño</i>	<ul style="list-style-type: none"> • 10 años • Títere suspendido. • 40 cm • También son utilizados como personajes de niños en el cuadro III, diferenciándose por su vestuario.
<i>Yapankam</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Una tórtola • 40 cm
<i>Iwia</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Títere gigante. • Suspendido. • Medio cuerpo • 60 cm
<i>Hombre</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Títere suspendido. • Lleva una bolsita "pitiak". • 55 cm

Tabla 2. Descripción Títeres



Objetos Escénicos y Utilería

Los objetos y accesorios utilizados en escena no son complementos estéticos – únicamente- sino que son necesarios para los personajes y el desarrollo de la acción en la historia. A continuación se detalla una descripción de acuerdo a su aparición.

Canasta

Yunchak es una sabia curandera. En su canasta lleva sus implementos para la curación y alimentos. Este objeto es de utilidad para las transiciones de un personaje a otro, pues en su interior lleva las máscaras de cada personaje y sirve para guardar elementos de vestuario que la actriz se coloca o retira. Este objeto es utilizado también por el personaje de Nunkui, pues en ella lleva alimentos que son entregados al pueblo Shuar. Tiene la estética de una canasta Shuar tejida.



Ilustración 24. Changuina.





Ilustración 25. Bodoquera.

Bodoquera

La bodoquera es un arma ancestral utilizada para la caza de animales. Etsa la lleva siempre consigo para cazar pájaros para su padre, el glotón Iwia.



Ilustración 26. Pitiak.

Pitiak

El pitiak en tiempos ancestrales era un bolso de uso exclusivo del hombre donde guardaba sus pertenencias personales. En este caso es un bolso tejido que Etsa y el personaje "Hombre" del cuadro de Tsunki Nua, utilizan. El hombre lo usa para guardar en él a Tsunki Nua en forma de culebra.



Plumas

Para devolver la vida a la selva, Etsa debe soplar un montón de plumas que Yapankam le ha entregado. Las plumas son de diferentes colores, tipos y tamaños.

Iluminación

La obra está creada para presentarse en espacios abiertos como cerrados, es por eso que la iluminación no es un factor imprescindible; sin embargo, sí se cuenta con el mismo, se puede aprovechar para reforzar ideas de espacio y tiempo.

Como ya se ha mencionado en el apartado de vestuario, el color es un elemento fundamental para la estética de la obra, pues marca el mundo de cada personaje y su historia; esa idea se puede llevar también hacia la luz, manejando uno o dos colores y tonalidades derivadas por cada cuadro: es decir cada color marcaría una atmósfera diferente; y sus variaciones de tonalidad indicarían sub-ambientes de cada cuadro.

El primer cuadro de Nunkui tiene relación con la tierra; por lo que la iluminación puede utilizar

luces ambiente de colores cálidos que ubiquen al espectador en el espacio. En cuanto a tiempo, el inicio de la obra tiene lugar en horas de la tarde, la luz puede generar la sensación de atardecer. Más adelante hay una elipsis de tiempo para cambiar a horas de la mañana, donde se puede utilizar la luz para generar esa idea. En todos los momentos se pueden seguir utilizando tonalidades de color cálido. Finalmente, hacia el cierre del cuadro hay una tormenta por lo que la luz puede romper el ambiente cálido para pasar a un Strobe que de la idea de truenos.

El segundo cuadro está relacionado a la atmósfera de la selva, las luces de ambiente pueden utilizar tonos verdes y azules fríos. Este cuadro se desarrolla en diferentes espacios: la selva, una casa, una huerta y la orilla de un río; para cambiar de un espacio a otro, la luz puede usar variaciones de tonalidades de los colores antes mencionados.

Finalmente, el tercer cuadro está vinculado al mundo subacuático, las luces ambiente pueden generar ese espacio con colores fríos variantes del azul.

Por otro lado, en el nivel de acción de la



obra en que Yunchak interactúa directamente con el público, se pueden usar luces de ambiente de tonos suaves amarillos, para dar una sensación de cercanía y luz, que representa este color. En este nivel, en la extraescena, el personaje del Iwianch parece aproximarse de manera paulatina entre cada cuadro, de modo que se puede hacer uso de una luz de un color diferente a los que ya han aparecido, rompiendo con la acción que esté ocurriendo cuando éste personaje aparece, este puede ser un código que se emplee para que el espectador visualice cuando el Iwianch se aproxima.

Finalmente, el recurso de las luces y su ubicación estratégica, pueden contribuir a ocultar a la titiritera y visibilizar los títeres. Y los apagones de luz pueden emplearse para los cambios de un personaje a otro, que implica también cambios de vestuario, máscaras y movimiento de objetos.

Es importante destacar que la descripción anterior es únicamente una propuesta sencilla que puede servir de guía para el diseño de iluminación, que deberá ser creado por un iluminador profesional.

Ambiente Sonoro

Para la sonorización de la obra se cuenta con ocarinas, charchas y un diyeridú para generar códigos que el espectador pueda interpretar a cerca de cambios de espacio, transiciones o momentos de tensión de la obra.

En cuanto a la música, se canta un anent cuando Nunkui escapa por la caña guadúa. En la investigación se conoció que los anent tienen diferentes intenciones, en este caso no se ahonda en ello porque su profundidad es tan amplia, que podría tratarse en una tesis destinada específicamente para ello. Sin embargo, en los testimonios, se pudo conocer que los anenta Nunkui fueron transmitidos en sueños y que también se han enseñado de generación en generación. Jorge Pandama, de la comunidad Guadalupe; así como Nunka y Sunur Maiche y Atamain Chunchu de la comunidad Kuamar, fueron quienes compartieron diferentes anents, de los que se pudo escuchar la manera en que lo hacían para llevarlos a escena en el momento que la obra necesitaba.





CAPÍTULO 3

PRODUCCIÓN OBRA NÁNTAR

El siguiente capítulo hace referencia a la producción que se ha llevado a cabo para la realización de la obra teatral Nántar. Esto abarca un análisis de las potencialidades de la obra y de estrategias que pueden ser empleadas para su difusión.

1. Análisis de Socios Estratégicos

La obra Nántar aporta al fortalecimiento de la tradición oral y el mantenimiento del Patrimonio Cultural Inmaterial. La investigación testimonial y su transmisión desde el área teatral, contribuyen al intercambio de saberes y a la valorización de la identidad cultural, es por ello que instituciones relacionadas al arte y la cultura, públicas y privadas, así como entidades independientes, pueden interesarse en apoyar el desarrollo y difusión del



Socio Estratégico	Aporte
CIDAP	Financiamiento económico para investigación testimonial Espacio de presentación al aire libre
CONFENAIE	Financiamiento económico
Casa de la Cultura	Espacio de Estreno Espacio de ensayo Transporte intercantonal
INPC	Financiamiento económico Gira interregional
Museo Pumapungo	Económico Funciones para visitas en museo
Prefectura Morona Santiago	Financiamiento gira regional
Prefectura del Azuay	Financiamiento gira interregional
Prefectura Cañar	Financiamiento gira interregional
Festival Artes Vivas Loja	Funciones Transporte y estadía
Embajada Ecuador	Financiamiento gira Latinoamérica
Ministerio de Cultura	Financiamiento gira interregional
Ministerio de Educación	Financiamiento gira en Colegios

Tabla 3. Socios Estratégicos.



Es importante destacar que los antes mencionados son posibles socios interesados, sin embargo hasta el momento el proyecto cuenta ya con apoyo de diferentes artistas independientes y una institución pública.

Previo al montaje de la obra "Nántar" se realizó una investigación bibliográfica, para ello se contó con la guía inicial de la periodista Tania Laurini, quien propició un acercamiento a las primeras fuentes bibliográficas que se utilizó en este trabajo. Así también gracias a conversaciones con la artista Daniela Segovia, autora de la tesis "Análisis de la mitología Shuar para la generación de ilustraciones de sus dioses y demonios"; y la antropóloga "Kamila Torres" se pudo dialogar sobre la investigación testimonial y etnográfica que se realizaría después en las comunidades Shuar.

Dentro de la fase de investigación testimonial, fue indispensable la apertura de Manuel Maiche y su familia para el acercamiento y la investigación testimonial realizada con familias

de la comunidad Shuar Kuamar. Así mismo gracias a Violeta Chunchu y su familia, se pudo realizar la investigación en la comunidad Shuar Guadalupe.

Por otro lado para la construcción de la estética de la obra se contó con alianzas con entidades independientes como la Compañía Ilustres Desconocidos, Ximena Mogrovejo, Daniela Segovia, Gato Rojo Títeres, Lorena Barreto, y Teatro de las Cloacas.

En cuanto a espacio de presentación, se cuenta con la Sala Alfonso Carrasco de la Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo del Azuay; y para espacios de ensayo con el Semillero de Artistas de la CCE.

Finalmente para la difusión de la obra en zonas rurales y urbanas del Azuay y Morona Santiago se espera contar con el cofinanciamiento de instituciones públicas y privadas interesadas en el intercambio de saberes ancestrales y el patrimonio cultural inmaterial.



2. Dossier

FICHA ARTÍSTICA

PRODUCCIÓN: Michelle Astudillo

DIRECCIÓN: Diego Ortega

ACTUACIÓN: Michelle Astudillo - Lorena Barreto

DISEÑO DE VESTUARIO

Ximena Mogrovejo

VESTUARIO: Marleni Peláez

TÍTERES: Mauricio Pesántez

OBJETOS Y MÁSCARAS:
Diego Ortega

SINOPSIS

Yunchak, una sabia y líder del pueblo, es llamada para ayudar a resolver la desaparición de una niña, que se presume ha sido llevado por el Iwianch (deidad maligna). Yunchak se reúne con el pueblo para descubrir dónde está la niña y mientras tanto hará todo por mantener al pueblo en calma; en la espera el pueblo expectante viajará al recuerdo de tres historias diferentes. Nunkui, Etsa y Tsunki serán quienes protagonicen estas tres historias.



Nántar

HISTORIAS ORIGINARIAS SHUAR



**MICHELLE
ASTUDILLO**



ACTRIZ Y PRODUCTORA

**DIEGO
ORTEGA**



DIRECTOR

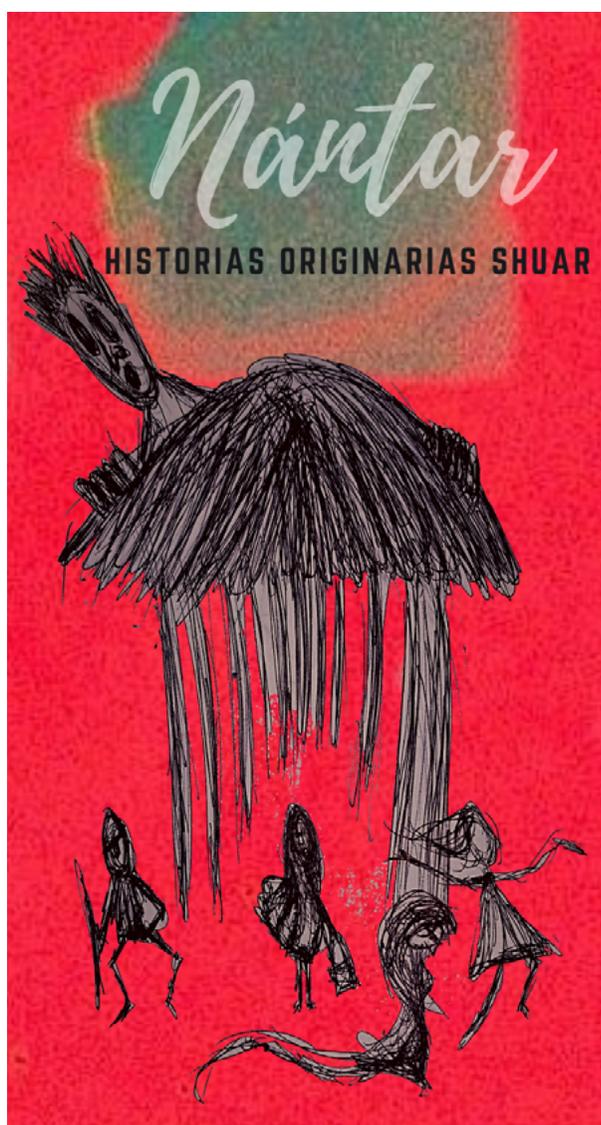
**LORENA
BARRETO**



ACTRIZ

Naintar
HISTORIAS ORIGINARIAS SHUAR





DESCRIPCIÓN

Duración: 40 minutos

Clasificación: Obra de teatro familiar

Espacio Escénico: Para espacios abiertos y cerrados

Estética: Fantasía, utiliza máscaras y títeres para generar un ambiente onírico

Obra de teatro familiar sobre historias originarias (mitología) Shuar, cuya creación parte de una investigación etnográfica y testimonial realizada en una visita a las comunidades Shuar “Kuamar” y “Guadalupe” en Morona Santiago.

CONTACTOS

Michelle Astudillo

wpp: 0995533719

m.astudillo1197@gmail.com

ig: @mich.az



3. Brief de Diseño

Descripción del producto

“Nántar” es una obra de teatro familiar sobre historias originarias (mitología) Shuar, cuya creación parte, de una investigación etnográfica y testimonial realizada en una visita a las comunidades Shuar “Kuamar” y “Guadalupe” en Morona Santiago.

La obra utiliza personajes creados corporalmente y toma lenguajes artísticos como máscaras, títeres, voces y música para generar el ambiente de la ficción: el sueño. Tiene una duración de aproximadamente 60 minutos, y está adaptada para presentarse en espacios abiertos como cerrados.

La puesta en escena está dirigida por Diego Ortega, interpretada por Lorena Barreto y Michelle Astudillo, con la construcción de títeres realizada por Gato Rojo Títeres; la construcción de máscaras por Diego Ortega; y la asistencia en diseño de vestuario de Ximena Mogrovejo y su elaboración por Marleni Peláez.

“Nántar” es parte de un macro proyecto producido desde el grupo Teatro de las Cloacas, “Historia que nace en mi tierra, que mi memoria no la pierda”, que tiene como objetivo la creación de cuatro obras teatrales que se basen en la indagación de la tradición oral de cada región del Ecuador. Contando hasta el momento con la obra “Viejo Arrullo”, adaptación de la leyenda El Urcuyaya, de la región Sierra, investigada en el Sur del Ecuador en la provincia del Azuay.

La obra “Nántar” trata sobre la historia de Yunchak, una sabia y líder del pueblo, que es llamada para ayudar a resolver la desaparición de una niña, que se presume ha sido llevado por el Iwianch (deidad maligna). Yunchak se reúne con el pueblo para descubrir qué pasó y mientras tanto hace todo por mantener al pueblo en calma y recuperar a la niña; en la espera, el pueblo expectante viaja al recuerdo de tres historias diferentes. Nunkui, Etsa y Tsunki son quienes las protagonizan.



Estas tres historias corresponden a la historia mitológica de las deidades Nunkui, Etsa y Tsunki; revelando cada una, como toda historia mitológica, el origen de diferentes aspectos que marcan el hoy de la cosmovisión Shuar. El mito de Nunkui, revela formas de trabajo y de cómo surgió la vida: las plantas, como la caña guagua; los animales; alimentos como la chicha; y utensilios como las vasijas de barro. Además revela la relación del pueblo con Nunkui, quien provee de fertilidad y cuidado al aja (huerta) y la mujer en el aja. Por otro lado la historia de Etsa, deidad benigna masculina, "sol", muestra la relación entre deidades y hombres y mujeres Shuar; se vincula con el bien y el mal; la forma de trabajo y comportamiento del hombre Shuar, y formas de vida como la caza. Finalmente la historia de Tsunki, tiene que ver también con el comportamiento, el matrimonio y la pesca. Su historia revela el origen del diluvio y deja a la interpretación libre el cómo se repobló todo a partir de dicho fenómeno.

La difusión de historias sobre creencias, formas de vida y visiones de diferentes culturas de nuestro país mediante el teatro, puede fortalecer el respeto hacia la forma de vida y creencia del otro;

al intercambio de saberes y a la valoración de la diversidad cultural.

Objetivo

Visibilizar la obra de teatro "Nántar" como una propuesta de teatro independiente sobre identidad ecuatoriana, a través de estrategias de publicidad, con el afán de posicionarla como una opción de entretenimiento familiar e interés social.

Target

Está dirigido a público familiar, padres de familia de entre 30 y 50 años; y a jóvenes adolescentes entre 12 y 18 años. Sin embargo, se pretende llegar a diferentes grupos objetivos específicos: población rural y urbana del Azuay; población rural y urbana de Morona Santiago; comunidades Shuar; padres de familia; estudiantes; instituciones educativas; instituciones públicas y privadas interesadas en el Arte y Cultura; y profesionales de antropología y sociología.



- Familias de zonas urbanas del Azuay: Lo conforman los padres y madres de familia jóvenes de entre 30 a 50 años y sus hijos o hijas. Por lo general tienen acceso a internet y manejan redes sociales. Están interesados en música, ópera, festivales de arte y cultura, de cine independiente y teatro como el festival escenarios del mundo. Buscan maneras de entretenerse en familia. Los hijos e hijas por otra parte están interesados en actividades para salir fuera de casa, interesados en actividades artísticas y extracurriculares. Ambos grupos interesados en entretenimiento que les permita salir de la rutina.

- Familias de zonas rurales del Azuay: Interesadas en temas sociales, relacionados a la conciencia, justicia, el respeto por la naturaleza y los saberes ancestrales. El acceso a internet es menos habitual que en la zona urbana. De la misma manera el acceso a oferta teatral es menor que en la zona urbana.

Mensajes clave

La historia de la obra nos lleva a transportarnos en un viaje de momentos, recuerdos, historias, lugares y personajes. El espectador está invitado a transportarse a otras historias y salirse por un momento de la suya. Todos hemos querido salirnos de nuestra historia por un momento, hacer una pausa a la cotidianidad y transportarnos a otro lugar. Entonces con la publicidad se puede hacer alusión a esa necesidad que todos hemos sentido de salir de la rutina y hacer una pausa para meternos en otra historia.

Se pretende visibilizar la propuesta en torno a tres intereses:

- La obra como una opción de entretenimiento y actividad familiar.



- La obra como una opción para escapar de la rutina y dar paso a conocer nuevas realidades.
- La obra como un medio para conocer sobre la diversidad de la cultura ecuatoriana. (Ya que es parte del proyecto “Historia que nace en mi tierra que mi memoria no la pierda” que crea obras de tradición oral de las diferentes regiones del país).

Tono de comunicación

Alegre y colorido, que apele a los sueños y la fantasía y a la cercanía entre personas, el ambiente de reunión íntima, pues es la estética que maneja la obra. Dirigirse al espectador invitando a vivir un sueño y encuentro íntimo en el teatro.

Estilo

Se plantea utilizar herramientas de argumento, motivación e influencia para persuadir al público de asistir a la obra “Nántar”, de modo que mediante la publicidad conozca que puede acceder a una experiencia de convivio, de encuentro, donde se sienta parte de la obra y después de ello pueda conversar sobre lo que vio en un foro abierto para todos los espectadores, intercambiar historias, leyendas, mitos etc; también apelar a la emoción sobre cómo se sentiría asistiendo a la obra donde encuentre una opción de entretenimiento familiar; y finalmente emplear la faceta de cognición empleando información sobre dónde adquirir las entradas y sus valores, para lograr que el público las compre.



Homólogos

Los homólogos seleccionados, son imágenes referentes sobre la estética que se persigue con el afiche.



Ilustración 28. Afiche de Arthur Duarte

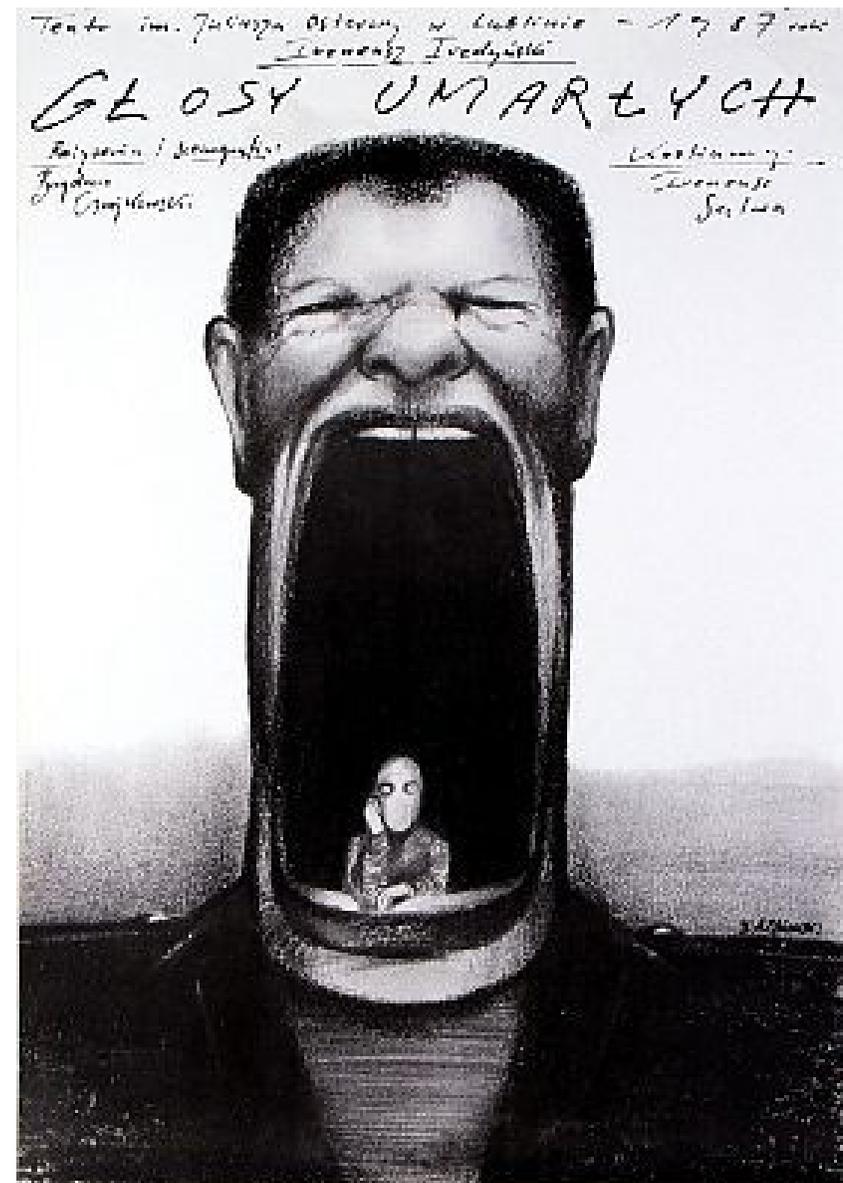
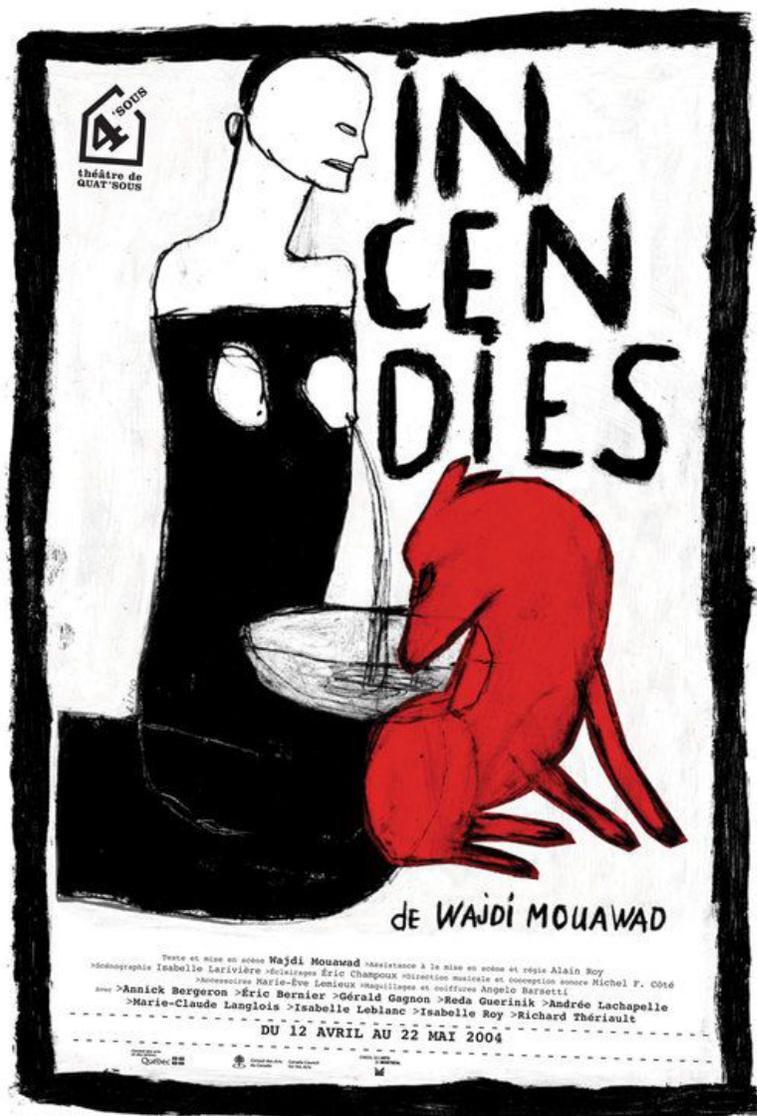


Ilustración 29. Foto de Red Colobus en flickr.





4. Imagen y afiche

La obra busca crear una atmósfera de cercanía y de reunión, como se encontró al realizar la investigación en las comunidades, por lo que, se desea que el afiche e imagen de la obra generen esa idea en el espectador. En la investigación realizada también se encontró que las deidades se presentan ante las personas mediante los sueños, por ello, se pretende manejar una estética surrealista o que haga alusión al mundo onírico.

A continuación se presenta un borrador de afiche, mismo que servirá como una guía para la

Ilustración 27. Art design motion - lino ilustration.



Nántar

HISTORIAS ORIGINARIAS SHUAR



SÁBADO
19
JUNIO
2020

19:00

SALA
ALFONSO
CARRASCO

DIRECCIÓN: DIEGO ORTEGA
ACTUACIÓN: MICHELLE ASTUDILLO - LORENA BARRETO

UNA OBRA CREADA GRACIAS A LAS COMUNIDADES SHUAR KUAMAR Y
GUADALUPE



5. Plan de comunicación

Estrategias para la difusión

Para la promoción del proyecto se plantea apoyarse en las redes sociales del grupo Teatro de las Cloacas, pues como se mencionó anteriormente, “Nántar” es parte de un macro proyecto de la agrupación. Actualmente el grupo de teatro cuenta con redes sociales de Facebook e Instagram, pero se creará una página web donde se visibilice el accionar y los proyectos que conlleva el colectivo.

Por otra parte la agrupación también es parte del proyecto Contar para No Olvidar, por lo que es una alianza importante como plataforma de difusión y de posibles vínculos con proyectos interesados en el Patrimonio Cultural Inmaterial.

Se plantea también elaborar un afiche y spot publicitario que visibilice la obra y permita difundirla de manera virtual en las plataformas antes mencionadas, así como utilizar herramientas tradicionales como afiches, volantes, radios independientes y canales de televisión.

La idea que se debe transmitir con las estrategias antes mencionadas, es la importancia de la tradición oral, mitología e identidad cultural, pues estos son los principios centrales del proyecto; y visibilizar a la obra “Nántar” como una opción de entretenimiento familiar para salir de la rutina con un contenido valioso.

Finalmente, es necesario visibilizar que la obra se ha producido desde la autogestión y ha contado con alianzas del sector teatral independiente como con la Compañía Ilustres desconocidos, el artista Gato Rojo Títeres, la agrupación Teatro Pie y Teatro de las Cloacas. Además de la vinculación cercana con la comunidad Shuar Kuamar, mediante la familia de Sunur Maiche; y la comunidad Shuar Guadalupe, mediante Violeta Chunchu, quienes permitieron realizar la investigación del presente proyecto.



Publicidad

Para reforzar la idea clave de la campaña de promoción se emplearán algunas herramientas de publicidad:

Persuasión:

a) Se plantea argumentar a la necesidad de salir de la rutina, esto se puede hacer con videos, fotografías y también en el afiche de creación; motivando al consumidor a asistir a la obra de teatro, porque la misma permite sumergirse en un mundo que no es el suyo.

b) Visibilizar a la obra como una opción de entretenimiento familiar.

c) Visibilizar el proceso de creación de la obra, en el que se realizó una etnografía en las comunidades Shuar Guadalupe y Kuamar en Morona Santiago.

Influencia:

La obra será promocionada desde las redes y plataformas de Teatro de las Cloacas. Ya existe un antecedente con la obra "Viejo Arrullo", siendo ambas obras parte de un proyecto que crea obras de tradición oral de las diferentes regiones del país.

Retórica:

El afiche hace alusión a los sueños.

Al ser una obra cuyo target principal son las familias de zonas rurales y urbanas del Azuay, los lugares y medios donde se promocioe la obra serán diferentes. Siendo mayores las estrategias en medios digitales para la zona urbana; y para la zona rural, mediante formas de publicidad tradicional.

Plan de Comunicación

El siguiente es un plan base del cual se pueden desarrollar más opciones, mismo que se ha pensado de acuerdo al target de la obra.



Medios Digitales

a) Difusión del proyecto en redes y plataformas digitales de Teatro de las Cloacas.

b) Entrevistas en radios y canales online.

c) Visibilización publicitaria en páginas web y redes de difusión cultural.

Medios Tradicionales

a) Entrevistas en radios cuencanas: Sonido 102.1; Súper 9´49; Antena 1.

b) Entrevistas en canales de televisión cuencanos: Unisión Tv; Canal 2.

c) Distribución de volantes en zonas estratégicas acorde al target de la obra.

d) Distribución de afiches en zonas estratégicas acorde al target de la obra.



6. Costos y financiamiento

COSTOS	DETALLE	RUBRO
Dirección	Diego Ortega 7 meses	\$ 500
Actuación	Lorena Barreto dos meses	\$ 200
Actuación	Michelle Astudillo 7 meses	\$ 400
Dramaturgia	Michelle Astudillo	\$ 200
Diseño de Máscaras	3 máscaras	\$ 50
Elaboración Máscaras	3 máscaras	\$ 100
Diseño de Vestuario	4 vestuarios	\$ 100
Elaboración de Vestuario	4 vestuarios	\$ 200
Diseño Escenografía		\$ 50
Elaboración Escenografía	3 paneles	\$ 400
Elaboración Títeres	5 títeres suspendidos 1 gigante	\$ 600
Diseño de Iluminación		\$ 100
Investigación Testimonial	Transporte + Biáticos dos personas	\$ 200
Edición de Video	Registro previo ya realizado	\$ 50
Spot Publicitario Obra		\$ 200
Registro de obra día de estreno		\$ 100
Fotos para publicidad		\$ 100
Diseño de afiche		\$ 100
Producción proyecto		\$ 400
Dominio Página Web		\$ 110
Manejo Redes dos meses	Agencia La Estratega	\$ 200
TOTAL		\$ 4.360

Tabla 4. Costos



Conclusiones

Este trabajo de investigación sigue en proceso, contando hasta el momento con resultados satisfactorios: tres personajes principales creados a partir de signos encontrados en los relatos, convivencia y observación al realizar una investigación testimonial y etnográfica en las comunidades Shuar Kuamar y Guadalupe sobre las deidades Nunkui, Etsa y Tsunki Nua.

El proceso de investigación testimonial se pudo desarrollar gracias a la cercanía y convivencia en la comunidad, pues no todos los hallazgos se dieron durante las conversaciones destinadas específicamente para hablar sobre ello, sino que en la convivencia cotidiana surgían relatos sobre ello, o en la observación y acercamiento a la forma de trabajo, de vida, comportamientos etc, de la comunidad. Así mismo, a raíz de la investigación testimonial, aparecieron preguntas sobre qué

estética debía ser manejada en la obra teatral, llegando a la conclusión de que no se realice una imitación sino una estética propia, es decir una reinterpretación estética a partir de los signos encontrados. En este caso a partir del vestuario, se decidió que el color y su análisis para cada personaje, sería el elemento que marcaría la estética de la obra. Otros elementos como la atmósfera de la obra y la estética de la imagen y afiche también respondieron a la visita a las comunidades, pues la misma se realizó en un ambiente cercano donde la reunión tenía lugar alrededor del relator, de forma circular, así pues se intenta llevar ese ambiente a los factores antes mencionados. Por otra parte se buscó que los elementos de la puesta en escena se desarrollen pensando en su funcionalidad, es decir que refuercen los signos de los personajes a la vez que permitan el cambio de historias o de un personaje a otro.



Es importante mencionar que un proceso de montaje que tiene como eje central la experimentación en el proceso de creación de personajes; y que cuenta tres historias y requiere de nueve personajes y cuatro espacios diferentes, con sus respectivos elementos estéticos, necesita un presupuesto alto y un tiempo considerable para su montaje. Hasta el momento se ha trabajado durante seis meses, pero se calcula que el proceso para que la obra esté culminada, será de nueve meses. En este sentido, para lograr los resultados que se han obtenido y los que están en proceso de lograrse, el entrenamiento enfocado en torno a la pre expresividad, juega un papel clave para el cambio corporal y mental de un personaje a otro, sin embargo, como se ha dicho, se requiere un proceso largo para ese desarrollo, en esta tesis se trabajó por cinco meses, sin embargo es un proceso que aún no se ha culminado.

Otro aspecto que cabe mencionar, es que sin que fuera la búsqueda central de esta tesis, la dramaturgia juega un rol importante por la adaptación del relato al formato teatral, más que por su texto, por la organización de acciones y estructura dramática, pues se plantean dos niveles de acción, el primero de un personaje narrador con contacto directo con el público, y el segundo nivel en torno a las historias de cada personaje; por lo que, el primer nivel puede ser modificado sin problemas para que la obra se adapte a distintas temáticas. En cuanto a este tema, se escogieron acontecimientos fundamentales que se repetían en las diferentes versiones que se pudieron escuchar de los narradores.

Así también, a lo largo del proceso ocurrieron cambios sobre las primeras visiones de los resultados, pues inicialmente se planteó



realizar la obra con una sólo actriz, sin embargo en el transcurso del montaje se notó que se requería otra intérprete, por la cantidad de personajes secundarios y que no podían ser suprimidos por su importancia en la historia.

Esta investigación ha intentado realizarse respetando los signos que son propios de los herederos de las historias originarias, se ha buscado no ejercer juicios de valor de acuerdo a una visión ajena a la cultura Shuar.

Finalmente, se concluye con resultados positivos y cuestionamientos nuevos sobre

la manera en como realizar investigaciones teatrales, pues esta tesis no habría tenido la misma comprensión sobre la complejidad de la mitología Shuar, realizándose únicamente de manera bibliográfica, en donde muchas veces se hayan estas historias escritas por personas extranjeras o ajenas a la propia cultura Shuar. Así pues, se invita a que otras áreas artísticas, sociales, educativas etc, incursionen desde sus áreas al intercambio de saberes y aporte al mantenimiento de la tradición oral; y se espera que la metodología empleada pueda ser utilizada, cuestionada o mejorada por más artistas teatrales, aportando al desarrollo de más proyectos de investigación teatral.



Bibliografía

Atamaint, M. (2012). Recopilación y elaboración de un folleto de mitología, y leyendas del pueblo Shuar, para impulsar la identidad cultural de los alumnos(as) de la escuela "Luis Najjar" de la comunidad San Pablo, parroquia y cantón Sucúa, provincia de Morona Santiago. (Tesis de Licenciatura). Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca, Cuenca.

Azancot, P. A. (2014). Manual Atalaya de Apoyo a la Gestión Cultural . Obtenido de <http://atalayagestioncultural.es/documentacion/concepto-cultura-gestion>

Barba, E. (1992). La canoa de Papel: Tratado de Antropología Teatral. México: Grupo Editorial Gaceta S.A.

Barba, E., & Savarese, N. (1990). El arte secreto del actor - Diccionario de antropología teatral. México: Pórtico de la ciudad de México; Escenología A.C.

Barrueco, D. (1988). Mitos y Leyendas Shuar (Segunda ed.). Mundo Shuar.

CONAIE. (2014). conaie.org. Obtenido de <https://conaie.org/2014/07/19/shuar/#:~:text=Ubicaci%C3%B3n%20geogr%C3%A1fica.,Litoral%2C%20en%20Guayas%20y%20Esmeraldas>.

Eliade, M. (2000). La Estructura de los mitos. La importancia del "mito vivo". En F. Botero, & L. Endara, Mito, Rito, Símbolo. Lecturas Antropológicas. Quito: Instituto de Antropología Aplicada.



García García, D. A., & Nitze-Ha, R. (2007). Bibliotecas UDLAP. Obtenido de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lhr/garcia_g_da/

Jimpikit, C., & Antun, G. (1991). Los nombres Shuar. Significado y Conservación. Cayambe: Ecuador: Abya Yala.

Juwa, J. E. (2014). Los Shuar y su poder identitario. (Tesis de licenciatura). Universidad San Francisco de Quito, Quito.

Lavandier, Y. (2003). La dramaturgia. España: Ediciones Internacionales Universitarias, S.A.

Lecoq, J. (1997). El cuerpo Poético. España: Alba Editorial.

McKee, R. (1997). El Guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Barcelona: Alba Editorial, s.l.u.

Melsin, M. (2000). Sobre los mitos. En F. Botero, & L. Endara, Mito, rito, símbolo: lecturas antropológicas. Quito: Instituto de Antropología Aplicada.

Molano, O. L. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. Revista Opera(7), 69-84.

Ortega, D. (2018). Trabajo fin de Máster. Planos ahorcados: Estudio para la adaptación teatral de Vida del ahorcado de Pablo Palacio. Líneas de intervención dramaturgica. Universidad Internacional de La Rioja, Quito: Ecuador.



Pavis, P. (1987). Diccionario del Teatro. España: Espa Ebook.

Pellizzaro, S. (1978). Etsa, defensor de los Shuar (Vol. 2. Serie F). Sucúa: Mundo Shuar.

Pellizzaro, S. (1978). Nunkui (Vol. 8. Serie F). Sucúa: Mundo Shuar.

Pillacela, R. (2011). Los dioses de la Selva: Espiritualidad, Mito y Tradición Del pueblo Shuar. . Gualaquiza: Bgoffset.

Polia, M. (2000). Naturaleza y Función del Mito en las Sociedades Tradicionales: Una Introducción. En F. Botero, & L. Endara, Mito, Rito y Símbolo: Lecturas Antropológicas.

Segovia, D. (2017). Análisis de la mitología

Shuar para la generación de ilustraciones de sus dioses y demonios. (Tesis de Licenciatura). Universidad de Cuenca, Cuenca.

UNESCO. (s.f.). UNESCO. Obtenido de <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/patrimonio#:~:text=El%20patrimonio%20es%20el%20legado,transmitiremos%20a%20las%20generaciones%20futuras.&text=El%20patrimonio%20cultural%20encierra%20el,diversidad%20cultural%20y%20su%20disfrute>.

UNESCO. (s.f.). UNESCO. Obtenido de <https://ich.unesco.org/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>

Vallejo Garay, O. (2010). La Justicia Indígena, en Morona Santiago. (Diplomado). Universidad de Cuenca.



Anexos

ANEXO 1.

Link de acceso a texto dramático <https://bit.ly/3ixgsYC>

ANEXO 2.

Link de acceso memoria investigación testimonial
<https://bit.ly/3xdcJ74>

ANEXO 3.

Registro testimonios



Registro testimonios

La investigación testimonial se realizó a partir de conversaciones presenciales cercanas e íntimas con las familias de las comunidades Shuar Kuamar y Guadalupe. No se realizaron con preguntas y respuestas a manera de entrevista, sino desde la espontaneidad de cada conversación, el ambiente, el narrador, la historia etc.

Historia: Nunkui – Etsa – Tsunki			
Narradores:	María Inés Chunchu	Género:	Mujer
	Hilda Estela Utitaj		Mujer
	Jorge Pandama		Hombre
Investigadores: Michelle Astudillo – Diego Ortega			
Lugar: Comunidad Shuar Guadalupe			
Fecha de la entrevista: 12 de marzo de 2021			
Descripción general: Esta conversación tuvo lugar en la huerta de Jorge y María Inés en un día de trabajo común. Y durante una pausa a su trabajo, se pudo conversar sobre las historias de Nunkui, Etsa y Tsunki, su cercanía, su percepción. Y de ellas se desprendieron otras preguntas y temas relacionados al trabajo en la huerta, los cantos Shuar, las plantas de sanación, visiones etc.			
Link de acceso a registro en video: Etsa: https://youtu.be/DBLs725PI8Q			
Tsunki: https://youtu.be/ezcBPBNNprA Nunkui: https://youtu.be/oW7TaOKFMVc			



Historia: Etsa e Iwia – Tsunki			
Narradores:	Wachapa Catani	Género:	Hombre
Investigadores: Michelle Astudillo – Diego Ortega			
Lugar: Comunidad Shuar Kuamar			
Fecha de la entrevista: 13 de marzo de 2021			
Descripción general: Esta conversación tuvo lugar en la casa de Wachapa Catani, con la familia reunida. Luisa Juanga hacía chicha y mientras tanto la familia escuchaba también las historias contadas por Wachapa Catani. Estas fueron contadas en idioma Shuar, por lo que posteriormente Sunur Maiche pudo traducir un resumen de las historia.			
Link de acceso a registro en video: Etsa: https://youtu.be/V4ItHEgUHWU Tsunki: https://youtu.be/c8S3Lb9VxEw			

Historia: Etsa			
Narradores:	Luisa Juanga	Género:	Mujer
Investigadores: Michelle Astudillo – Diego Ortega			
Lugar: Comunidad Shuar Kuamar			
Fecha de la entrevista: 13 de marzo de 2021			
Descripción general: Esta conversación también tuvo lugar en la casa de Wachapa Catani, Luisa compartió la historia de Etsa en idioma Shuar; y Súnur Miche también tradujo un resumen de las historia.			
Link de acceso a registro en video: https://youtu.be/APhskKp272M			



Historia: Nunkui			
Narradores:	Manuel Maiche	Género:	Hombre
	Súnur Maiche		Mujer
Investigadores: Michelle Astudillo - Diego Ortega			
Lugar: Comunidad Shuar Guadalupe			
Fecha de la entrevista: 14 de marzo de 2021			
Descripción general: Esta conversación tuvo lugar en la casa de Manuel y Targelia, en la cocina en horas de la tarde, sobre la historia de Nunkui, sus cantos, el trabajo de las mujeres, cómo sigue ayudando a las personas en el trabajo en la huerta etc.			
Link de acceso a registro en video: https://youtu.be/Z-QWB1xS3MI			

Historia: Nunkui - Etsa e Iwia			
Narradores:	Rafael Cuambra	Género:	Hombre
Investigadores: Michelle Astudillo - Diego Ortega			
Lugar: Comunidad Shuar Kuamar			
Fecha de la entrevista: 14 de marzo de 2021			
Descripción general: Esta conversación tuvo lugar en la casa de Rafael Cuambra, mientras oscurecía, alrededor del fuego, bebiendo chicha y escuchando con atención junto a la familia, la historia de Nunkui, y varias historias sobre la muerte de Iwia.			
Link de acceso a registro en video: Nunkui: https://youtu.be/u1Dow9josT4 Etsa: https://youtu.be/li5IQkFnyfU			



Historia: Tsunki			
Narradores:	Atamain Manchu	Género:	Hombre
	Enrique Manchu		Mujer
Investigadores: Michelle Astudillo - Diego Ortega			
Lugar: Comunidad Shuar Guadalupe			
Fecha de la entrevista: 15 de marzo de 2021			
Descripción general: Esta conversación también tuvo lugar en la casa de Atamain Manchu de manera muy cercana, sobre la historia de Tsunki, pero además de las pankis (boas) y de los anents y su percepción sobre Nunkui.			
Link de acceso a registro en video: https://youtu.be/4_xqslOJJ04			



ANEXO 4.

Registro fotográfico investigación testimonial



Ilustración 30. Investigación Testimonial. Comunidad Shuar Kuamar, marzo 2021.



MANUEL MAICHE - SUNUR MAICHE



Ilustración 31. Investigación Testimonial. Comunidad Shuar Kuamar, marzo 2021.





WACHAPA CATANI

Ilustración 32. Investigación Testimonial. Comunidad Shuar Kuamar,





LUISA JUANGA





ATAMAIN MANCHU

Ilustración 34. Investigación Testimonial. Comunidad Shuar Kuamar, marzo 2021.





ENRIQUE MANCHU

Ilustración 35. Investigación Testimonial. Comunidad Shuar Kuamar, marzo 2021.





Ilustración 36. Investigación Testimonial. Comunidad Shuar Guadalupe, marzo 2021.





Ilustración 37. Investigación Testimonial. Comunidad Shuar Guadalupe, marzo 2021.





Ilustración 38. Investigación Testimonial. Comunidad Shuar Guadalupe, marzo 2021.





Ilustración 40. Investigación Testimonial. Comunidad Shuar Kuamar, marzo 2021.





Ilustración 41. Investigación Testimonial. Comunidad Shuar Guadalupe, marzo 2021.





Ilustración 42. Investigación Testimonial. Comunidad Shuar Kuamar, marzo 2021.



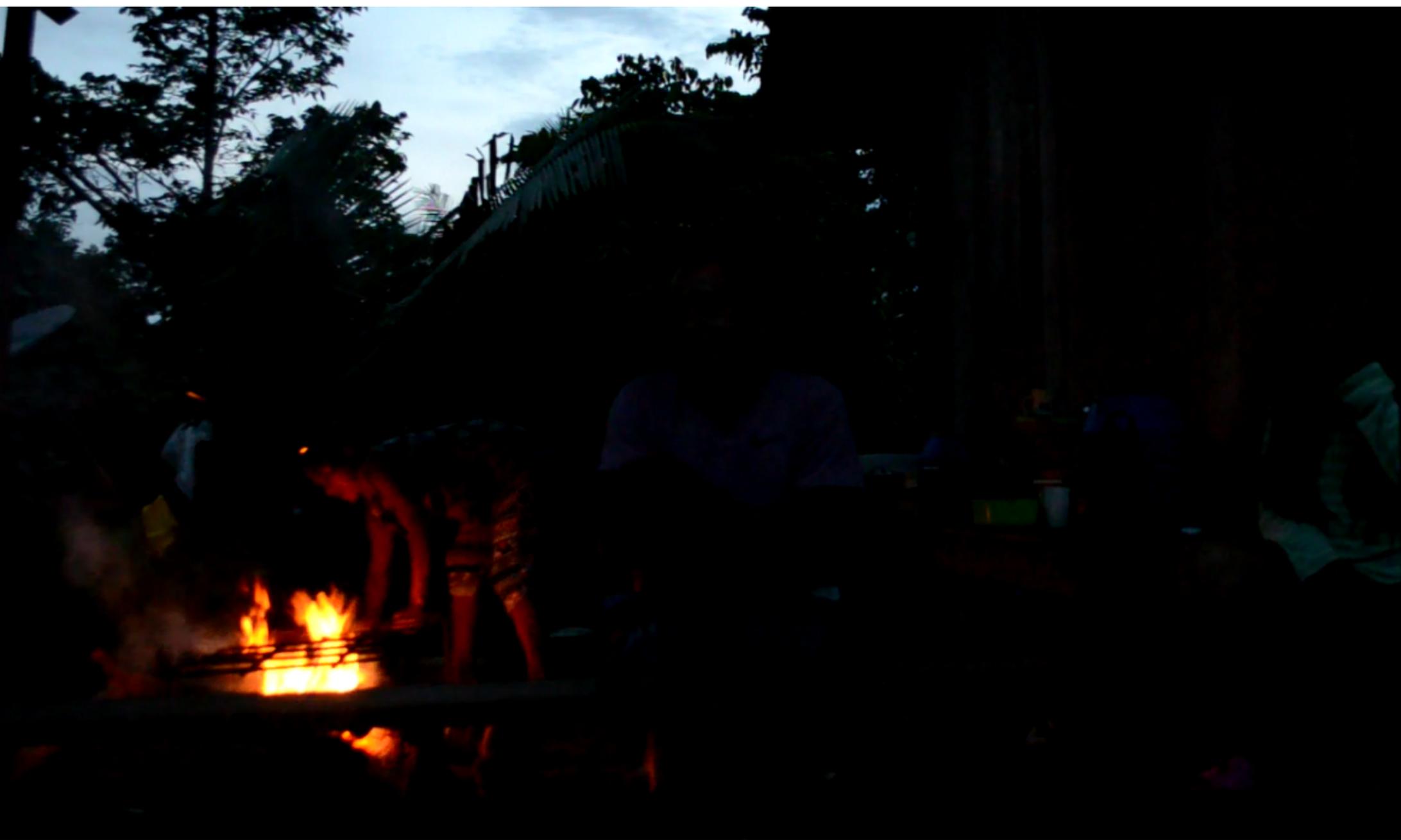


Ilustración 43. Investigación Testimonial. Comunidad Shuar Kuamar, marzo 2021.





Ilustración 44. Investigación Testimonial. Comunidad Shuar Kuamar, marzo 2021.





Ilustración 45. Investigación Testimonial. Comunidad Shuar Kuamar, marzo 2021.





Ilustración 46. Investigación Testimonial. Comunidad Shuar Kuamar, marzo 2021.





Ilustración 47. Investigación Testimonial. Comunidad Shuar Kuamar, marzo 2021.





Ilustración 48. Investigación Testimonial. Comunidad Shuar Kuamar, marzo 2021.





Ilustración 49. Investigación Testimonial. Comunidad Shuar Kuamar, marzo 2021.





Ilustración 50. Investigación Testimonial. Comunidad Shuar Kuamar, marzo 2021.



ANEXO 5.

Link de acceso a Dossier completo

<https://bit.ly/2Ti3PpK>

ANEXO 6.

Registro fotográfico muestra obra Nántar.

<https://bit.ly/3jxQzly>



**Michelle Astudillo
Cuenca - Ecuador
2021**