



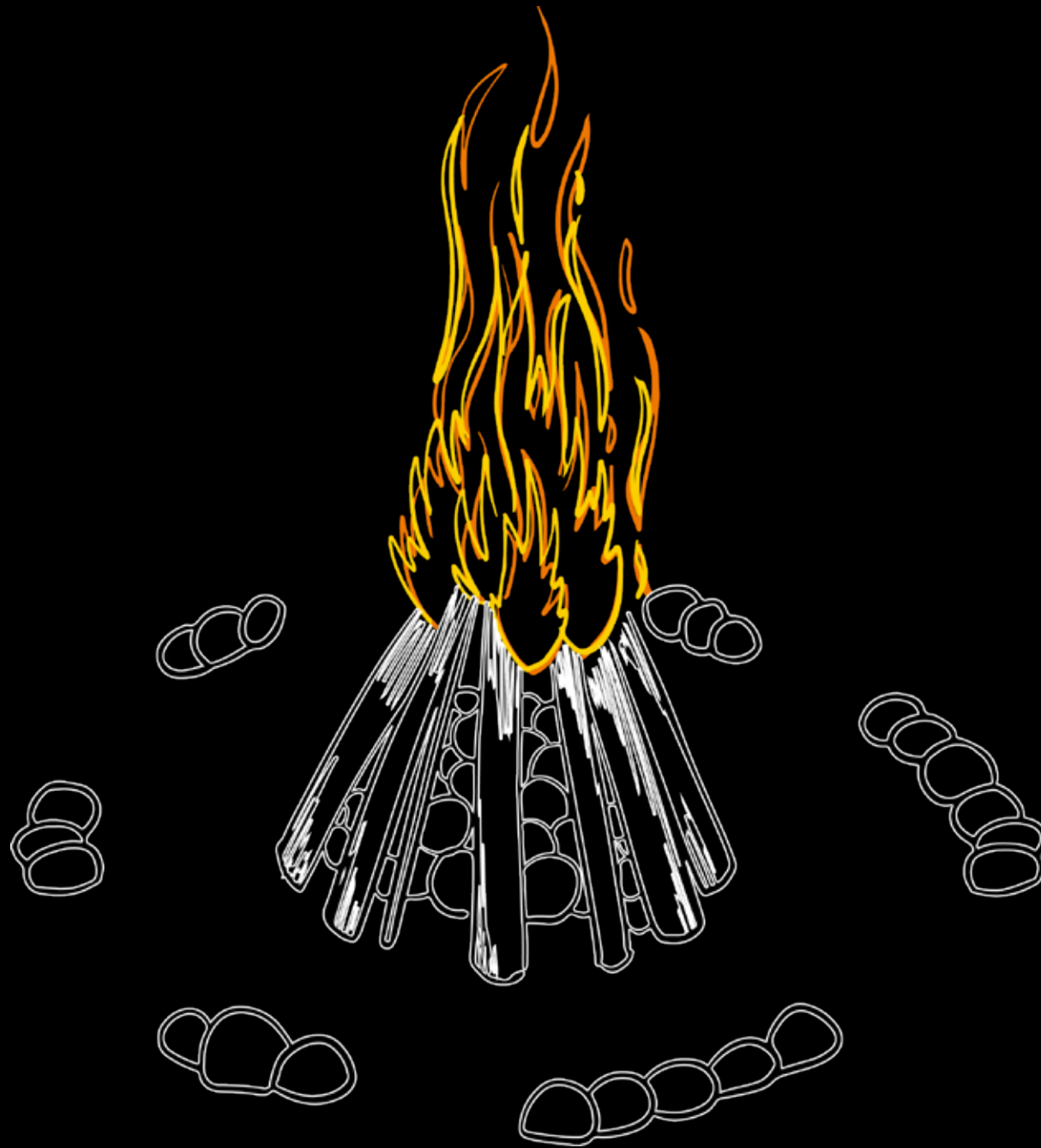
UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

Facultad de
Diseño, Arte y Arquitectura



Diseño de un producto audiovisual para conocer y valorar el uso de las plantas sagradas dentro de las tradiciones y rituales ancestrales de las culturas nativas del Ecuador.

Por Martina Vega



Autora:
Martina Vega

Director:
Edgar Reyes

Diseño y Diagramación:
Martina Vega

Ilustraciones y Fotografías:
Todas han sido realizadas por la autora, excepto aquellas con su respectiva cita.

Cuenca, Ecuador. 2021

Agradecimiento

Estaré infinitamente agradecida por todas las personas que me han ayudado a sacar este proyecto adelante, con mucho amor. Acabo de cumplir muchos sueños que tenía y ahora los puedo ver plasmados en este trabajo que llevaré en mi corazón para siempre.

Gracias a mi ma y a mi pa por su guianza tan sabia y amorosa, por enseñarme a amar a la naturaleza y por impulsarme a perseguir mis sueños.

Gracias al Gordo por su infinita paciencia y apoyo incondicional. Imposible tener una mejor compañía para todo esto.

Gracias al Mao por su gran apoyo y por quererle a este proyecto tanto como yo.

Gracias a mis profesores que me han visto crecer y mejorar en lo que hago desde el primer día. Gracias por sus enseñanzas.

Y gracias al Universo por enseñarme a valorar a la naturaleza y por permitirme tener una conexión tan profunda con ella y con todo lo que me rodea.



Resumen

Las plantas sagradas han sido utilizadas por los pueblos nativos desde sus orígenes ya que estas transmiten su espíritu sanador a quien lo necesita. Las plantas usadas por hombres y mujeres de sabiduría del mundo espiritual forman parte de su patrimonio, sin embargo existe información a la que no se ha dado la importancia suficiente debido a que en muchos casos existen prejuicios acerca del uso medicinal y terapéutico de estas plantas.

Por esta razón, el diseño de un producto audiovisual ayuda a conocer y valorar más el uso de estas plantas dentro de las tradiciones y rituales ancestrales, difundiendo el contenido mediante medios digitales.

Palabras Clave:

Patrimonio Cultural, Sabiduría Ancestral, Ceremonia, Espiritualidad, Animación.

Abstract

Sacred plants have been used by native peoples since their origins since they transmit their healing spirit to those who need it. The plants used by men and women of wisdom from the spiritual world are part of their heritage. However, there is information that has not been given enough importance because in many cases there are prejudices about the medicinal and therapeutic use of these plants.

For this reason, the design of an audiovisual product helps to better understand and value the use of these plants within ancestral traditions and rituals, disseminating the content through digital media.

Key Words:

Cultural Heritage, Ancestral Wisdom, Ceremony, Spirituality, Animation.



Objetivo General

Aportar al conocimiento y la valoración de las plantas sagradas ancestrales de nuestros pueblos originarios, mediante el diseño de un producto audiovisual que relate su historia, sus usos y sus rituales mediante medios de difusión digitales.

Objetivos Específicos

- Generar una concientización acerca de estos saberes ancestrales.
- Informar sobre los usos de las plantas sagradas y sus beneficios espirituales.

Contenido

Capítulo 1 - Diagnóstico

1. Marco Teórico

1.1. Conceptos Básicos	14
1.1.1. Cultura	14
1.1.2. Tradición	14
1.1.4. Sagrado	15
1.1.3. Rito	15
1.1.5. Patrimonio Cultural	15
1.2. Pueblos y Nacionalidades Nativas del Ecuador	16
1.3. Cosmovisión Andina	17
1.3.1. Chamanismo	18
1.3.2. El significado de los ícaros dentro del chamanismo	19
1.4. Las plantas sagradas	20
1.4.1. Origen del uso de las plantas sagradas en el Ecuador	20
1.4.2. Principales plantas sagradas utilizadas en el Ecuador	21
1.4.3. Percepción de las plantas sagradas dentro de la sociedad	25
1.5. El diseño audiovisual	26
1.5.1. La forma del diseño audiovisual	26
1.5.2. Elementos del diseño audiovisual	27
1.5.3. El guión	28
1.5.5. La composición	28
1.5.4. El storyboard	28
1.6. La animación	29
1.6.1. Los 12 principios de la animación	29
1.6.2. Tipos de animación	32
1.6.3. Softwares básicos de animación	34
1.7. Elementos básicos del diseño gráfico	35
1.8. Comunidades Digitales	36

2. Investigación de Campo

2.1. Entrevistas	38
2.1.1. Amalia Oviedo	38
2.1.2. Geovanny Pesantez	39
2.1.3. Diana Moscoso	39

3. Homólogos

3.1. Análisis de Homólogos	40
3.1.1. Jiiri	40
3.1.2. Soy un sueño	41
3.1.3. Plantas de poder	41

Conclusiones	43
---------------------	----

Capítulo 2 - Planificación

4. Target

4.1. Persona Design	46
4.1.1. Marina	46
4.1.2. Jorge	47

5. Partidos de Diseño

5.1. Función, Forma y Tecnología	48
5.1.1. Función	48
5.1.2. Forma	49
5.1.3. Tecnología	49

6. Plan de Negocio

6.1. Marketing Mix	50
6.1.1. Producto	50
6.1.2. Precio	50
6.1.3. Plaza	51
6.1.4. Promoción	51

Conclusiones	53
---------------------	----

Capítulo 3 - Diseño

7. Ideación

7.1. Selección de 10 ideas	56
7.2. Selección de 3 ideas finales	59
7.3. Idea Final	60

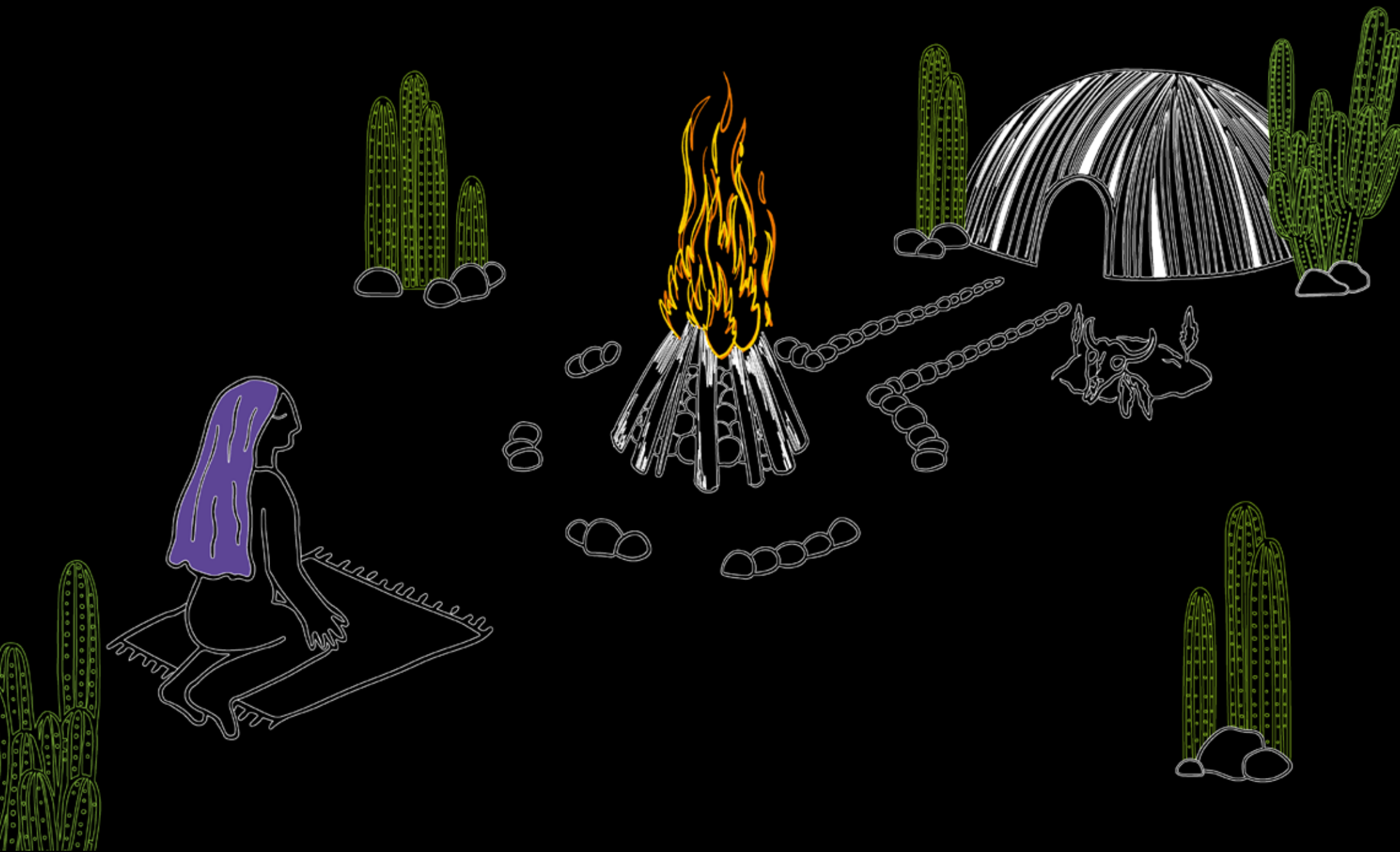
8. Proceso de Diseño

8.1. Moodboard	62
8.2. Cromática	63
8.3. Tipografía	64
8.4. Creación de la marca	65
8.5. Alternativas de la marca	66
8.5.1. Versión Horizontal	66
8.5.2. Versión Cuadrada	67
8.5.1. Versión Monocromática	68
8.6. Desarrollo de Cortometrajes	69
8.6.1. Guión y Storyboard San Pedro	69
8.6.2. Grabación del audio	72
8.6.3. Proceso de animación	73
8.6.1. Guión y Storyboard Tabaco	74
8.6.1. Guión y Storyboard Ayahuasca	77
8.7. Validación del proyecto	80

9. Producto Final	86
--------------------------	----

Conclusiones	89
---------------------	----

Anexos	91
---------------	----



Introducción

El uso de plantas sagradas ha formado parte de la experiencia humana durante milenios. Los nativos aprendieron sobre los efectos farmacológicos de las plantas a partir de un extenso proceso de prueba-error. Así llegaron a identificar cuales eran las plantas que podían emplearse con fines terapéuticos y cuales los llevarían a estados alterados de conciencia.

Los pueblos chamánicos nos enseñan que la alianza con la naturaleza es de carácter fundamental, sin embargo vivimos en sociedades llenas de prejuicios basados en información insuficiente o incompleta. Esta es una actitud que se aprende desde que somos pequeños, en base a lo que nuestra familia o nuestra sociedad piensa del mundo, muchas veces sin antes haber conocido o experimentado dichos eventos por nosotros mismos.

Nuestra sociedad y el sistema se ha acostumbrado a utilizar la palabra "droga" para nombrar a las más diversas sustancias, sin realmente distinguir sus cualidades químicas, ni su origen natural o sintético, ni sus efectos psicofisiológicos, y lo más importante, sin conocer su contexto cultural y los usos que derivan de este. Es por esta razón que se crean tabúes y prejuicios sobre estos temas; por que hay un gran interés por parte del sistema en ocultar e ignorar estos poderosos conocimientos que pueden ayudarnos a los seres humanos a ser más conscientes y responsables con el mundo que nos rodea.

Es por esta razón que es diseño de un producto audiovisual ayudará a conocer y sobretodo a valorar el uso de las plantas sagradas dentro de las tradiciones y rituales ancestrales de nuestros pueblos originarios, llegando al público de una manera emotiva y sensitiva.



Capítulo 1

Diagnóstico

1.1. Conceptos Básicos

1.1.1. Cultura

Se conoce a la cultura como el conjunto de formas simbólicas públicamente disponibles mediante las cuales la gente experimenta y expresa significados y sentidos, y ello incluye creencias, ceremonias, religiones, ideologías políticas o formas artísticas, y también cotilleos, historias y rituales de la vida cotidiana. (Bericat, 2016)

Los seres humanos estamos tan impregnados de cultura que muchas veces no nos damos cuenta de su existencia. Encontramos tan normal a las maneras en que nos comportamos o relacionamos, y a las formas en las que sentimos, pensamos, juzgamos o percibimos el mundo, que estas nos parecen sencillamente naturales.

La cultura se constituye por un conjunto de conocimientos que se transmiten y comparten; es la herencia social que recibimos los individuos. Según (Bericat, 2016) “las ideas, los valores y las emociones son los tres elementos constituyentes de la cultura que se reflejan en la conciencia, en la comunicación y en el modo de vida de un pueblo. Los seres humanos experimentan la vida como un resultado de la interacción y de las relaciones vitales que establecen con el mundo natural, el mundo social y el mundo personal, sus tres referentes vitales.”

1.1.2. Tradición

La tradición no se hereda genéticamente; esta se transmite socialmente como una construcción social que cambia temporalmente y pasa de una generación a otra. Es decir, la tradición varía dentro de cada cultura, en el tiempo y según cada grupo social.

Comúnmente la idea que se tiene de la tradición es la que etimológicamente viene del término del latín tradere, el cual quiere decir lo que viene transmitido del pasado como el conjunto de conocimientos que cada generación entrega a la siguiente. (Arévalo, 2004)

Para mantenerse vigente y no quedarse fósil y obsoleta, la tradición se modifica al compás de la sociedad constantemente, ya que esta representa la continuidad y la adaptación cultural. Por ende, la tradición, para ser funcional, debe estar en constante evolución; creando, recreando, inventando y destruyendo cada día. En esta evolución deben predominar directrices que contribuyan a mejorar las condiciones de vida de quienes son, precisamente, los creadores, sustentadores y reproductores de esta cultura.

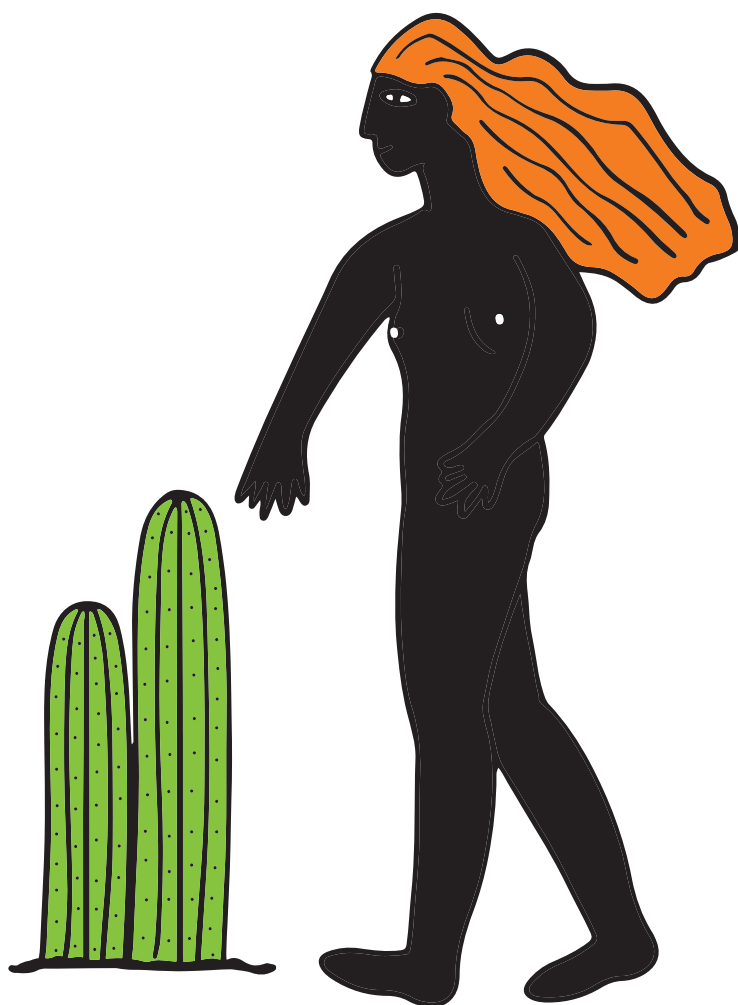


1.1.4. Sagrado

“El hombre entra en conocimiento de lo sagrado porque se manifiesta, porque se muestra como algo diferente por completo de lo profano.” (Eliade, 1981)

Lo sagrado se manifiesta como una fuerza y una potencia que designa todo aquello que es consagrado a un culto o que se relaciona con una religión y sus misterios.

Podemos expresar a lo sagrado bajo diferentes modalidades, como mitologías, rituales, cosmogonías, símbolos, mitos, figuras divinas, etc. De alguna manera, la función básica de lo sagrado es la mediación entre la realidad trascendente y el homo religious (hombre religioso). Por lo tanto, esto es lo que según Ries (1989) da al hombre religioso la posibilidad de entrar en relación con la fuente de lo sagrado en su dimensión absoluta, con la divinidad.



1.1.3. Rito

El rito es creado por la cultura y tiene un gran significado histórico. Este se inscribe en manifestaciones sociales como fiestas, celebraciones, ceremonias, etc. “La acción ritual suele estar muy elaborada: articula gestos, y en ocasiones palabras o cantos, realizados por personas cualificadas, en lugares y tiempos predeterminados y consagrados a tal fin, utilizando objetos y parafernalias a veces muy sofisticados.” (Gomez, 2002)

Tras el rito se esconde el mito, que da vida y contenido al ritual. Durante el rito se utiliza la energía mística para penetrar en lo absoluto y recrear el principio divino de la Tierra. Según su etimología, en sanscrito la palabra rito significa todo aquello que está conforme con el orden. En definitiva, todo rito tiene un modelo divino, un arquetipo revelado por el mito. Sin el mito, el rito se queda en una simple acción mecánica que no impresiona a nadie, ni siquiera a quien lo ejecuta. Entonces si el mito muere, también el rito pierde la vida. Pues en el rito se encierra una realidad vivida, que está concretada en el mito. (Botero & Endara, 2002)

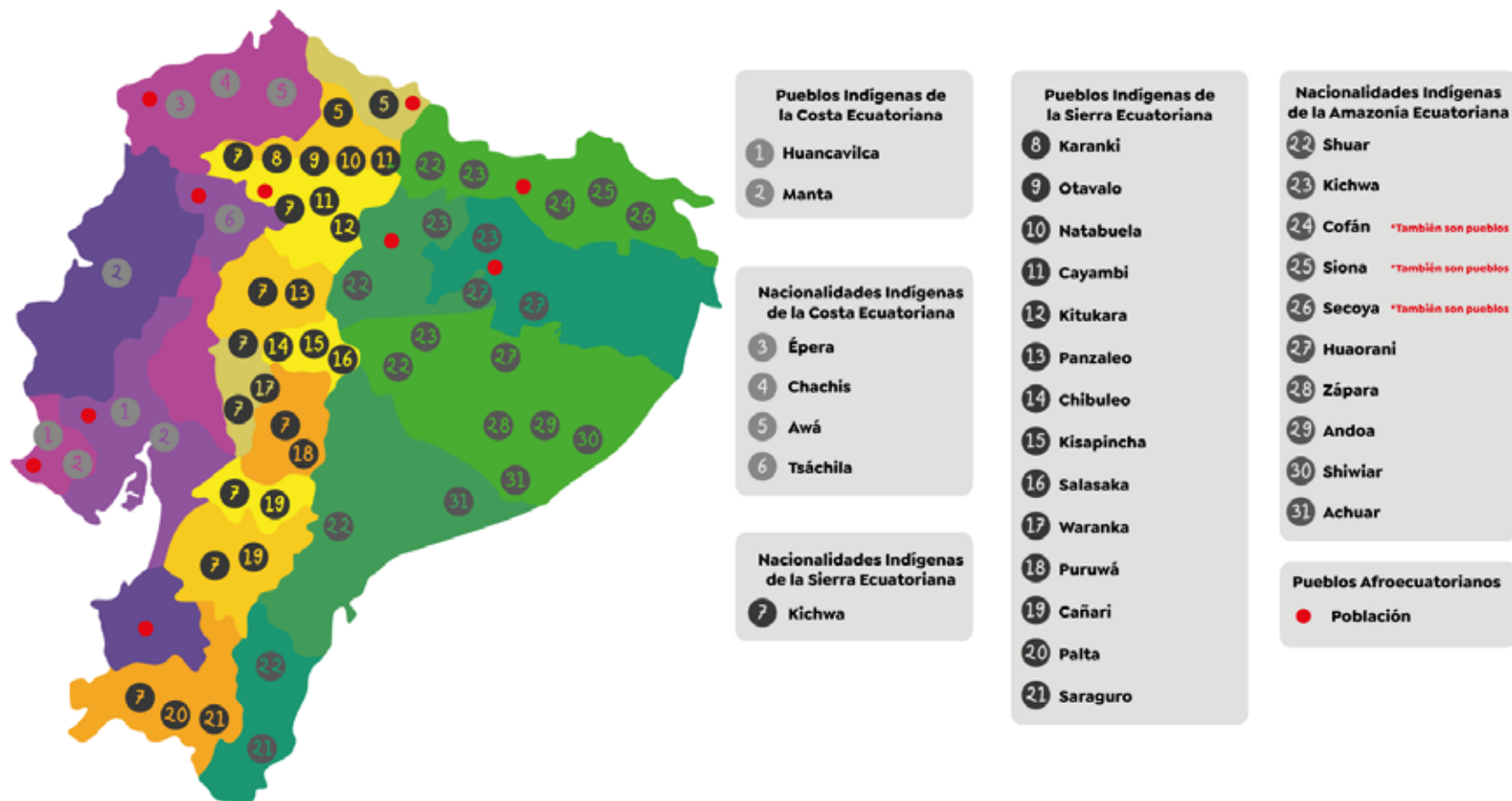
1.1.5. Patrimonio Cultural

El patrimonio cultural posee un gran valor étnico y simbólico, ya que constituye la expresión de la identidad de todo un pueblo y sus formas de vida. Es el conjunto de bienes, tradiciones y saberes más relevantes y significativos de una cultura determinada.

Se puede clasificar al patrimonio según el tipo de bienes que este abarca. Por un lado, está el patrimonio tangible que representa a bienes, sitios u objetos que son relevantes y significativos para la cultura, la historia y la identidad de un determinado pueblo. Por otro lado, el patrimonio intangible refleja a la cultura viva, con sus costumbres y tradiciones, sus prácticas y hábitos, sus rituales y fiestas, sus saberes y conocimientos, sus lenguas y expresiones, su música y bailes, su cosmovisión, sus creencias y su medicina. Todos estos elementos constituyen la expresión de la identidad de cada pueblo o grupo étnico.

La realidad es que la cultura inmaterial es la forma más frágil de cultura, ya que está expuesta a una serie de amenazas a causa de la globalización económica, la urbanización, la aculturación industrial, el turismo, los avances tecnológicos y el acelerado modo de vida. Es por esta razón que hay una urgente necesidad de documentarla, registrarla y archivarla. La UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura), es responsable de la protección jurídica internacional del patrimonio y lo recoge en diversos programas y documentos.

1.2. Pueblos y Nacionalidades Nativas del Ecuador



Datos obtenidos de Mintel Ecuador Intercultural (2018)

El Ecuador es una nación multiétnica y pluricultural, pues su población está marcada por la presencia de mestizos, indígenas y afroecuatorianos. Conocer la historia de los pueblos y nacionalidades del Ecuador es conocer nuestro origen. Estos existen en nuestro país desde aproximadamente cincuenta mil años antes de Cristo.

De acuerdo al Consejo de Nacionalidades y Pueblos del Ecuador (CODENPE), existen 14 nacionalidades y 18 pueblos indígenas en el país.

La expresión “indígena” es sinónimo de aborígen, lo cual quiere decir originario del país de que se trata.

Se conoce a una nacionalidad como el conjunto de pueblos milenarios anteriores y constitutivos del estado ecuatoriano, los cuales están unidos por tierra, lengua, cultura, cosmovisión e historia. Estos viven en un territorio determinado mediante sus instituciones y formas tradicionales de organización social, económica, jurídica y política. Por otro lado, los pueblos se encuentran conformados por comunidades o centros con identidades culturales que les distinguen de otros sectores de la sociedad ecuatoriana. Estos también se rigen por sistemas propios de organización social, económica, política y legal.

Las culturas indígenas siempre han tenido un amplio conocimiento de la naturaleza como parte de su sabiduría milenaria orientada básicamente a la conservación y a la protección de la Pachamama, siempre cuidando de ella y utilizando lo estrictamente necesario, pensando en las futuras generaciones. Para ellos la relación entre el ser humano y la naturaleza es fundamentalmente armoniosa. (Hidalgo, 2006)

1.3. Cosmovisión Andina

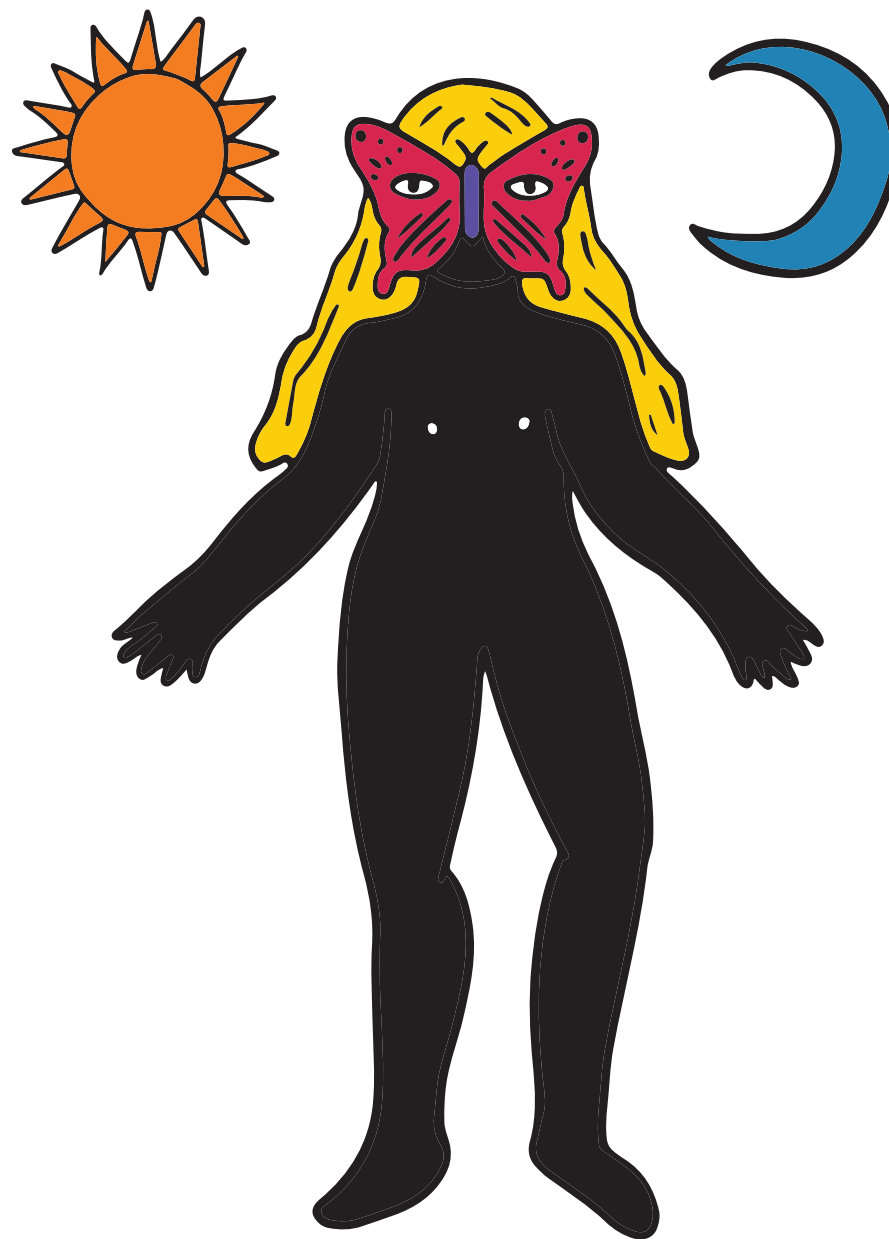
Durante siglos los habitantes de nuestros pueblos originarios han vivido de acuerdo con las creencias que están englobadas en su cosmovisión, sabiendo que somos parte de un todo, en el que todos los elementos que nos rodean son importantes; el padre sol, la abuela luna, la madre tierra, y todos los que la habitamos este mundo. Es gracias a este espíritu que nuestros indígenas han vivido y resistido durante todos estos años, no olvidando, preservando y transmitiéndonos esta sabiduría que nos enriquece y nos hace sentir parte de un todo.

Según (Llamazares & Sarasola, 2006) “Las culturas originarias han desarrollado una visión totalizadora del mundo que se expresa en todos los aspectos de la vida. Todo en la vida indígena se ve y se vive con una perspectiva cosmológica. Y por eso el sentido de sacralidad y la voluntad de respetar el orden cósmico están presentes en todo momento, no sólo en los lugares o circunstancias especiales, ceremoniales o rituales, sino en la vida de todos los días.”

Los indígenas ofrendan amor a su padre Inti y a su madre Pachamama. La Pachamama según la cosmovisión andina está presente en todo y en todas partes (espacio/tiempo). Pues los indígenas han respetado a la Pachamama y han estudiado su comportamiento desde sus inicios, obteniendo un conocimiento profundo de los andes. La relación de armonía con la naturaleza se evidencia con la estrecha relación y respeto con los espíritus de la Pachamama. La concepción de la tierra como madre creadora es la base del desarrollo de la agricultura y ésta, a su vez, la base de la subsistencia y la organización social.

Los saberes ancestrales son conocimientos que guardan los indígenas mayores. Estos han sido transmitidos de generación en generación y han servido para guiar a su comunidad hacia el camino del bien y la armonía con la naturaleza, siempre en balance con los cuatro elementos sagrados de la vida: agua, tierra, fuego y aire. Estos diversos conocimientos tienen relación con el cultivo de valores, cuidado del ambiente, religiosidad, medicina ancestral, gastronomía, música, danza, cantos para la vida y la muerte, entre otros; es decir, son los que mantienen viva la identidad cultural de un pueblo o comunidad. Las personas que se dedican a conservar estos saberes son parteras, chamanes, curanderos, músicos, etc.

La cosmología andina reconoce la existencia de tres planos de realidad. El primero es el mundo superior, conocido como hanan pacha, poblado por el sol, la luna, las estrellas, deidades celestes y sobre todo algunas constelaciones como las pléyades que tenían una gran importancia en los ciclos anuales. El segundo mundo es el del aquí y el ahora, el de la tierra; el cual también es conocido como kay pacha. Por último, el tercer plano, conocido como uku pacha, es el del mundo inferior. A este pertenecen las deidades de todo aquello que se encontraba debajo de la superficie de tierra, incluyendo las profundidades del mar. La energía va y viene del cosmos en un eterno ciclo de vida e intercambio.



Tanto depende el indio de su tierra que se considera que “un indio sin tierra es un indio muerto”

1. Marco Teórico

1.3.1. Chamanismo

El término chamán es de origen siberiano y significa “el que ve en la oscuridad”. Un chamán (hombre o mujer medicina) es un sanador del cuerpo, el alma y el espíritu, tanto para ellos mismos como para los miembros de su comunidad. Estos creen que todos los problemas, físicos, emocionales o mentales, tienen su raíz en un desequilibrio espiritual, es por esto que el chamán trabaja para restaurar el equilibrio y la plenitud abordando la raíz del problema.

Según (Coloma & Villarroel, 2016) “dentro de la medicina tradicional andina, la enfermedad es considerada como la ruptura del equilibrio; entendiendo el equilibrio como la relación armónica entre tierra, naturaleza y ser humano, es decir, una relación integral entre las causas y los trastornos que pueden alterar las funciones normales del organismo.

La salud, en cambio es concebida como la búsqueda por medio de la curación de la recuperación de ese equilibrio perdido.” De igual manera, (Costa, 2003) dice que, a diferencia de la medicina moderna, que elige como principal procedencia de la enfermedad al funcionamiento biológico del cuerpo, en la medicina chamánica la enfermedad se concibe como el resultado de un disfuncionamiento entre el sujeto y su entorno.

La antigüedad de esta práctica es milenaria en nuestros pueblos originarios. Los chamanes, también llamados taitas o mamas, son herederos de sabiduría ancestral que conocen a fondo el cosmos y tienen contacto con el mundo invisible y los seres y situaciones que en él habitan. Más allá de las funciones que un chamán puede desempeñar como jefe de su comunidad, este tiene algo que lo distingue y le otorga una identidad especial; sus poderes para salir de la realidad ordinaria, para viajar a lo extraordinario y lo más importante, saber regresar. Es por esta razón que a los chamanes se los conoce como el puente entre la comunidad y los otros planos y dimensiones de realidad.

Normalmente el chamán o yachay, como se le conoce en el mundo andino, trabaja en la oscuridad con la intención de ver claramente, es por esto que suele realizar su trabajo en la noche, acompañado de un pequeño fuego o luz tenue. Para acceder a estados de trance, los chamanes utilizan diversas técnicas e instrumentos. Siempre se acompañan de la vibración de la música y la percusión, los cantos y las danzas. Su herramienta más potente es el uso de las plantas sagradas, originarias de cada región, las cuales modifican directamente la química cerebral y corporal, llevando a estados de conciencia y sensibilidad ampliada.

El principal sustentáculo en el chamanismo andino es la mesa o altar. “La disposición y la variación de objetos sobre la mesa puede ser diferente de yachay a yachay, esto es por la individuación de la práctica y el ritual” (Coloma & Villarroel, 2016). Algunos de los objetos de poder que se pueden encontrar en la mesa son bastones, cetros, piedras semipreciosas, plumas, caracoles,

pezuñas o partes de animales, estatuillas, vasijas o piezas decoradas. Cada uno de estos objetos ha sido recogido por el chamán durante su vida y tiene su propia historia y su propia interrelación con el mismo.

“Los pueblos chamánicos nos enseñan que la alianza con la naturaleza es de carácter fundamental. Cultivar un jardín, alimentarse con plantas, criar animales, dormir a cielo raso, fabricar algo con nuestras manos, entre otros; son algunas de las actividades capaces de hacernos entrar en una relación íntima con la naturaleza.”

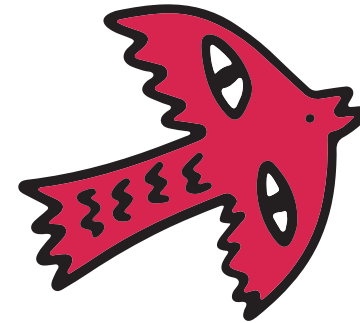
(Costa, 2003)



1.3.2. El significado de los ícaros dentro del chamanismo

La música es un componente muy importante en las ceremonias. Se denomina ícaro al canto o melodía que utilizan los chamanes durante los rituales que realizan. El Ícaro quiere decir “cantar lo que se ve”. El chamán dirige parte de su energía a sus pacientes a través de estos cantos. Sus letras por lo general suelen cantar a las plantas, a los animales, a los espíritus y a otros elementos naturales del paisaje. Estos cantos generalmente van acompañados de instrumentos musicales que guían el proceso de trance. (Marín-Gutiérrez & Allen-Perkins, 2014)

En las ceremonias de toma de medicina se presentan de manera continua la secuencia de cantos, rezos, bailes, manipulación de objetos sonoros y la realización de movimientos específicos con el cuerpo. Como herramienta de sanación, la música y, en particular, los cantos, conjugan el poder de la palabra y el sonido en el mismo espacio y tiempo. Debido a la complejidad de estos cantos mágicos y la profunda conexión con ellos, puede llevar varios años aprender a recitarlos, es por esta razón que el canto se convierte en un elemento clave en la tarea de un chamán.



1.4. Las plantas sagradas

El uso de plantas sagradas ha formado parte de la experiencia humana durante milenios. Según (Hofmann & Schultes, 1982), “la íntima relación entre el mundo vegetal y el organismo humano se manifiesta en particular en que algunas plantas producen sustancias que pueden influir en las profundidades de la mente y del espíritu del hombre.”

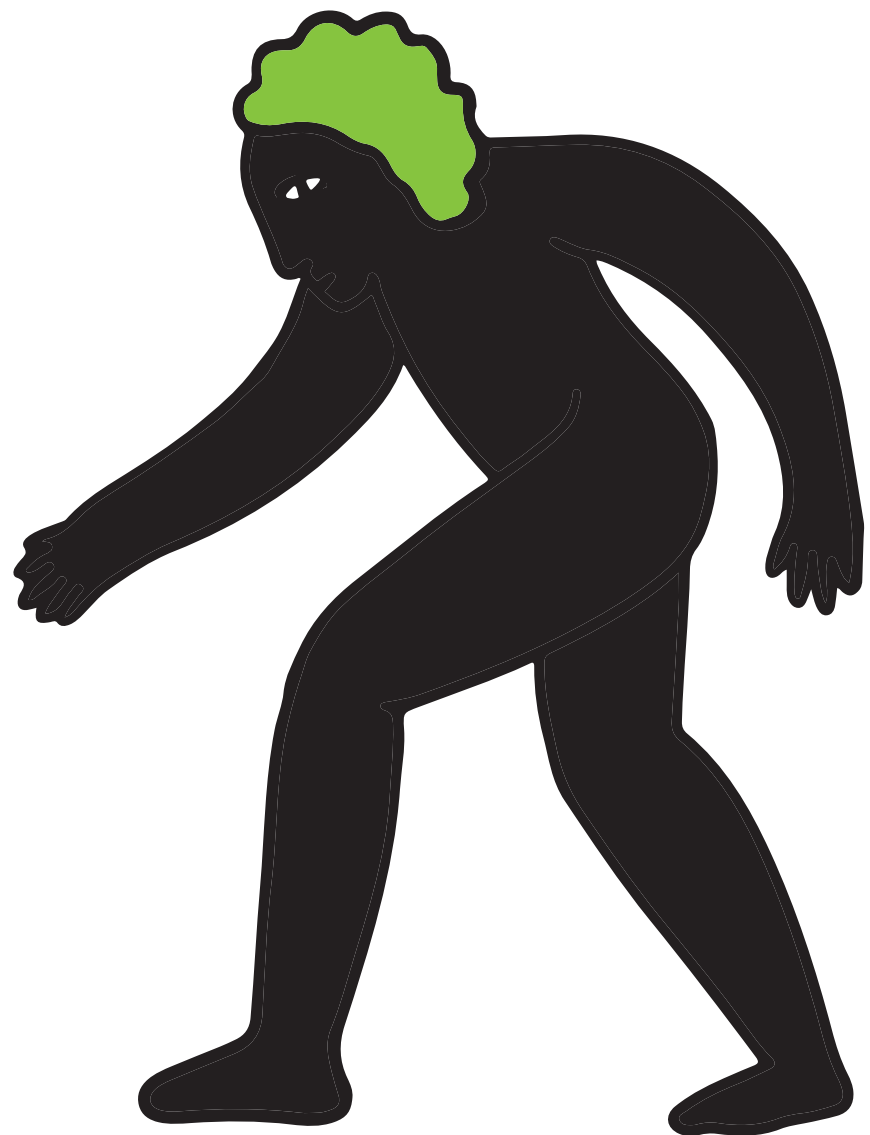
Las plantas sagradas son consideradas una parte esencial del chamanismo, ya que estas además de ser plantas medicinales con propiedades curativas, son especiales por que tienen la característica de ser psicoactivas. Esto quiere decir que sus propiedades posibilitan el acceso a estados ampliados de conciencia que permiten a los chamanes y a los pacientes acceder a los otros planos de la realidad, desde los cuales se realiza la curación, ya sea para el cuerpo, el alma, o el espíritu. Generalmente estas plantas poderosas actúan sobre el sistema nervioso central, causando cambios específicos en sus funciones.

En el mundo moderno estas plantas también pueden ser conocidas como enteógenos, sin embargo “adoptamos la expresión de plantas sagradas por considerarla más próxima al sentido espiritual que le dan los propios indígenas y también porque permite incluir otras especies vegetales que, sin ser psicoactivas, son igualmente utilizadas para fines ceremoniales.” (Llamazares & Sarasola, 2006)

1.4.1. Origen del uso de las plantas sagradas en el Ecuador

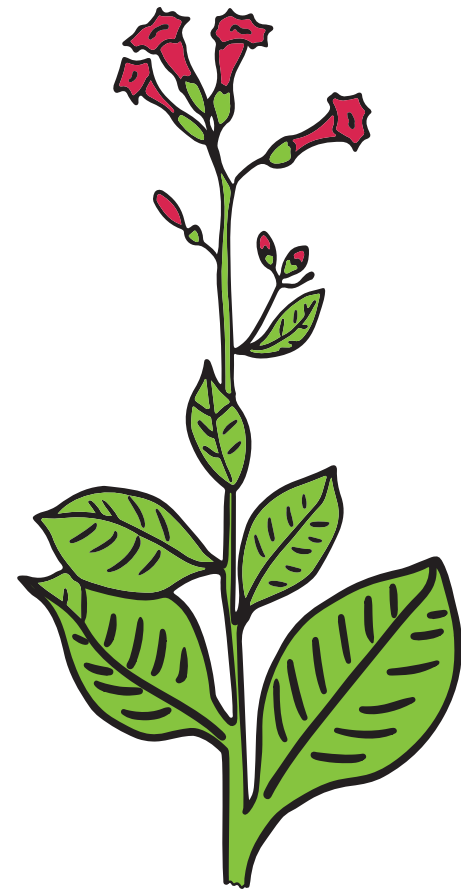
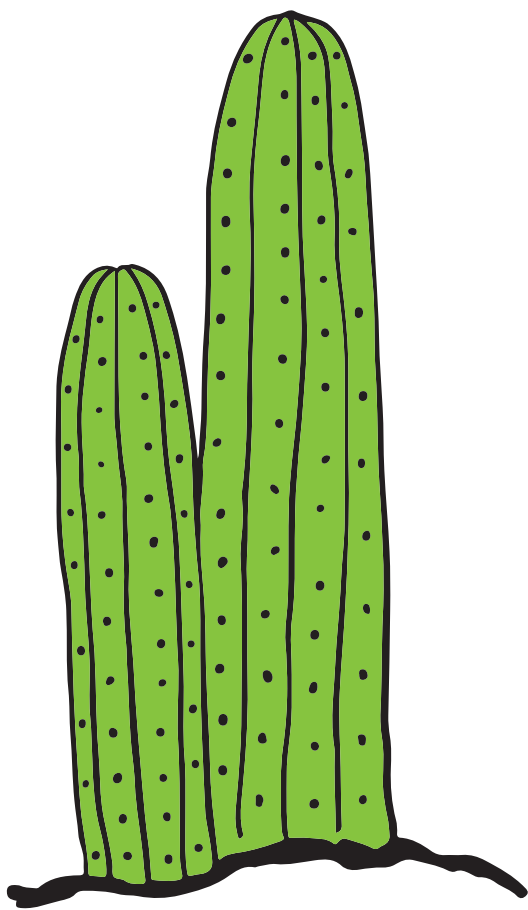
“El origen del hombre en el territorio que en la actualidad corresponde a Ecuador se remonta hace aproximadamente 12.000 años. Probablemente algunas de las plantas que los primeros habitantes encontraron en esta región les eran familiares, otras debieron ser novedosas y únicas si consideramos que la cuarta parte de las especies vegetales ecuatorianas son endémicas.” (Orellana & Barrera, 2020)

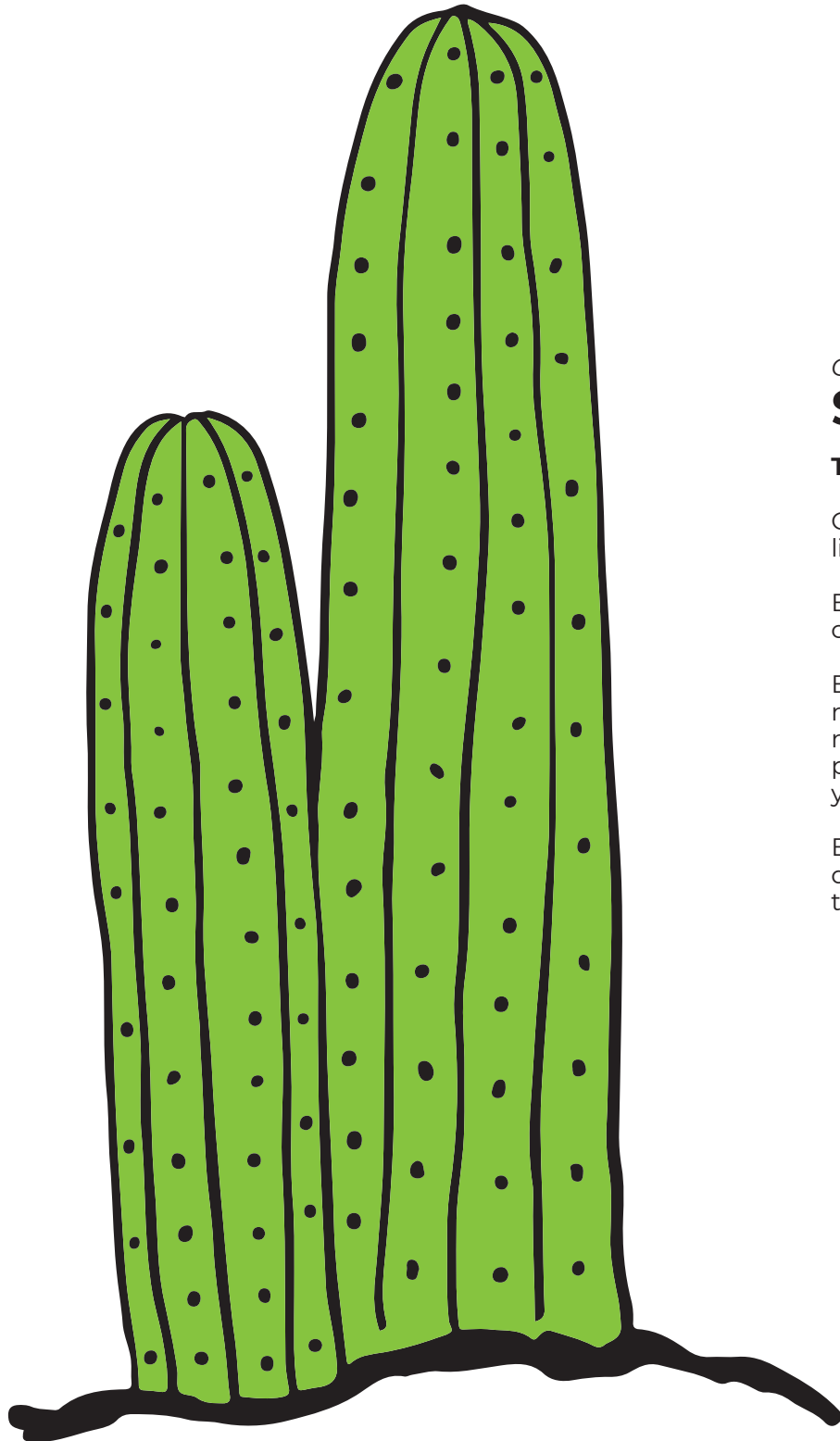
Los nativos aprendieron sobre los efectos farmacológicos de las plantas a partir de un extenso proceso de prueba-error. Así llegaron a identificar cuales eran las plantas que podían emplearse con fines terapéuticos y cuales los llevarían a estados alterados de conciencia. Pues descubrieron que estas plantas poderosas permitían explorar el mundo metafísico y comunicarse con espíritus y dioses de su cosmovisión.



1.4.2. Principales plantas sagradas utilizadas en el Ecuador

La mayor variación registrada de plantas psicoactivas por el número y el profundo significado mágico y religioso, se concentra en México y América del Sur. Centrándose en el Ecuador, las plantas originarias de esta zona que más se utilizan con fines terapéuticos son: el San Pedro, la Ayahuasca, y el tabaco.





Cactus Trichocereus

San Pedro

También conocido como Wachuma, Aguacoya, Gigantón.

Consumido especialmente en los Andes de Perú, Ecuador y Bolivia.

El San Pedro es de las plantas sagradas más antiguas de América del Sur.

Es un cactus columnar que apenas tiene espinas y que generalmente puede crecer hasta cuatro metros de altura. Este contiene principalmente mescalina, el mismo alcaloide psicoactivo del peyote, además de otros alcaloides como dimetoxifeniletamina y metoxitiramina.

Es utilizado para tratar afecciones nerviosas, de articulaciones, drogodependencias, enfermedades cardíacas e hipertensión y también tiene propiedades antimicrobianas.

Banisteriopsis Caapi

Ayahuasca

También conocida como Yagé, Natem, Enredadera del Alma.

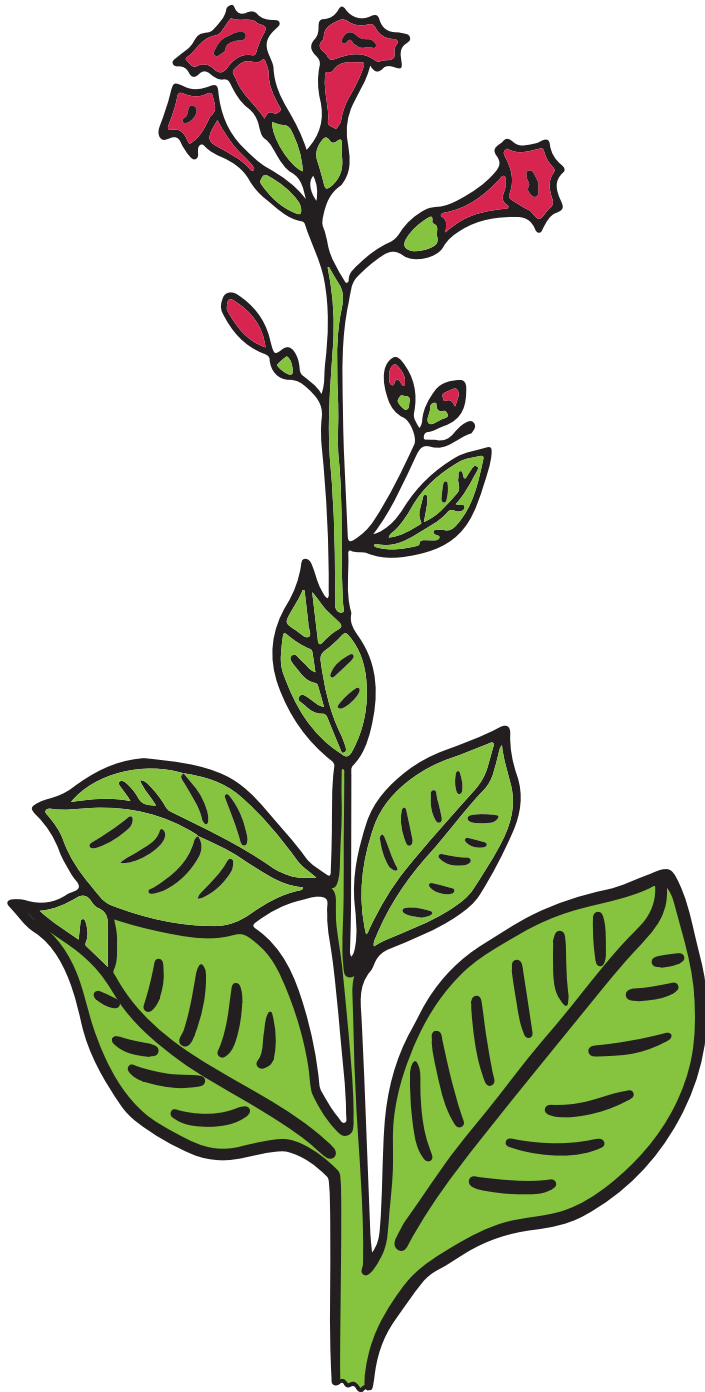
Consumida especialmente en la Amazonía de Colombia, Ecuador y Perú.

Los pueblos indígenas amazónicos del Ecuador la consumen ritualmente desde hace aproximadamente unos 5.000 años.

Estas gigantescas lianas del bosque tienen una corteza lisa de color café y tiene pequeñas flores de color rosado. Esta se machaca hasta conseguir una pulpa que se hierva en agua durante horas y se añaden otras plantas como la *Psicotrya Viridis* (chacruna) que contiene dimetiltriptamina, la sustancia encargada de las visiones.

La ingesta de Ayahuasca provoca vómitos que son de gran importancia para el proceso de purificación y regeneración, como forma de somatizar conflictos y bloqueos enterrados en nuestro interior.





Nicotiana Tabacum

Tabaco

También conocido como Sayri, Petún.

El tabaco es una planta sagrada nativa de América.

El tabaco siempre es consumido durante rituales curativos, especialmente en el culto del San Pedro y la ingestión de Ayahuasca.

El tabaco puede ser administrado de varias maneras: fumado, tomado, lamido, absorbido, masticado, ingerido o aspirado.

Posee propiedades que son ampliamente explotadas por poblaciones indígenas ya que estas pueden ser estimulantes y alucinógenas. Los chamánes de diversos grupos étnicos usan el humo del tabaco para “ver” el interior del paciente y poder diagnosticar su enfermedad y para tener sabiduría y mayor atención en la cotidianidad.

1.4.3. Percepción de las plantas sagradas dentro de la sociedad

Vivimos en sociedades llenas de prejuicios. Y si hablamos del Ecuador, son pocas las personas que ven y entienden más allá de su comodidad. Tal cómo su nombre indica, los prejuicios son un juicio previo basado en información insuficiente o incompleta; son una forma distorsionada de interpretar la realidad, que muchas veces puede ser exagerada, errónea y sobre todo generalizada.

El prejuicio es una actitud que se aprende desde que somos pequeños, en base a lo que nuestra familia o nuestra sociedad piensa del mundo, muchas veces sin antes conocer dichos eventos por nosotros mismos. Este tipo de actitud y pensamiento negativo hacia los ajeno fomenta de alguna manera una forma de control social sobre las personas.

Nuestra sociedad y el sistema se ha acostumbrado a utilizar la palabra “droga” para nombrar a las más diversas sustancias, sin realmente distinguir sus cualidades químicas, ni su origen natural o sintético, ni sus efectos psicofisiológicos, y lo más importante, sin conocer su contexto cultural y los usos que derivan de este.

Según (Glockner, 2011), “nos hemos acostumbrado a escuchar discursos y sermones que tratan el tema de las drogas y sus efectos en los individuos y la sociedad desde sus respectivos campos: la política y la moral. Pero desafortunadamente estos discursos se acercan al tema con muy escasa información confiable y con una abundancia de criterios subjetivos y de opiniones sin sustento.”

Es por esta razón que se crean tabúes y prejuicios sobre estos temas; por que hay un gran interés por parte del sistema en ocultar e ignorar estos poderosos conocimientos que pueden ayudarnos a los seres humanos a ser más conscientes y responsables con el mundo que nos rodea.

Por otro lado, hay un boom muy grande especialmente en las ciudades de Europa, donde estas plantas de poder se han convertido en un negocio gigantesco. Se está generando una economía alrededor del consumo de estas plantas sagradas fuera de su contexto, muchas veces sin usarlas con un verdadero propósito. Puede convertirse en un gran problema cuando la medicina es mal manejada debido a la falta de conocimiento necesario. Incluso hay un gran número de denuncias de muchos engaños por su mal uso, obviamente no de parte de las plantas sino de quien las entrega.

Los indígenas han sido víctimas de mucho abuso sobre su conocimiento debido a que ellos siempre han sido muy generosos con compartir su sabiduría. Es común que mucha gente, especialmente extranjera, llegue a sus comunidades, les pidan conocimientos sobre las plantas sagradas y su medicina, y luego se vayan de regreso a su país y no quede ninguna retribución en su comunidad. Es por esta razón que se debe exigir muchísimo respeto para las plantas de poder y que se dejen de tratar como un simple objeto o herramienta.

“Es complejo porque no hay un entendimiento respecto a las plantas de poder y el respeto que se merecen. Siento que no le conviene al mismo sistema, porque la medicina de estas plantas, la meditación, las danzas y el yoga lo que hacen es liberar la mente, y al sistema lo que le interesa es gente esclava del sistema.”
(Oviedo, A. 2020).

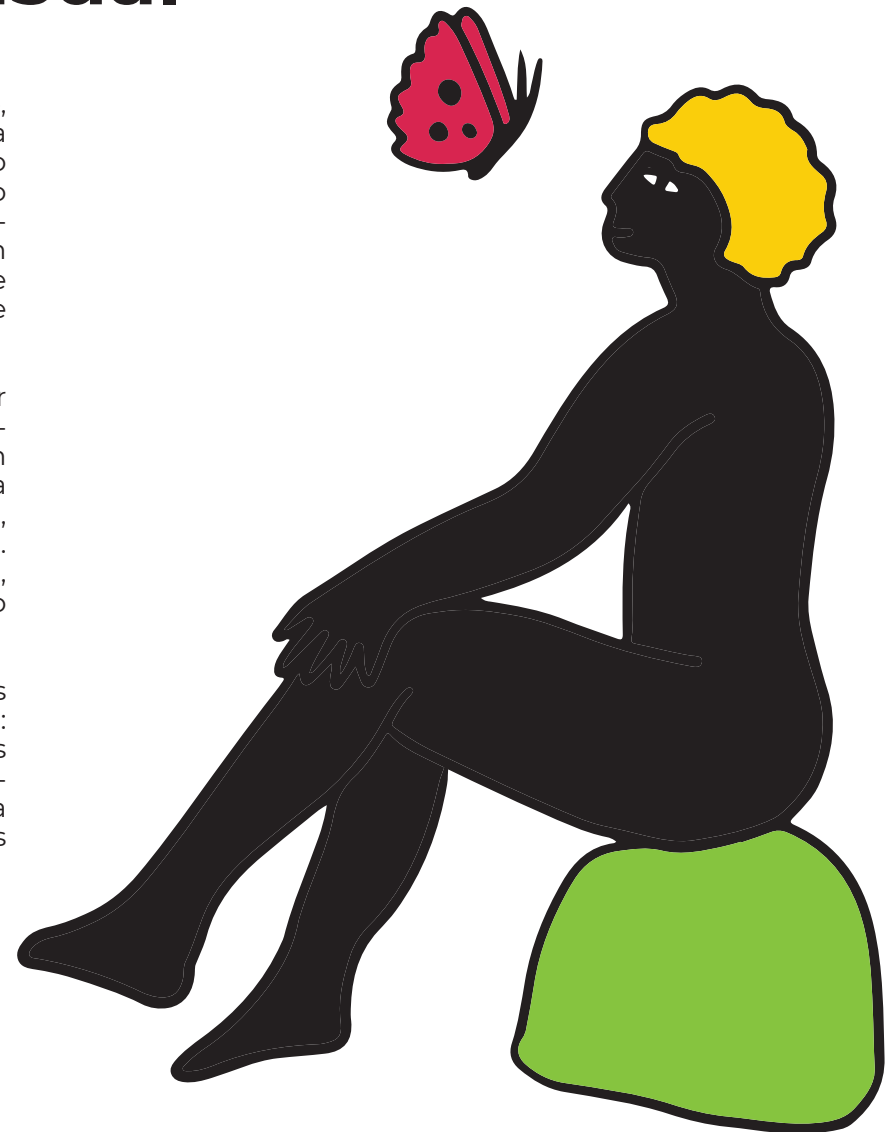


1.5. El diseño audiovisual

El diseño audiovisual es el más joven de las disciplinas del diseño, ya que históricamente este nació con el cine, se desarrolló con la televisión y alcanzó su plenitud con la informática. Este medio de comunicación no para de crecer y desarrollarse, cumpliendo siempre con su objetivo de buscar soluciones a problemas comunicativos que estén ligados a medios que utilizan a la imagen como forma natural de transmisión de contenido. Su razón de ser ha sido desde sus inicios, su vinculación con los medios de comunicación de masas. (Rafols & Colomer, 2003)

Entre las funciones del diseño audiovisual está la de organizar de una forma compacta la información para crear una sensación de orden y coherencia dentro del flujo audiovisual de un proyecto. Otra función es la informativa, la cual explica de una manera gráfica un hecho. Es por esta razón que la simbolización, esquematización y la síntesis informativa serán fundamentales. Otra función clave del diseño audiovisual es la de la persuasión, la cual busca crear una relación emotiva con el espectador; esto mediante el uso de la simbolización.

La comunicación en el diseño audiovisual se produce a través de los signos. Se utilizan signos verbales y no verbales a la vez: signos del lenguaje verbal, signos del lenguaje visual y signos del lenguaje auditivo. El diseño audiovisual siempre será dependiente de la existencia de otras creaciones, constituyendo una forma de comunicación instrumental puesta al servicio de otros medios.



1.5.1. La forma del diseño audiovisual

En el diseño audiovisual la naturaleza de la forma es la mezcla y la interacción. Usamos la palabra forma para referirnos a la totalidad de la unidad discursiva en su aspecto formal. También la utilizamos para referirnos a cada uno de los elementos expresivos propios del audiovisual. Una forma es tal porque tiene una posición en el espacio, porque ocupa un lugar y porque tiene una determinada duración temporal. La forma está generalmente vinculada a la imagen, pero en el diseño audiovisual también utilizamos sonidos para construir mensajes: por ello incluimos el sonido en el concepto de forma.

1.5.2. Elementos del diseño audiovisual

1. Espacio: El diseño audiovisual utiliza un espacio abstracto que no se rige por las leyes de la perspectiva y en el que los elementos se sitúan según el orden establecido por sus creadores. Es una noción de espacio flexible y que no tiene ninguna realidad absoluta; es un espacio imaginario. En el diseño audiovisual la organización es jerárquica, por lo que asignamos a cada objeto una posición en un espacio imaginario. Algunos elementos deben estar en primer plano y otras en segundo o tercero, ya que no puede gritar todo a la vez ni con la misma intensidad.

2. Tiempo: Las relaciones espaciales de las formas se realizan en el tiempo y no tienen un carácter estático, sino que por definición son variables. Cada una de las formas tiene un tiempo determinado de tiempo de actuación en pantalla. Este acotamiento temporal obliga a que para todas ellas haya un principio y un final, dentro de un flujo determinado por el ritmo de los acontecimientos.

3. Movimiento: Es una forma de expresión dinámica a través del tiempo, que tiene un desarrollo orientado a mantener nuestra atención y expresar un contenido. No se puede entender de la misma manera la relación de la imagen con el espacio en una imagen estática, que en una imagen en movimiento. Mientras en la primera el tiempo sirve para profundizar en la lectura, en la segunda implica transformación. Significa desplazar objetos e implica el establecimiento de relaciones temporales entre ellos. relaciones que no son estables, sino que se modifican y sufren cambios.

4. Sonido: ayuda a acentuar la carga emotiva de lo que se está comunicando, reforzando el valor expresivo de la imagen. El sonido influye en la creación de la sensación de espacio, porque los sonidos se relacionan con ciertas imágenes o fondos, que de alguna manera adquieren un mayor protagonismo, destacando del resto. El sonido está compuesto por la palabra, la música y los efectos sonoros. También podemos añadir al silencio, ya que puede tener valor expresivo, aunque en el diseño audiovisual se habla más de la pausa que del silencio.

5. Imagen: Se define a la imagen como todo lo visible. Es el resultado de una buena relación entre contenido y forma. Como ya sabemos, la forma está compuesta de tiempo, espacio e imagen, y estos deben entenderse como un todo ya que comparten muchos aspectos.

El color, la luz y la forma son inseparables en la imagen: no se puede dar uno sin la ayuda de los otros. La forma se manifiesta a través del color y la luz, y ambos se manifiestan a través de la forma. Estos son los medios a partir de los cuales se produce la percepción visual.

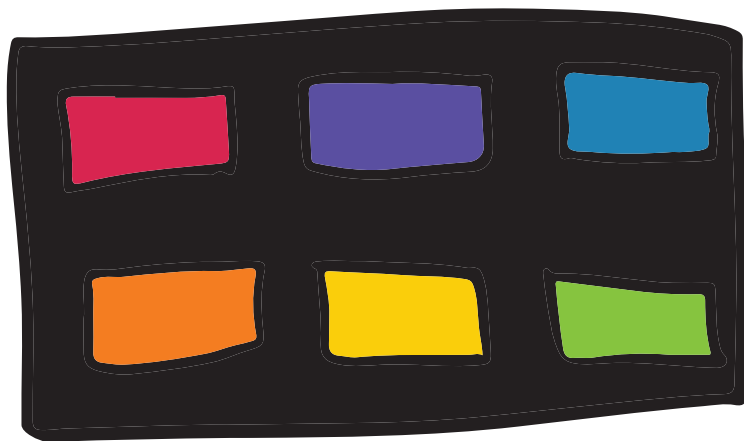


1. Marco Teórico

1.5.3. El guión

Una historia tiene diferentes elementos que interactúan en el guión: personajes, acciones, diálogos, escenas, secuencias, acontecimientos y lugares.

El guión es la forma escrita del producto audiovisual, en donde se escoge un tema y se traza una estructura flexible para su encuentro con la realidad. También es el relato cronológico del desarrollo del video. La primera etapa de la guionización consiste en determinar el tema del video lo más claramente posible (para no perdernos en el camino), es fundamental tener en cuenta a los espectadores y los objetivos que se buscan.



1.5.5. La composición

Entendemos por composición a la organización de los elementos dentro de un cuadro. Esto es necesario para que la comunicación con el espectador sea eficaz, tanto en lo informativo como en lo estético. Para organizar de manera correcta, se deben tener en cuenta dos aspectos importantes: el equilibrio y la jerarquización. (Marangoni, 2015)

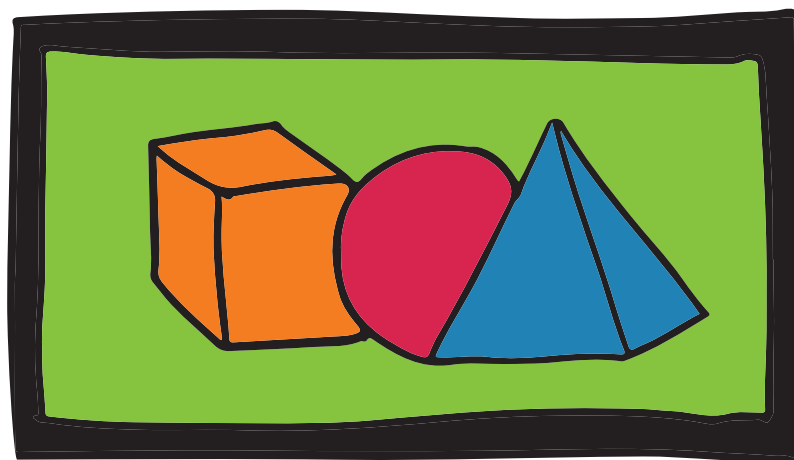
El equilibrio se conoce como la distribución de los pesos dentro del cuadro de manera homogénea, sin necesariamente ser un equilibrio simétrico. Sin embargo, existe la posibilidad de desequilibrar la composición cuando se quiere acompañar la tensión dramática de la escena.

Por otro lado, es importante la jerarquización de los elementos dentro del cuadro para transmitir la importancia de unos elementos sobre otros. Un elemento tendrá mayor o menor peso dependiendo de sus propias características y de las características del resto de los elementos que conforman el cuadro.



1.5.4. El storyboard

El storyboard es una herramienta que sirve para planificar el trabajo de un audiovisual. En este se visualizan los diferentes momentos por los que atraviesa la imagen en movimiento, los momentos clave en especial. En un storyboard las imágenes se disponen en un orden y pueden incluir indicaciones sobre el movimiento de algunos elementos y sobre los sonidos que la acompañan. Es prácticamente una previsualización de un proyecto antes de empezar su proceso de materialización.



1.6. La animación

Animar es dar vida. Es transformar lo estático en algo vivo. Se trata de crear una secuencia de imágenes que, al estar ordenadas de una manera específica, crean la ilusión de movimiento. El objetivo principal de la animación es narrar historias, ideas y hechos de una manera impredecible. Se utilizan elementos como figuras, vectores, imágenes, fotografías y sonidos que tienen el fin de comunicar e interactuar con el público de una forma innovadora.

1.6.1. Los 12 principios de la animación

Los 12 principios de la animación reúnen aspectos relativos de las leyes de la física, la personalidad y los procedimientos técnicos de la misma.

1. Squash & Stretch - Encoger y Estirar

Este principio determina la rigidez y la masa del objeto mediante la distorsión de su forma cuando está en acción.

2. Anticipation - Anticipación

Se trata de anticipar al espectador sobre la acción que va a ocurrir a continuación en la escena.

3. Staging - Puesta en Escena

Cuando una acción se pone en escena tiene que ser totalmente clara y entendible para el espectador, tanto expresiva como visualmente. Tiene que ver con el propio espacio de la escena, el movimiento de los personajes y la posición de los mismos, así como la de la cámara.

4. Straight Ahead Action & Pose to Pose - Acción Directa y Pose a Pose

Se trata de dos técnicas distintas de planificación que pueden dar dos aspectos distintos de movimiento como resultado final. En la acción directa se dibuja de forma continua desde el primer dibujo hasta el final, uno detrás de otro. Por otro lado, el proceso de pose a pose se planifica únicamente con las posiciones iniciales, intermedias y finales de la escena.



Figura 1.



Figura 2.

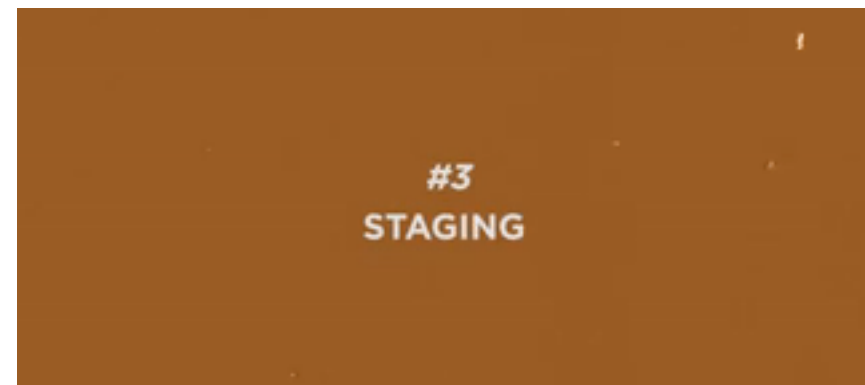


Figura 3.

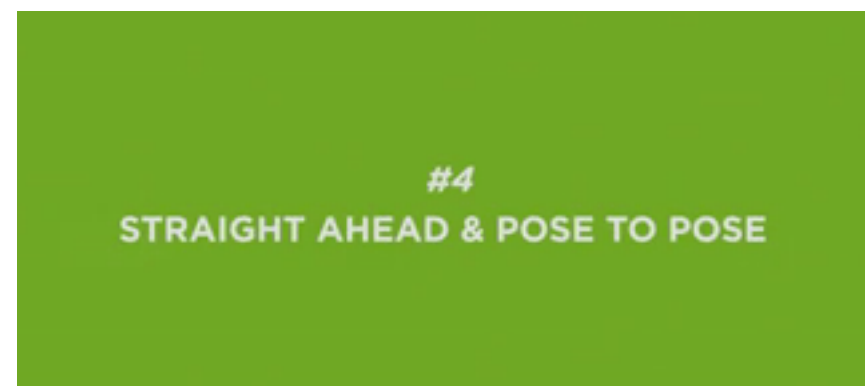


Figura 4.

1. Marco Teórico

5. Follow-Through and Overlapping Action - Acción continua y superpuesta

Se trata de la finalización de una acción y la relación que esta tiene con la siguiente. Esto tiene que ver con el movimiento de un personaje y sus partes.

6. Slow In & Slow Out - Acelerar y Desacelerar

Es la aplicación de un principio de la física en escena. Se utiliza el espaciado de los fotogramas intermedios entre una pose y otra para lograr mayor sutileza en la cadencia y el movimiento, sobre todo de las entradas y salidas de un objeto a la escena.

7. Arcs - Arcos

Busca expresar el movimiento natural de la mayoría de seres vivos, los cuales utilizan un patrón de movimiento circular en la mayoría de sus gestos.

8. Secondary Action - Acción Secundaria

Este principio se da cuando el elemento principal provoca un movimiento a un elemento secundario de la escena.

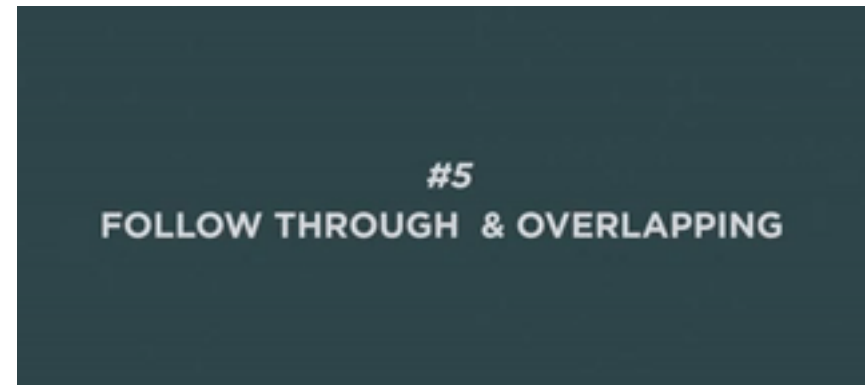


Figura 5.



Figura 6.

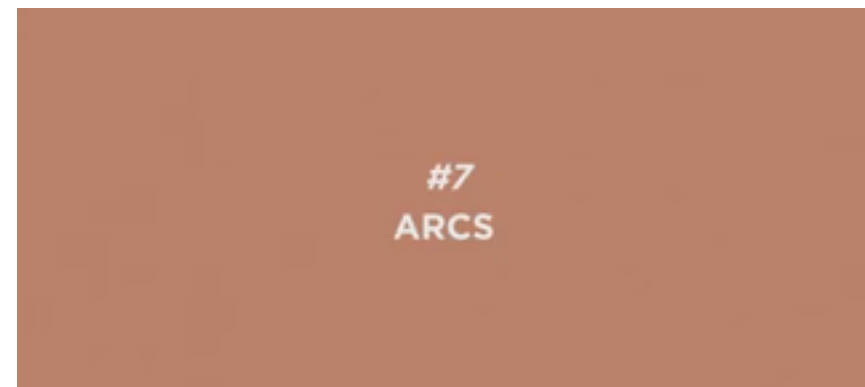


Figura 7.

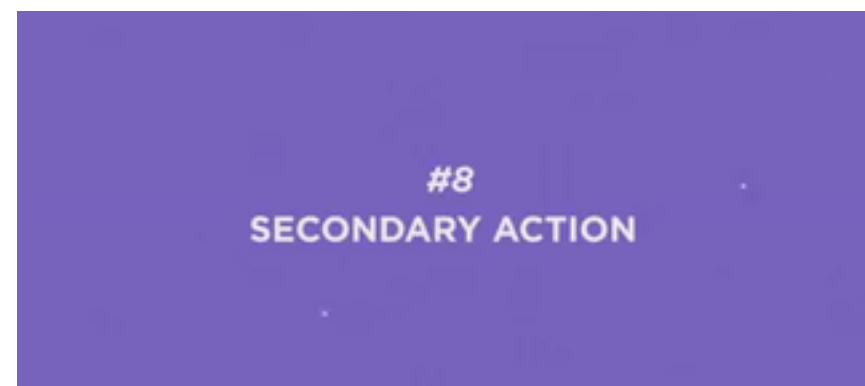


Figura 8.

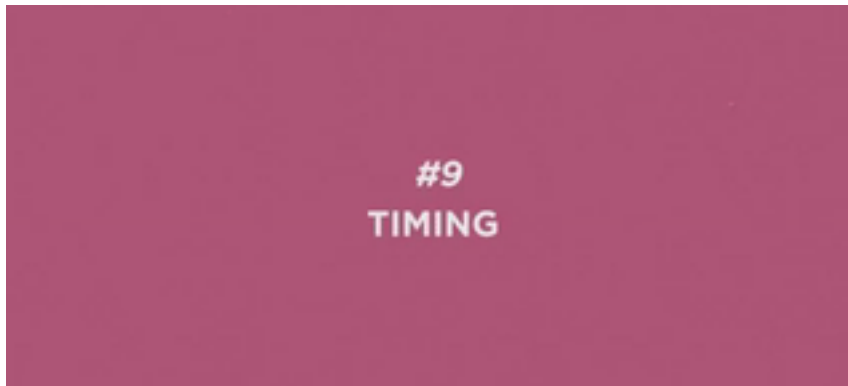


Figura 9.



Figura 10.

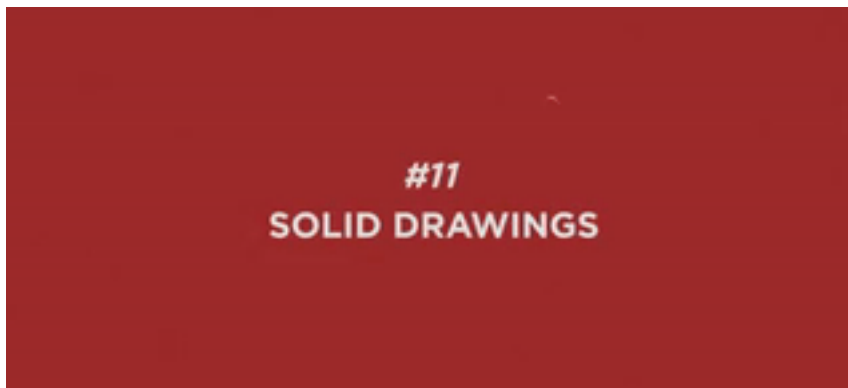


Figura 11.

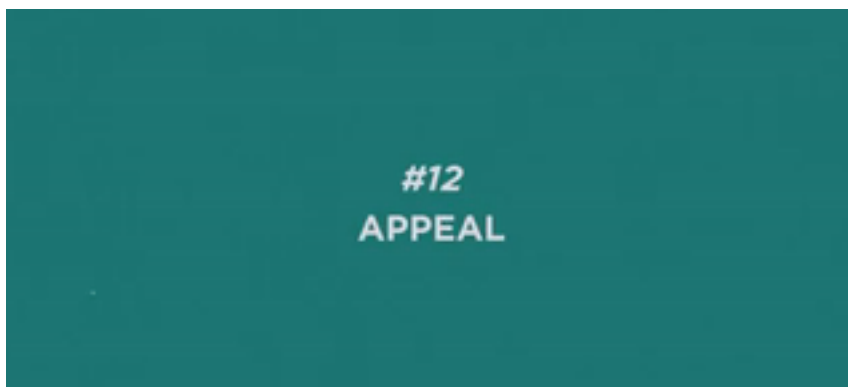


Figura 12.

9. Timing - Cadencia

La noción del tiempo es uno de los principios fundamentales dentro de la animación. Se trata de ajustar la duración y la velocidad de las acciones y crear un ritmo en escena. Es importante aplicar correctamente los acentos y las pausas de cada acción.

10. Exaggeration - Exageración

En la animación, la clave está en llegar al fondo de una idea y transmitir su esencia de una forma exagerada. Esto hace más clara la acción y además añade humor a la escena.

11. Solid Drawing - Dibujo Sólido

Este principio se trata de dibujar a las formas en un espacio tridimensional. Un buen dibujo debe transmitir peso, profundidad, perspectiva y equilibrio.

12. Appeal - Atracción

Busca crear personajes que resulten atractivos y carismáticos. Se trata de aplicar a cada personaje las características físicas y gestuales que vayan acorde a su personalidad.

1. Marco Teórico

1.6.2. Tipos de animación

Han habido grandes cambios desde la aparición de la animación tradicional. Hoy en día la tecnología permite que el proceso de creación de animaciones sea más rápido y avanzado.

A continuación, se mostrarán los tipos de animación más comunes de hoy en día.

- Tradicional:

Este tipo de animación fue la primera en aparecer y popularizarse. Se trata de hacer dibujos a mano, para después ponerlos en células transparentes y así lograr animarlos. Su propósito principal es crear personajes y fondos en ambientes de dos dimensiones.



Figura 13.

- 2D:

Esta animación puede seguir trabajando con dibujos hechos a mano, pero ya no necesariamente hechos sobre una hoja o una célula. Se utilizan tabletas digitales con las que se crean dibujos a base de vectores, los mismos que podrán ser animados fotograma a fotograma.



Figura 14.

- 3D:

Sin duda este tipo de animación es la más popular en la actualidad. Esta permite la manipulación de objetos en tres dimensiones (ejes x, y, z), además de la creación de personajes modelados digitalmente a los cuales se les puede dotar de un esqueleto que nos permite moverlos y manipularlos.



Figura 15.

- Stop Motion:

Es una técnica en la que sus creadores manipulan a los objetos físicamente haciéndolos parecer que se mueven por sí mismos. Generalmente los personajes están hechos de plastilina para que estos sean más maleables. Esta técnica consiste en grabar todo en línea recta, cuadro por cuadro, capturándolo con una cámara de manera cronológica.



Figura 16.

- Motion Graphics:

Este es un proceso muy similar al trabajo de personajes en vectores, en donde se utilizan fotogramas claves para generar movimientos. Sin embargo, lo que caracteriza a este tipo de animación es que tiene como principal elemento al texto (kinetic typography) o a ilustraciones vectoriales no muy complejas.



Figura 17.

1. Marco Teórico

1.6.3. Softwares básicos de animación

1. Adobe Photoshop:

Se trata de una plataforma ideal para editar y retocar imágenes en formato de píxeles. Este software incluye una amplia variedad de filtros, efectos y herramientas fáciles de aprender.

2. Adobe Animate:

Antes era conocido como Flash, este es un programa de animación 2D. Animate permite diseñar animaciones para videojuegos, aplicaciones y sitios web. También sirve muy bien para animar personajes y escenarios, ya que sus herramientas son muy fáciles de usar.

3. Adobe Character Animator:

Este software permite “dar vida” a cualquier dibujo en cuestión de segundos, gracias a la inteligencia artificial. Se pueden crear archivos en Adobe Illustrator o Adobe Photoshop e importarlos a Adobe Character Animator como un nuevo personaje. Este software combina la captura de movimiento en vivo, a través de una webcam, con un sistema de grabado multicanal para controlar personajes 2D, como si fueran una pequeña marioneta en vectores o mapa de bits.

4. Adobe After Effects:

Se trata de un software de animación 2D y 3D que permite crear efectos visuales, montajes y utilizar herramientas de realidad virtual. Este es un programa dirigido a diseñadores gráficos y profesionales multimedia que además de todo lo que ofrece, permite agregar plugins.

5. Autodesk Maya:

Brinda herramientas intuitivas para modelado, efectos visuales, simulación, rastreo de movimiento, etc. Funciona muy bien para proyectos relacionados con el cine, la publicidad y el diseño gráfico. Además de animar a los personajes rápidamente, este software permite dar forma a escenas y objetos 3D y crear efectos realistas como explosiones, nieve o tormentas.

6. Cinema 4D:

Ofrece una gran gama de herramientas y funciones para animar. Sus avanzadas características permiten registrar el movimiento del mouse como datos de posición y también crear expresiones faciales para definir los estados de ánimo de cada personaje.

7. Blender:

Es un software de animación, renderizado y modelado 3D. Tiene capacidad de realizar animaciones complejas sin mucho esfuerzo, lo que lo ha convertido en una aplicación imprescindible para los estudios de animación y los desarrolladores de videojuegos.



Figura 18.



Figura 19.



Figura 20.



Figura 21.



Figura 22.



Figura 23.



Figura 24.

1.7. Elementos básicos del diseño gráfico

Siempre que se diseña algo, la sustancia visual de la obra se extrae de una lista básica de elementos, que, aunque sean pocos, son la materia prima de toda la información visual.

1. Punto

Es la unidad más simple de la comunicación visual. Cualquier punto tiene una gran fuerza visual de atracción sobre el ojo humano, ya sea por su existencia natural o porque ha sido colocado allí con algún propósito. Dos puntos forman una sólida herramienta para la medición del espacio. Cuando observamos los puntos, estos se conectan y son capaces de dirigir la mirada hacia ellos.

2. Línea

Cuando los puntos están tan próximos entre sí, aumenta la sensación de direccionalidad y la cadena de puntos se convierte en otro elemento visual distintivo: la línea. Esta puede definirse también como un punto en movimiento y siempre tiene una dirección y un propósito. La línea es el medio para visualizar lo que no puede verse, lo que no existe salvo en la imaginación.

3. Contorno

La línea describe un contorno. Existen tres contornos básicos: el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero. Cada uno tiene un carácter específico y rasgos únicos. A partir de estos básicos contornos se pueden derivar inacabables formas físicas de la naturaleza y de la imaginación del hombre.

4. Dirección

Todos los contornos básicos expresan direcciones visuales básicas pero significativas. El cuadrado de manera horizontal y vertical; el triángulo de forma diagonal; y el círculo de manera circular. Cada dirección es una herramienta valiosa al momento de crear mensajes visuales.

5. Tono

Los bordes en que la línea se usa para representar de modo aproximado o detallado, suelen aparecer en forma de distintas intensidades de oscuridad y claridad del objeto. Esto se da gracias a la presencia o la ausencia de la luz, ya sea su fuente del sol, de la luna, o de cualquier aparato artificial. La luz rodea las cosas y se refleja en las superficies brillantes.

6. Color

El color tiene una afinidad más intensa con las emociones. Muchas veces es necesario para la creación de mensajes visuales. En realidad, el color está cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes que tenemos en común. Naturalmente asociamos a cada color con una amplia categoría de significados. El color tiene tres dimensiones, el matiz, el brillo y la saturación.

7. Textura

Podemos apreciar y reconocer a la textura mediante el tacto y mediante la vista. La textura está relacionada con la composición de una sustancia a través de variaciones diminutas en la superficie del material. Este elemento debería servir como una experiencia sensitiva y enriquecedora para quien lo toca o lo observa.

8. Escala

Todos los elementos visuales tienen capacidad para modificar y definirse unos a otros. Este proceso es en sí mismo el elemento llamado escala, pues no puede existir lo grande sin lo pequeño. Aprender a relacionar el tamaño con el propósito y el significado es esencial para estructurar los mensajes visuales.

9. Dimensión

La representación de la dimensión bidimensional depende de la ilusión. La dimensión existe en el mundo real, no solo podemos sentirla sino verla. Sin embargo, en ninguna representación bidimensional de la realidad existe un volumen real; pues este está implícito. La manera fundamental para simular la dimensión es la convención técnica de la perspectiva, la cual tiene complicadas y numerosas reglas.

10. Movimiento

Este elemento está presente en el modo visual con mucha más frecuencia de lo que reconocemos. Es probablemente una de las fuerzas visuales más predominantes en la expresión. Esta acción de movimiento se proyecta en la información visual estática de una manera psicológica y cinestética.

1.8. Comunidades Digitales

Las comunidades digitales son diseñadas como un espacio digital para que un grupo de personas compartan sus ideas, intereses, opiniones y establezcan nuevas relaciones interpersonales. (Moreno, 2016) dice que “Estas comunidades se pueden definir como agrupaciones de individuos que los une un mismo interés como puede ser la pasión por la tecnología o comparten una misma visión acerca de un tema particular.”

Sabemos que el ser humano desde sus principios ha encontrado fortaleza gracias a que es una especie muy social. Hoy en día es gracias a la tecnología que a las personas se les facilita organizarse en grupos de interés, aun así sus miembros estén en distintas partes del mundo. Esta es la magia de las comunidades digitales.

Youtube es una herramienta clave para crear comunidades digitales exitosas. Una de las características definitorias de YouTube es que su plataforma permite crear audiencias leales y dedicadas que se desarrollan tan bien que se convierten en comunidades.



Figura 25.



2. Investigación de Campo

2.1. Entrevistas

Se realizó tres entrevistas a personas especializadas en el tema de las plantas sagradas. Gracias a esto se logró conseguir información muy importante y valiosa que ha contribuido a la creación de este proyecto.

2.1.1. Amalia Oviedo

42 años
Nacida en la Habana, Cuba.

Estudió periodismo en la Universidad Central del Ecuador y dentro de su carrera hizo algunas investigaciones sobre temas que le llamaban la atención, entre estos el tema del chamanismo y la cosmovisión andina.

“Llegue a tomar por primera vez San Pedro a los 20 años, no entendía bien al principio, por que era un ceremonia muy grande. Pero al día siguiente, cuando salio el sol, senti una paz y un amor en mi corazon tan grande. senti que habia estado perdida y porfin habia llegado a casa. Entonces esta experiencia hizo que algo despierte en mi.”

“Yo soy una mestiza, estude en la universidad y viví en la ciudad todo el tiempo, pero en algún punto de mi vida sentí esa necesidad de conectarme con las comunidades indígenas, hice un camino, hice un trabajo, y seguí los pasos para así poder recibir la bendición para poder compartir medicina.”

“Una alucinación es una imagen de tu cerebro que te confunde y te hace ver algo que no es real. Para mi una visión es una conexión con un espacio, una dimensión de la medicina que te hace percibir los espíritus o los mensajes que la planta te esta dando.”



2.1.2. Geovanny Pesantez

52 años
Nacido en Cuenca, Ecuador.

Es restaurador de profesión, pero siempre ha estado vinculado con el arte y la espiritualidad.

“Me interesa el saber que haya un despertar de conciencia hacia nuestra sabiduría ancestral, hacia nuestro origen.”

“Estamos depredando la naturaleza, quedándonos sin nada. Incluso nuestros valores se están yendo con eso. Existe muy poca conciencia hacia la Pachamama, y por ende poco respeto hacia nosotros mismos.”

“Tenemos que darnos cuenta que en la sencillez de la sabiduría de nuestros pueblos esta el saber vivir bien, siempre en comunión con la naturaleza.”

“Precisamente el proposito de las plantas sagradas es reconectarte con la naturaleza y reconectarte contigo mismo.”



2.1.3. Diana Moscoso

39 años
Nacida en Cuenca, Ecuador.

Su profesión es hacer investigación para desarrollo local sostenible y gestión cultural. Entre otras cosas, compone e interpreta música.

“Las plantas enteógenas tienen una química especial. Y la ingesta de estas plantas te condiciona física y mentalmente.”

“Considero que los cofán son de los núcleos familiares mas conscientes que yo he conocido. Ellos preparan sus mentes y sus cuerpos para entrar a guiar en estos otros estados de conciencia que los vinculan con sus abuelos. Ellos se conectan mediante cantos o icaros, estos los guían durante sus visiones.”

“Es toda una transmisión de conocimientos y valores, y la planta te dispone en un estado mental para que lo veas, y en lo cotidiano tu sabrás que reflejas de eso que viste”

3. Homólogos

3.1. Análisis de Homólogos

En este análisis se ha estudiado, observado e investigado tres productos semejantes al producto a realizar, tomando en cuenta su forma, su función y su tecnología. Esto ayuda a definir los pasos y parámetros que serán usados en el siguiente capítulo de programación.

3.1.1. Jiiri

<https://vimeo.com/462978141>

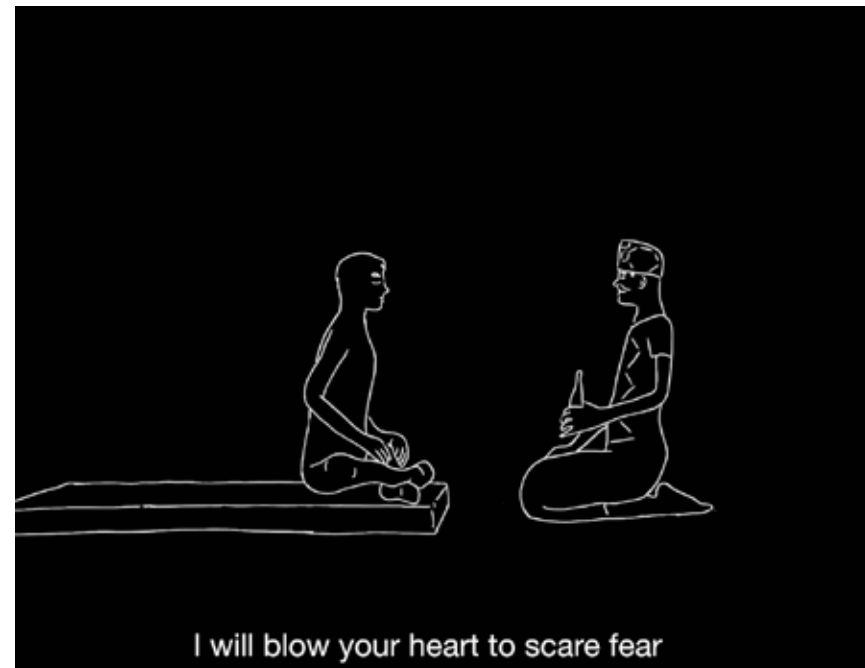


Figura 26.

Forma:

Sencillez.
Estilo de la gráfica.
Figuras planas.
Fondos coloridos.
Voz en off.
Efectos de sonido.
Cantos que forman parte de la historia.

Función:

Narrar y contar una historia.
Es emotivo y llega al público de manera profunda.

Tecnología:

Animación tradicional cuadro por cuadro.
Traducción al inglés para tener un alcance universal.

3.1.2. Soy un sueño

https://www.youtube.com/watch?v=63k7C1FiUBU&ab_channel=IfNotUsThenWho%3F



Figura 27.

Forma:

Formas lineales y monocromas.
Sonidos relacionados con la narrativa.
Tiene como base a un video.
Música de fondo.
Voz en off.

Función:

Narrar y contar una historia de inicio a fin.

Tecnología:

Montar animaciones en un video.
Animación cuadro por cuadro.

3.1.3. Plantas de poder

<https://youtube.com/playlist?list=PLGsF4QfCJgJmoxo7oFaFAS-4ERaR4apoFwv>



Figura 28.

Forma:

Varios videos en un mismo canal.
Efectos de sonido.
Voz en off.
Un video destinado para cada planta.

Función:

Informar sobre el uso de las plantas de poder.
Mostrar con imágenes reales el origen de las plantas y de la gente que las usa.

Tecnología:

Texto montado en cada video.
Subtítulos en inglés para tener un alcance universal.
Utiliza a Youtube para difundir los videos.

Conclusiones

El uso de las plantas sagradas ha formado parte de la experiencia humana durante miles de años. Nuestra cultura auto intoxicada por los venenosos subproductos de la tecnología e ideología egocéntrica, es la infeliz heredera de una actitud dominante y prejuiciosa que nos dice que alterar la conciencia mediante el uso de plantas o sustancias es algo malo. Las plantas sagradas no son drogas ni se utilizan para “drogarse”, al contrario, pueden ayudar a tratar adicciones. Si logramos socializar esta distinción habremos dado un paso muy importante como humanidad, tanto en la comprensión de los efectos visionarios que estas plantas tienen a nivel de la experiencia personal, como en la función social que estas desempeñan organizando la vida colectiva de las comunidades y resolviendo sus problemas.

Con el paso del tiempo, la naturaleza ha sufrido inequidad, injusticia y destrucción debido a que los humanos cada vez han ido perdiendo más la sensibilidad y la importante interrelación entre el hombre y el cosmos. Las políticas mundiales de la economía, basadas siempre en la abusiva y ambiciosa explotación de cualquier forma de vida posible, son las causantes de este atropello a nuestro planeta, con el fin de mantener intacto el equivocado estilo cultural del ego dominante.

Tenemos muchas cosas que aprender sobre nuestros pueblos originarios, como el aprovechar de las tierras sus frutos y elementos en forma natural, respetando sus ciclos naturales de cultivo y producción. A vivir en comunidad, sin egocentrismo, respetando siempre a nuestra Pachamama, que gracias a ella somos lo que somos y estamos donde estamos. Conozcamos y apreciemos a todas las plantas sagradas que nos llevan de la esclavitud a la libertad, de la enfermedad a la salud. Volvamos a la naturaleza. Si los prejuicios se pueden aprender, también se pueden desaprender.

He elegido el diseño de un producto audiovisual por que siento que puede llegar a tener mucha más fuerza que un producto editorial para abordar la problemática. El hecho de trabajar con lo audiovisual te obliga de alguna manera a organizar de una forma compacta la información para poder mostrarla al público. El mayor propósito de este proyecto es crear una relación emotiva con el espectador mediante el uso de símbolos, imágenes y sonidos, es por esta razón que la técnica de la animación permitirá contar historias dando vida y movimiento a los objetos en escena para así hacerlo más interesante y atractivo.



Capítulo 2

Planificación

4. Target

4.1. Persona Design

Con la ayuda de la herramienta del mapa de empatía, he logrado definir y conocer más a fondo a mi target.

Este método me ha ayudado a concretar de una mejor manera las razones por las cuales mi producto puede ser útil e interesante para cada uno de ellos.



4.1.1. Marina

La persona numero uno es Marina de 26 años, una cuencana que hace poco se mudo de vivir con sus padres a vivir con su novio y su gato. Trabaja en una agencia de publicidad y se transporta a diario en su bicicleta. Por las tardes hace yoga.

En cuanto a su personalidad, Marina es muy centrada. Se considera de mente abierta y es bastante sensible. Su madre trabaja con medicina natural sin embargo quiere planear un viaje a la Selva, y encontrar alternativas de medicina natural para ayudar su amiga a curar una adicción. Su amigo le ha contado sobre los temazcales.

Revisa su correo todas las mañanas y su red social favorita es Instagram. Marina a veces sufre de migraña, sobre todo cuando tiene que lidiar con el estrés de la ciudad.

Es por esta razón que el producto audiovisual que diseñe, le puede ayudar a entender mejor los beneficios de la terapia con plantas sagradas y a encontrar un equilibrio mental físico y espiritual en su vida. Además, los videos pueden hacer que Marina quiera conectarse mas con la naturaleza. Este tipo de personas, a mas de beneficiarse con la información dentro de la comunidad digital que crearé, ayudaran a difundir los videos con su gente cercana y así se irá creando una red.

4.1.2. Jorge

Por otro lado, la persona numero dos seria Jorge, un chico de Cuenca que tiene 30 años, es soltero y trabaja en un estudio de abogados y se transporta en su auto. A Jorge le gusta mucho ver videos en YouTube. Sus redes sociales favoritas son Instagram y Facebook y revisa su correo por lo menos unas tres veces al día.

Su familia es muy conservadora. Jorge a crecido todo el tiempo con el miedo al que dirán. Jorge tiene una personalidad egocéntrica e introvertida. por lo que el entorno en que vive hace que sufra de depresión. Ha escuchado a sus amigos decir que cualquier tipo de planta es una droga y que eso te puede llevar a otras drogas

Toma pastillas para dormir al igual que su madre, por lo que conocer sobre medicina natural le puede ayudar a encontrar alternativas para tratar sus problemas. Además, las plantas sagradas pueden ayudarlo a abrir la mente y dejar el ego a un lado. A Jorge le vendría bien encontrar una conexión espiritual y una comunidad en donde pueda conocer a gente y hacer nuevos amigos.

Para mi uno de los propósitos que tiene el experimentar con las plantas sagradas es el de luego poderlo compartir la experiencia con la familia y los amigos. Y así poco a poco ir rompiendo los prejuicios hacia el uso de estas.



5.1. Función, Forma y Tecnología

5.1.1. Función

La función principal de crear una comunidad digital es la de poder difundir información valiosa con el público, para así en este caso, comunicar el uso y los beneficios de las plantas sagradas que se utilizan en el Ecuador. Los videos animados lograrán persuadir al público y causar interés sobre el tema.

De esta manera se espera que se valoren más los conocimientos y saberes ancestrales de nuestros pueblos nativos.



5.1.2. Forma

En cuanto a la forma, los videos se presentarán en un tamaño de 1920 x 1080 pixeles, con un fondo negro y un trazo orgánico y lineal. La paleta de colores se creará de acuerdo a cada planta, y la tipografía utilizada será Sans Serif.

Como parte del audio de los videos, habrá una voz en off que narre la historia y esta será acompañada de música y efectos de sonido.

Se utilizará el storytelling para narrar las historias de cada video, con la ayuda de un guión y un storyboard. El tono con el que se transmita el mensaje será sutil y delicado.

5.1.3. Tecnología

Los videos serán difundidos a través de la plataforma de YouTube y de igual manera en las redes sociales.

Se crearán animaciones cuadro por cuadro con la ayuda de softwares como Photoshop y After Effects.



6. Plan de Negocios

6.1. Marketing Mix

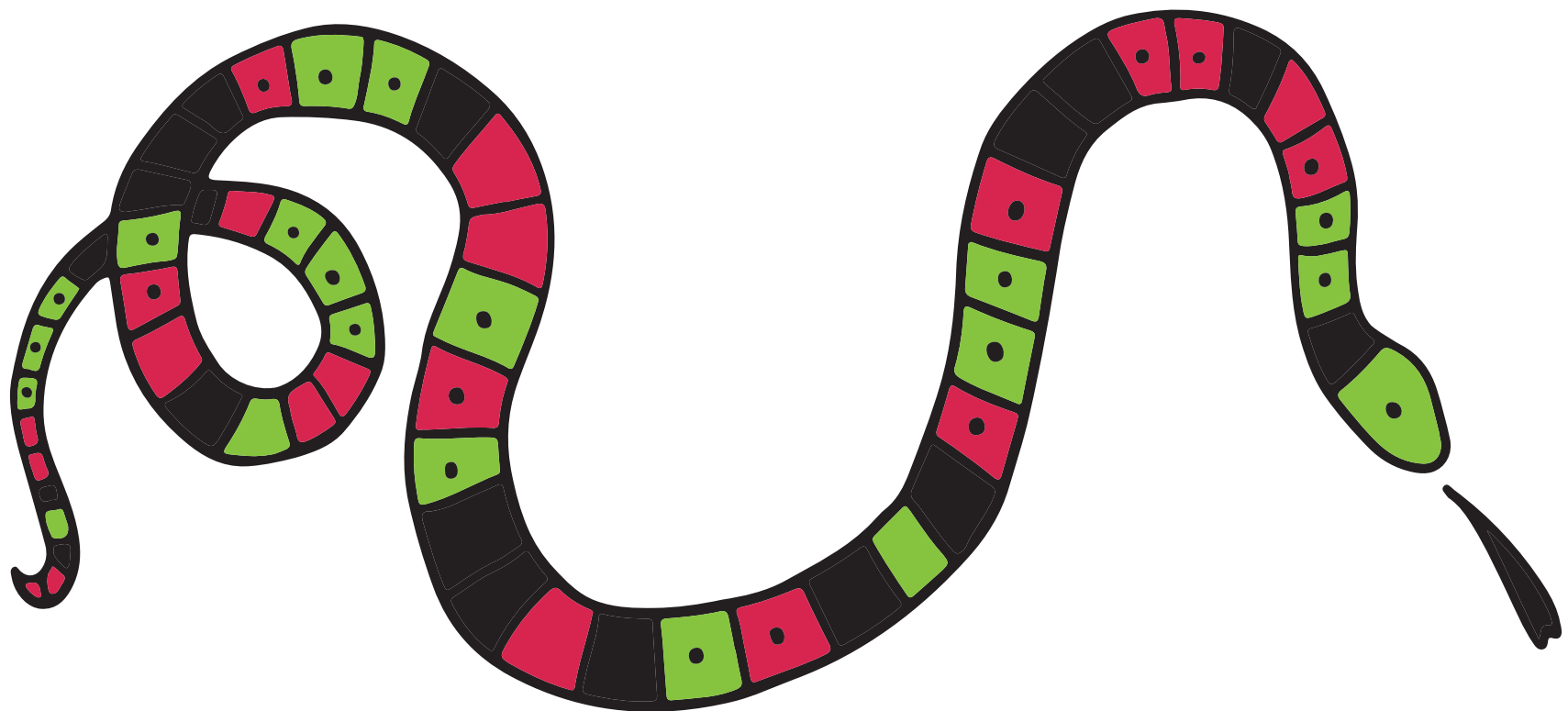
Esta estrategia, también conocida como las 4P's tiene el objetivo de conocer la situación del proyecto y poder desarrollar una estrategia específica de posicionamiento.

6.1.1. Producto

La idea es crear una comunidad digital que se inicie con la creación de un canal en la plataforma de YouTube. Esta es una buena opción ya que así se puede alcanzar a la mayor cantidad de público posible. Se harán cortometrajes animado, en donde se pueda apreciar como funcionan las plantas sagradas utilizadas de la manera correcta.

6.1.2. Precio

Al estar los videos colgados en el canal de YouTube, el público tendrá acceso a ellos en cualquier momento y de manera gratuita.



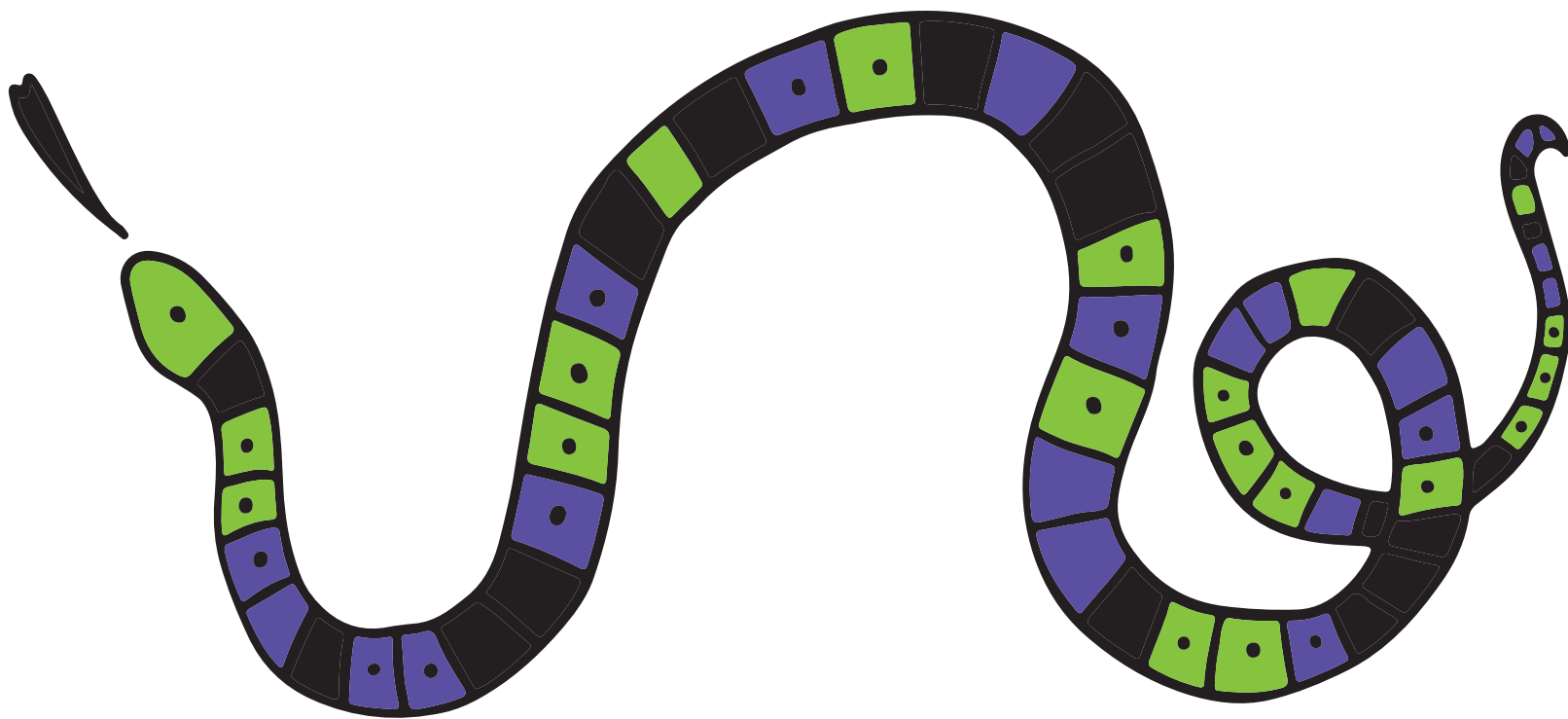
6.1.3. Plaza

En cuanto a la plaza, el proyecto tendrá una landing page en donde esté colgada toda la información necesaria, junto a un link del canal de YouTube en donde se difundirán los videos. Además, también se creará una pagina en Instagram y en Facebook para poder viralizar la información y el contenido del proyecto.

6.1.4. Promoción

En la parte de la promoción, se ha pensado utilizar como base a las mismas redes sociales para difundir los videos. Además, una buena idea puede ser la de hacer propaganda del proyecto en revistas de extranjeros, para así poder recibir su apoyo. Aliarse con paginas y lugares que compartan este tipo de contenido sería ideal, por que así se puede ir formando una comunidad cada vez mas grande. Para promocionar el canal de YouTube también sería una buena opción la de crear merchandising con distintos diseños relacionados al proyecto.

La idea es lograr que los videos lleguen al mayor numero de personas posible, haciendo que los videos sean emotivos para que así estos se promocionen orgánicamente y se transmita la información de boca en boca.



Conclusiones

Una vez concluido este capítulo, queda claro que hacer el análisis del producto que se va a generar es muy importante, ya que esto ayuda a entender de una mejor manera el target al que está dirigido. Además gracias a la herramienta del marketing mix podemos definir las características del producto, el precio, el lugar en donde se va a distribuir y las estrategias de promoción que se emplearán para que este tenga mayor éxito.

A partir de ahora y con un panorama más claro, es posible pasar al siguiente capítulo en donde se empieza a diseñar más a detalle todo el proyecto en sí.



Capítulo 3

Diseño

7. Ideación

7.1. Selección de 10 ideas

Para esta fase de ideación me he planteado 10 posibles ideas que podrían resolver mi problemática.

Con la ayuda de las preguntas Qué, Para Qué, Por Qué, y Para Quién he podido concretar de una mejor manera cada propuesta para posteriormente elegir las 3 posibles finalistas.

1. Página Web

El principal propósito de crear una página web es el poder brindar la información necesaria sobre el proyecto a quien la visite. Esta tiene que ser intuitiva y fácil de usar.

En esta se podrá poco a poco ir creando una comunidad con gente que tenga interés sobre el tema de las plantas sagradas, sus usos, sus beneficios, sus ceremonias, sus orígenes, etc. Se podrá compartir información a manera de un blog para poder intercambiar información entre todos.

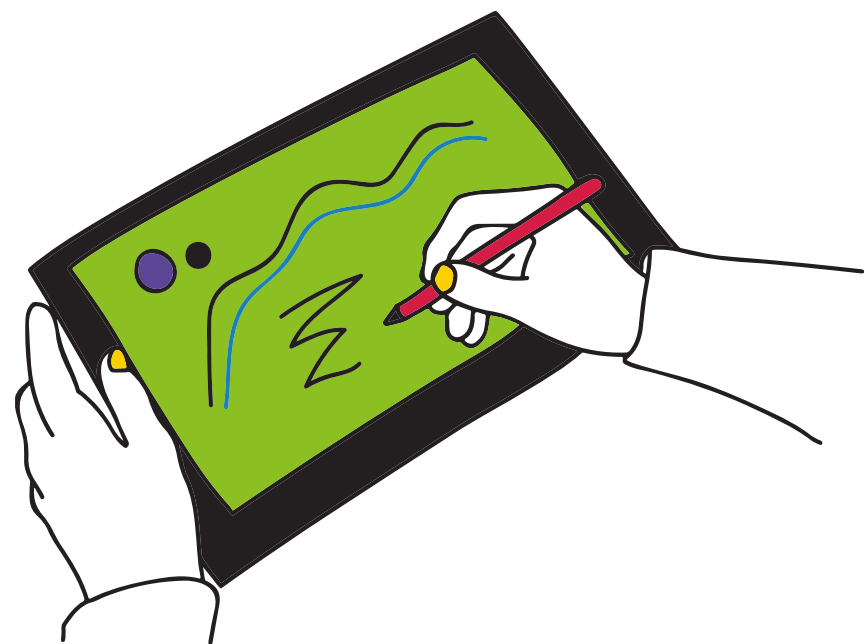
Además se espera poder vincularse con personas y centros que realicen ceremonias en el país para que así las personas puedan tener fácil acceso en caso de querer realizar una ceremonia con plantas sagradas.



2. Corto Animado

Hacer un corto animado puede ayudar a llegar de una manera mucho más emotiva al público. Utilizando la animación tradicional, se puede contar historias que cautiven la atención y lleven un mensaje importante al espectador.

La idea sería hacer una serie de mini cortos animados en donde cada uno hable de una planta sagrada, para así poder conocerlas más a profundidad y poder comprender mejor su contexto, como se utilizan, como se hacen sus ceremonias y el profundo estado de consciencia al que estas nos pueden llevar.



3. App Realidad Aumentada

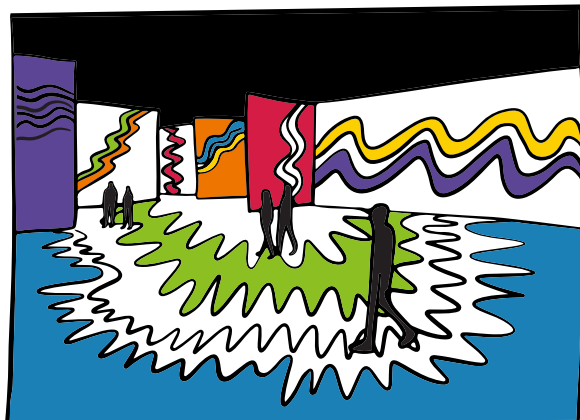
Una app de realidad aumentada podría ser muy novedoso, ya que con la ayuda de la tecnología se podría mostrar a cada planta modelada en 3D, para así poder girarla en 360 grados y tener una idea mas clara de como son estas plantas físicamente. Además cada planta tendrá su respectiva información para las personas que quieran conocer un poco más sobre este tema.



5. Sala Realidad Virtual

Una idea muy original seria la de poder crear una sala de realidad virtual, en la cual se proyecte un escenario mágico en donde se pueda apreciar a las plantas sagradas en su hábitat, para así poder comprender de una mejor manera de donde vienen, como viven, como crecen, etc.

Esta experiencia con realidad virtual puede ayudar a las personas a conocer de una mejor manera a cada planta en su ecosistema y entender mejor lo que estas realmente significan.



4. Merchandising

Vender merchandising puede ser una manera de atrapar al público con el tema de las plantas sagradas. Se pueden diseñar distintas ilustraciones que puedan ser impregnadas en camisetas, bolsos, agendas, tazas, etc. El merchandising llamará la atención de la gente por sus llamativos colores y elementos gráficos.

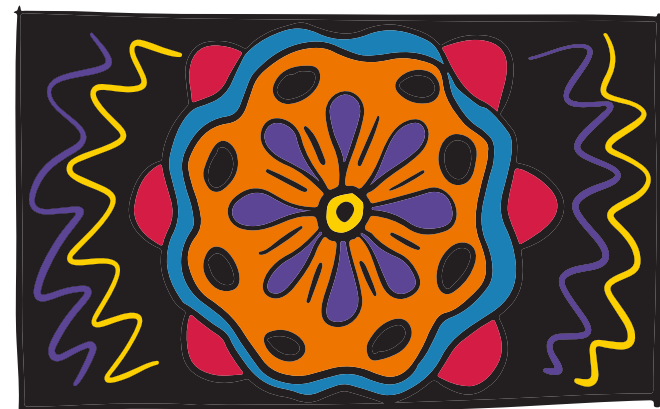
Esta idea sería súper importante para generar ingresos y así poder promocionar y financiar el proyecto.



6. Visuales

Existen muchos artistas que dan conciertos de música medicina, que viene a ser la misma música que se canta en las ceremonias de plantas sagradas. Este género tiene una gran acogida ya que sus melodías transmiten muchísima paz.

Es por esta razón, que se me ha ocurrido que se podrían crear visuales que acompañen la música en estos conciertos, ya sean presenciales o virtuales. Los visuales reflejarían lo que el artista canta.



7. Ideación

7. Gafas 3D

Una idea muy original sería la de poder crear una sala de realidad virtual, en la cual se proyecte un escenario mágico en donde se pueda apreciar a las plantas sagradas en su hábitat, para así poder comprender de una mejor manera de donde vienen, como viven, como crecen, etc.

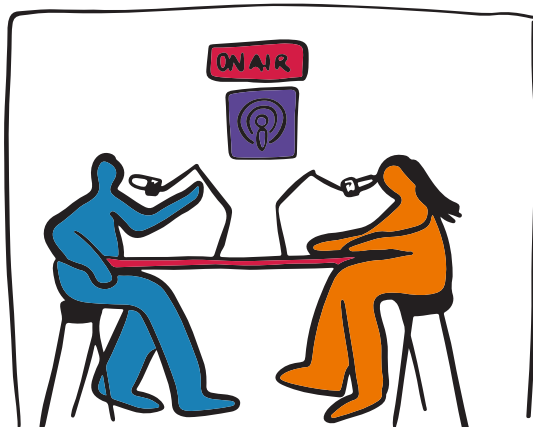
Esta experiencia con realidad virtual puede ayudar a las personas a conocer de una mejor manera a cada planta en su ecosistema y entender mejor lo que estas realmente significan.



9. Podcast Animado

Hoy en día los podcasts han captado el interés de muchísima gente. Una buena idea sería hacer uno en donde se puedan escuchar conversaciones y entrevistas entre distintas personas que estén dentro del mundo de las plantas sagradas, y que al mismo tiempo se puedan hacer animaciones que vayan acorde a cada tema tratado.

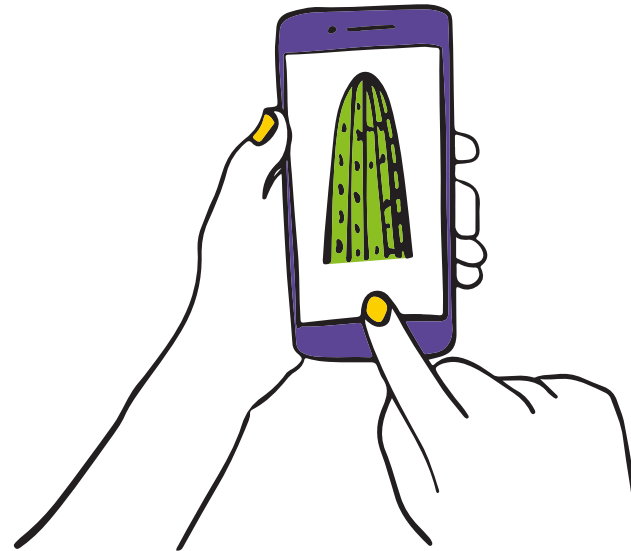
Esta puede ser un gran opción para enganchar el público con las distintas conversaciones, ya que se pueden abordar temas sumamente interesantes.



8. Filtros Realidad Aumentada

El diseño de filtros de realidad aumentada puede llamar la atención, especialmente a los jóvenes.

Con la ayuda de la tecnología se podría mostrar a cada planta modelada en 3D, para así poderlas utilizar en los filtros que estarán disponibles en redes sociales como facebook o instagram.



10. Infografías Animadas

Las infografías animadas pueden ayudar a comprender de una manera mas gráfica sobre los territorios donde crecen las plantas sagradas en el Ecuador, los pueblos y nacionalidades que las utilizan, como se utilizan y que beneficios tienen.

Esta información puede ser útil para cualquiera que tenga interés en aprender sobre el tema. Las infografías tienen datos importantes que facilitan el aprendizaje.



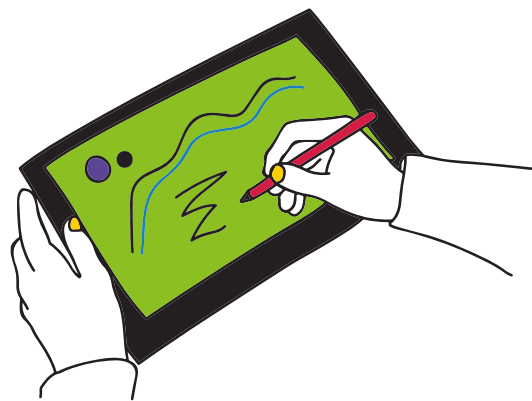
7.2. Selección de 3 ideas finales

Para la selección de ideas establecí algunos parámetros importantes para tomar en cuenta en la realización de las propuestas. Como se puede observar, la página web, el corto animado y el merchandising obtuvieron los puntajes más altos.

Entonces decidí que podría fusionar a las 3 ideas anteriormente mencionadas para formar la propuesta final.



Página Web



Cortos Animados



Merchandising

7.3. Idea Final

Para crear la página web, utilizaré una plataforma que me permita trabajar con una plantilla base. Con esto crearé una comunidad digital en donde se pueda intercambiar información sobre las plantas sagradas, donde encontrarlas, quiénes las usan, donde se hacen ceremonias con estas, etc. Para esto, sería una gran idea aliarse con personas y centros que trabajen con estas plantas para poder intercambiar experiencias y conocimientos mutuamente.

Como ya se ha mencionado, la característica principal de este proyecto serán los cortos animados. Cada corto tratará sobre una planta en especial, contando una historia emotiva que involucre a un personaje en busca de sanción. La planta se comunicará con el personaje y le ira explicando paso a paso como será el proceso de sanar.

Esto ayudará a que las personas aprendan a que estas poderosas plantas pueden ayudarlas a sanar y a encontrar una profunda conexión espiritual.

Con el material que se cree para los cortos animados, se podrá hacer una línea de merchandising. Se plasmarán a las plantas y a los personajes en distintas prendas y accesorios que la gente podrá comprar y usar. Cada producto tendrá un código QR que dirija al sitio en donde se encuentran los videos animados, para que así las personas puedan verlos y compartirlos.

El merchandising ayudará a tener ingresos para poder desarrollar el proyecto de una mejor manera.



8. Proceso de Diseño

8.1. Moodboard

En esta etapa, se mostrará el proceso de diseño del proyecto, que partiendo de una fase de bocetación, se han digitalizado las ideas para así corregir cualquier error y poder proseguir con el proceso de animación de cada escena.

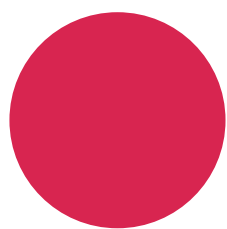


8.2. Cromática

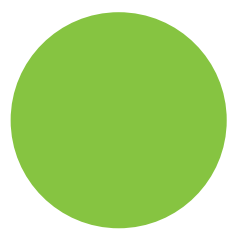
Se ha elegido una paleta cromática con colores vivos para que llamen la atención. Además estos colores representan a las visiones que estas plantas nos dan cuando las ingerimos.

Esta paleta cromática contrasta muy bien con el fondo negro que representa a la noche, a la oscuridad. La mayoría de ceremonias con plantas sagradas se realizan cuando ya no hay sol, esto ayuda a tener visiones mas claras.

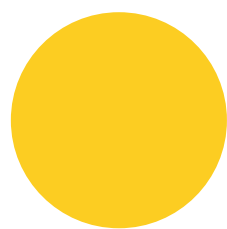
Es por esta razón que esta cromática será utilizada tanto en la imagen de la marca como en los cortometrajes animados.



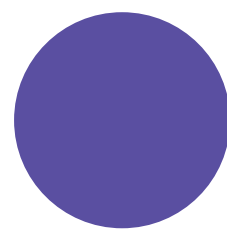
#D51D46



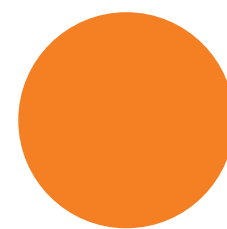
#8EBF22



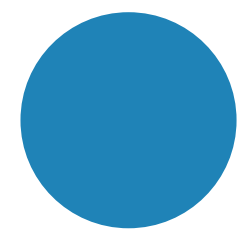
#FDD000



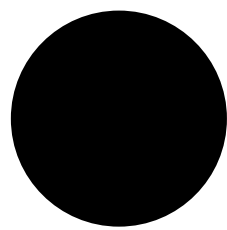
#5E4696



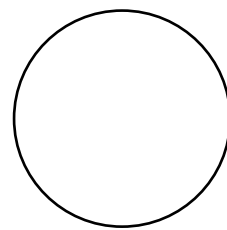
#EE7701



#1B81B7



#000000



#FFFFFF

8.3. Tipografía

Se ha decidido optar por una tipografía fácil de leer y entender. La tipografía Plum transmite simpleza y sirve muy bien para ser utilizada en la marca del proyecto, además da la impresión de tener un toque análogo.

PLUM BOLD

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

PLUM REGULAR

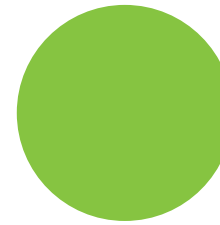
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

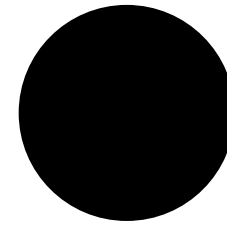
8.4. Creación de la marca

Se ha creado un logotipo para la marca que de manera simple logre representar al tema que se está tratando. Para esto se han utilizado algunos conceptos y símbolos importantes que crean una conexión profunda entre si mismo y dan un significado a la marca.

El logotipo principal será utilizado con el color verde, ya que este nos transporta a la naturaleza automáticamente.



#8EBF22



#000000



Espiral: Representa la conexión del ser humano con el universo.

Serpiente: Simboliza a la sabiduría y a la espiritualidad.

Plantas Maestras: También se conoce con este nombre a las plantas sagradas que nos enseñan a conectar nuestro cuerpo, nuestra mente y nuestro espíritu mediante su medicina.

8.5. Alternativas de la marca

8.5.1. Versión Horizontal

Se puede utilizar el logotipo en su versión horizontal variándolo con los distintos colores elegidos anteriormente. Estas alternativas pueden ser muy útiles al momento de hacer el merchandising.



8.5.2. Versión Cuadrada

Como otra alternativa se ha creado una versión del logotipo cuadrada, que puede ser muy útil para utilizarlo en las redes sociales, igualmente variando sus colores, pero siempre conservando el fondo negro.



8. Proceso de Diseño

8.5.1. Versión Monocromática

En caso de ser necesario, se ha creado una versión a blanco y negro para tenerla como alternativa.

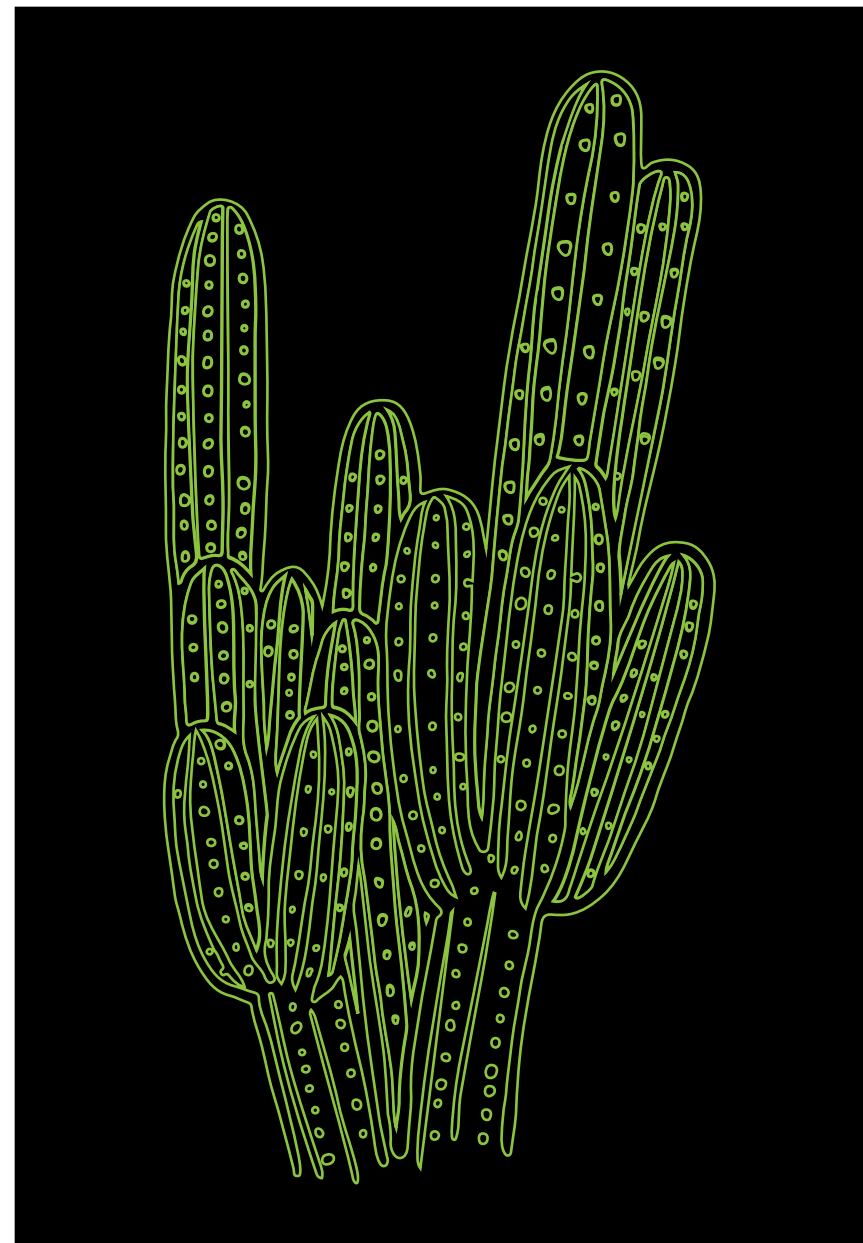


8.6. Desarrollo de Cortometrajes

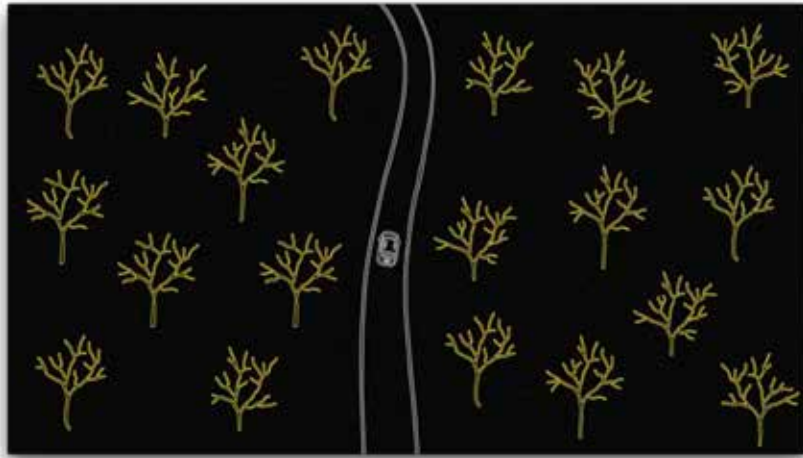
Para escribir los guiones he intentado utilizar palabras sencillas pero profundas, que ayuden a transmitir el mensaje de una manera clara y emotiva. La idea es utilizar la técnica del storytelling con una voz en off que narre en cada cortometraje. La voz en off será representada por cada planta sagrada con la que se trabaje en los videos.

8.6.1. Guión y Storyboard San Pedro

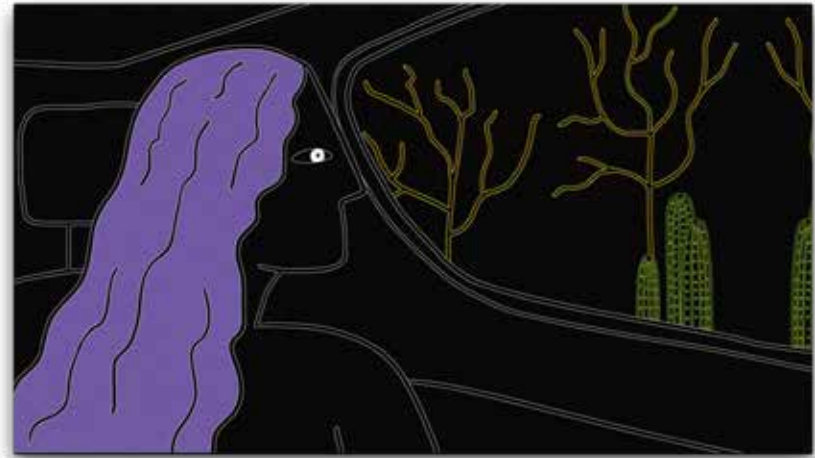
La voz en off de este cortometraje será interpretada por el Taita Alejo Valdivieso, uno de los taitas mas conocidos de Sudamérica y del mundo. El vive en su hacienda de Zhuracpamba, ubicada a 30 minutos del pueblo de Susudel, al Sur del Ecuador.



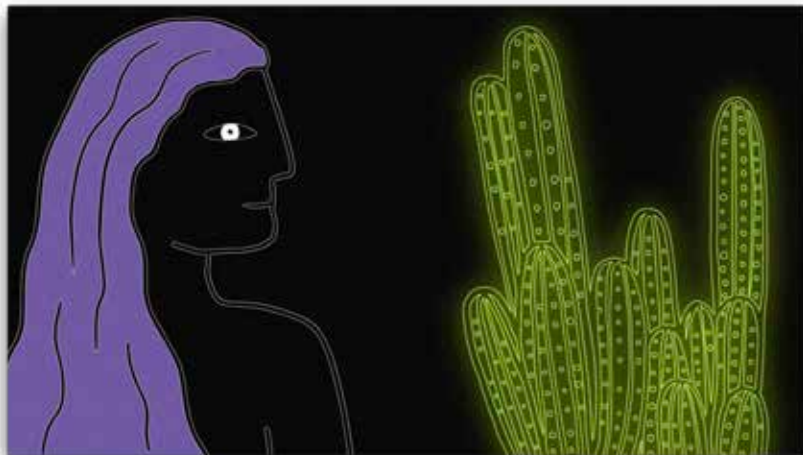
8. Proceso de Diseño



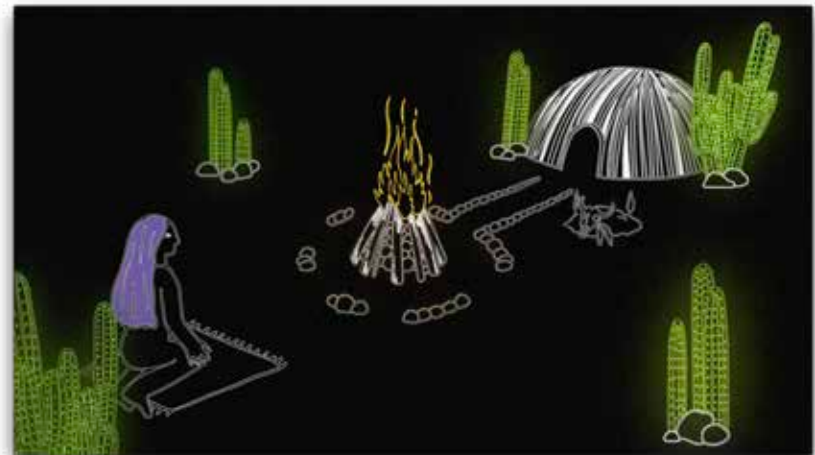
"Aquí en esta tierra transcurre mi vida."



"Cresco con el sol, el agua y el viento de este desierto. Esa es la esencia de mi medicina."



"Larga espera para este encuentro, mi deseo es conocernos."



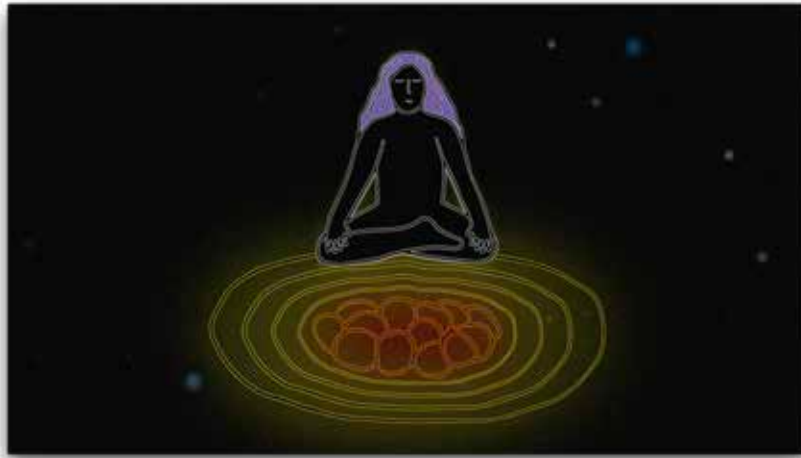
"Te acompañaré a hacer el espacio que necesitas para mirar con claridad."



"Estaré contigo en el fluir de tus emociones, mientras abres los ojos de tu mente y de tu corazón."



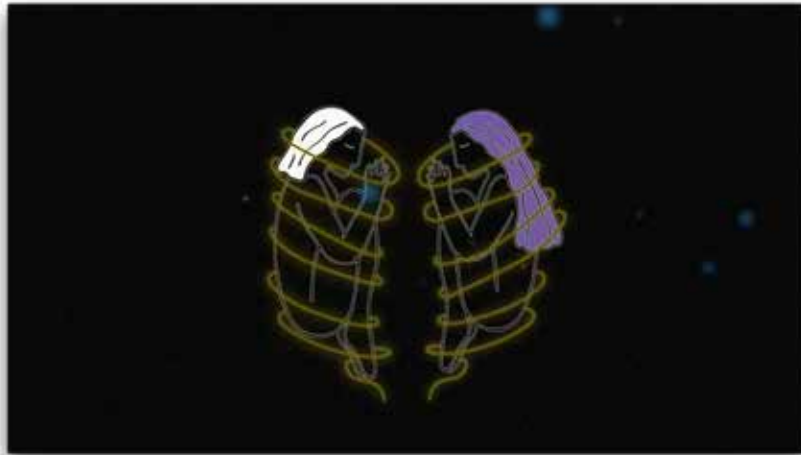
"No tengas miedo de estar en la oscuridad, esta es la casa de los abuelos, aquí te abrazan con su amor y sabiduría."



“Respira y deja que el vapor te purifique, que la madre tierra te acoja y te sostenga.”



“Contempla la perfección de la creación desde el vientre de tu madre y regresa al instante en el que todos los elementos te conformaron para vivir esta experiencia.”



“Te envolveré en la luz de la claridad, soplaré tu alma y entonces encontraras la calma. Escucha la resonancia de amor vibrando en todo el espacio.”



“Despójate de todo lo que te sobra, para renacer libre.”



“Deja ir tus resentimientos para que camines más ligera. Recuerda que aquí estoy contigo, despejándote el camino.”



“¿Sientes que el corazón no te cabe en el pecho? Es el sentimiento de agradecimiento con la vida de la cual eres parte. Ahora tu corazón late con la vibración de todo lo que existe. Y te reconoces como hermano de la creación del gran misterio.”

8. Proceso de Diseño

8.6.2. Grabación del audio

Para grabar el audio de este cortometraje, viajé a la hacienda de Zhuracpamba, para pedirle de favor al Taita Alejo que me ayude con la narración. El muy amable accedió a ayudarme y los resultados fueron maravillosos.

También realicé grabaciones de los sonidos que se encuentran en el ambiente de este lugar. Como por ejemplo el sonido del aire, el sonido de los pájaros, de los insectos, el sonido del tambor y de la sonaja.

De igual manera grabé dos cantos al San Pedro, cantados por el hijo del Taita. Estos sirvieron para ambientar toda la historia y darle mas significado.



8.6.3. Proceso de animación

Se ha animado cuadro por cuadro para obtener los movimientos tanto de los personajes como del resto del ambiente.

Con la ayuda de los softwares de Photoshop, Illustrator, After Effects y Premiere, he logrado obtener los resultados deseados.

A continuación, se muestra un ejemplo del proceso:



1. Boceto hecho en Photoshop con la tableta gráfica.



2. Calco de imagen en Illustrator, efecto de doble línea y coloración.



3. Edición en After Effects y pulido de últimos efectos y detalles.



4. Edición del audio y efectos de sonido para sacar el resultado final.

8. Proceso de Diseño

8.6.1. Guión y Storyboard Tabaco

La voz en off de este cortometraje será interpretada por Jorge Calero, un hombre medicina que se dedica a trabajar con plantas sagradas, entre ellas el tabaco.

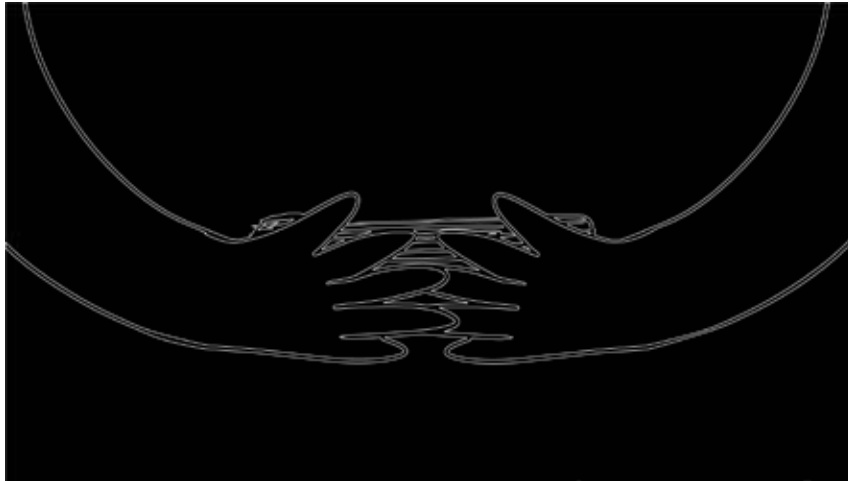




“Cuando ya he florecido, estoy listo para ser cosechado. Me cobijo en la hoja del maíz y me entrego así para abrir este espacio elevando nuestro rezo al Gran Espíritu.”



“Saludaremos a los guardianes de todas las direcciones, que nos acompañan siempre.”



“En esta presencia tus pensamientos y tus intenciones se irán aclarando.”



“Cuando me tengas en tus manos, enraiza tu intención. Yo soy el mensajero.”

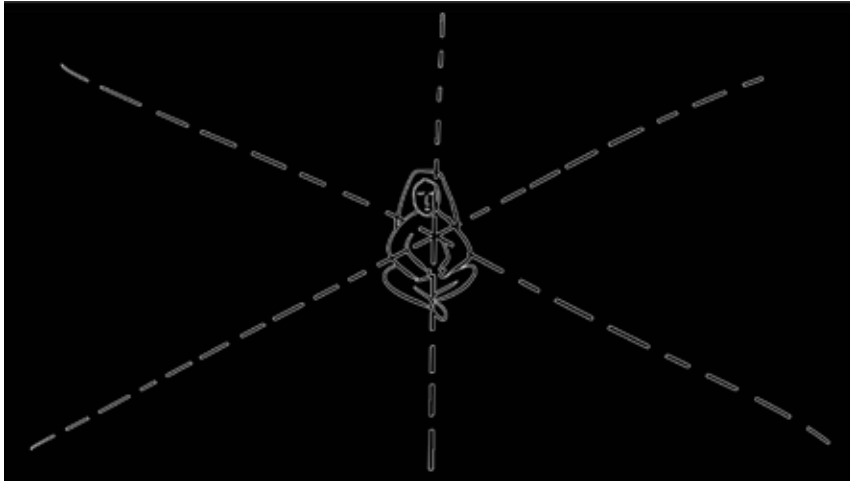


“En verdad es tu corazón el que se comunica desde la parte más pura de tu ser. El poder de tu palabra está en la sinceridad de tu corazón.”

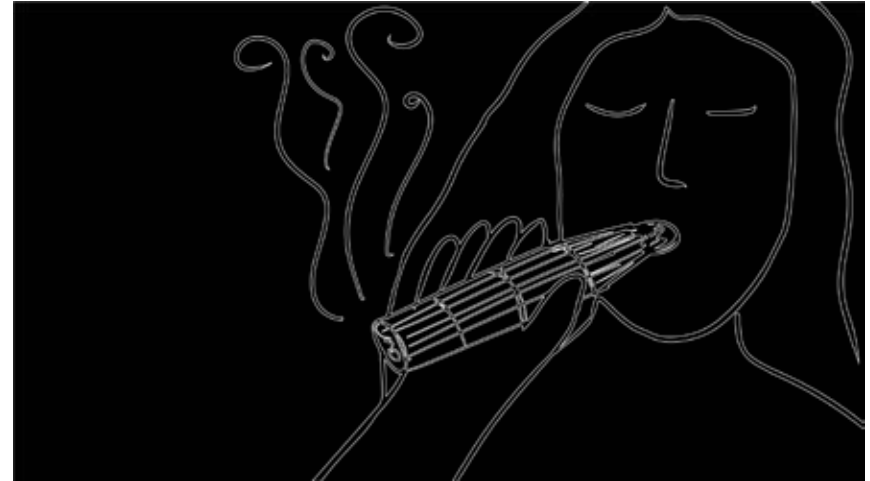


“Observa todo lo que está presente en tu vida y reconoce su propósito.”

8. Proceso de Diseño



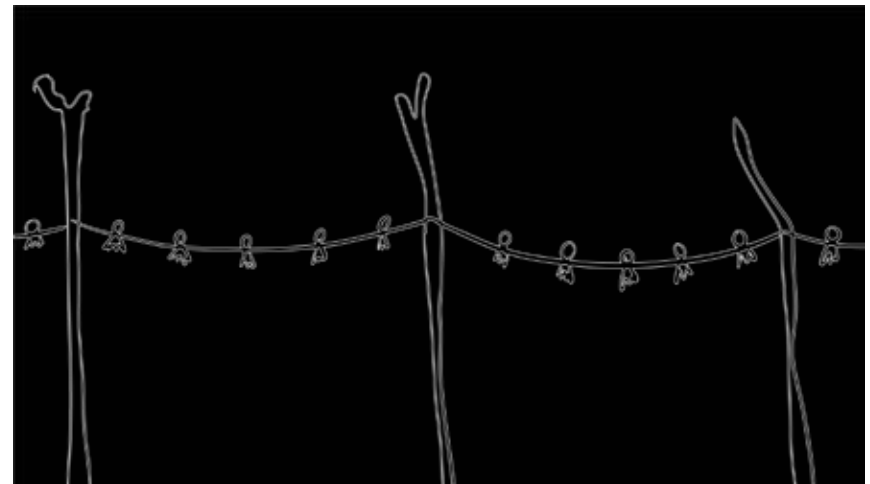
"Eres un hilo en el tejido de la existencia y tus experiencias reflejan las de los otros. Honra tus relaciones y siente dentro tuyo esa capacidad que tienes de agradecer."



"Mi humo es un puente y eleva el rezo de tu aliento, purifica tu espíritu y limpia tus pensamientos."



"Deja que el llanto te aliviane y las lágrimas aclaren tu visión."



"Tus ancestros te acompañan y te protegen. Ellos bendicen tu rezo y tu camino en cada paso, mientras vas comprendiendo la"

8.6.1. Guión y Storyboard Ayahuasca

La voz en off de este cortometraje será interpretada por María Inés Borrero, una mujer con una voz muy dulce que ayudará a transmitir el mensaje de una manera muy delicada y precisa.



8. Proceso de Diseño



"Aquí es donde vivo, en lo profundo de la madre selva. Me elevo desde la tierra hacia el cielo, conteniendo en mí los secretos que curan."



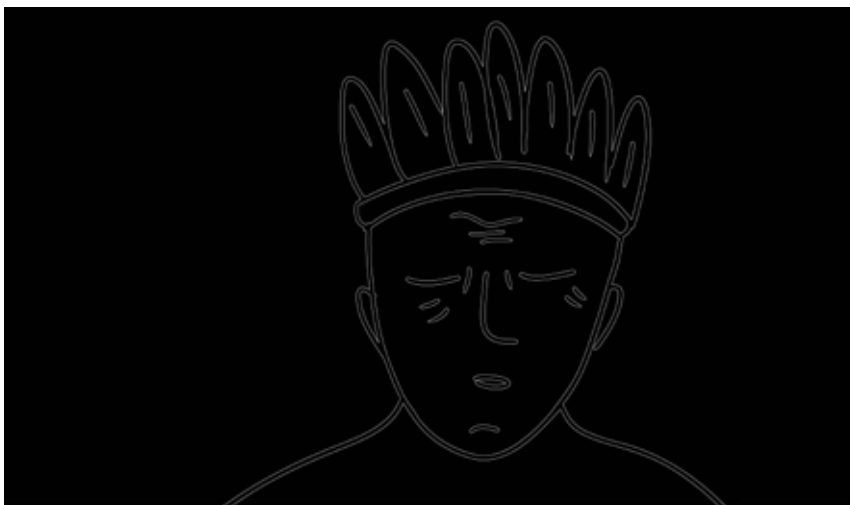
"Criada en este bosque, alimentada de luz y amor, abro mis brazos para entregarte lo más puro de mi ser."



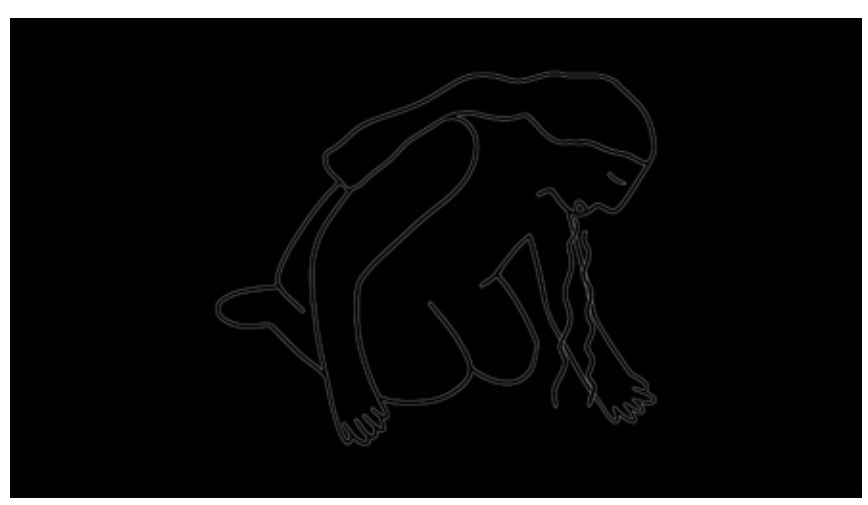
"Aquí en este espacio sagrado, caminaremos juntas y te mostraré mi hermoso jardín."



"Siente mi sabor amargo y déjame aliviarte de todo aquello que te angustia."



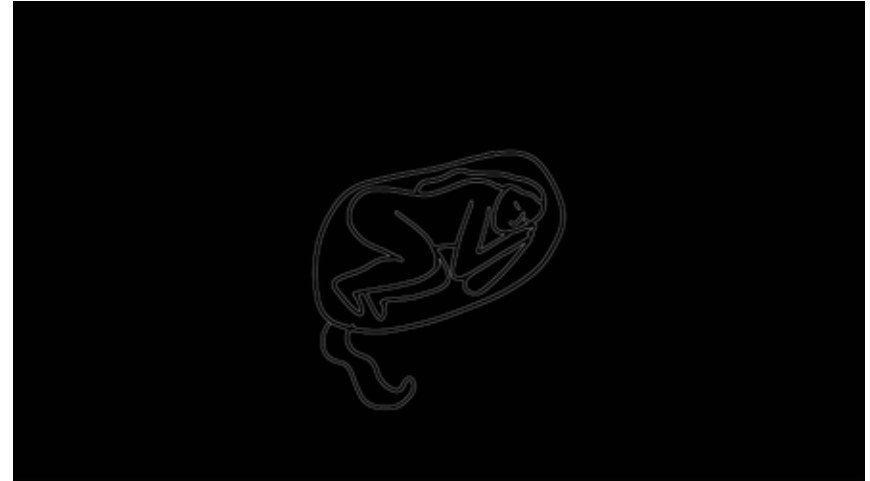
"Despejaré las sombras de tu mente y sacaré a todos los pensamientos que nublan tu vista y no te dejan mirar con claridad. Soplaré tu corazón para ahuyentar los miedos y te mostraré un lugar en donde la tristeza no te pueda encontrar."



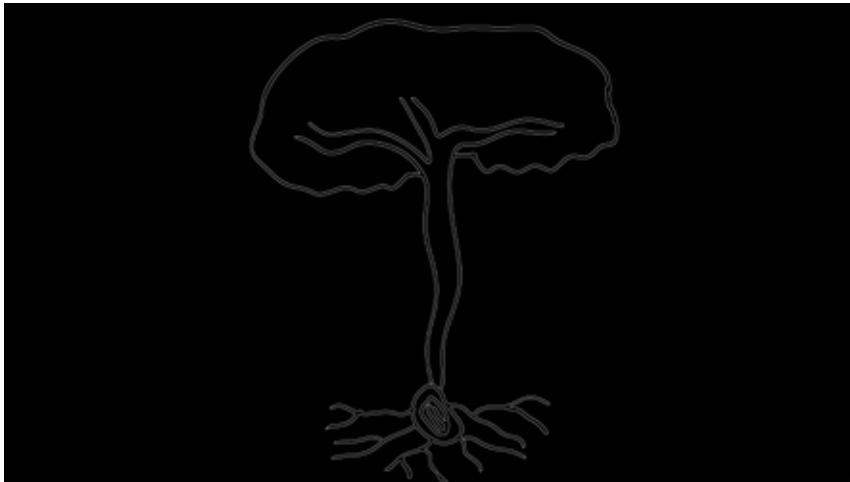
"Vomita tu oscuridad y abre espacio a nuevas comprensiones lejos de la confusión y el temor."



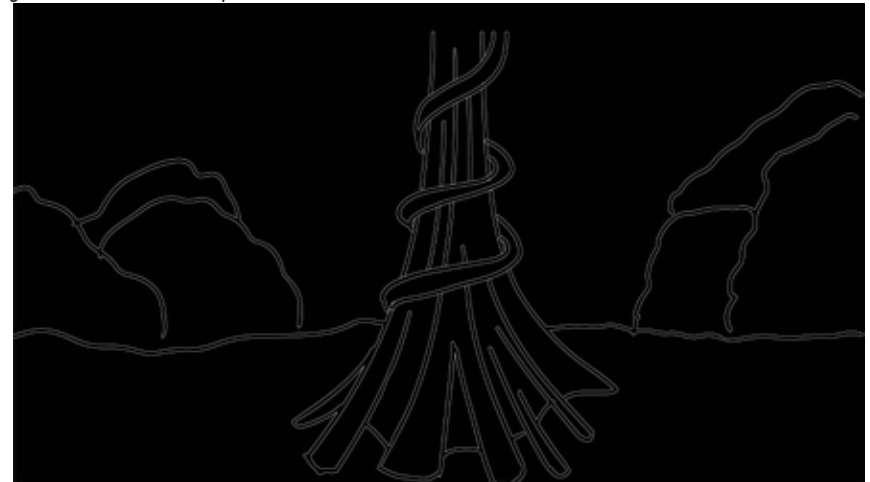
“La luz y todos sus colores se irán develando poco a poco, dejando clara la verdad de tu corazón.”



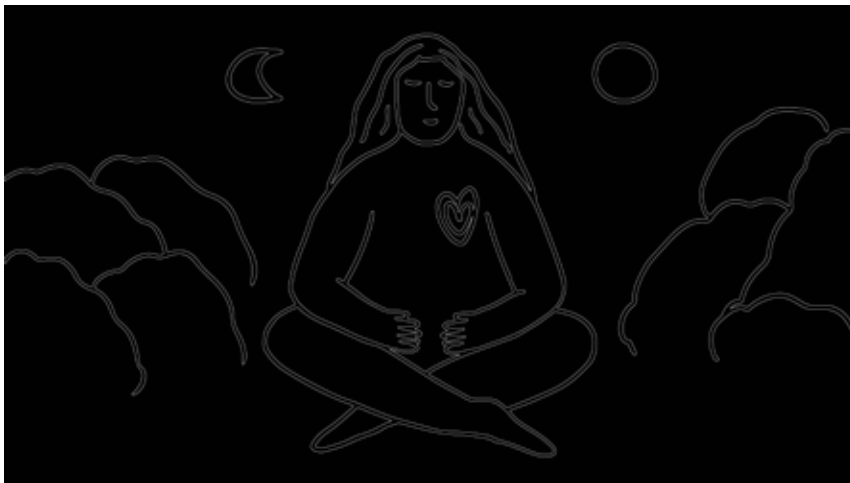
“Con mi medicina te curaré, te enseñaré y te guiaré a un espacio de quietud y comunión profunda con la naturaleza que te rodea y con los seres que la habitan.”



“Recuerda tu propósito y renace desde tu luz. Admira la belleza en la simpleza. Tu latido es el latido de la creación.”



“Estás acompañada de todos los guardianes visibles e invisibles que apoyan tu florecimiento.”



“Te llenaré de fortaleza, serenidad y confianza. En presencia de la gratitud de tu corazón, agradece a todo lo que forma parte de la creación.”



“Agradece a tus ancestros. Agradecete a ti misma. Que el rastro de mi medicina en ti, sea siempre tu mirada amorosa y luminosa al mundo y que te puedas reconocer en el reflejo de todo lo que existe.”

8. Proceso de Diseño

8.7. Validación del proyecto

Es importante validar el proyecto para saber que se está cumpliendo con el objetivo, que el mensaje es claro y que tiene acogida.

8.7.1. Tatiana Rodríguez

Tatiana Rodríguez es una cuencana experta en plantas andinas y en la cosmovisión indígena. Ella conoce muy bien sobre las plantas y sus propiedades curativas. Le pedí a Tatiana que vea el cortometraje terminado, antes de ser subido a Youtube.

Su reacción fue muy impresionante, ya que al ser una de las primeras personas en ver el video listo, me dio un gran feedback con muchas felicitaciones y con consejos que ella recomienda, al ser una experta en este tema.



“Me encantó la animación con esos colores de los San Pedros.”

“Creo que recoge completamente lo que es el San Pedro y su esencia. Se entiende totalmente el mensaje.”

“La narración del Taita Alejo queda perfecto.”

“Me encanta cuando la mujer respira y se siente esa respiración profunda, o cuando asoman las raíces y sientes esa conexión con la Tierra.”

“Yo te recomiendo que en alguno de los próximos videos pongas un personaje femenino, por que en la medicina andina hay bastante conflicto con el machismo manejando plantas sagradas.”

8.7.2. Instagram

Se ha creado una página de Instagram para el proyecto, en donde se ha estado subiendo información constantemente para enganchar al público y crear expectativa al momento de estrenar un cortometraje.

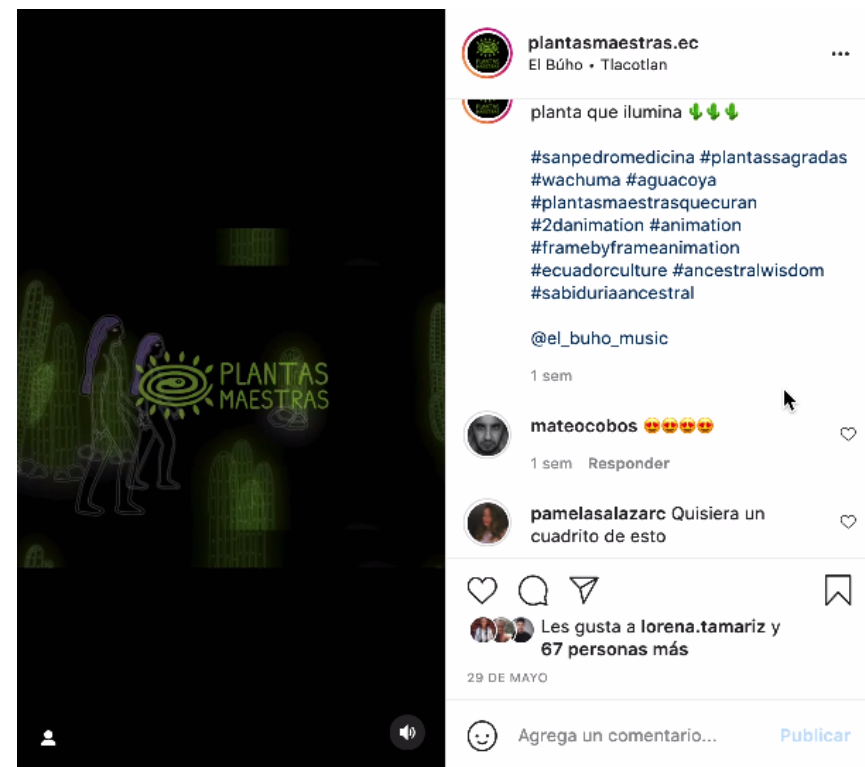
Está claro que el proyecto ha tenido mucha acogida por la gente, pues se ha ganado un gran número de seguidores y de comentarios.



8. Proceso de Diseño

Los Reels son una nueva forma de crear y difundir videos cortos en Instagram. Estos pueden ser de hasta 30 segundos y sin una gran herramienta para enganchar al público y generar nuevos seguidores.

Se han creado 6 Reels hasta el momento, los cuales se han difundido de manera orgánica entre la gente. Estos han sido una gran opción para promocionar el proyecto de una manera creativa.





plantasmaestras.ec
El Búho • Mirando El Fuego (feat. Joaquín*** Cornejo, Minük)

plantasmaestras.ec En búsqueda de la claridad 🌱🌿

#sacredplants #plantassagradas #sanpedromedicinasagrada #wachuma #aguacoya #ancestralwisdom #chamanismoandino #sabiduriaancestral

1 sem

lorena.tamariz Me encanta Mar ❤️

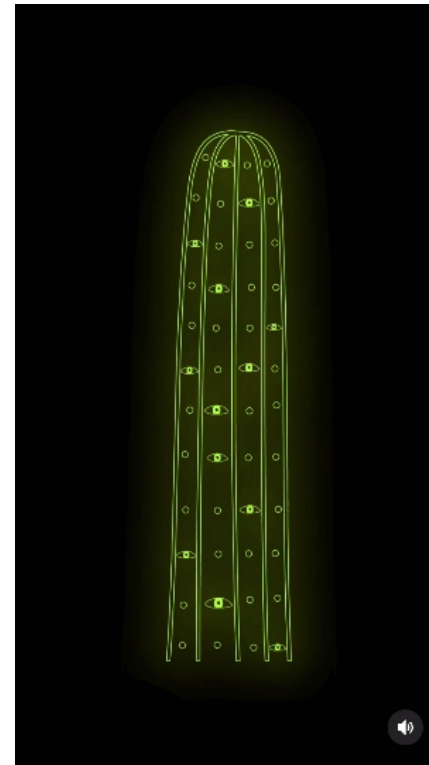
1 sem 1 Me gusta Responder

belenneira Maaarti wow👏 me encanta ❤️

Les gusta a **lorena.tamariz** y 79 personas más

2 DE JUNIO

Agrega un comentario... [Publicar](#)



plantasmaestras.ec
Nicola Cruz • Prender el Alma

plantasmaestras.ec El San Pedro es una medicina ancestral que abre el corazón. Nos conecta con el sentimiento de amor y aceptación por uno mismo y por los demás. Esta planta limpia y sana el corazón y nos da una visión de la perfección que hay en todo lo que nos rodea. 🌱🌿

¿Haz tenido la experiencia de tomar esta medicina?

Cuéntanos en los comentarios como ha sido para ti..

#aguacoyamedicine #sacredplants #sanpedromedicina #espiritualidad #plantassagradas #ancestralwisdom #sabiduriaancestral

Les gusta a **lorena.tamariz** y 80 personas más

HACE 7 DÍAS

Agrega un comentario... [Publicar](#)



plantasmaestras.ec
Original Audio

plantasmaestras.ec Mañana ss estrena el primer corto, dedicado al abuelito San Pedro, conocido también como Aguacolla o Wachuma.

Esta es la planta que limpia y sana el corazón. 🌱🌿

#aguacolla #medicinasagrada #sabiduriaancestral #ancestralwisdom #sanpedromedicinasagrada #wachuma #culturaenecuador #animacion2d #2danimation #framebyframeanimation #wacomecuador

1 d

mngmrgtt Que hermoso esto ❤️

Les gusta a **lorena.tamariz** y 98 personas más

HACE UN DÍA

Agrega un comentario... [Publicar](#)



plantasmaestras.ec
El Buho • Manana Tepotzlan

plantasmaestras.ec Ya puedes ver el corto animado del Abuelito San Pedro entrando al link de nuestra bio 🌱🌿🌱

#sanpedromedicina #plantassagradas #plantasdepoder #plantasmaestras #aguacolla #wachuma #2danimation #animacion2d #framebyframe #ancestralmedicine

11 h

clau_fuentes_ Una belleza Marti!! 🌸🌸🌸🌸🌸🌸🌸🌸

10 h 1 Me gusta Responder

mateocobos 🐱🐱🐱🐱🐱🐱

Les gusta a **lorena.tamariz** y 93 personas más

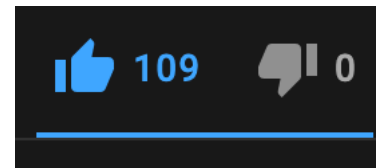
HACE 11 HORAS

Agrega un comentario... [Publicar](#)

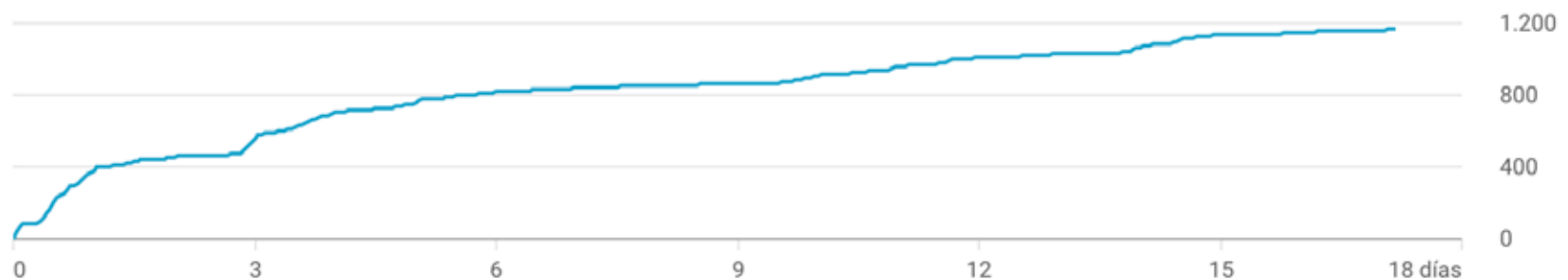
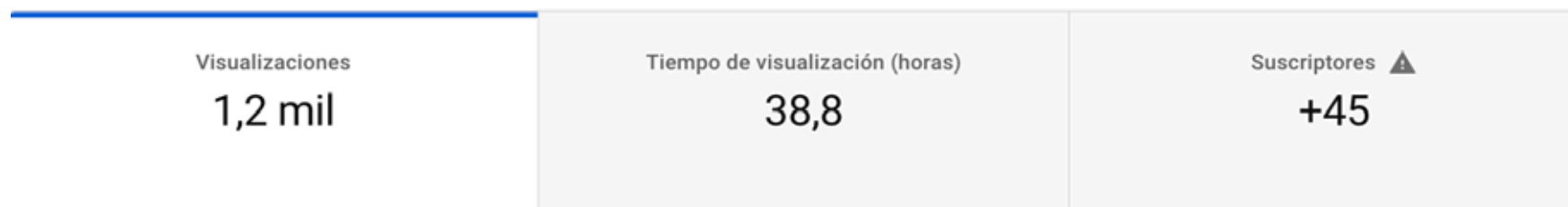
8. Proceso de Diseño

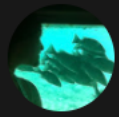
8.7.3. YouTube

Se ha creado un canal de Youtube para difundir el contenido con la mayor cantidad de personas posible, y así poco a poco ir creando una comunidad con gente interesada en el tema.



Este vídeo ha recibido 1.165 visualizaciones desde que se publicó





Adriana Durán hace 2 semanas

Hermoso! Profundo y tocador



1



RESPONDER



RO EB hace 6 días

Hermoso trabajo, lo voy a compartir 🙌🌟



1



RESPONDER



Juan José hace 1 semana

Hermosa animación, llega mucho al corazón <3



RESPONDER



Daniel Braunschweig hace 1 semana

Me gusta mucho la sencillez y profundidad de este video - gran trabajo!



1



RESPONDER



Alfredo Salazar B. hace 2 semanas

Me encantó, que trabajo tan bello, sentido, amoroso y profundo. Fantástico



1



RESPONDER

9. Producto Final

9. Producto Final



Escanéa el código QR para visitar el canal de YouTube de Plantas Maestras EC y poder mirar los cortometrajes animados de cada planta.

<https://martinavega8.wixsite.com/plantasmaestrasesc>

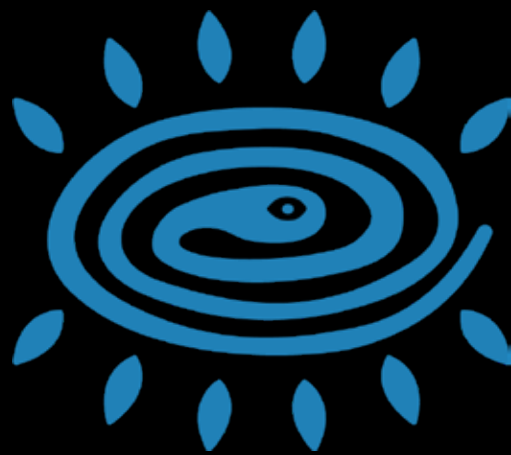


Conclusiones

El objetivo de este proyecto ha sido ayudar a que se conozca y se valore más el uso de las plantas sagradas dentro de las tradiciones y rituales ancestrales del Ecuador.

Como resultado, se ha obtenido una serie de 3 cortometrajes animados. Este material está disponibles en un canal de YouTube, con el propósito de que los videos lleguen a la mayor cantidad de gente posible, sin barreras geográficas, para que así el mensaje de estas plantas maestras que están en este mundo para enseñarnos abrir nuestra mente y corazón llegue a quien lo necesite.

Elementos como los efectos de sonido, la voz en off y la música de fondo han ayudado a que la animación transmita su mensaje de una manera mucho más profunda. Se ha logrado que las personas que han visto esta serie de cortometrajes animados, se sumerjan en la historia del San Pedro, el Tabaco y la Ayahuasca, y así tengan una experiencia que les haga tener una idea de como estas plantas están llenas de amor sabiduría que nos ayuda a conectarnos con lo más profundo de nuestro ser.



Anexos

Bibliografía

- Arévalo, J. M. (2004). La tradición, el patrimonio y la identidad. In Revista de estudios extremeños: Vol. 60(3) (pp. 925–956).
- Bericat, E. (2016). ¿Qué es la cultura? In La sociedad desde la sociología. Una introducción a la sociología general. (pp. 123–152).
- Botero, F., & Endara, L. (2002). Mito, rito, símbolo: lecturas antropológicas. Mito, rito, símbolo: lecturas antropológicas. .
- Coloma, F., & Villarroel, P. (2016). Anotaciones sobre la medicina tradicional andina y la dimensión sagrada de la Naturaleza. In Horizontes y Raíces (Vol. 4, Issue 1).
- Costa, J. P. (2003). Los chamanes ayer y hoy. https://issuu.com/uriase330/docs/chamanes_completo_-_costa__jean-pat
- Dondis, D. A. (1997). La sintáxis de la imagen (Gustavo Gili).
- Eliade, M. (1981). Lo sagrado y lo profano (GUADARRAMA).
- Glockner, J. (2011). DROGAS y conducta. In Elementos: Ciencia y Cultura,; Vol. 19 (82) (pp. 59–64).
- Gomez, P. (2002). El ritual como forma de adoctrinamiento.
- Hidalgo, J. (2006). Cosmovisión y participación política de los indígenas en el Ecuador. <https://core.ac.uk/reader/35174740>
- Hofmann, A., & Schultes, R. (1982). Plantas de los dioses (Fondo de cultura.).
- Llamazares, A. María., & Sarasola, Carlos. (2006). Reflejos de la cosmovisión originaria. In Arte indígena y chamanismo en el Noroeste Argentino prehispánico (pp. 63–91). Tesoros precolombinos el Noroeste argentino.
- Marangoni, G. (2015). COMPOSICIÓN DE LA IMAGEN AUDIOVISUAL. 1 Library. <https://1library.co/document/7qvo0e1y-composicion-de-la-ima-gen-audiovisual.html>
- Marín-Gutiérrez, I., & Allen-Perkins, D. (2014). Estudio de los ícaros dentro de los chamanes ayahuasqueros de la Amazonía. 198, 108–112.
- Moreno, E. (2016). La magia de las comunidades digitales. FORBES MÉXICO.
- Orellana, A., & Barrera, G. (2020). Sabiduría Ancestral Andina y Uso de Plantas Medicinales. In Universidad de Cuenca.
- Oviedo, A., (2020) Entrevista Investigación de Campo
- Rafols, Rafael., & Colomer, Antoni. (2003). Diseño Audiovisual. In Gustavo Gili Barcelona (Gustavo Gili).

Índice de Imágenes

- Fig 1.** https://286832-886580-raikfcquaxqncofqfm.stackpathdns.com/wp-content/uploads/2017/02/1_Squash-and-stretch.gif
- Fig 2.** https://286832-886580-raikfcquaxqncofqfm.stackpathdns.com/wp-content/uploads/2017/02/1_Anticipation.gif
- Fig 3.** https://286832-886580-raikfcquaxqncofqfm.stackpathdns.com/wp-content/uploads/2017/02/3_Staging.gif
- Fig 4.** https://286832-886580-raikfcquaxqncofqfm.stackpathdns.com/wp-content/uploads/2017/02/4_Pose-to-Pose.gif
- Fig 5.** https://286832-886580-raikfcquaxqncofqfm.stackpathdns.com/wp-content/uploads/2017/02/5_Follow-Through-and-Overlapping.gif
- Fig 6.** https://286832-886580-raikfcquaxqncofqfm.stackpathdns.com/wp-content/uploads/2017/02/6_Slow-In-Slow-Out.gif
- Fig 7.** https://286832-886580-raikfcquaxqncofqfm.stackpathdns.com/wp-content/uploads/2017/02/7_Arcs.gif
- Fig 8.** https://286832-886580-raikfcquaxqncofqfm.stackpathdns.com/wp-content/uploads/2017/02/8_Secondary-Action.gif
- Fig 9.** https://286832-886580-raikfcquaxqncofqfm.stackpathdns.com/wp-content/uploads/2017/02/9_Timing.gif
- Fig 10.** https://286832-886580-raikfcquaxqncofqfm.stackpathdns.com/wp-content/uploads/2017/02/10_Exaggeration.gif
- Fig 11.** https://286832-886580-raikfcquaxqncofqfm.stackpathdns.com/wp-content/uploads/2017/02/11_Solid-Drawings.gif
- Fig 12.** https://286832-886580-raikfcquaxqncofqfm.stackpathdns.com/wp-content/uploads/2017/02/12_Appeal.gif
- Fig 13.** <https://www.crehana.com/recursos/ebooks/ebook-animacion-desde-cero/>
- Fig 14.** <https://puzzlefactory.pl/es/puzzle/jugar/para-los-ninos/187793-aladdin-disney>
- Fig 15.** <https://indiehoy.com/cine/toy-story-la-increible-historia-sobre-como-se-hizo-la-primera-pelicula/>
- Fig 16.** <https://www.latercera.com/mouse/wes-anderson-isle-of-dogs/>
- Fig 17.** https://www.youtube.com/watch?v=kR5K1cPYl4I&ab_channel=Biteable
- Fig 18.** <https://es.logodownload.org/adobe-photoshop-logo/>
- Fig 19.** <https://cemar.com.co/producto/adobe-animate/>
- Fig 20.** https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adobe_Character_Animator_icon.png
- Fig 21.** https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_After_Effects
- Fig 22.** <https://iconos8.es/icon/106438/autodesk-maya>
- Fig 23.** https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Blender_logo_no_text.svg
- Fig 24.** https://www.pngitem.com/middle/hRxomRT_transparent-c4d-png-transparent-background-cinema-4d-logo/
- Fig 25.** <https://www.youtube.com/about/brand-resources/#v-icons-colors>
- Fig 26.** <https://vimeo.com/462978141>
- Fig 27.** https://www.youtube.com/watch?v=63k7C1FiUBU&ab_channel=IfNotUsThenWho%3F
- Fig 28.** <https://youtube.com/playlist?list=PLGsF4QfCJgJmxo7oFaFAS4FRaR4apoEwy>