

From the maloca to the screen. Narrative connections between the oral tradition of Múruí-Muina amazonian community and interactive audiovisual content.

De la maloca a la pantalla.

Conexiones narrativas entre la tradición oral del pueblo indígena Múruí-Muina
del Amazonas colombiano y contenidos audiovisuales interactivos.

Maria Valentina Fandiño

Universidad Nacional de Colombia, Colombia

Abstract

The Uitoto community of the Colombian Amazon have used stories as a central axis of their culture and survival, using stories in different forms that have been passed from generation to generation, with the belief that the word is healing and world-creating. Stories have been told in different formats, times and genres but have a special purpose; connecting the past and the future to create a new reality.

From this study, the potential of the indigenous narratives of the Muinane people to be adapted in interactive audiovisual productions is highlighted, through a content and structural analysis of five Eiki, which are riddle-songs used during the autochthonous rituals of the Múruí-Muina.

Particularly, the Eiki used during the ball game ceremony, collected and translated by researcher Laura Areiza Serna (Ayaingo), are examined in her research Eiki jikanote: preguntar por el canto- adivinanza. Recognizing a close relationship between Eiki with some interactive audiovisual pieces such as video games or interactive movies.

The result of this research shows the narrative richness of the Múruí-Muina that in its variety can influence interactive narratives. Taking indigenous knowledge and advances outside the limits of their territory and language, transforming and inspiring interactive audiovisual content that preserves the indigenous word.

Keywords: Ancestral narratives, oral tradition, interactive audiovisual narratives, Múruí-Muina, Eiki.

Introducción

Durante algunos meses estuve viviendo en la región Amazónica, en medio de la abundancia cultural de la selva tropical más grande del mundo. Durante ese tiempo pude compartir con la familia *Nejedeka*, pertenecientes a la comunidad *Muina (Uitoto)* quienes fueron desplazados de su territorio de origen donde habitaba la *Gente de Centro*.¹ En sus esfuerzos por mantener su lengua, cultura y tradiciones, la familia Múruí-Muina, ha compartido sus conocimientos incluso con extranjeros que no conocen su lengua.

En el aprendizaje que ellos me brindaron aprendí cantos, usados durante sus ceremonias², que llamaron mi atención por su capacidad de atraer a quienes los escucharan e invitarlos a cantar así no conocieran

las estrofas. El gran enganche que tenía en los oyentes me llevó a analizar sus estructuras a fondo, encontrando grandes similitudes con estructuras audiovisuales interactivas que estudié durante mis años en la escuela de cine.

La investigación fue arrojando características similares entre videojuegos y películas interactivas con los cantos- adivinanza que el pueblo *Múruí-Muina* denominaba *Eiki*. Cantos de su tradición oral que contienen adivinanzas y preguntas introspectivas, invitando al reconocimiento del espacio y la cultura, pero también la interacción social. Durante la investigación me interesé en especial por aquellos *Eiki* usados durante la ceremonia del juego de pelota, que se realizó durante más de un siglo.

La ceremonia del juego de pelota es especial porque incentiva la interacción social entre los invitados al baile ritual, además de invitar a la creatividad creando personajes y mundos alternos durante el desarrollo de los cantos. Aunque la ceremonia no se realiza actualmente, muchos investigadores amazónicos han dedicado su tiempo a recolectar aquellos *Eiki*, grabándolos, transcribiéndolos y traduciéndose. Entre ellos, la investigadora Laura Areiza Serna (Ayaingo) en su investigación titulada *Eiki jikanote: preguntar por el canto- adivinanza*, basada en la *uiki rafue* (ceremonia del juego de pelota), en la cual recopiló y tradujo los *Eiki* que servirán de ejemplo en esta investigación para poder aproximar las características de comparación entre las obras interactivas y los cuatro *Eiki*.

El objetivo de la investigación es resaltar la coincidencia que hay entre los *Eiki*, aquellas narrativas ancestrales diluidas en el tiempo y la selva con algunas narrativas interactivas modernas. Permitiendo visualizar la posibilidad, de que estas narrativas encuentren un espacio en los formatos actuales interactivos, donde a través de la tecnología permiten la interacción social y con el medio.

Mediante cuatro ejemplos plantearé aquellos vínculos que considero que aportan a la preservación de la cultura indígena como insumos claros para la creación audiovisual actual. Desde mi perspectiva sobre la tradición oral de la comunidad *Múruí-Muina*, siempre desde el respeto por sus conocimientos autóctonos.

Desarrollo

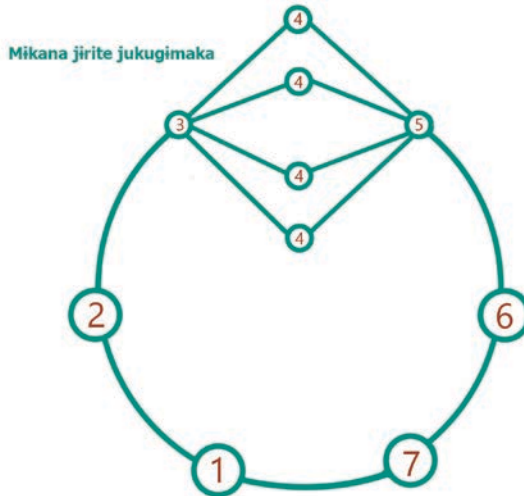


Figura 1 - Estructura narrativa del Eiki 1. Mikana jirite jukugimaka (¡Cómo grazna el jukugi)

Eiki 1

Mikana jirite jukugimaka
¡Cómo grazna el jukugi!

Cantor: *Jitoma Fairinama*
 Lengua: *Uitoto, dialecto minika*
 (ISO 639-3 hto).
 Transcripción: *Ayaingo*.
 Traducción: *Jitomaña y Ayaingo*.
 Género: *Jaioki (monaiya rua 5 am)*.

1. *¡Cómo grazna el jukugi! (Paloma). La palabra de nosotros dos adopta.*
2. *“Esa paloma soy yo que me baño en este yerakuri. Totuma de miel de tabacolíquido”.*
3. *Trajo a nosotros el alimento, traje a nosotras las mujeres el aliento y la saliva de vida, y por medio del alimento, el cuidado de la casa.*
4. *“¿Qué hay en mí de perro?”*
5. *Se preguntó el Moo al ver que la enfermedad persistía, al ver que permanecía la rasquiña y el desequilibrio. Con un hilo soñado, el Moo busca.*
6. *Sabrà que la paloma no se baña en el agua, que el río grande no es río, sino que es lo que hay de paloma, de árbol de vida y de río en lo humano.*
7. *Con eiki enseña su sabiduría, el baño de polvo, el baño de yera para entonar el rua. lo que hay de paloma de monte en cada uno de nosotros.*

El Eiki “¡Cómo grazna el jukugi!” Es un canto-adivinanza de amanecer, que se ejecuta al final de la ceremonia del juego de pelota. Los Eiki de amanecer generalmente tienen varias estrofas con estructuras narrativas circulares que permiten los saltos espaciales en la narrativa.

Los cantos de amanecer tienen como propósito el intercambio de conocimientos entre los diferentes clanes que participan de la ceremonia. Gracias a los cantos-adivinanza pueden obtener otra perspectiva de sus usos y costumbres, además de recolectar nuevos métodos de buen vivir.

La dinámica del Eiki comienza por quien plantea las adivinanzas. Los cantores responden a la adivinanza siguiendo el hilo de la historia. Su respuesta muchas veces está dada en metáforas y personificaciones que los demás participantes de la ceremonia deben interpretar para poder recibir los conocimientos. Por lo tanto, la estructura narrativa de los Eiki de amanecer es circular, donde las respuestas dan un sinfín de posibilidades dramáticas, pero al final, siempre regresa de nuevo a la pregunta base del canto-adivinanza. Esta estructura se ve reflejada en los bailes que acompañan la interpretación. Los cantores se reúnen en círculos donde dan pasos de atrás hacia delante marcando el ritmo de las estrofas. Además, los círculos se mueven entrando y saliendo de la maloca como simbología de la estructura cíclica del relato.

Particularmente en el Eiki “¡Cómo grazna el jukugi!” encontramos una estructura de tres actos aristotélicos, siendo a la vez una narrativa circular. Comienza por el planteamiento donde se indica el animal que se personificará y algunas de sus características. Posteriormente en el desarrollo, el cantor se dispone a explorar el mundo espiritual desde la naturaleza de dicho animal, realizando acciones frente a diversos obstáculos y retos. Además, de referencias a un nivel más alto de moralidad y medicina con las metáforas que usa. Por último, la narración vuelve al punto inicial dejando una reflexión.

Por lo tanto, el cantor durante el Eiki puede elegir las acciones que realiza el animal, el sentido espiritual de

la narración, además de la simbología y las metáforas que sean pertinentes. Aun así, no puede intervenir en la estructura fija que tiene el canto, teniendo un fin y un principio establecido. Por lo tanto, el aporte creativo del cantor se da desde las características de comportamiento y emocionales con las que dota al animal que personifica.

Debido a sus cualidades, podríamos encontrar una relación narrativa e interactiva, entre este *Eiki* y el videojuego *Returnal*⁸ (2021) para *Playstation 5*, el cual es un videojuego de disparos en tercera persona. A nivel narrativo, *Returnal* es una historia en tres actos, que se desarrolla en un bucle temporal, donde un astronauta al llegar a un planeta desconocido lo explora entendiendo las dinámicas y lo que le puede ofrecer. En su búsqueda inevitablemente muere y el juego vuelve a comenzar. Aun así, la historia del juego es solo un armazón que transporta la capacidad del jugador para poder experimentar, explorar y descubrir cosas nuevas. A los videojuegos con este propósito se les llama *Roguelike* donde las narrativas flexibles y no lineales, con puntos específicos dramáticos, no limitan el aprendizaje experiencial del jugador. Aylett & Louchart (2003).

Algo semejante ocurre en la narrativa de este *Eiki* "¡Cómo grazna el jukugi!". La historia cíclica en tres actos permite el desarrollo intelectual del cantor permitiéndole experimentar un mundo desde la perspectiva del animal, siempre teniendo en cuenta el final inevitable del canto. Así mismo, el propósito del juego *Roguelike* también es semejante al de los cantos de amanecer, en el cual acumular conocimientos a partir de la exploración y las experiencias provocadas en el cantor cumple el propósito de interacción.

En cuanto a la interactividad, *Returnal* como el *Eiki*, presentan puntos de vista en tercera persona, donde el espectador toma todas las características físicas y de comportamiento que son asignadas al personaje. Usa la interactividad que le proporciona el medio como vehículo de aprendizaje para experimentar en un espacio-tiempo nuevo siguiendo su propia intuición (McMillan, S. 2002). Aun así, la interactividad de las dos obras está limitada a la estructura dramática, siempre teniendo unos puntos de giro determinados con un final ya establecido que interviene en la exploración y libre interacción del espectador.

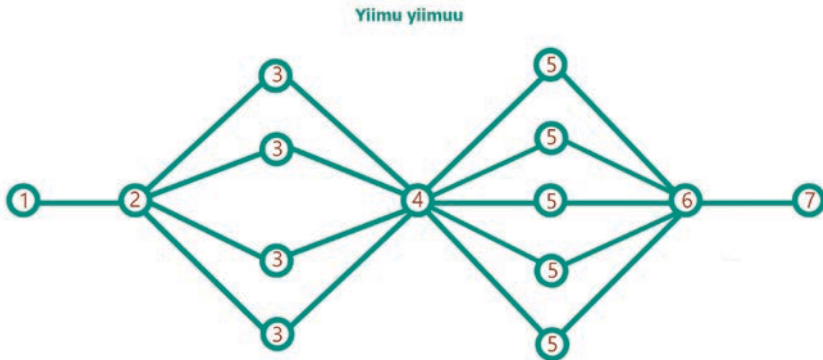


Figura 2 - Estructura narrativa del Eiki 2 . Yimu yimuu (Quiénes, quiénes)

Eiki 2

Yimu yimuu

Quiénes, quiénes

Cantor: *Jitomaña*.

Lengua: *Uitoto*, dialecto minika (ISO 639-3 hto).

Transcripción y traducción: *Jitomaña* y *Ayaingo*.

Género: *Múruí* (*Bajionia*).

1. *Quiénes, quiénes se untan, se untan quiénes, quiénes se untan, se untan.*
2. *El hijo de quién, cuál pelota aquí adopta como mascota.*
3. *Usted el dueño*
 - a. *Jitoma Fairinama*
 - b. *Jirekuango*
 - c. *Ayaingo*
 - d. *Jitomaña*

4. *Los invitados se untan, se bañan en el yerakuri*
5. *Ya no es solo la piña caimán, el fruto pedido. Ahora se pide transmutación, para que los invitados se untan. Esta vez adoptamos lo espiritual:*
 - a. *El achioté*
 - b. *El cogoyo de coco*
 - c. *El tabaco*
 - d. *La semilla*
 - e. *El corazón*
6. *Los cantores se sumergen en el ambil y adoptan lo invisible, se untan*
7. *¿Cuál es la pelota adoptada?*
 El yerakuri, la miel de tabaco.
 Para que esté en nosotros, adoptamos el corazón del Padre Su uiki, pelota de vida.

El *Eiki* “Quiénes, quiénes” es un canto-adivinanza para dar de tomar: *bajionia*. Con él se acompaña el acto de compartir la caguana, una bebida hecha a partir de yuca dulce, característica de la alimentación de la Gente de Centro.

Los *Eikís* para dar de tomar esta bebida son interpretados por cantores que salen con un totumo lleno de caguana y ofrecen a quienes están sentados, inundando el ambiente de alegría y diversión a quienes están sentados dispuestos a tomar la caguana. Los ritmos de los *Eikís* para dar de comer son sencillos y pegadizos, están pensados para que todos los participantes de la ceremonia puedan unirse a repartir la laguna, sin importar su edad o sus conocimientos. En efecto, los *Eikís* son juguetones e invitan a la interacción física de los cantores, jugando y bromeando alrededor del totumo. Podría afirmarse que los *Eiki* para dar de comer tienen como propósito ambientar la ceremonia, pasar un rato agradable más allá de la mera alimentación. Estos *Eiki* invitan a la participación, sin importar el dominio de la lengua y en su ritmo alegre van entrando cada vez más al mundo que el *Eiki* propone.

Los bailes que acompañan la repartición de la caguana son más sencillos que los *Eiki* de amanecer. Generalmente, salen de dos a cuatro personas tomadas del brazo a marcar los pasos hasta el centro de la maloca. De esa forma recorren el espacio pasando cerca de los invitados que deseen tomar caguana. No dibujan una forma en específico porque su exploración es libre.

En particular el *Eiki* “Quiénes, quiénes” tiene una estructura narrativa bifurcada, donde cada uno de los aportes creativos de los participantes da paso a muchas posibilidades dramáticas. Cada adivinanza que plantea el *Eiki* hace buscar en su sabiduría y la palabra las conexiones con el mundo espiritual que puedan ayudarle a contestar.

Por lo tanto, el *Eiki* tiene un desarrollo en primera persona, donde las pautas para desenvolverse en las adivinanzas se revelan a medida que avanza el canto-adivinanza. A su vez las características propias del cantor también definen el desempeño que tendrá durante el *Eiki*. Sus conocimientos y cultura le permiten crear conexiones.

Teniendo en cuenta sus características podemos encontrar una relación entre el *Eiki* “Quiénes, quiénes” y el videojuego *Gone Home*⁴ de *Fulbright* estrenado en el 2016. En cuanto a su narrativa, *Gone Home* es un videojuego en primera persona que usa el dispositivo de tabula rasa, es decir, no se conoce nada con anterioridad de lo que sucederá ni las características del espacio (Bucher, J. 2017). El jugador entra a una casa de 1995 y en ella encontrará ciertas pistas que lo llevarán a entender por qué la casa está abandonada. La exploración y el encadenamiento de las acciones propias del jugador llevarán a construir su propia perspectiva del espacio, el tiempo y las posibilidades que él ofrece. Así mismo, el comportamiento propio del jugador son las que directamente se reflejan en el modo de juego, al ser en primera persona, no hay un intermediario con características ya establecidas como

en el videojuego *Returnal*. Gracias a la exploración en primera persona del videojuego, se permite nutrir la narrativa de otros estímulos más allá del desarrollo de la historia. Como es el caso de los sonidos, que aumentan la intriga y envuelven al espectador de tal modo que el videojuego es inmersivo.

El *Eiki* al igual que el videojuego *Gone Home* se desarrolla en primera persona y los conocimientos y comportamientos propios del cantor resignifican el *Eiki*. Asimismo, la intervención del cantor en la creación narrativa se da a partir de las decisiones que toma, cómo elige relacionarse con su entorno y con los demás. Igualmente, al ser un canto de dar de tomar, los movimientos que lo acompaña son libres recorriendo el espacio a elección propia. Permitiendo que la diversidad del entorno y los estímulos nutra el canto-adivinanza.

En cuanto a la estructura narrativa, el videojuego *Gone Home* tiene un objetivo claro: todas las acciones del jugador se enfocan en descubrir qué ha pasado con quienes habitaban la casa. Las pistas que tiene el jugador están simbolizadas en su entorno, usando referencias a la cultura popular de los años noventa. Por su lado, el *Eiki* “Quiénes, quiénes” también se interroga por los dueños de la maloca, ejerciendo acciones y una exploración libre por el espacio para resolver la adivinanza del *Eiki*. Usando pistas y referencias que también son de la cultura popular, pero en este caso de la cosmología indígena de la Gente de Centro.

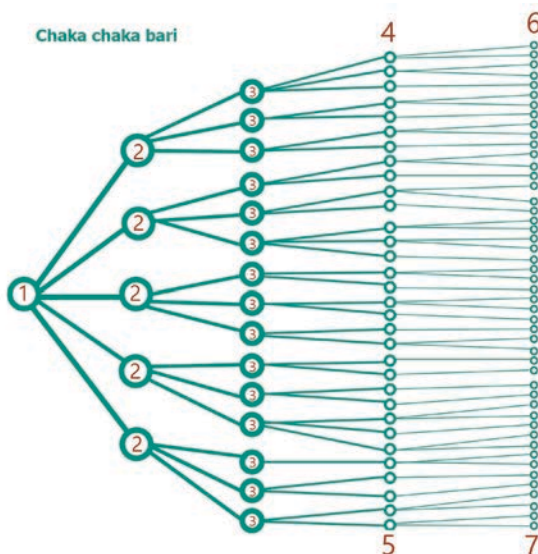


Figura 3 - Estructura narrativa del Eiki 3. Chaka chaka bari (Golondrina golondrina en la hierba)

Eiki 3

Chaka chaka bari

Golondrina golondrina en la hierba

Cantor: *Jitomaña*.

Lengua: *Uitoto*, dialecto *minika* (ISO 639-3 hto).

Transcripción y traducción: *Jitomaña* y *Ayaingo*.

Género: *Muina* (*baionia*).

1. *Golondrina golondrina en la hierba es donde se baña, se baña donde juega brincando*
2. *Los de adentro dueño*
 - a. *Jitomagaro*
 - b. *Jitoma Fairinama*
 - c. *Jirekuango*
 - d. *Ayaingo*
 - e. *Jitomaña*
3. *En el patio de la ananeko es donde juegan brincando*
4. *Cuando la energía no va bien, la golondrina en el baile entona su canto en dos lenguas: muinane-minika “¿Arriba qué es?”.*
5. *Se bañan en la hierba*
 - a. *danzando*
 - b. *cantando*
 - c. *rebotando*
 - d. *brincando como pelota,*
 - e. *se purifican*
6. *Juegan en el patio, en su hierba.*
7. *En el patio, rebotando y brincado*
 - a. *Se nombra el dueño*
 - b. *Se nombra el clan*
 - c. *Se nombra la fruta pedida*

El *Eiki* “Golondrina, golondrina en la hierba” es un *Eiki* para dar de tomar que gracias a su sencillez

dramática invita a la interacción social de los invitados, incluso aquellos que no se conocen. Así mismo el *Eiki*, permite el movimiento libre por el espacio, la creación de figuras con el cuerpo y juegos entre los participantes que son producto de la creatividad de quienes cantan. El propósito del *Eiki* es compartir entre los participantes de la ceremonia, pero no descuida el componente de aprendizaje e identificación entre culturas y tradiciones de los diferentes clanes.

Toda la sabiduría que allí se comparte se hace desde la tercera persona, donde los cantores se apropian de un animal que en el caso del *Eiki* es una golondrina, permitiéndole conocer y experimentar el mundo desde las facultades que tiene el animal. Imaginar un mundo con alas y pico, con la delicadeza para moverse entre el aire y ver desde lo alto quiénes son en realidad los que han llegado a la fiesta.

El *Eiki* comienza por ubicar a la golondrina, que son los cantores en el patio de la Ananeko: “Es la casa-madre. Espacio ceremonial donde se comparte todo el universo cultural y simbólico. La estructura simboliza el vientre materno y a la mujer en posición para parir.” Desde ese espacio que los cantores imaginan, recorriéndolo como una golondrina, se hacen preguntas introspectivas sobre la identidad y el habitar un plano espiritual en comunidad.

En cuanto a la estructura, el *Eiki* posee una narrativa ramificada, donde pregunta a pregunta se va abriendo un sin fin de posibilidades dramáticas. La cantidad de bifurcaciones a las que llegue el *Eiki* depende del desempeño del cantor, de su capacidad de imaginar el universo desde el animal y cómo logra representar sus características propias a través de otro cuerpo que no habla con palabras, sino que cuenta una historia con su secuencia de acciones. Aunque la estructura de

para la libertad creativa, no permite saltos temporales ni un regreso al inicio.

Debido a sus características, podríamos encontrar una relación entre el Eiki y la película interactiva de Netflix *El gato con botas: atrapado en un cuento épico*⁵ (2017). En la película el espectador, en tercera persona, reconoce sus facultades desde un animal que en este caso será un gato. Con todas las habilidades y posibilidades que ofrece el animal en un espacio-tiempo específico. Cada una de las acciones del gato desencadenan secuencias de la historia donde se busca atravesar todos los obstáculos que impiden al gato llegar al final de la historia. Un punto de vista y apropiación de las facultades de un animal que también se presenta en el *Eiki*.

Las capacidades que tienen los animales desde la tercera persona como escabullirse, esconderse y huir, amplían el panorama de los movimientos que se podrían tener en primera persona. Así mismo,

acciones como robar, mentir y jugar se toman otro sentido al ser un animal y evaluar la moralidad desde ese punto. Por su lado, el *Eiki* también dota de facultades al cantor más allá de sus facultades físicas, permitiéndole rebotar y brincar en un espacio que la golondrina crea al hablarlo.

La estructura narrativa, tanto de la película interactiva como del *Eiki*, es una estructura ramificada. Las características de estas estructuras son el desplazamiento simulado y saltos espaciales (Fischer. 2017). Gracias a esto se abre un sin fin de posibilidades dramáticas dependiendo de lo que disponga el medio, es decir, las obras ya tienen ciertos finales establecidos a los que se llegará dependiendo del desempeño del jugador o cantor, de su capacidad de imaginar el universo desde el animal y cómo logra representar sus características propias a través de otro cuerpo que no habla en lenguaje humano, pero se comunica por medio de una secuencia de acciones.

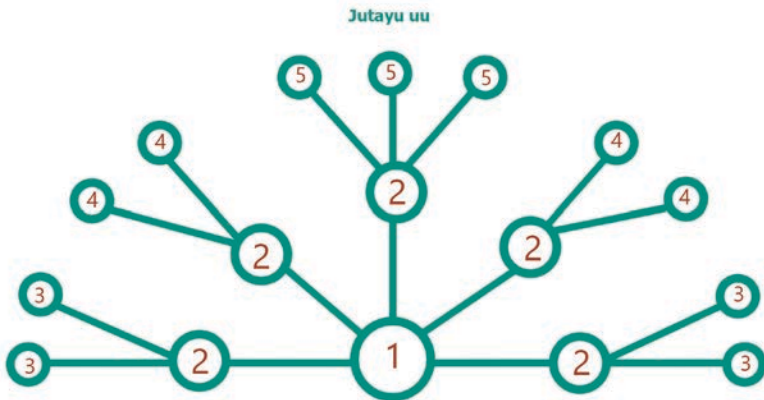


Figura 4 - Estructura narrativa del Eiki 4. Jutayu uu (Poner uu)

Eiki 4

Jutayu uu

Poner uu

Cantor original: Riazyeye.

Cantor intérprete: Jitomaña.

Dialecto: Mika.

Transcripción: K. T. Preuss (revisada por G. Petersen y E. Becerra).

Traducción: K. T. Preuss, G. Petersen y E. Becerra (revisada por Jitomaña y Ayaingo).

Género: Bitaraki-muinama.

Río Orteguaza, Caquetá, 1914.

1. *Poner uu frutos de bejuco uu
regar uu el venenoso fruto uu
Aquí rafue avisaremos uu
Flotando al lado crea la abundancia, pero el líquido
no existe.*
2. *En verdad este bakaki vinimos a preguntar, este
eiki, el origen del uiki (solo los dos danzan).*

3. *¿con qué frutos se hace el jaigabi?*

*Bebida de vida de almidón, líquido amniótico, dar
de tomar la fruta madura, lecha materna*

4. *Preguntan por el verdadero origen, porque no hay
jaigabi, el origen del uiki, hay que preguntar.*

5. *Es la fruta pedida, traída por los invitados, es lo
preguntado por los invitados:*

El *Eiki* "Poner uu" fue publicado por el alemán Preuss, en 1921, con el nombre de "Eeiki bitaraki". *Bitaraki* se deriva del verbo bitade que significa colocar. Aun así, en este contexto el verbo refiere a una o dos personas que bailan moviéndose en el mismo punto. Así pues, es un canto de amanecer donde los invitados plantean la adivinanza y dos personas responden bailando en pareja entrando y saliendo de la maloca (Areiza. 2015).

Al ser un *Eiki* de amanecer, tiene como propósito el intercambio de conocimientos. La pareja que sale a bailar demuestra su experiencia y manejo del mundo espiritual, planteando adivinanzas que no todos

los participantes de la ceremonia pueden entender. Quienes logran hacerlo dan una respuesta con símbolos, aludiendo a su cultura popular; la historia de cada uno de los clanes y figuras de la selva.

Al ser un *Eeiki bitaraki*, posee una estructura arbórea que se ramifica teniendo un eje central, permitiendo conocer varios puntos de vista sobre una problemática común. Cada pareja baila y propone lo que sabe. Aun así, su estructura permite regresar a la adivinanza inicial y volver a explorar cada uno de los fragmentos narrativos o a la invitación a la creación desde la respuesta de otra pareja.

Este *Eiki* comienza por un llamado a la acción donde dos personas lo responden saliendo a bailar al centro de la maloca, afirmando su intención de compartir sus saberes con los allí presentes. Luego darán respuesta a la adivinanza inicial, donde se indaga sobre el origen del *uiki*. Allí usarán sus conocimientos espirituales y su creatividad para crear símbolos para expresarlos. Desde ese espacio espiritual, se pregunta directamente: ¿con qué frutos se hace el *jaigabi*? Esta pregunta da paso a una secuencia de acciones que dejen claro su criterio sobre las enfermedades que traen las frutas, así mismo sus bondades medicinales al consumirlas. Entre afirmaciones, y bloques narrativos, cada una de las adivinanzas obtienen una respuesta. Finalmente, cuando los recursos narrativos de la pareja se agotan, otra pareja sale a bailar planteando un mundo espiritual con características propias, dictando otro juicio sobre las frutas y usos medicinales usando las historias como su aliado para comunicar.

Por consiguiente, el cantor tiene las facultades de imaginar y crear mundos y personajes a conveniencia de sus conocimientos, dejando clara la libertad creativa que permite el *Eiki*. Desde el punto de vista en primera persona, el cantor guía la narrativa, proponiendo secuencias dramáticas que dejan claro la forma de actuar del clan al que pertenece. Si bien el *Eiki* tiene puntos dramáticos establecidos, solo son un incentivo para la creación más que un formato rígido al que se adhieran los cantores.

Tras analizar el *Eiki* se encuentran vínculos con *Animal Crossing: New Horizons*[®]. Un videojuego de simulación social desarrollado para *Nintendo Switch* en 2020. La última entrega de la saga presenta una estructura no lineal donde se personaliza un usuario con todas las características que uno desee. Desde allí se explora una isla llena de animales, con todas las facultades para formar amistades, cultivar, crear objetos y construir el paisaje desde la primera persona. A este tipo de videojuegos se les llama *Sandbox* donde el jugador tiene el mayor nivel de libertad creativa y recorre diferentes mundos permitiéndole explorar, conocer y moldearlos desde su perspectiva.

Animal Crossing: New Horizons se ubica en una isla, donde el personaje tendrá su propia casa y construirá los muebles que desee, así como la decoración y distribución de la isla. Desde allí se moverá a diferentes espacios que lo harán preguntarse diversas cosas sobre su modo de vida y conocerá otros animales, que son vecinos, que le permitirán entrar a planos de conocimiento y acciones que

antes no había determinado. Aun así, luego de vivir aventuras, relacionarse y aprender en otros espacios, siempre podrá transformar su experiencia de juego al reconstruir la isla o recibir nuevos vecinos en ella.

La estructura de *Sandbox* en *Animal Crossing: New Horizons* podemos relacionarla con la estructura del *Eeiki bitaraki* donde hay un eje central, una pregunta primaria y desde allí se ramifica un grupo de respuestas y aportes creativos desde la experiencia y la sabiduría de los cantores. Permitiéndoles libertad creativa al contestar las adivinanzas creando una forma de relacionarse con el mundo espiritual. Aun así, siempre regresando a la pregunta generadora y permitiendo explorar el *Eeiki bitaraki* desde otra perspectiva espiritual y espacial. Cabe destacar que la no linealidad, tanto del videojuego como del *Eiki bitaraki*, es determinada por el cantor o el jugador. Ya que a partir de su propia exploración dibujará la estructura narrativa a su conveniencia.

En cuanto a las características específicas del *Eiki*, es un canto adivinanza que apela a la acción. Indaga el conocimiento sobre los frutos para hacer el *jaigabi* y desde allí permite hacer preguntas más profundas sobre el origen y la fruta perdida. Tiene como propósito el diálogo de conocimientos y el crecimiento intelectual de los cantores en el mundo espiritual. El objetivo del videojuego *Animal Crossing: New Horizons*, por su lado, es incentivar la interacción social para que el diálogo de experiencias obtenidas permita el avance en el juego abriendo más funciones y dinámicas complejas. Así mismo, tanto el videojuego como el *Eiki* cuestionan los usos y costumbres, buscando encontrar nuevas formas de vida a partir de las pequeñas secuencias de acciones.

En definitiva, el *Eiki* y el videojuego se vinculan principalmente por las libertades de interacción que ofrece la estructura que poseen. Con saltos espacio temporales y una flexibilidad dramática que incentiva la interacción social y el flujo de conocimientos desde varias perspectivas. Así mismo, la narrativa contruida colectivamente; con decisiones propias del jugador, permite la explotación ilimitada del espacio y los símbolos que contiene el lenguaje. Propósito que facilita tanto la tipología *Sandbox* de los videojuegos como los *Eeiki bitaraki*.

Conclusión

El análisis de los cuatro *Eiki* es solo una muestra de su diversidad narrativa e interactiva, dejando claro la importancia de preservar los conocimientos y la tradición oral, no solo del pueblo Múru-Muina (Uitoto), sino de todos los pueblos de la Amazonia Colombiana. Así mismo, beneficiando diversos formatos interactivos, influenciando para contar historias con estructuras, tratamientos o enfoques que nunca hubiéramos imaginado en la pantalla pero que nuestros ancestros han manejado desde tiempos antiguos.

Los vínculos estrechos que acá resaltó, tomando como ejemplo videojuegos y películas interactivas, relacionando sus estructuras dramáticas, desarrollo de personajes, puntos de vista y posibilidades interactivas

que brinda el medio, llevan a concluir las posibilidades de adaptar muchas de sus características a lenguajes audiovisuales que llevarían los conocimientos más allá de los límites de la selva, permitiendo a personas de todo el mundo acercarse a la sabiduría y espiritualidad indígena.

Del mismo modo, resaltar aquellas conexiones narrativas podría llevar a enriquecer contenidos y formatos ya existentes, demostrando otras formas de incentivar la interacción social, el intercambio de conocimientos y las experiencias alrededor de una historia.

Por último, cabe resaltar la importancia del diálogo entre los conocimientos occidentales y la sabiduría indígena, incentivando la evolución de lo audiovisual a ser más inclusivo y respetuoso con todos los espectadores, permitiendo un cine global que represente a cada una de las identidades y esté al alcance de creadores de todas las lenguas, culturas y niveles educativos.

Notas finales

¹ Complejo cultural integrado por diferentes grupos étnicos (múruí, okaina, nonuya, bora, miraña, muina, resigaró y andoque) cuyo territorio de origen se encuentra en el interfluvio Caquetá – Putumayo. Zona amazónica Colombiana. Estos grupos se reconocen como hijos del tabaco, la coca y la yuca dulce. (Ancianos del Pueblo Fééneminaa. Fééne fíivo játyime iyáachimihai jíínije, 2016).

² Las ceremonias en la gente de centro son rituales que se acompañan de bailes y cantos, donde se invita a varios clanes y pueblos para compartir alimentos y conocimientos.

³ Retourmal es un videojuego de aventura ambientado en un planeta ficticio, desarrollado con gráficos de último nivel que permiten al jugador tener una experiencia inmersiva.

⁴ Gone Home es un videojuego de simulación interactiva de exploración. En el cual, el jugador debe recoger objetos y examinarlos en busca de descifrar el misterio.

⁵ *El gato con botas*: atrapado en un cuento épico es una película la cual permite una interacción simple desde la pantalla del televisor, respondiendo a preguntas sencillas con pocas opciones de respuesta. Está desarrollada para ser vista por espectadores desde los siete años.

⁶ Animal Crossing: New Horizons es un videojuego de aventuras, que surge al crear un personaje basado en los animales de la plataforma. Su temática gira en torno a crear familia, amistad y comunidad. Si interacción amplia permite realizar actividades sencillas de exploración autónoma, guiada por una estructura narrativa no lineal.

Bibliografía:

Areiza, Laura. 2015. "Eiki jkanote: preguntar por el canto-adivinanza" en Mundo Amazónico, 6 (2). ISSN 2145-5082

Ancianos del Pueblo Fééneminaa. Fééne fíivo játyime iyáachimihai jíínije –Territorio primordial de vida de la descendencia del Centro: Memorias del territorio del Pueblo Fééneminaa Gente de Centro. 2016. Editado por Juan A. Echeverri. Puerto Santander (Amazonas): Comunidad Chukiki, Resguardo Predio Putumayo; Comunidad de Villa Azul, Resguardo nonuya de Villa Azul.

Aylett, Ruth & Louchart, Sandy. (2003). Towards a Narrative Theory of Virtual Reality. Virtual Reality. 7. 2-9. 10.1007/s10055-003-0114-9.

Bucher, Johan. 2017. "Storytelling for virtual reality: Methods and principles for crafting immersive narratives."

Fischer, Joshua; & Garg, Amit.; Singh. 2017. "Designing Intentional Impossible Spaces in Virtual Reality Narratives: A Case Study". IEEE Virtual Reality (VR), 379-380.

McMillan, Sally. 2002. "Exploring models of interactivity from multiple research traditions: users, documents and systems" in Lievrouw, L. and Livingstone.

Preuss, Konrad Theodor. 1921 "Religion und Mythologie der Uitoto: Textaufnahmen und Beobachtungen bei einem Indianerstamm in Kolumbien, Südamerika." En Göttingen, Leipzig: Vandenhoeck & Ruprecht, J.C. Hinrichs.

Yi, Sherry y Krist, & Christina. 2019. "At Work and in Games: Case Study of Sandbox Video Game Behavior Reflecting Work Behavior." 10.13140/RG.2.2.22501.55529.

Videojuegos:

Fulbright, Gone home, Fulbright , 2016.
Housemarque, Returnal, Sony Interactive Entertainment, 2021

Nintendo, Animal Crossing: New Horizons, Nintendo Entertainment Planning & Development, 2020.

Filmografía:

El Gato con Botas: Atrapado en un cuento épico, 2017 dirigido por Roy Burdine y Johnny Castuciano. Netflix