

Estereotipos sobre Amazonia y pueblos indígenas presentes en la animación “Ainbo - la Guerrera del Amazonas”

Stereotypes about Amazon and Indigenous People Present in the Animation “Ainbo: Spirit of the Amazon”

De Oliveira, Kelly 

Universidade Anhembi Morumbi - PROSUP/CAPES
kellysol2011@gmail.com

Venturelli, Suzete 

Universidade Anhembi Morumbi
suzeteventurelli@gmail.com

Marins de Oliveira, Mirtes 

Universidade Anhembi Morumbi
mirtescmoliveira@gmail.com

Recibido: 07-12-2023

Aceptado: 06-02-2024



Citar como: De Oliveira, Kelly; Venturelli, Suzete; Marins de Oliveira, Mirtes (2024). Estereotipos sobre Amazonia y pueblos indígenas presentes en la animación “Ainbo - la Guerrera del Amazonas”. *ANIAY - Revista de Investigación en Artes Visuales*, n. 14, p. 57-66, marzo. 2024. ISSN 2530-9986. Doi: <https://doi.org/10.4995/aniav.2024.20842>

PALABRAS CLAVE

Decolonial; pueblos indígenas; diseño de animación; estereotipos; Ainbo.

RESUMEN

En la emergencia de la pauta decolonial en el arte, diversas son las producciones audiovisuales que abordan el tema de los pueblos originarios, entre las cuales se destacan animaciones, de las más variadas. Muchas de ellas, motivadas por la curiosidad sobre lo diferente, por un deseo un tanto ingenuo de hacer conocer la cultura indígena, inciden fácilmente en estereotipos e imágenes-clichés. El presente artículo se propone reflexionar sobre esas cuestiones por medio del análisis de un tramo del largometraje *Ainbo – la Guerrera del Amazonas* (2021). Se utiliza, para tanto, la metodología propuesta por Diana Rose para el análisis de imágenes en movimiento y su adaptación para la animación referente a la Amazonia, hecha por el investigador

Davi Coelho. Se espera, con ese trabajo, despertar la percepción para reconocer en otras producciones los estereotipos que perpetúan la imagen despectiva de los pueblos originarios y, así, colaborar para un giro decolonial en las instancias políticas y artísticas de la sociedad.

KEY WORDS

Decolonial; indigenous peoples; animation design; stereotypes; Ainbo.

ABSTRACT

In the emergence of the decolonial agenda in art, there are several audiovisual productions that address the theme of original peoples, among which the most varied animations stand out. Many of them, motivated by curiosity about what is different, by a somewhat naive desire to make indigenous culture known, easily fall into stereotypes and cliché images. This article aims to reflect on these issues through the analysis of an excerpt from the feature film *Ainbo - Spirit of the Amazon* (2021). To this end, the methodology proposed by Diana Rose for the analysis of moving images and its adaptation for the animation referring to the Amazon, made by researcher Davi Coelho, is used. It is hoped, with this work, to awaken the perception to recognize in other productions the stereotypes that perpetuate the derogatory image of original peoples and, thus, contribute to a decolonial turn in the political and artistic instances of society.

INTRODUCCIÓN

El cuestionamiento sobre los rumbos de las sociedades viene creciendo considerablemente desde mediados del siglo pasado. La fragilidad del sueño de una nueva humanidad, alimentado por el proceso de redemocratización vivido por varios países y por la creencia de que la tecnología traería igualdad para todos, así como las alertas constantes sobre la crisis climática invitan a una revisión crítica de los postulados sobre los cuales fueron construidas las bases de la sociedad actual. El imperialismo y la colonización fueron puestos en jaque por los pueblos invadidos por las potencias hegemónicas, abriendo espacio, en América Latina, para el surgimiento del discurso sobre la Decolonialidad.

Según la investigadora Alessandra Simões Paiva (2022), el término “decolonial”—creado a finales de los años 1990 por un grupo de investigadores en gran parte de América del Sur hispana¹— quiere ir más allá del sentido de deshacer lo colonial, pero anhela comprender y combatir el fenómeno de la colonización aún presente, fundado en las categorías de raza, etnia y género. Según la autora, las artes brasileñas viven un momento de intensa revolución, que ella denomina giro decolonial. Este giro confiere a las artes la participación en un cambio estructural. Y esto viene, de hecho, a medida que

¹ El grupo de investigación Modernidad/Colonialidad/Decolonialidad (MCD) está compuesto por nombres emblemáticos como Aníbal Quijano, Zulma Palermo, Catherine Walsh, Edgardo Lander, Enrique Dussel, Nelson Maldonado-Torres y Walter Mignolo. (cf. Paiva, 2022).

instituciones culturales sienten la necesidad de –por no decir que se ven forzadas a–traer a la discusión sobre la Decolonialidad². Diversos son los artistas y colectivos, sobre todo negros e indígenas, que asumieron la causa decolonial y han alcanzado destaque en esas instituciones: Rosana Paulino, Paulo Nazaré, Jota Mombaça, Jaider Esbell (1979-2021), Daiara Tukano, Denilson Baniwa, Colectivo MAHKU entre otros.

Tomando en particular a los pueblos originarios, vale destacar las iniciativas de grupos que se utilizan de las técnicas audiovisuales para afirmar su autodeterminación y su autonomía, para dar a conocer su cultura, clamar por su derecho a la existencia y a la resistencia y alertar sobre la necesidad de rediseñar nuestro modo de existencia sobre la Tierra. Estos colectivos registran, principalmente, escenas de lo cotidiano para dar a conocer su cultura.

1. La pauta indígena y el diseño de animación

Restringiendo el análisis al diseño de animación³ –objeto de ese artículo– el primer desafío fue el de encontrar producciones que traten de los pueblos indígenas y sus cosmovisiones. Los videos con esa pauta, producidos por indígenas o no-indígenas, son en su mayor parte documentales, grabaciones de escenas del cotidiano o de rituales. A pesar de eso, las animaciones han alcanzado más espacio como documentación de modo de vida y de las cosmovisiones de los pueblos originarios. Muchas de ellas surgen por iniciativa de grupos que realizan talleres junto a comunidades indígenas, produciendo animaciones con narrativas a partir del modo de expresión de la propia comunidad.

Sin embargo, la creciente visibilidad de la pauta indígena resultante del giro decolonial ha llevado a la producción de animaciones, de las más variadas. Volcadas, en general, para el público infantil y motivadas por la curiosidad sobre lo diferente, por un deseo –sin pretensiones o no– de hacer conocer la cultura indígena, muchas de ellas reverberan las impresiones registradas por los primeros viajeros que llegaron a las colonias, reiteradas por las prácticas coloniales. Según la investigadora indígena Maori Linda Smith ([1999], 2018), esos relatos fueron contruidos por los viajeros a partir de sus propias concepciones culturales como, por ejemplo, acerca de sexualidad y género, en el que las mujeres indígenas eran vistas desde el papel de la mujer en la sociedad europea. Los pueblos primitivos eran descritos de forma deshumanizada, por medio de relatos

² Tomando como base solo la ciudad de São Paulo en el año 2023, instituciones de las más emblemáticas dedicaron varias exposiciones sobre los temas indígenas: Fundação Bienal, Pinacoteca de São Paulo, Museo de Arte de São Paulo (MASP), Museo da Língua Portuguesa, Instituto Moreira Sales, Sesc Guarulhos, entre otras.

³ Diseño de animación es el área del diseño dedicada a la conducción de un proyecto de animación, pudiendo ser dibujo o pintura 2D, collage, *stop-motion*, animación 3D o cualquier otra técnica. Según Maureen Furniss, el diseño de animación está compuesto por cuestiones referentes a la imagen, línea y color, movimiento y cinética, además de los elementos no visuales como sonido y estructura (narrativa o no narrativa), siendo discretamente diferente del cine *live-action*. (cf. Furniss, [2007], 2014). El presente artículo dará más énfasis al aspecto semántico de la estructura narrativa del tramo de la obra que será analizada.

mistificados o del uso de términos zoológicos, además de ser considerados perezosos, dependientes y carentes de cualidades humanas.

Estos relatos acabaron por convertirse en el modo de representar a los pueblos indígenas, observa Smith ([1999], 2018). Después de siglos de repetición de la perspectiva del explorador, a menudo se oculta la concepción de que es una fuente fiable de saber sobre los pueblos originarios. Así, no es de extrañar –pero no de aceptar– que se caiga fácilmente en estereotipos en el abordaje sobre esos pueblos. Las imágenes de exótico, de bosque deshabitado o misterioso, de buen salvaje, así como la generalización de la identidad de los pueblos se repiten en las narrativas y, consecuentemente, en las animaciones producidas, muchas veces llenas de ‘buenas intenciones’.

2. Objeto y metodología de análisis

El presente artículo se propone analizar un recorte del largometraje *Ainbo: la Guerrera del Amazonas*⁴ (2021, 84') – o en inglés *Ainbo: Spirit of the Amazon* – de producción peruana-holandesa-alemana dirigido por el peruano José Zelada y el alemán Richard Claus. Como metodología, este trabajo toma como base la propuesta de Diana Rose ([2000], 2008) para el análisis de imágenes en movimiento. La autora parte de principio de la imposibilidad de una lectura finalizada de la obra, lo que exige claridad en la explicitación de los criterios utilizados para la selección de la muestra, la transcripción –que supone la decisión sobre la unidad de análisis– y el análisis de los datos⁵. El investigador Davi Coelho (2012), para el análisis de la representación de la Amazonia en el cine de animación brasileño, adapta la metodología de Rose ([2000], 2008) en la etapa de la transcripción tomando por unidades de análisis un conjunto de informaciones: la selección de cuadros de la película; materiales relacionados con la producción o difusión de la película; diálogos o narraciones que hacen referencia al objeto de análisis.

Como fundamento conceptual, Coelho (2012) relaciona una serie de conceptos vinculados a la Amazonia a lo largo de los siglos, a saber: exótico, imaginario (fantástico), salvaje, natural (paraíso), buen salvaje (ingenuo, subalterno), distante (inaccesible), grande, vacío (despoblado), puro, ecología (preservación), brasileño (diversidad, nacional) y sensualidad (feminidad). También enumera imágenes-clichés recurrentes en las animaciones: vista panorámica del bosque cortado por un río; vista lateral de un barco en el río vista lateral de un personaje caminando por el bosque; vegetación enmarcando la pantalla (expresando el narrador-observador, que no interfiere en la historia); escenas nocturnas e imágenes luminosas; uso de siluetas para representar eventos fantásticos (noche); imagen de la victoria-regia; mapa de Brasil o Sudamérica; grafismos indígenas en la tipografía, en los personajes y en los escenarios; personificación

⁴ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=zUSqTv4Rjs4>>. Acceso en 05 dic 2023. La animación también se puede encontrar en varias transmisiones por suscripción.

⁵ Para la tabulación de los resultados, la autora propone el análisis de contenido en forma tabular, con la distribución de frecuencia en el ambiente de la escena, o sea, un levantamiento cuantitativo de la ocurrencia de cada aspecto. Este modo de análisis

de seres fantásticos, que originalmente no tenían apariencia definida en las narrativas orales de las comunidades; y, por último, metamorfosis. Estos conceptos e imágenes-clichés se identifican en las unidades de análisis establecidas. Estas unidades, por su parte, están relacionadas entre sí en las diversas animaciones estudiadas por Coelho (2012), posibilitando, así, identificar un panorama de la representación de la Amazonia en el cine de animación.

La metodología descrita anteriormente y algunos de los aspectos relacionados por Coelho (2012) serán utilizados en ese trabajo, añadiendo a esos otros juzgados pertinentes para análisis del trecho en cuestión.

3. Ainbo: la recurrencia de estereotipos en medio de una narrativa de defensa de la Amazonia

Producida por el Cinema Management Group (EUA), Tunche Films (Peru), Cool Beans (Holanda - Alemania) en coproducción con la Escuela de Cine y Artes Visuales de Lima (EPIC), *Ainbo: la Guerrera del Amazonas* (2021, 84') es una animación 3D larga-metraje que narra la saga de una niña indígena huérfana de 13 años, Ainbo, que busca, con la ayuda de sus espíritus-guías, liberar a la aldea de Candámo de la maldición que se cierne sobre ella, que hace que las personas enfermen y los peces mueran. Con el auxilio del espíritu de su madre, Lizeni, Ainbo descubre que es el Yakuruna, el espíritu del mal, que ha alcanzado su aldea por medio de la minería.

Al abordar el tema de defensa de la Selva Amazónica, el diseño de los personajes de *Ainbo* sigue el estilo de las más famosas animaciones 3D: mismos formatos de ojos, nariz, boca, proporciones de la cabeza con respecto al cuerpo y la cintura, etc. Queda relegada para el color de la piel y para la pintura corporal la identificación de los personajes como perteneciente a los pueblos indígenas. Atraviesa toda la narrativa el aspecto fantástico, con la personificación de los espíritus en animales gigantes como, por ejemplo, la tortuga Moteló Mama y el gusano perezoso, o en formas misteriosas, como el Yakuruna. No faltan los estereotipos e imágenes-clichés enumerados por Coelho (2012) en el análisis de otras películas sobre el mismo tema: la idea de la buena naturaleza, ingenuo y servil; del bosque lejano y casi infranqueable, despoblado y salvaje; la vista panorámica del bosque; la función de la escena nocturna y las imágenes luminosas; la presencia de seres fantásticos y la aparición de metamorfosis.

Considerando de modo particular el paisaje, llama la atención transposiciones de elementos no pertenecientes a la región como la presencia de acantilados y de grandes formaciones rocosas y, sobre todo, de un volcán activo en medio de la llanura del Amazonas. Además, la animación recae en algo recurrente a producciones con ese tema: la generalización de los pueblos indígenas y de sus territorios. Aunque el pueblo tiene un nombre, Candámo, no hay nada que lo sitúe geográficamente. Del mismo modo, el pueblo no es nombrado; se presenta como un pueblo genérico que vive aislado del resto del mundo.

Para un mejor análisis de la animación, se seleccionó un recorte que va de 62'10" a 70'12". La elección de este extracto se debió a la densidad de la escena; es el clímax de

la narrativa que conduce a su desenlace. El pasaje comienza cuando el espíritu de Lizeni es liberado del árbol, revelando su historia y el motivo por el cual Candámo es alcanzada por la maldición de Yakuruna; y llega al momento en que Zumi, la líder indígena, es secuestrada por Yakuruna. La Tabla 1, a continuación, presenta la transcripción del trecho seleccionado, dividido en ocho partes cuyo criterio fue el del inicio y desenlace de cada micronarrativa del conjunto.

Tabla 1. Transcripción del trecho de 62'10" a 70'12" de *Ainbo - la Guerrera de la Amazonia*

Cena	Tiempo	Narrativa	Aspectos	Estereotipo
(A)	62'10" a 65'02"	Ainbo y sus espíritus guías (Vaca y Dillo) y Atok (indígena que antes perseguía a Ainbo y ahora decidió ayudarla) están delante del árbol para fijar en ella la 'piedra lunar' (roca volcánica). Hasta entonces, se sabe que la raíz de este árbol puede liberar a Candámo de la maldición. Al fijar la roca, después de un breve tiempo de suspenso, de la piedra fijada en el árbol, serpentinadas de luz aparecen rodando alrededor de su propio eje y van creciendo hasta surgir Lizeni, la madre de Ainbo. Después del encuentro entre madre e hija, aquella le pide la "flecha de punta dorada" y los espíritus le entregan. En sus manos, la flecha comienza a brillar hasta que se crea una esfera de luz que crece y explota tomando cuenta de todo el ambiente. Le entrega el broche a su hija y le dice que está lista.	Exploración de momentos de luz y magia. Partiendo de la grieta del árbol, de la luz surge el espíritu de Lizeni y después, de la flecha, la luz envuelve el árbol, los personajes y todo el entorno.	Imaginario; fantástico; imágenes luminosas. Alineación entre indígena y naturaleza.
(B)	65'02" a 66'04"	Se oyen ruidos que vienen del bosque. La escena muestra los vehículos - coches y retroexcavadoras - en marcha, talando los árboles. Ainbo reconoce el sonido como de los "monstruos que pertenecen al Yakuruna". Lizeni los invita a ir a su encuentro y se transforma en una esfera de luz. Ellos les siguen a ellos.	La indígena, que no conoce el mundo de los blancos, lo interpreta de forma mágica - llama vehículos de "monstruos".	Imagen del indio como buen salvaje, ingenuo. Recurrencia de lo imaginario y fantástico y de la metamorfosis.

Cena	Tiempo	Narrativa	Aspectos	Estereotipo
(C)	66'05" a 66'43"	En la aldea, aparecen los indígenas reunidos frente a la princesa Zumi que les presenta al hombre blanco que salvó la vida de su padre. Ella afirma que por eso le van a retribuir entregándole todo el oro y siendo sumisos. La líder hace un discurso que parece haber sido ensayado con el hombre blanco, pues tartamudea y es corregida por él al hablar la palabra máquina. Toda la comunidad, la princesa incluso, se inclina ante el hombre blanco, considerado un gran chaman.	Además de la reticencia sobre la disposición espacial de la aldea - el líder habla de una especie de escenario - destaca la sumisión de la comunidad y la falta de capacidad crítica del líder, así como la falta de conocimiento: llama máquinas a dioses de metal.	Imagen del indígena como buen salvaje, ingenuo, sumiso, sin capacidad de discernimiento, manipulable y llevado por misticismos.
(D)	66'44" a 67'24"	La escena vuelve a las máquinas que llegan al bosque. Lizeni se pone delante de ellas ordenándoles dejar el lugar. Los hombres que acompañan llevan las máquinas ríen. De ella parte una semiesfera de fuego que los destruye.	La indígena - menospreciada por los exploradores - consigue detenerlos por medio de poderes mágicos.	El imaginario y fantástico. Alineación entre máquina y civilización
(E)	67'25" a 67'47"	Regresa a la escena de Ainbo, Atok, Vaca y Dillo corriendo por el bosque. Atok le confiesa a Ainbo que sus celos llevaron a la muerte de su madre.	Inicio de la historia de la revelación	
(F)	67'48" a 69'42"	Lizeni, como una esfera de fuego, llega a la aldea y enfrenta al hombre blanco, recordándole el pasado. Se revela que el hombre blanco se llama DeWitt y es en realidad el padre de Ainbo, ahora poseído por el espíritu maligno Yakuruna. Debido al romance reprobado por la comunidad, los espíritus del bosque salvaron a Lizeni y Yakuruna tomó DeWitt. En la furia del enfrentamiento con Lizeni, Yakuruna se manifiesta en medio de una nube de humo negro, tomando una forma que se asemeja a los personajes azules de la película Avatar.	Presenta la explotación (minería) como resultado de la crisis de relaciones entre los propios indígenas.	Metamorfosis de Lizeni y de DeWitt/ Yakuruna

Cena	Tiempo	Narrativa	Aspectos	Estereotipo
(G)	69'43" a 70'4"	Continuación del enfrentamiento entre el Yakuruna y Lizeni. Lizeni afirma "Ya no permitiremos que destruyas nuestra tierra y nuestra gente se es esclavizada." Con la nube negra de humo que sale de su boca, el Yakuruna tumba a Lizeni en el suelo.	Quien esclaviza y destruye es el espíritu maligno, no el hombre blanco.	Instrumentalización del estereotipo imaginario/fantástico para justificar e inocentar la acción depredadora de la civilización blanca sobre el indígena.
(H)	70'5" a 70'12"	El Yakuruna secuestra a Zumi. Atok saca a Ainbo del camino, impidiendo que el espíritu maligno la lleve también. Se cierra la escena con el Yakuruna llevando a Zumi, la líder de Candámo.	La líder indígena está hipnotizada por el espíritu maligno y no reacciona.	Subordinación de la líder indígena

El extracto seleccionado comienza con la escena (A) donde predomina el aspecto fantástico por medio de luces que envuelven el ambiente. La magia del momento crece desde la luz que sale de la grieta de árbol y de donde surge el espíritu de la madre de *Ainbo*, hasta el brillo de la flecha que explota abarcando todo el entorno. La descripción de luces es una forma que los propios indígenas utilizan para hablar de los espíritus. El chamán Yanomami David Kopenawa (2015) al describir los espíritus *xapiri* no ahorra referencias a la luminosidad, brillos y espejos. En *Ainbo*, sin embargo, a partir de esa escena, la luz se convierte en la expresión primordial del espíritu de Lizeni, representando sus desplazamientos y la fuerza de sus acciones.

Las escenas (A) y (D) se contraponen revelando un estereotipo recurrente en el sentido común. Por un lado, en la escena (A) el indígena es asociado en perfecta unión con la naturaleza - el espíritu de Lizeni y el árbol en el que habitaba. Por otro lado, los hombres blancos avanzan con sus máquinas destruyendo todo. Aunque esta asociación no carece de fundamento, hay que cuidarse con el establecimiento de extremos.

La imagen del indígena bueno-salvaje, ingenuo y ajeno al mundo exterior es clara en las escenas (B), (C), (F) y (G). En la escena (B), *Ainbo* reconoce el ruido de las máquinas que había visto anteriormente e interpretó como "monstruos que pertenecen al Yakuruna". Toda la narrativa deja claro que los indígenas jamás tuvieron contacto con el mundo de los blancos y no tienen idea de lo que se trata. En el caso, *Ainbo* había identificado como algo del mal porque el Yakuruna se había manifestado en el encuentro anterior.

La escena (C) abusa de ese estereotipo al mostrar el diálogo de la joven líder indígena con su pueblo. Reproduce un lenguaje manipulado en el que, a cambio de la salud de su padre, la comunidad no solo debe dejar que sus máquinas exploren la región, sino que también debe servirle y servirle. La comunidad no reacciona a la decisión de su líder. Es una comunidad apática, sin capacidad de discernimiento, totalmente sumisa. También presenta cierto misticismo al interpretar máquinas como dioses.

La escena (F), bastante típica donde un personaje revela a los demás los secretos del pasado, recae en la narrativa de la novela prohibida la historia de Lizeni, que revela ser el hombre blanco, DeWitt, el padre de *Ainbo*, que ahora está poseído por el espíritu maligno Yakuruna. Al cerrar el relato del pasado, Lizeni afirma “El amor fue nuestro único crimen”. De esta forma, se traspone a la esfera romántica y mística una crisis socioeconómica-ambiental, que es resultado de la explotación depredadora de la sociedad hegemónica sobre los pueblos y tierras indígenas. También se presenta el inicio de la explotación como consecuencia de las crisis de relaciones entre los pueblos indígenas: si Atok y la comunidad hubieran aceptado el romance de la pareja, nada de eso habría ocurrido.

A continuación, la escena (G) refuerza la inocentación del hombre blanco cuando Lizeni le dice a Yakuruna: “ Ya no permitiremos que destruyas nuestra tierra y nuestra gente se es esclavizada.” Esa frase está dirigida al espíritu maligno, no más al hombre blanco. Es un espíritu el responsable por la destrucción de las tierras y esclavización del pueblo indígena y no un sistema imperialista y colonial que se perpetúa hasta los días actuales.

La metamorfosis está presente sobre todo en las escenas (B) y (F). En esta última, al esplendor luminoso de Lizeni se opone la nube oscura de humo de Yakuruna. La escena (E) es una escena breve de paso que tiene la función de preparar al espectador para la revelación de la historia que se dará en los instantes siguientes. La escena (H), de duración de solo siete segundos, fue separada de la escena anterior para destacar el momento en que Yakuruna secuestra a la líder indígena. Zumi está como hipnotizada por Yakuruna y no reacciona en ningún momento. No hay ni siquiera un esbozo de que comprendiera que él no era el ‘gran chaman’ que suponía o cualquier señal de toma de conciencia de lo que sucedía. El papel de la líder indígena es de subordinación e incapacidad de reflexión, de autodeterminación.

La historia termina con la destrucción del Yakuruna, alcanzado por la flecha de punta dorada lanzada por *Ainbo*, y la liberación del espíritu de DeWitt, que la acoge como su hija. Lizeni y DeWitt se van —no pueden quedarse porque son espíritus— dejando a la comunidad liberada de la maldición de Yakuruna. Este resultado muestra la liberación de la comunidad como resultado del esfuerzo de una persona guiada por el poder mágico de un espíritu y no de la lucha de la comunidad. Esta se muestra impasible, servil y apática en el desarrollo del tramo analizado y de toda la narrativa.

CONSIDERACIONES FINALES

El diseño de animación *Ainbo: la Guerrera del Amazonas* aborda cuestiones pertinentes referentes a los pueblos originarios como la relación con los espíritus como parte del cotidiano de la comunidad y las consecuencias fatales de la minería considerando, sin embargo, la pauta decolonial y su deseo de, entre otras cosas, proponer una relectura de la historia a partir de la mirada del colonizado el largometraje desperdicia la oportunidad de mostrar perspectivas indígenas sobre la relación con los demás seres en contraposición con la explotación de la tierra. *Ainbo* reduce a una narrativa mística y romántica lo que es resultado de siglos de dominación, de explotación colonial y de exterminación de los pueblos originarios.

El crecimiento del interés por los pueblos originarios, sus cosmovisiones y sus modos de vivir —resáltese el plural de esos términos, pues se trata de una diversidad de existencias— ha

de ser visto como algo positivo y cuya aproximación debe ser incentivada. Es necesario tener atención, sin embargo, a los estereotipos heredados a lo largo de la historia; tomar conciencia de ellos, de sus recurrencias y consecuencias para producir un giro en la percepción de la historia, o mejor, en la percepción que existen diversas historias.

La concepción de que los pueblos originarios eran incapaces de responder por sí mismos, de saber lo que les convenía y de decidir lo que querían fue usada como instrumento de subyugación, silenciamiento y negación de su autonomía. Sus conocimientos fueron considerados supersticiones, misticismos, porque no encajaban en la pauta de la ciencia positivista (Smith, [1999] 2018). Una de las pautas de los pueblos indígenas es por su autodeterminación, por estar en los lugares de decisión cuyas cuestiones les conciernen. Pasividad y apatía fue una característica que se les impuso para silenciar su lucha y resistencia.

Fue para provocar una reflexión sobre esos y los demás aspectos descritos anteriormente que ese artículo se propuso a analizar un trecho de *Ainbo: la Guerrera del Amazonas*, de modo a despertar la percepción para reconocerlos en otras producciones. Es pertinente que producciones sobre los pueblos originarios cuenten con indígenas en alguna, o algunas, de las etapas de su producción, para garantizar que sus cosmovisiones y sus saberes sean respetados y no se acabe por reforzar estereotipos en nombre de la defensa de sus existencias. Este es uno de los caminos para colaborar en la realización de un giro decolonial en las instancias políticas y artísticas de la sociedad.

FINANCIACIÓN

Este artículo es parte de una investigación de Maestría en Diseño de la Universidad Anhembi Morumbi (2023), Beca PPGDesign UAM – PROSUP/CAPES.

FUENTES REFERENCIALES

- Coelho, D. (2012). *Amazônia animada : a representação da região amazônica no cinema de animação brasileiro*. Dissertação (mestrado) da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Departamento de Artes e Design - Pontifícia Universidade Católica.
- Furniss, M. ([2007], 2014). *Art in motion: animation aesthetics*. New Barnet, UK: John Libbey Publishing Ltd.
- Kopenawa, D. y Albert, B. (2015). *A queda do céu: Palavras de um xamã yanomami*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Paiva, A. (2022). *A virada decolonial na arte brasileira [livro eletrônico]*. Bauru, SP: Mireveja.
- Rose, D. ([2000], 2008). Análise de imagens em movimento. Em M. Bauer, & G. Gaskell, *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático* (7 ed., pp. 343-364). Petrópolis: Vozes.
- Smith, L. T. ([1999], 2018). *Descolonizando metodologias: pesquisa e povos indígenas*. (R. G. Barbosa, Trad.) Curitiba: Ed. UFPR.