

Valeria García
Jaramillo

Los *arquetipos* en el cine de arte y ensayo colombiano: análisis a cuatro largometrajes de la productora Contravía Films

Resumen

Cómo se caracteriza el arquetipo del *héroe*, la *madre*, el *padre* y la *sombra* en los largometrajes de la productora Contravía Films, es el tema del presente texto que reflexiona sobre los motivos que se repiten una y otra vez en las narraciones. Estos motivos, que también se hallan en los sueños y fantasías del ser humano, provienen de una imagen superior o patrón, que es denominada como *arquetipos*.

Palabras clave: Arquetipos en el cine, cine colombiano, narración de *arte* y *ensayo*, narración clásica.

Es frecuente encontrarse con relatos cuyos personajes e historia se parezcan entre sí. Entonces, específicamente en el cine, se tiende a pensar que se trata de la reproducción o copia de un largometraje original. En el caso de los personajes, estos están tan bien contruidos que es usual verlos repetidos en la piel

(Trabajo de grado
dirigido por el
profesor Andrés
Santacruz, docente
del Departamento
de Comunicación y
Lenguaje)
“El sueño es el mito
personalizado, el
mito es el sueño
despersonalizado”
Joseph Campbell

de otro personaje o en una que otra película. Algunos son partidarios de pensar que, simplemente, todas las historias y todos los personajes ya están referenciados, y solo es necesario dotarlos de alguna que otra característica que permita marcar la diferencia, y esa es la clave del “éxito” de un film. ¿Cómo es eso de que todas las historias ya están contadas? ¿De qué manera todos los personajes son iguales? Si se le echase un vistazo al cine colombiano, ¿podría decirse lo mismo? Definitivamente un personaje protagónico del cine colombiano dista mucho de parecerse a un protagonista del cine de Hollywood. Lo anterior, probablemente tenga que ver con el hecho de que los contextos y sociedades representados son muy diferentes. Sin embargo, si se realizara una indagación en las películas colombianas ¿se encontrarían los mismos personajes y caracterizados de la misma forma? El presente trabajo de grado, entonces, antes de responder esa pregunta, pretende realizar un análisis de la caracterización del arquetipo del *héroe*, la *madre*, el *padre* y la *sombra* en cuatro largometrajes de la productora Contravía Film, con el propósito de abordar la caracterización de los personajes en películas colombianas desde una perspectiva diferente a la *narración clásica*. En este documento el lector se encontrará con un ejercicio en el que se evidenciarán los motivos y prototipos de la caracterización de los personajes en los *films* de la productora en mención y en algunos de los largometrajes de la productora Dago García Producciones.

Planteamiento del problema

¿Cómo se caracteriza el arquetipo del *héroe*, la *madre*, el *padre* y la *sombra* en los largometrajes de la productora Contravía Films? La observación de cuentos y mitos alrededor del mundo y en diferentes épocas, dio como resultado el hallazgo de motivos que se repiten una y otra vez. Estos también se hallan en los sueños y fantasías del ser humano actual. Estas imágenes provienen de una imagen superior o patrón, las cuales son nombradas como *arquetipo*. Los cuentos y relatos, al proceder de la imaginación del ser humano, se constituyen a partir de dichos modelos. El cine de ficción, al constar normalmente de relatos, también. Desde su llegada, el cine fue empleado, prácticamente, con fines documentales; se registraban las vistas de los paisajes de las diferentes regiones y eran exhibidas en los teatros de las ciudades. Más tarde, desde Italia y Francia comenzaron a llegar a nuestro país relatos de ficción, y para la década de 1920, estos habían influenciado a los espectadores lo suficiente como para que algunos decidieran registrar relatos y novelas realizados en Colombia. Desde este momento se evidencia la necesidad de relatar historias relacionadas con el contexto y dinámicas sociales del país.

Con el desarrollo y exploración del cine, han surgido nuevas teorías ligadas al relato y la narración. Entre estos sistemas de narración, se encuentra la *narración de arte y ensayo*, la cual, a diferencia de la *narración clásica*, no pretende centrarse en el relato, sino que su interés radica en el desarrollo de los personajes. Sin embargo, al ser un estilo de narración con otros intereses a los que se podrían ver en un largometraje clásico, el *arquetipo* también se presenta de otra forma. Teniendo en cuenta lo que se ha expuesto con anterioridad, ¿qué tanto difiere la representación del *arquetipo* en un filme de *arte y ensayo* a uno de *narración clásica*? ¿Cómo se caracterizan los arquetipos en estos largometrajes? ¿Cómo cumplen sus funciones? Debido a la importancia que el *héroe* y la *sombra* tienen a la hora de llevar a cabo el relato y las acciones que se desarrollan en el mismo, se decidió elegir estos *arquetipos* para realizar el análisis del presente trabajo de grado. Asimismo, el *arquetipo* de la *madre* y el *padre*, al tener un rol significativo con respecto al *héroe* y la constitución de sus objetivos, también fueron elegidos para este análisis, el cual dará cuenta de la manera en que los *arquetipos* mencionados se caracterizan en cuatro largometrajes de *arte y ensayo* de la productora Contravía Films; teniendo como referente también la caracterización de dichos *arquetipos* en algunos films de *narración clásica* de la productora Dago García Producciones Ltda. Igualmente, se establecerán los roles que los personajes de los largometrajes a analizar desempeñan con respecto al relato y al personaje principal, es decir, el *héroe*.

Por otro lado, y retomando lo planteado acerca del uso del cine como herramienta de representación social, es necesario empezar a conocer y reconocer cómo se están planteando los hombres y mujeres promedio colombianos, a través de las diferentes representaciones que permite el cine, qué características tienen, si se está o no generando una idea estereotipada de cómo es o cómo debe ser un colombiano, y cómo se está reflejando al país. Este trabajo de grado no pretende responder todas estas cuestiones, sin embargo, espera abordarlas y trazar un punto de partida conceptual en esta dirección.

Referentes conceptuales

El presente capítulo expondrá los referentes conceptuales que sustentan la investigación. Inicialmente, el concepto de *narración clásica* será abordado desde la perspectiva de David Bordwell. Este será necesario exponerlo, debido a que, a partir del conocimiento de los aspectos narrativos, estructurales y estéticos que componen este estilo de narración, se podrá trazar una línea referente para el siguiente concepto: *narración de*

arte y ensayo. El mencionado concepto, también se abordará desde la perspectiva de David Bordwell, y su objetivo es establecer las características estéticas, estructurales y narrativas de las películas que esta investigación analizará. Por último, se encuentra el concepto de *arquetipo*. Este, en primera instancia, será abordado a partir de los escritos del psicoanalista Carl Gustav Jung; su propósito será establecer, desde la psicología, qué es un *arquetipo*. Una vez se ha definido el concepto general, se pasará a definir las características de cada uno de los *arquetipos* que se analizarán: el *héroe*, la *madre*, el *padre* y la *sombra*. Lo anterior, se hará a partir del mismo Jung, así como de Otto Rank y Joseph Campbell, entre otros autores, que se complementarán con otro aspecto importante: el rol de cada uno con respecto al *héroe* y al relato. De esta manera, este capítulo pretende generar un plano conceptual que permita reflexionar en torno a la caracterización de los *arquetipos* en el cine de *narración clásica* de las películas de la productora Dago García Producciones Ltda. y las de *arte y ensayo*, de la productora Contravía Films.

Narración clásica

Inicialmente, es necesario indicar que el cine de ficción tiene diferentes estilos de narración, pero el que más predomina de los existentes es la narración clásica. Se puede definir este estilo de narración como “una configuración específica de opciones normalizadas para representar la historia y para manipular las posibilidades de argumento y estilo” (Bordwell, 1996, p. 156). En este sentido, la narración clásica expone ante el público sujetos con características claras: cualidades psicológicas muy bien definidas, en busca de resolver un problema (ya sea con otros sujetos o con una situación) o alcanzar unos objetivos específicos. Al final, el personaje logrará solucionar el problema o alcanzar, o no, los objetivos trazados. Teniendo en cuenta lo anterior, el personaje protagónico del relato generalmente es aquel cuyas cualidades están más definidas, debido a que esto logrará que el público se identifique con él. La historia clásica respeta plenamente el modelo canónico establecido de relato, el cual expone una causalidad dependiente del personaje principal y un *film* cuyas situaciones están destinadas a cumplir los objetivos del mismo; se expone un mundo el cual se altera y, por lo tanto, debe volver a la normalidad. Es la misma causalidad la que debe unificar los espacios, personajes y situaciones. Asimismo, esta motiva “los principios temporales de organización: el argumento representa el orden, frecuencia y duración de los acontecimientos de la historia, de forma que salgan a relucir las relaciones causales importantes” (Bordwell, 1996, p. 157). Es decir que la narración y lo casual indican las pautas temporales necesarias a la hora de definir la duración dramática

de los acontecimientos, duración del clímax, conversaciones, entre otros. Comúnmente, los relatos de narración clásica están compuestos por una estructura causal doble la cual constituye la esfera romántica y la de acción (guerra, trabajo, misión u otras relaciones personales). Estas pueden, o no, ser independientes, y cada una de estas líneas cuenta con un objetivo, obstáculos y un clímax. (Bordwell, 1996).

En términos técnicos, las escenas cumplen unas funciones específicas dentro de este estilo de narración, es decir, tienen un propósito. Estas le dan unidad de tiempo, espacio y acción al relato. Al inicio del film se presenta la exposición del relato; en ella se introducen los personajes, sus características, sus posiciones espaciales y psíquicas, entre otros. A medida que se desarrolla la película, las escenas continúan o culminan en desarrollos causa - efecto que se han expuesto en escenas anteriores. También, las inician, para futuros desarrollos. Es necesario que, por lo menos, una de las líneas de acción quede en suspenso debido a que se retomará en la siguiente escena y continuará desarrollando, culminando o iniciando otras líneas de acción (Bordwell, 1996); esto lleva el nombre de *linealidad*. Otro factor que en el cine clásico se le atribuye a la *linealidad* es el factor del conocimiento, debido a que este "se mueve rígidamente hacia una creciente consciencia de la verdad absoluta" (Bordwell, 1996, p. 159). Entonces, ¿cómo se concluye el relato? Según Bordwell, existen dos formas: "la coronación de la estructura, la conclusión lógica de una serie de eventos o la revelación de la verdad" (1996, p. 159). Sin embargo, el autor expone una tercera forma indicando que esta responde a las soluciones argumentales sin motivación o inadecuadas: "que el final clásico no es en absoluto estructuralmente decisivo, sino un reajuste más o menos arbitrario de ese mundo distorsionado de los ochenta minutos previos" (p. 159).

Arte y ensayo

Además de la narración clásica, existen otros tipos de narración. Según Bordwell, existe este estilo de narración de *arte y ensayo*, mediado por tres esquemas procesales: el realismo "objetivo", el realismo "expresivo" o subjetivo, y el comentario narrativo. Ligado a lo anterior, el autor indica que, en el caso de este estilo de narración, se comprueba la prerrogativa de los críticos formalistas rusos, de que una novedad en las artes es justificada como un nuevo realismo. Si para el cine clásico, el cual tiene sus raíces en la novela popular, la historia corta y el teatro del siglo XIX, la realidad se asume como una coherencia implícita entre sucesos, es decir, acontecimientos justificados por una causa

y un efecto; para la narración de *arte y ensayo*, “las leyes del mundo pueden no ser cognoscibles, la psicología personal puede ser indeterminada” (Bordwell, 1996, p. 206). De esta manera, las conversiones estéticas buscan apropiarse de otro tipo de realidades. Es aquí, cuando entran en juego el *realismo objetivo*, y su mundo aleatorio, y el *realismo subjetivo*, caracterizado por estados pasajeros internos.

El autor indica que lo anterior ya era abordado en 1960 por Marcel Martin, quien describía que el cine contemporáneo, al intentar “representar las irregularidades de la vida real, «desdramatizar» la narración mostrando tanto los clímax como los momentos triviales, y usar las nuevas técnicas (cortes inesperados, tomas largas) no como convenciones fijas, sino como medios flexibles de expresión” (Bordwell, 1996, p. 206), intenta seguir el *neorrealismo*. También, Martin indicaba que esta “nueva” forma de hacer cine no solo mostraba la realidad de la imaginación, sino que lo hacía como si fuera tan objetiva como el mundo que se presenta ante nosotros. El autor indica que, por supuesto, lo anterior no quiere decir que este estilo de narración sea más realista que la narración clásica, pues se trata de otro canon y otra manera de representar la realidad. Ahora bien, la realidad expuesta en los films de este estilo de narración tiene diferentes facetas, pues tratará asuntos «reales», tales como la falta de comunicación y la alienación contemporánea. En estos casos, la puesta en escena enfatiza la conducta y no tanto la verosimilitud del espacio o del tiempo. Lo anterior se evidencia en el uso de locaciones naturales, el uso de iluminación no hollywoodense o los tiempos muertos durante una conversación. También, en pro de mantener el realismo, se opta por reemplazar la causalidad propia del cine clásico por lo que el autor define como “una ligazón más tenue entre los acontecimientos” (Bordwell, 1996, p. 206). Es aquí cuando las frecuentes lagunas causales aparecen. Los vacíos en el argumento son calculados y el observador debe soportar estas lagunas más de lo que puede estar acostumbrado al ver en un largometraje de narración clásica. Sin embargo, esta no es la única manera en la que se puede relajar la relación causa - efecto, también, está la casualidad, “la contingencia y puede crear incidentes transitorios, periféricos o puede ser más estructuralmente importante” (Bordwell, 1996, p. 206). La narración, finalmente, se crea a partir del encuentro de sucesos fortuitos y el filme completo puede consistir en una serie de sucesos casuales unidos. La casualidad, también puede usarse a la hora de concluir el argumento. En estos casos, la narración le exige al observador unir la historia a partir del uso de las improbabilidades de la vida (Bordwell, 1996).

Si bien en la *narración clásica* se procura mantener líneas de acción suspendidas en el paso de una escena a otra, la narración de *arte y ensayo* está falto de ello, debido a

que esto facilita la aproximación al final abierto y a la casualidad en general. También, al igual que la *narración clásica*, se apoya en la casualidad psicológica. De este modo, se exponen personajes con trazos, motivaciones y objetivos difusos o, a veces, sin ellos en absoluto. Así, el personaje termina actuando de manera incoherente o cuestionándose sus propósitos.

Teniendo en cuenta lo anterior, la diferencia entre la *narración clásica* y la *narración de arte y ensayo* radica en que el primero mantiene su interés en el argumento, de manera que el observador pueda comprender y completar los vacíos a partir de las informaciones presentadas durante el filme. El segundo, por otro lado, mantiene su interés en el personaje y la subjetividad del mismo (Bordwell, 1996).

Arquetipo

En un principio, es necesario establecer que el término *arquetipo* es establecido por Platón a partir del sinónimo de *idea*, el cual es superior y preexistente a la fenomenalidad. Es decir, que se trata de un término que indica que existe una idea primordial de las cosas. Sin embargo, al tratarse de un término proveniente de la filosofía y no de un campo propiamente más empírico, en el que es válido lo exterior y, por lo tanto, comprobable, la idea primordial, en su sentido metafísico, cae en el campo de la fe y la superstición (Jung, 1984). Entonces, “si bien no existe ninguna metafísica que pueda ponerse más allá de la capacidad humana, tampoco hay empirie alguna que no esté aprisionada y limitada por un a priori de la estructura del conocimiento” (Jung, 1984, p. 71). Es decir, que los pensamientos y la razón están sujetas a la personalidad, los hechos son comprobables en la medida que se examine quién los vio y lo escuchó. Es así como Jung llega a la siguiente afirmación: “hay un a priori de todas las actividades humanas y ese a priori es la estructura individual de la psique, estructura innata y por eso preconsciente e inconsciente” (Jung, 1984, p. 72).

En el preconsciente se encuentra el carácter peculiar del ser humano. Este se visibiliza para el ser humano una vez se manifiesta, cosa que no quiere decir que ese sea su origen, simplemente, ya se encuentra ahí (Jung, 1984). Por otro lado, el ser humano, al igual que los animales, consta de una psiquis preformada la cual justifica que su reacción sea humana. Es decir, por qué se reacciona de la manera en que se hace. Jung nombra a estas formas funcionales como “imágenes”, haciendo referencia al término “idea

primordial”; se introduce la “imagen primordial” en tanto estas expresan la forma de la actividad y la situación típica en la cual se desarrolla. Esta “imagen” es heredada, ya sea desde el origen de la especie o con dimensiones propias del género. Jung introduce, entonces, algo que llama la *fantasía creadora*, la cual pertenece a las predisposiciones inconscientes de la psiquis. En los productos generados por la fantasía, se visibilizan las “imágenes primordiales”; es ahí donde el *arquetipo* se aplica. En este concepto queda visibilizado que en toda psique existen predisposiciones. Estas, a pesar de ser inconscientes, viven e influyen en gran manera en el actuar, sentir y pensar de cada ser humano. El *arquetipo* es un derivado de la observación de motivos repetitivos en los mitos, literatura y sueños de los hombres, sin importar el lugar y la época (Jung, 1996). Consiste en “un elemento formal, en sí vacío, que no es una *facultas praeformandi*, una posibilidad dada a priori de la forma de la representación” (Jung, 1984, p. 74). Es decir, que el *arquetipo*, en sí, es un recipiente vacío el cual se llena a partir de imágenes inconscientes. De esta manera, los elementos inconscientes que han sido heredados no son las representaciones del *arquetipo*, sino su forma. Es decir, los instintos (Jung, 1984).

Teniendo en cuenta lo anterior, se establece que las imágenes inconscientes son inamovibles. Su manifestación, entonces, depende, en un principio, no enteramente de las imágenes. También, dependerá de diferentes factores, tales como la época o el contexto (Jung, 1984). Así, con el término *arquetipo* esclarecido, se procederá a exponer las características que construyen las representaciones arquetípicas indagadas para esta investigación.

El héroe

Otto Rank, en el libro *El mito del nacimiento del héroe*, realiza un sondeo de diferentes mitos alrededor del mundo y, respectivamente, de cada uno de ellos realiza una reseña. Una vez identificados, concluye que a simple vista se pueden sacar ciertos elementos en común que propiciarían la construcción de una leyenda patrón. Es decir, que a pesar de que cada uno de estos relatos cuenta con factores diferenciales, están configurados desde su interior de la misma manera. Entonces, el autor plantea el esquema que definirá dicha leyenda patrón:

El *héroe* desciende de padres de la más alta nobleza; habitualmente es hijo de un rey. Su origen se haya precedido por dificultades, tales como la continencia o la esterilidad prologando el coito secreto de los padres, a causa de la prohibición externa u otros obstáculos. Durante la preñez, o con anterioridad a la misma, se produce una profecía bajo la forma de un sueño u oráculo que advierte contra el nacimiento, por lo común poniendo en peligro al padre o a su representante. Por regla general, el niño es abandonado a las aguas en un recipiente. Luego es recogido y salvado por animales o gente humilde (pastores) y amamantado por la hembra de algún animal o una mujer de modesta condición. Una vez transcurrida la infancia, descubre su origen noble (...) y luego, por un lado, se venga de su padre, y por el otro, obtiene el reconocimiento de sus méritos, alcanzando finalmente el rango y los honores que le corresponden (1981, pp. 79-80).

Inicialmente, en todos estos mitos se evidencia una separación entre el héroe y sus progenitores. Para explicar ello, Rank indica que es necesario realizar un retroceso hacia la fuente, de este aspecto de la leyenda patrón: la imaginación del individuo. A partir de este momento, se empiezan a exponer ciertos procesos en la vida del ser humano, reflejados en la imaginación infantil, la cual indicará que el aspecto de la separación del *héroe* con sus padres viene del proceso natural y evolutivo del desligamiento del individuo debido al crecimiento. Durante la infancia, el ser humano ve a sus padres, o al padre de su mismo sexo, como el modelo a seguir, y se refleja en él como la persona que le gustaría ser algún día. Una vez las personas abren su círculo social y empiezan a conocer a otros padres, ven en ellos características diferentes a las que los suyos tienen, y comienzan a cuestionarse el carácter incomparable que previamente les había otorgado. Los desacuerdos propios de la vida familiar terminan por generar en el niño insatisfacción por sus padres y preferencia por los otros. De esta manera, empieza a sentirse relegado, pues considera que su atención hacia ellos no es recíproca, y nace cierta duda acerca de la paternidad, es decir, se introduce la idea de que es un hijastro o un hijo adoptivo. A partir de este momento, el infante empieza a mostrar, de manera frecuente, sentimientos hostiles hacia el *padre* y, en menor medida, hacia la *madre*. Asimismo, los ensueños del niño, cuya función radica en la satisfacción de deseos y la rectificación de la vida, lo libera de sus padres y fantasea con reemplazarlos por uno de mejor posición social. Según el autor, este reemplazo no está ligado al deseo del niño por desligarse de sus padres, sino exaltando las características únicas que en un principio le dio, representando su nostalgia por la época desaparecida.

De esta forma, el *héroe* del mito vendría siendo el yo niño. Retomando el esquema previamente expuesto, el *héroe*, de ascendencia noble, es abandonado dentro de un recipiente, en un río; es criado por padre de condición humilde para retornar a sus padres nobles, con o sin el castigo que, generalmente, le corresponde al padre. Los progenitores nobles representan la fantasía e idealización del niño hacia sus padres en la primera infancia, el abandono representa el sentimiento que el niño experimenta de sus padres, y la crianza de los padres de humilde condición representa las características de los progenitores una vez se ha iniciado el proceso de separación en el niño (Rank, 1981).

Una vez se han aclarado estos aspectos, el autor procede a explicar los elementos oníricos de los mitos: el abandono en el río dentro de un recipiente y el oráculo o sueño, se apoyan en la interpretación de simbolismos oníricos. Inicialmente, se habla que el abandono en el agua es la expresión simbólica del nacimiento; el recipiente, por su forma hueca, significa el vientre, de manera que, en su totalidad, este aspecto del mito simboliza el proceso del nacimiento. Entonces, ¿por qué representar el nacimiento a partir del abandono, su opuesto? Una de las razones que el autor indica, es el realce de la hostilidad del *padre* hacia el futuro *héroe*. Es decir, que el *héroe* expone a sus padres como sus mayores oponentes, debido a que han atentado contra su vida, ensueño que nace desde el sentimiento de abandono que el niño experimenta. En el mito, dicha hostilidad va lo suficientemente lejos como para que los padres hagan lo que esté en sus manos para que el niño no nazca. La superación de todos esos obstáculos da pie para que se establezca la idea de que, por un lado, el *héroe* ha vencido los inconvenientes que se presentaron en razón de su nacimiento o, por otro, acusa a sus padres de haberle permitido vivir los infortunios y desazones al nacer. El *padre*, quien especialmente se resiste a dejar nacer al *héroe*, oculta su motivación contrastante tras el deseo de tener un hijo. Debido a su resistencia, el *héroe* expone actitudes hostiles frente a su progenitor. Esto no es difícil de visualizar en la relación real entre padre e hijo o hermanos. Ahí se evidencian tensiones frecuentes entre padre e hijo, y, en mayor medida, entre hermanos. Según Rank, esto está mediado por factores eróticos, debido a que dichas tensiones se presentan con el ánimo de lograr la atención, el afecto y la ternura de la *madre*. Es decir, que dicha rivalidad existente entre el *héroe* y su progenitor está ligada a la atención que ambos intentan conseguir de la *madre*.

La madre

Ahora bien, la *madre*, al igual que el arquetipo del *héroe*, constituye numerosos aspectos. En sus formas más comunes se encuentra, siguiendo a Jung: la *madre* y abuela personales; la madrastra y la suegra; cualquier mujer con la cual se está en relación, incluyendo también el aya o niñera; el remoto antepasado femenino y la mujer blanca; en sentido figurado, más elevado, la diosa, especialmente la madre de Dios, la Virgen (como madre rejuvenecida, por ejemplo: Demeter y Ceres), Sophia (como madre-amante, a veces también del tipo Cibeles-Atis, o como hija [madre rejuvenecida]-amante); la meta de anhelo de salvación (Paraíso, reino de Dios, Jerusalén celestial); en sentido más amplio la iglesia, la universidad, la ciudad, el país, el cielo, la tierra, el bosque, el mar y el estanque; la materia, el inframundo y la luna; en sentido más estricto, como sitio de nacimiento o de engendramiento: el campo, el jardín, el peñasco, la cueva, el árbol, el manantial, la fuente profunda, la pila bautismal, la flor como vasija (rosa y loto); como círculo mágico (mandala como padma), o como tipo de la cornucopia; y en el sentido más estricto de la matriz, toda forma hueca (por ejemplo, la tuerca); los yoni; el horno, la olla; como animal, la vaca, la liebre y todo animal útil en general (1984, p. 75).

Dichos símbolos pueden bien tener un sentido positivo o uno negativo, como algo devorador que abraza y envuelve. Una vez se han expuesto los rangos esenciales del *arquetipo*, Jung, define algunas otras características:

Lo “materno”; la autoridad mágica de lo femenino, la sabiduría y la altura espiritual que está más allá del entendimiento; lo bondadoso, protector, sustentador, dispensador de crecimiento, fertilidad y alimento; los sitios de la transformación mágica, del renacimiento; el impulso o instinto benéficos; lo secreto, lo oculto, lo sombrío, el abismo, el mundo de los muertos, lo que devora, seduce y envenena, lo que provoca miedo y no permite evasión (1984, p. 75).

Jung indica que los tres aspectos esenciales de la *madre* son, entonces, la bondad protectora y sustentadora, su emocionalidad y su oscuridad intramundana. Finalmente, si bien esta figura es universal, en cada pueblo, al igual que el resto de los *arquetipos*, sufre modificaciones que permiten adaptarse a la experiencia práctica individual.

El padre

Una vez se han expuesto las características del arquetipo del *héroe* y la *madre*, se presentarán las cualidades y funciones del *arquetipo* del *padre*. Ahora bien, el *padre*, al igual que el *héroe* y la *madre*, está constituido a partir de numerosos aspectos. En primer lugar, Joseph Campbell indica que este arquetipo se representa como una figura protectora y proveedora de amuletos para el *héroe*. Es decir, representa la fuerza de la protección, la seguridad y la promesa de que todo lo que el *héroe* conoció dentro del vientre materno no se ha de perder. Esta figura ha sido representada, a largo de los tiempos y culturas, como un anciano o anciana sabios. Sin embargo, hasta el día de hoy no es raro que se represente como una figura masculina, ya sea como hechicero, ermitaño, habitante del bosque, pastor, entre otros (Campbell, 1972). Esta figura se presenta ante el personaje que ha contestado el llamado a la acción, de manera que la llamada constituye el primer momento de indicio de su aparición. Entonces, el *arquetipo* del *padre* surge como una guía o conductor en el propósito de brindarle consejo al *héroe*. En segundo lugar, y retomando lo que previamente se expuso con respecto al *héroe*, según Rank, este personaje también se constituye en un rival para el *héroe*. Por supuesto, no de la misma manera en que lo hace la *sombra*, sino como competidor frente a los afectos de la *madre*. Murray Stein, teniendo como referente la mitología griega y las figuras de Urano, Cronos y Zeus, expone estas generaciones de padres como figuras devoradoras frente a sus hijos. Con el paso de cada generación, esto se concibe de forma diferente, sin embargo, se plantea el mismo principio de revolución eterna: el hijo supera al *padre*. Finalmente, el *padre* no solo constituye una figura guía, como se evidencia en la postura de Campbell, sino que también representa la rivalidad (Stein, 1994).

La sombra

Este *arquetipo*, según Jung, es la personalidad inferior. Consiste en la agrupación de todas las disposiciones psíquicas personales y colectivas, pero que están ocultas debido a que no son compatibles con la personalidad y forma de vida elegidas por el individuo. Debido a lo anterior, dichas disposiciones son una personalidad parcial, y relativamente autónoma, que habita el inconsciente y tiene tendencias antagónicas. Esta figura, con respecto a la consciencia, se comporta de manera compensadora. Es decir, que funciona como un complemento a la consciencia, y su influencia en la misma puede ser positiva o negativa. De manera onírica, la *sombra* toma el mismo sexo de quien sueña. Como

parte del inconsciente, la *sombra* se ubica en el *yo*; más como arquetipo del adversario, pues esta figura pertenece al inconsciente colectivo. El autor indica que su omisión, a la hora de realizar un análisis psicológico, al igual que la identificación del *yo* con ella, puede tener consecuencias y llevar a desdoblamientos peligrosos. Por otro lado, debido a la proximidad de esta figura al mundo de los instintos, es necesario tenerla en cuenta constantemente (Jung, 1996).

La *sombra* es la personificación de todo lo que el sujeto no reconoce pero que le fuerza, de manera directa o indirecta, a sus rasgos de carácter "inferior." La *sombra*, entonces, es la personalidad oculta y reprimida de carácter inferior y culpable que "extiende sus últimas ramificaciones hasta el reino de los presentimientos animales y abarca, así, todo el aspecto histórico del inconsciente" (Jung, 1996, p. 420). Otra forma de describir este *arquetipo* es una bolsa invisible, la cual está de manera constante detrás de cada ser humano, y en la cual, desde pequeños, ponemos la parte de nosotros que a nuestros padres, familiares, maestros y demás personas con las que tenemos contacto, no les agrada; todo, con el fin de mantener su amor. El contenido del saco, entonces, termina formando una personalidad aparte, la cual, de una u otra forma, termina saliendo (Bly, 1994). Finalmente, Jung (1996) expone que, si bien se creía que la *sombra* humana era la fuente de todo mal, ahora es posible descubrir que el hombre inconsciente, es decir la *sombra*, no solo abarca tendencias moralmente desechables, sino que también incluye cualidades buenas, instintos normales, reacciones apropiadas y percepciones puntuales a la realidad e impulsos creadores.

Una vez se han establecido las características de los arquetipos que esta investigación abordará, es necesario establecer el rol de la *madre*, el *padre* y la *sombra* en función del héroe. Para ello se tendrá como referente las posturas de Joseph Campbell en su libro *El héroe de las mil caras* (1974). Asimismo, *El viaje del escritor* (2002), libro de Christopher Vogler.

En ítems anteriores se estableció la naturaleza del arquetipo del héroe. Según los mitos, este personaje, descendiente de la alta nobleza, es abandonado por circunstancias relacionadas con la sucesión o reemplazo de las obligaciones de su *padre*. Es criado por una familia más humilde, y una vez ha culminado su infancia, descubre su naturaleza noble para proceder a vengarse de su progenitor y alcanzar el rango y méritos que le corresponden. Este patrón procede de la imaginación del individuo, una vez se topa con el proceso de separación de los padres, propios de la etapa del crecimiento en el ser

humano. La rivalidad que los hijos sienten frente a su *padre* es inevitable, pues este no solo ha ejercido como guía en la vida del niño, también se trata de la pareja sentimental del primer ser humano del sexo opuesto con el que el niño tuvo contacto. El hijo ve en su *padre* y en el resto de sus hermanos, rivales a la hora de obtener la atención, cariño y afecto de la *madre*.

La aventura del héroe y la sombra

Después de haber retomado los aspectos básicos que caracterizan al *héroe*, se pasará a exponer la relación *héroe - madre, padre y sombra*. Cabe decir que Campbell, al igual de Rank, realiza una recolección de mitos y narraciones de diferentes culturas alrededor del mundo y establecen los factores en común. Igualmente, identifica ciertos aspectos repetitivos en los relatos revisados. Entonces, a partir de los factores en común hallados en los mitos y leyendas, Campbell establece el término *monomito*, para referirse a la historia primordial, es decir, el esqueleto y modelo de las historias consultadas, un patrón que se repite en los mitos que él estudió. Igualmente, establece una estructura y una serie de pasos en todas estas historias. En conjunto, son nombrados como *La aventura del héroe*. Anteriormente, con Rank ya se había establecido un modelo a la hora de hablar de la estructura seguida por muchos mitos y leyendas en diferentes culturas. Sin embargo, *La aventura del héroe* presenta una estructura de la historia más desglosada, que permitirá llevar a cabo el objetivo de este capítulo, al establecer los roles de la *madre*, el *padre* y la *sombra* con respecto al *héroe*.

La aventura del héroe propuesta por Campbell se divide en tres actos: la partida, la iniciación y el regreso. Asimismo, está compuesto por diecisiete etapas, cada una destinada a generar y moldear cambios en el *héroe*. Vogler, por otra parte, sintetiza el ejercicio de Campbell y propone un viaje con doce etapas. Si se observa bien, la estructura macro en la que se divide *La aventura del héroe*, la partida, la iniciación y el regreso, mantiene una estrecha relación con la estructura clásica aristotélica, planteada a su vez por Bordwell.

En un principio Campbell habla de *la partida* como momento inicial del *monomito*, en el que el *héroe* se separa de sus padres y el mundo que le es conocido, para adentrarse al mundo desconocido e iniciar el viaje en búsqueda de su crecimiento individual. En psicoanálisis, es la separación del niño y sus padres, que desencadenará el proceso de crecimiento. Por otro lado, en términos de la estructura clásica, constituye el momento

en el que el *héroe* sale del mundo ordinario para ser introducido al extraordinario. El siguiente momento es *la iniciación*. El *héroe* se introduce al mundo desconocido para entrenarse y aprender a afrontar los problemas que en el transcurso del camino surgen. En el psicoanálisis, constituye el momento en el que el niño debe enfrentarse a todos los aspectos que conforman el hecho de ser autónomo y adulto, todo con el fin de transformarse en un individuo maduro y valiente capaz de enfrentar dificultades hasta lograr su cometido.

En el caso de la estructura clásica, este es el momento en el que el *héroe* crece como individuo, de manera que pueda comprender los aspectos que forman el mundo extraordinario y, asimismo, sea capaz de sortear y vencer los obstáculos que se le presenten. Finalmente, *el regreso* constituye ese momento en el que el *héroe* retorna cargado con todas las enseñanzas que le dejó el mundo desconocido, y de nuevo se une a sus padres. Sin embargo, esta vez, en calidad de igual y sujeto autónomo con herramientas para dominar tanto el mundo conocido como el desconocido. Retomando las posturas del psicoanálisis, lo anterior significa que el niño crece y supera la rivalidad con su *padre*, logrando reclamar autonomía para poder crear su propia familia y tomar la posición que le corresponde como *padre*. La estructura narrativa, por otro lado, expone en este momento a un *héroe* que retorna con los dones otorgados durante el transcurso de su viaje, en el que ha domado al mundo ordinario y el extraordinario. Si bien la estructura clásica no necesariamente se rige a partir de un agente o referente psíquico, contiene los mismos elementos a nivel narrativo. Se plantea un inicio en el que se contextualiza un estado inicial de las cosas, un mundo ordinario. Un agente entra a perturbar dicho estado, la igual que al *héroe*, lo que constituye un nudo, que el este debe terminar para devolverle su estado normal a las cosas. El *héroe* desenlaza el nudo al luchar en contra de dicho agente, logra su objetivo y retorna a su lugar inicial. Tanto la estructura clásica como el *monomito* se determinan a partir de las incidencias del *héroe* y su relación con el mundo ordinario y el extraordinario.

Acerca de las etapas que constituyen *La aventura del héroe se encuentran: la llamada de la aventura*, que es la primera y consiste en el modo en que la aventura que el *héroe* vivirá, inicia. Usualmente, esta comienza a partir de una ligereza, casi que accidental, que revela todo un mundo “insospechado y el individuo queda expuesto ante una relación de poderes que no se entienden correctamente” (Campbell, 1972, p. 36). Ahora bien, una vez el *héroe* ha iniciado el camino en su aventura, sostiene un primer encuentro con un personaje. Lo anterior, ocurre durante la tercera etapa del *Viaje del héroe* de Campbell,

la cual es nombrada como *La ayuda sobrenatural*. En el viaje de Vogler, dicho personaje aparece en *El encuentro con el mentor*, cuarta de las doce etapas. En ambos, dicho personaje se manifiesta con el propósito de brindarle algún tipo de protección al héroe, ya sea a manera de herramienta, con poderes o amparando su camino. Dichas cualidades están estrechamente ligadas al *arquetipo* de la *madre*. Teniendo en cuenta esto, Campbell manifiesta que esta figura representa la fuerza “protectora y benigna del destino” (1972, p. 47). Esta manifestación de amparo aparece ante el *héroe* como la promesa de que la paz y la protección conocida por primera vez en el vientre materno no está perdida; existe en el presente y en el futuro también. Asimismo, el autor indica que esta figura, a menudo, es representada por un hombre. Vogler coincide así con Campbell al exponerla como la representación de la protección. Sin embargo, a diferencia de Campbell, Vogler introduce el concepto de *guía* en esta etapa del viaje, y con ello, algunas cualidades que abarcan “desde protegerlo y ser su guía hasta enseñarle, ponerlo a prueba, entrenarlo y concederle mágicos dones” (2002, p. 149). Muchas de las cualidades descritas coinciden con las cualidades previamente expuestas. De hecho, se realiza un trabajo descriptivo en cuanto a las funciones que cada uno de los personajes referidos en el viaje tienen con respecto al *héroe*. De esta forma, cuando el autor menciona al *mentor*, lo hace a manera de “anciano o anciana sabios” (Vogler, 2002, p. 9).

El género, si bien en términos conceptuales de los *arquetipos* es relevante, en términos funcionales, no; como se evidencia en los escritos de ambos autores. Si se realizan algunos saltos en las etapas del viaje del *héroe*, se encontrará que en la estructura propuesta por Campbell, *la madre* vuelve a aparecer. Ese momento es llamado *El encuentro con la diosa*. Se describe, a través de un mito irlandés, el instante en el que el *héroe*, en medio de su travesía, se encuentra con un pequeño y anhelado oasis. Se trata, una vez más, de la promesa de paz y descanso hallados en *La ayuda sobrenatural*. Sin embargo, esta diosa es la figura que seduce al *héroe* antes de que logre cumplir con sus objetivos. Es la representación del lado oscuro de la *madre*, que, si bien le proporciona un alivio al *héroe*, también le ata y le prohíbe continuar con su camino.

Una vez el *héroe* consigue *la ayuda sobrenatural* o apoyo del *mentor*, continúa su viaje hasta llegar al primer umbral. Campbell nombra esta etapa como *El cruce del primer umbral*, mientras que Vogler la nombra como *La travesía del primer umbral*. Si bien son nombres ligeramente distintos, en su contenido son similares. En dicha etapa yace un personaje nombrado *el guardián del umbral*, en él se halladas algunas de las cualidades del arquetipo del *padre*. Dicho guardián o guardianes custodian el mundo conocido por

el *héroe* en todas las direcciones y horizontes; detrás de ellos, yace la oscuridad, lo desconocido y el peligro “así como detrás de la vigilancia paternal está el peligro para el niño, y detrás de la protección de la tribu está el peligro para el miembro de la tribu” (Campbell, 1972, p. 50). Según Vogler, este guardián puede tener diferentes facetas y razones de ser. El autor indica que se trata de un personaje cuyo propósito es procurar denegar el acceso al mundo desconocido a todos aquellos que no lo merezcan. Debido a lo anterior, puede considerarse a este personaje como un antagonista menor, que evitará el encuentro del *héroe* con el antagonista superior. Asimismo, lo describe como un personaje que puede llegar a ser neutro, haciendo meramente parte del horizonte que el *héroe* debe sortear para cumplir con su objetivo. Raramente el guardián actúa como ayuda para el *héroe* durante la travesía.

Si se tienen en cuenta estas cualidades y se relacionan, es posible hallar coincidencias con una de las facetas que el *arquetipo* del *padre* tiene con respecto al *héroe*: la guía. El guardián actúa como blindaje del mundo desconocido con respecto al *héroe*, de la misma forma que el *padre* guía e instruye al *hijo*, proporcionándole herramientas que le servirán a la hora de enfrentarse al mundo adulto. Entonces, teniendo en cuenta todos los aspectos expuestos, la función de este *arquetipo* se ve representado a la hora de proporcionarle protección al *héroe*, herramientas y guía. Si se habla en términos técnicos, podría sostenerse que la figura que representa el arquetipo de *la sombra* aparece desde la llamada a la aventura, momento en el que se entrevé parte del mundo desconocido que el *héroe* deberá enfrentar. En eso ambos autores concuerdan; sin embargo, la presencia del mismo se evidencia de forma constante en la vida del *héroe* una vez ha cruzado el umbral que separa el mundo conocido y el desconocido. Los tropiezos del *héroe* inician, y con ello emerge su lado oculto. Teniendo esto en cuenta, según Vogler, *la sombra* es el personaje más cambiante; incluso en un mismo relato. Ella está presente en el desafío que obliga al *héroe* a iniciar el viaje, así como en sus tropiezos, en otros personajes y dentro del mismo *héroe*. La *sombra* es, finalmente, una máscara que puede tomar a cualquier personaje y materializarse en diferentes cosas.

Ahora bien, el momento en el que la *sombra* cobra una forma más clara, y donde es posible visualizarla, es, en la estructura de Campbell, en la etapa de La reconciliación con el *padre*, y en Vogler, en La odisea. Ambos momentos manifiestan el instante cúspide en el que el *héroe* enfrenta a la *sombra*, con la forma que esta última haya adquirido. Según Campbell, esta es la batalla final que el *héroe* enfrentará: la reconciliación con su *padre*. Si se retoman algunos de los aspectos planteados durante la conceptualización del

arquetipo del *héroe*, se encontrará que el aspecto de la rivalidad es un factor común. En esta etapa de la aventura, el *héroe* deberá enfrentarse su *padre* y demostrar que es un hombre digno.

El padre terrible trató entonces de ahogar a los jóvenes en una cámara de vapor demasiado calentada. Ellos recibieron la ayuda de los vientos (...) «Sí, son mis hijos», dijo el Sol cuando salieron, pero era mentira, porque planeaba una nueva trampa. La prueba final consistía en fumar una pipa llena de veneno. Un gusano peludo previno a los muchachos y les dio algo para que se lo pusieran dentro de la boca. Fumaron la pipa sin recibir ningún daño (...) El Sol estaba orgulloso y completamente satisfecho. «Ahora, hijos míos —preguntó—, ¿qué queréis de mí? ¿Por qué me habéis buscado?» Los Héroes Gemelos habían ganado la completa confianza del Sol, su padre (Campbell, 1972, p. 80).

Esto indica, entonces, que la figura de la *sombra* en parte es representada por el *padre*, y solo superándose a sí mismo el *héroe* podrá enfrentarle. Por otro lado, Vogler coincide con Campbell al exponer que la *sombra* puede presentarse en diferentes figuras. Sin embargo, el autor expone un panorama más amplio de esta figura, al indicar que “a menudo el *héroe* roza la muerte en el transcurso de su odisea, pero es el villano quien finalmente encuentra su fin. Empero, el *héroe* puede presentar otras fuerzas, otras sombras, con las que deberá arreglarse antes de que concluya la aventura” (Vogler, 2002, p. 200).

Antihéroe en las películas de Dago García

Película	Director	Año
La pena máxima	Jorge Echeverri	2001
El paseo	Harold Trompetero	2010
La captura	Darío Armando García	
	Juan Carlos Vásquez	2012
Mi gente linda, mi gente bella	Harold Trompetero	2012
El control	Felipe Dothée	2014
Uno al año no hace daño	Juan Camilo Pinzón	2014
Güelcom tu Colombia	Ricardo Coral	2015

La *narración clásica* y la *narración de arte y ensayo*, como se expuso a lo largo del documento, están constituidas a partir de diversos aspectos que las hacen estilos de

narración diferentes entre sí; especialmente, en términos de representación de la realidad. En primer lugar, las películas de narración clásica presentan un panorama perfectamente definible. Como expresa Bordwell, se manifiesta un *héroe* con unas cualidades explícitas, el cual, a su vez, cuenta con un objetivo a desarrollar a lo largo del relato, motivado por una emoción o situación. En el caso de estos *films*, los aspectos en común encontrados en el *héroe* son la determinación, la torpeza y la inocencia. Teniendo esto en cuenta y retomando los aspectos característicos de este *arquetipo*, el *héroe* de estas películas tiende a ser, más bien, un *antihéroe*. Lo anterior debido a que se trata de un personaje que, si bien cuenta con un objetivo y una motivación, sus características son faltas del perfeccionismo propio del *héroe*. Es decir, que en el *héroe* de estas películas se hace énfasis en los defectos del personaje, generando que se quebrante el modelo establecido de *héroe* virtuoso.

En el caso de la *madre*, este es un *arquetipo* que tiene un amplio abanico de cualidades que van desde lo estrictamente maternal, pasando por lo erótico, lo misterioso y lo devorador. Entonces, teniendo en cuenta los resultados, se evidencia que la representación del *arquetipo* en las películas visualizadas tiene una fuerte tendencia por resaltar los aspectos ligados a lo maternal. Solo tres de los siete personajes de las películas de narración clásica tienen características ligadas a los aspectos eróticos, y solo uno de esos personajes, *Emperatriz*, de *La captura* (2012), explora los aspectos misteriosos y devoradores del *arquetipo*; por lo anterior es que este personaje constituye un puente entre las características del arquetipo planteadas en los films de *narración de arte* y *ensayo*. Entonces, según los elementos en común hallados en los personajes de estos largometrajes, la caracterización del arquetipo es estrictamente protectora, proveedora y sustentadora.

La representación del *padre* que estas películas exponen está ligada plenamente a los aspectos de guía del arquetipo. Asimismo, al igual que el *héroe*, este no suele ser perfecto en sus virtudes y defectos, de forma que el personaje prototipo de la productora Dago García Producciones se trata de un hombre torpe a la hora de proceder o guiar al *héroe*. En el caso de la *sombra*, se evidencia un fuerte apego hacia el rol antagónico, pues sus objetivos son contrarios, chocan con los del *héroe* o se trata de la personalidad oculta y reprimida de este. Es así como, en estos largometrajes, la *sombra* está caracterizada por el egocentrismo y el orgullo.

Película	Director	Año
El vuelco del cangrejo	Óscar Ruiz Navia	2009
La sirga	William Vega	2012
Los hongos	Óscar Ruiz Navia	2014
Siembra	Ángela Osorio	
	Santiago Lozano	2016

En la *narración de arte y ensayo*, la cuestión claramente difiere. Según los resultados arrojados durante la visualización de los largometrajes y las entrevistas a los directores, existen marcadas diferencias entre lo que se plantea en la concepción del *film* y lo que el espectador puede llegar a ver en el mismo.

Entrevista a los autores

Analizar las condiciones bajo las cuales nacieron las películas de Contravía, los personajes, su concepción y su rol en el relato, buscaba complementar la revisión de la noción de *arquetipo* y el carácter de *arte y ensayo* de estas narraciones.

En el caso de *El vuelco del cangrejo* (2009), la entrevista fue realizada a Óscar Ruiz Navia, director y coproductor de este largometraje. Él conoció a *Cerebro* debido a algunos viajes que realizó a La Barra, el sitio donde se desarrolla la cinta. En uno de esos viajes, tuvo la oportunidad de presenciar una situación interesante que sería la idea inicial del *film*: una persona, del interior del país, llega a la playa con la intención de montar un hotel ahí; instala baffles en el sitio y pone música a todo volumen. La situación molesta a *Cerebro*, y el director entiende que ahí hay una posibilidad de realizar una película, debido a que se trataba de un acontecimiento cotidiano, pero tenía opciones de convertirse en un proyecto interesante. Esta idea impulsó la realización de un guion, el cual se desarrolló con el propósito de optar por el título de Comunicador Social en la Universidad del Valle y, posteriormente, culminó con la realización. En este sentido, el *film* aborda la temática de la lucha por las tierras, que básicamente es el conflicto colombiano. A raíz de ello, emergen otros temas que toca, y son las tensiones vigentes en los pueblos nativos, la llegada de extranjeros que pretenden llevarse los recursos naturales del lugar, y la falta de oportunidades en estos sitios. De igual manera, otro de los brazos del *film* consiste en los aspectos tradicionales del cine de viaje, abordados a través de Daniel, como el extranjero del que no se sabe ni de dónde viene o hacia dónde va. Por otra parte, es necesario incluir que la metodología

de trabajo de este director, implica la construcción del personaje durante el montaje de la pieza. De esta forma, si bien existe una aproximación a la configuración de los personajes en el guion, este asumirá su caracterización posteriormente. Entonces, Daniel, uno de los personajes principales de la cinta, es quien le brinda al espectador el punto de vista, debido a su condición como extranjero. El director lo describe como alguien con la creencia de ser progresista y que no cree en el sistema. Tiene un conflicto interno, el cual puede ser una pérdida amorosa relacionada con la mujer de la fotografía, y debido a ello, el cansancio que siente por esta situación y la del país, decide huir a La Barra.

Cerebro es el otro personaje principal. Su conflicto consiste en la molestia que le genera la intrusión de *El Paisa* en la playa. Es amistoso y mantiene algún tipo de relación física con Jazmín, su sobrina. Estas dos cualidades le ponen en una situación de guía y rival con respecto a Daniel. Con respecto a Daniel, *Cerebro*, en un principio, se expone como guía y amigo. Es amable y representa el umbral de entrada hacia el lugar. Sin embargo, esta relación empieza a tener tensiones después de que *Cerebro* se entera que Daniel ha estado hablando con *El Paisa*. A esto, se le une el hecho de que Daniel también empieza a mantener relaciones con Jazmín, su sobrina.

Jazmín, sobrina de *Cerebro*, es un personaje que mantiene la ilusión de sacar adelante a su hija. Es enamoradiza, ingenua y débil emocionalmente. Buscando una relación con la cual pueda progresar y salir adelante, se ha involucrado con personas que la han usado. Mantiene una relación con *Cerebro* y con *El Paisa*. Una vez Daniel llega y se le presenta de forma onírica, una imagen en la que se relaciona la mujer de la fotografía con Jazmín, ambos inician una relación. De este modo, para los dos personajes principales, Daniel y *Cerebro*, ella es la persona con la que están involucrados física y emocionalmente.

El Paisa es el personaje antagónico de *Cerebro*, debido a que es quien genera el conflicto. Se trata de un hombre atractivo y con una personalidad que evidencia contrastes. Desde su concepción, el personaje debía suscitar en el espectador una sensación de ser amable, tranquilo, trabajador y con ánimos de aportarle algo a la sociedad, pero en el fondo es una persona oscura.

Con respecto a *La sirga* (2012), se entrevistó a William Vega, director de la cinta. La idea para este largometraje parte de un proyecto en el que el director trabajó, el cual consistía en realizar recorridos por tierra en algunos departamentos del país con la intención de conocer cómo los campesinos de esas zonas se relacionaban con su entorno y qué

propuestas tenían de proyectos autosostenibles. Él tuvo que cubrir algunos departamentos del suroccidente y norte del país, es decir, Cauca, Nariño, Putumayo, Córdoba y Sucre. En dichos lugares conoció proyectos, historias de vida y cómo algunas personas vivían el conflicto armado. Esto último, especialmente, fue un aspecto importante a la hora de llegar a la idea inicial de la historia, ya que era de su interés conocer, sin ningún filtro mediático, las cosas que sucedían en el país. Durante los viajes a los diferentes lugares de estos departamentos, constantemente él y su equipo eran advertidos de los posibles peligros que podían hallar en esos lugares. Para William Vega, esto se configuró como un común denominador a la hora de viajar. Sin embargo, lo que se encontraban en estos sitios no era necesariamente contextos de guerra, sino que eran tensiones. Ocurría que, una vez abandonaban estos espacios, llegaban noticias de que se lo habían tomado o que había habido un enfrentamiento, es decir, que a pesar de que se encontraba más cerca del conflicto de lo que había estado con anterioridad, no lo vivió de frente; el conflicto estaba en el aire, se sentía, pero no lo vivió. Esta relación le pareció interesante y es ahí cuando nace la idea de una película en la que se pudiese abordar estos dos aspectos: las historias de vida que había conocido durante los viajes y la manera en que él había percibido el conflicto.

Por otro lado, uno de los fenómenos que le interesó evidenciar sin el intermediario de los medios de comunicación, era el desplazamiento. En aquella época, cuando se habla del tema, se exponía el imaginario de grandes grupos de desplazados huyendo de sus lugares de origen. Fue a partir de este viaje que se empezó a plantear el desplazamiento no como un fenómeno que se realizaba en grupos, sino como algo que también podía realizarse de manera individual. Es decir, que había individuos que se movían de un lado a otro sin, necesariamente, pasar por las grandes ciudades. Es así como nace Alicia, una joven solitaria que debido al desplazamiento forzado, debe valerse por sí misma. Ella es la protagonista del *film*, y a partir de la situación que ha vivido, sus deseos consisten en reconstruir su vida y volver a existir. Alicia es una joven en su transición a mujer. Este personaje, de manera simbólica, también tiene aspectos ligados a la fertilidad que dará pie a una de las metáforas que la cinta expone: Alicia como territorio. Entonces, el conflicto del territorio en Colombia nace debido a que existen diferentes poderes o ideologías que desean establecerse en un lugar, las cuales están representadas en algunos de los personajes secundarios de la cinta.

De esta manera, *La sirga* también expone unas gentes o agentes que desean el cuerpo de Alicia; de la misma forma como las ideologías desean establecerse en un territorio.

Otra de las características de este personaje es la fuerza, ya que, si bien ella se encuentra vulnerable, debido a lo que acaba de ocurrir, igualmente desea dejar atrás lo que le ha sucedido con el fin de volver a creer y reinventarse. Con ello viene la búsqueda de un lugar para establecerse y exploración de una protección y, tal vez, una relación.

Debido al trabajo de recuperación del territorio de La Cocha, lugar en el que se desarrolla el *film*, se concibe, entonces, la idea de comunidad en este personaje de Flora, figura femenina que interviene y hace todo lo que está en sus manos en pro de la subsistencia, es una figura fuerte. Asimismo, tiene características ligadas a la naturaleza y al saber, y también tiene un lado oscuro, en el que no se ahonda. Con respecto a Alicia, Flora surge como mentora y guía para la supervivencia en el nuevo lugar.

Óscar, el tío de Alicia, es el personaje a quién ella acude una vez ha sido desplazada. Se trata de un hombre aferrado a las tradiciones y al espacio en el que vive. Se niega a abandonarlo a pesar de que su hijo y, aparentemente, su esposa lo han abandonado. Representa la terquedad y la negación a los cambios. También, este personaje tiene aspectos progresistas: desea conformar una cooperativa con las personas de la comunidad pues le atrae la idea de que todos puedan progresar juntos y en igual medida. Asimismo, este personaje representa la masculinidad en un sentido fuerte. El director lo define como una tesis. El rol de este personaje con respecto a Alicia tiene muchos aspectos. Una vez ella llega a su hogar, vulnerable debido a los acontecimientos, se presenta un acuerdo tácito entre ambos, en el que, a cambio de un techo, comida y protección, ella entrará a trabajar para él. Es decir, le confía su protección. Otra de las dimensiones de este personaje consiste en el deseo por el cuerpo femenino de su joven sobrina. A partir de este aspecto, surge la metáfora anteriormente mencionada: Alicia, es deseada por su tío de la misma forma en la que las ideologías desean apropiarse de terrenos.

Gabriel, que lleva por sobrenombre *Mirichis*, se caracteriza por ser un personaje bondadoso, amistoso y generoso. Gabriel constituirá uno de los poderes o ideologías que, como se expuso con anterioridad, desea a Alicia. El director indica que, al igual que cualquier ideología, *Mirichis* brinda esperanza. Ese es su rol para con Alicia. Por otro lado, desde su concepción, este personaje pretendía representar todas las cosas a las que, por más que uno conozca a alguien, jamás podrá acceder. Asimismo, es definido por el director de la cinta como la antítesis de Óscar, debido a que si bien representa la masculinidad, lo hace de una forma más tenue y menos marcada. Lo anterior significa que dentro del mismo campo representa lo opuesto a Óscar. Es decir, la antítesis.

Al igual que con *El vuelco del cangrejo*, se entrevistó a Óscar Ruiz Navia para conocer los aspectos relacionados a la concepción de *Los hongos* (2014). La idea nace a partir de una situación que le generó una sensación de dolor, tristeza y muerte, que fue el fallecimiento de su abuela, y a partir de ello se plantea hacer una película acerca de la vida y la esperanza. Desde de ese momento se concibe tratar dichos estados en la película, con jóvenes, debido a que ellos representan una época en la vida en la que se está activo y con ganas de hacer muchas cosas. Por otro lado, a partir de la relación que el director tuvo con el grafiti y el arte callejero, toma la decisión de contar la historia a partir de dos personajes. Estos, en un principio, iban a ser prodigios del grafiti, sin embargo, al realizar un trabajo investigativo, se dio cuenta que en Cali el oficio se realizaba de forma muy artesanal. Debido a ello, se toma la decisión de exponer a los personajes principales como dos aprendices. Esta decisión le otorgó solidez y credibilidad al proyecto, debido a la proximidad con la realidad.

Ras, entonces, es un personaje inspirado en el contacto que el director tuvo con algunos jóvenes en La Barra durante el desarrollo del proyecto de *El vuelco del cangrejo* (2009). De esta experiencia, empezó a sentir y escuchar la manera en la que ellos manifestaban querer partir del lugar e irse a la ciudad. Este aspecto le interesó abordarlo con uno de los personajes principales: un chico originario de algún lugar del pacífico, viene a vivir a Cali y empieza a asumir la ciudad como una selva, pero de cemento. A partir de estas ideas, se empieza a realizar la búsqueda del actor que las cumpliera. Entonces, *Ras* es un joven procedente del pacífico que, junto a su madre, ha migrado a Cali debido a la violencia. Procede de una familia humilde, y debido a su conflicto, el arte se convierte en su forma de escape hacia la alegría y la felicidad.

Calvin, el personaje, en un inicio iba a representar al director. Sin embargo, una vez inicia el proceso, el personaje toma características ficcionales. Se trata de un joven de clase media-alta, talentoso y rebelde, debido a la situación familiar en la que vive; su hogar se ha ido desintegrando, se ha venido a menos, y su abuela está enferma. Calvin también encuentra en el arte un escape para encontrar alegría y felicidad. De esta manera, ambos personajes se complementan y se configuran como si fuesen uno solo.

María, la madre de *Ras*, es una mujer fuertemente ligada a la espiritualidad y a la religión. A igual que su hijo, tiene una relación algo cercana con las artes. Sin embargo, en su caso, están direccionadas hacia la música. Ella está consciente de que su hijo tiene un interés por el grafiti y no le agrada mucho. Debido a ello, trata de que él vaya por el buen camino.

Ras la quiere, pero no está de acuerdo con sus lógicas, de forma que entre los dos existe un choque por la manera como el otro ve el mundo.

Ñaña, la abuela de Calvin, es un personaje basado en la abuela del director. Al igual que Calvin, una vez iniciado el proyecto, toma características completamente ficcionales. Se trata de una mujer con una relación muy cercana con su nieto. Se configura como una especie de consciencia para él, y, a pesar de ser de otra generación, es comprensiva. El director la define como un ángel.

En el caso de *Siembra* (2016), se realizó la entrevista a Santiago Lozano, quien ejerció como codirector y coproductor en el largometraje. Inicialmente, la idea de la película nace del trabajo de grado que él, en conjunto con Ángela Osorio, codirectora del film; Juan David Velásquez, fotógrafo del proyecto; y Carlos Manuel Hoyos, realizaron para optar por el título de Comunicador Social de la Universidad del Valle. Dicho trabajo realizó una indagación del fenómeno del desplazamiento a partir de la complejización del mismo. El término, entonces, fue abordado desde el concepto *liminalidad*, del antropólogo Víctor Turner, quien lo expone como el estado de tránsito en el que el sujeto se separa de la vida ordinaria o la comunidad, y queda aislado. Una vez retorna, se ha transformado o ha pasado de un estado a otro. Ya tratados estos conceptos, se empieza a pensar en una historia que aborde la temática del desplazamiento alrededor del desarraigo y el concepto de *liminalidad*. Entonces, teniendo en cuenta lo anterior, se realizó un ejercicio de acercamiento a una comunidad de desplazados, asentados en el distrito de Aguablanca.

Posteriormente, a partir del trabajo etnográfico que se realizó a cuatro personajes, se empezó a configurar el personaje de *Turco*, como una mezcla no solo de los aspectos propios de una persona que ha sufrido el desplazamiento, sino también con rasgos de personas que experimentan el desarraigo y no pertenecen a ningún sitio. Lo anterior se mezcla con la idea universal de que el ser humano tiene la necesidad de pertenecer a algún lugar o a algo, y, con todo esto planteado, empieza a surgir un personaje que reúne las características dramáticas que posibilitan la narración cinematográfica. Entonces, para poder abordar la temática de la manera en que se había pensado, se necesitaba de algo que motivara el conflicto, la sensación de exilio en el personaje. Es ahí cuando surge una idea que el entrevistado describió como “una raíz que ha sido arrancada violentamente de la tierra. Esa raíz está sangrante, herida, y pareciera que necesita sanarse primero para poderse sembrar en otro lugar”. Esta frase empieza a dibujar lo que será el conflicto del film: *Turco*, quien es el personaje principal de la película, tiene la ilusión de retornar a su

tierra, la cual dejó de manera abrupta debido al conflicto armado en Colombia. Ese deseo está motivado por el arraigo que tiene sobre su tierra. Entonces, para que este personaje se transforme o pase de un estado a otro, como se plantea en el concepto de *liminalidad*, debía pasar por un duelo que le permitiera sanar y cerrar ese capítulo. La muerte de Yosner, su hijo, es el duelo que el personaje tendrá que hacer, no solo como un ritual de despedida a su hijo, también de despedida a su tierra. Durante el *film*, entonces, se visualizará el proceso de duelo por la pérdida de su hijo y de su tierra, de forma tal que, al final, *Turco* pueda arraigarse o apropiarse del lugar en el que reside. Entonces, una vez se tenía el conflicto, empiezan a aparecer los personajes secundarios que entran a apoyarlo. Asimismo, estos personajes se insertan con el fin de consolidar la idea de la comunidad como personaje. Al igual que *Turco*, dichos personajes han pasado por el desplazamiento forzado y lo han asumido de formas diferentes. Para ellos, en alguna medida, el cuerpo de Yosner y el ritual fúnebre también constituye un cierre a ese capítulo.

Una vez se tenía planteado el conflicto del largometraje, se realizó un trabajo de *casting*, con el propósito de encontrar el rostro de lo que se había escrito, y una vez se eligieron a las personas que representarían los personajes del relato, se procedió a adaptar lo escrito de manera que este se amoldara a las formas y características de las personas elegidas para interpretar los personajes. En este sentido, *Turco* es un personaje determinado a volver a su tierra, con ganas de trabajarla y vivir de nuevo en ella, que no se siente completamente a gusto en su nuevo lugar de vida y, por consiguiente, desarraigado. La muerte de su hijo será el punto de quiebre que le permitirá transformarse. Especialmente, estas características, el conflicto y la transformación, lo identifican como el *héroe* en el relato. También, consiste en un personaje que cuida y asiste a los suyos, algo que se evidencia en el ritual fúnebre a Yosner y para con Celina.

Celina, la pareja de *Turco*, es una mujer que, al igual que este, extraña su tierra y no se siente del todo cómoda en el nuevo espacio en el que vive. Sin embargo, a diferencia de él, Celina no mantiene la ilusión de volver, pues ha perdido un poco la esperanza. Se encuentra en un proceso de sanación mental debido al estrés post traumático que le implicó el desplazamiento, el cual se manifiesta a partir de pesadillas y depresión. Por otro lado, mientras *Turco* se separa del cuerpo de su hijo y se aísla, ella empieza a liderar el proceso de cuidado al cuerpo, a pesar de lo afectada que se encuentra debido a la muerte de Yosner. Una vez se queda sola, lo asiste y lo cuida, también logra iniciar el proceso de duelo que tiene con su tierra.

Arquetipos, contextos, elaboraciones abstractas y psíquicas y otras reflexiones

Inicialmente, es necesario partir de los diferentes contextos y aspectos que han influido a los directores a lo largo de sus vidas. Como se expresó en la entrevista, todos partieron de procesos distintos a la hora de concebir su *film*. Santiago Lozano parte de una investigación antropológica y la representación de la misma en una comunidad que ha sido desplazada de su tierra, y, de alguna forma, de sus costumbres. William Vega parte, en un principio, de su interés por el tratamiento que los medios de comunicación le daban al desplazamiento. Una vez ha viajado, logra abstraer este interés en las dinámicas de las que es testigo cuando tiene un acercamiento más concreto con las comunidades que viven en las zonas en las que el conflicto armado está presente de forma directa. Óscar Ruiz Navia, por otro lado, parte del aspecto anecdótico para concretar una idea. Todos disponen de procesos determinados, y solo teniendo esto en cuenta, se prevé que sus representaciones de la realidad serán distintas entre sí. Entonces, en el caso del *héroe*, y según los aspectos en común que se encontraron durante las entrevistas, se expone a un personaje cuyo objetivo, por lo general, es brindado por el entorno y los sucesos del mismo. Es decir, por los aspectos estructurales de contexto en el que viven o habitan. No obstante, el conflicto que aqueja a estos personajes suele ser interno y simbólico. En *El vuelco del cangrejo* (2009), el conflicto de Daniel es brindado por la mujer de la fotografía y la búsqueda de algo que nunca se llega a saber. Alicia, de *La sirga* (2012), busca restaurar su vida y encontrar algo que le de esperanza. Ras y Calvin, de *Los hongos* (2014), son aprendices en el mundo del grafiti y desean incrementar sus habilidades. Mientras en *Siembra* (2016), Turco debe enfrentar de forma simultánea dos duelos: uno por su tierra y otro por su hijo. Solo en el caso de *Cerebro*, de *El vuelco del cangrejo*, el conflicto se plantea de forma más tangible tanto para el personaje como para el espectador.

En el caso de la *madre*, el aspecto de la maternidad es una constante en los personajes que representan este *arquetipo* en estas cintas. La representación de este tiene una constante y es la maternidad. Dicha característica está representada en todos los personajes de una u otra forma. Tanto Jazmín de *El vuelco del cangrejo*, como Flora de *La sirga*, Ñaña y María en *Los hongos*, y Celina en *Siembra*, representan la protección y cuidado para con sus seres queridos o allegados. Otro de los aspectos que estos personajes comparten es la provisión, la cual se evidencia a través de la fertilidad, el alimento o la sabiduría.

El elemento común en la representación del *padre* que todos estos *films* exponen, es la guía y protección. *Cerebro* es quien introducirá y ejercerá como umbral para Daniel, en el lugar y la comunidad. En *La sirga*, este *arquetipo* es representado por Óscar y por Flora, quien es mentora de Alicia en el aspecto más importante para su vida en el momento, es decir, la reconstrucción y restauración de su vida. *La sombra*, por otro lado, es una figura que, usualmente, se presenta de forma abstracta. Solo en *El Paisa*, de *El vuelco del cangrejo*, se presenta un personaje concreto que ejerce como antagonico. En el caso de *La sirga*, *Los hongos* y *Siembra*, lo antagonico es ejercido por un grupo de gente o agentes cuyos propósitos, si bien no necesariamente consisten en truncar los objetivos de los héroes, terminan haciéndolo. De esta forma, todos estos personajes, abstractos o no, nacen de la casualidad. Todos se mueven en pro a sus propósitos y solo por casualidad su camino se termina cruzando con el del *héroe* del film.

Ahora bien, frente a estas características, se encuentran otras a las halladas durante el análisis a los largometrajes. Se tiene un *héroe* que se caracteriza por ser hermético, expresivo y reflexivo consigo mismo y su entorno. El viaje que este realiza no es exterior, no es un recorrido. Es un viaje simbólico al interior de sí mismo. Por otro lado, la caracterización de la *madre* que se evidencia en la cinta, expone un interés por la exploración más amplia de todo el abanico de características que este *arquetipo* ofrece. La fertilidad es un aspecto muy importante y simbólico en estos personajes. De una u otra forma, esto se ve representado. También está el cuidado, el cual se aborda de una forma similar a los *films* de *narración clásica*. Por supuesto, estos personajes tienen tantos vacíos como el relato mismo, sin embargo, el rol que ejercen para con el *héroe* es claro y consistente.

En el caso de la caracterización del *padre*, se suele evidenciar en la cinta características de guía y mentor. En términos de rol con respecto al *héroe*, es abordado de manera similar a como lo hacen los *films* de *narración clásica*, es decir, que de forma explícita esta se presenta como una herramienta que conduce al *héroe* al cumplimiento de su objetivo. Finalmente, *la sombra*, como figura arquetípica, está representada en *El vuelco del Cangrejo* por *El Paisa*. En el caso de *La sirga* y *Siembra*, está representada de forma abstracta a partir de un grupo de personas de las que no se tiene conocimiento quiénes son, qué hacen y por qué hacen lo que hacen, solo se conocen de las acciones que han llevado a cabo y cómo han chocado con la vida de los héroes. En el caso de *Los hongos*, esta figura, si bien existe, no es clara y es aún más abstracta de los que se presenta en las otras cintas. Se trata del sistema mismo el que dificulta el alcance

de sus objetivos y el que, tal vez, no permite que los jóvenes logren encontrar su espacio en el mundo.

Estas dos visiones del personaje, tanto la concebida por los directores, como la visualizada y analizada en este trabajo de grado, arroja aspectos interesantes a tener en cuenta. En primer lugar, se encuentra esta especie de lente construido a partir de experiencias sociales colectivas y personales, bajo el cual se miran las películas. En otras palabras, el bagaje cultural que se tiene a la hora de visualizar cualquier producto. No se necesita de un conocimiento previo para poder comprender muchos de los aspectos de estas cintas, pero influye significativamente en la forma que se visualiza, y los aspectos que ahí se encontrarán. Ligado a esto, están todos esos vacíos causales encontrados tanto en el relato como en los personajes de las narraciones de *arte* y *ensayo*. ¿De qué otra forma el espectador puede llegar a llenarlos sino es con otra disposición de relación y lectura? Es en este aspecto donde se encuentra la verdadera clave de la diversidad que estos personajes tienen. Las puertas que se dejan abiertas en el relato y en el personaje, que en un principio resultan un misterio para comprender de qué se trata todo, están para que el espectador pueda entrar y ver lo que quiera ver e imaginarse lo que desee imaginarse. No por nada, Jazmín, por ejemplo, en el análisis se expuso como una mujer devoradora, pero, a partir de la entrevista, resulta que, al contrario, era ella la devorada; por su entorno de pocas oportunidades, por todos los hombres que habían logrado enamorarla y olvidarla, por *El Paisa*, por Daniel, e incluso, por *Cerebro*.

De lo anterior se concluye que, precisamente, en muchas ocasiones esto es lo mismo que se percibe de las personas, las circunstancias que las rodean y lo que hacen: conocemos ciertos aspectos, pero al fondo, hay todo un mundo por descubrir, que probablemente jamás se descubra, y de lo que conocemos, nada es exacto. Todo es y existe dependiendo de los ojos que lo miren y cómo es visto y con qué intención. Teniendo en cuenta lo anterior, y retomando dos de los objetivos específicos planteados en esta investigación, se evidencia que en este tipo de *films* de *arte* y *ensayo* es posible hablar de caracterización y del rol de los personajes con respecto al *héroe*. Sin embargo, si bien muchos de los aspectos que se plantean en las cintas son identificables y tangibles, aquellos que no lo son brindan la oportunidad de ser llenados de la forma en que cada individuo desee, lo que a su vez brinda la oportunidad de ampliar la forma en la que cada uno concibe el mundo.

A manera de conclusión, después del proceso llevado a cabo, se evidencia que, mientras el cine clásico trabaja con patrones y estereotipos definidos y reproducibles, la *narración*

de arte y ensayo trabaja con la elaboración psíquica del sujeto - autor. La *narración clásica*, entonces, está mediada por patrones sociales, y *arte y ensayo* por elaboraciones, por tanto, más individuales y densas, sin que esto excluya el factor social - contextual.

Referentes bibliográficos

- Aumont, J., & Marie, M. (1990). *Análisis del film*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Bly, R. (1994). La sombra: el yo rechazado. En C. Downing (ed.), *Espejos del yo: imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas* (pp. 29-30). España: Editorial Kairós.
- Bonilla-Castro, E. & Rodríguez Sehk, P. (2013). *Más allá del dilema de los métodos: la investigación en ciencias sociales*. Bogotá: Universidad de los Andes.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Campbell, J. (1972). *El héroe de las mil caras*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Jung, C. G. (1984). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Jung, C. G. (1996). *Recuerdo, sueños, pensamientos*. Barcelona: Editorial Seix Barral, S.A.
- Rank, O. (1981). *El mito del nacimiento del héroe*. España: Editorial Paidós.
- Stein, M. (1994). *El padre devorador*. En C. Downing (ed.), *Espejos del yo: imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas* (pp. 75-77). España: Editorial Kairós.
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. España: Ma Non Troppo.

Filmografía

- Bustamante, D., Polanco, G. y Ruíz Navia, Ó. (2009). *El vuelco del cangrejo*. Colombia: Contravía Films, Diana Bustamante, Arizona Films.
- Bustamante, D., Polanco, G. y Ruíz Navia, Ó. (2014). *Los hongos*. Colombia: Contravía Films, Burning Blue.
- García, D., Canal Caracol Televisión y Echeverri, J. (2001). *La pena máxima*. Colombia: Dago García Producciones.
- García, I. y Trompetero, H. (2010). *El paseo*. Colombia: Dago García Producciones.
- García, I., García, D. A., & Vásquez, J. C. (2012). *La captura*. Colombia: Dago García Producciones.
- García, I. y Trompetero, H. (Dirección). (2012). *Mi gente linda, mi gente bella*. Colombia: Dago García Producciones.
- García, I. y Dothée, F. (2013). *El control*. Colombia: Dago García Producciones.
- García, I. y Pinzón, J. C. (2014). *Uno al año no hace daño*. Colombia: Dago García Producciones.
- Gaviria, F., Alonso, C., Flórez, J. A., Jaramillo, J. & Coral, R. (2015). *Güelcom tu Colombia*. Colombia: Güelcom tu Colombia Producciones.
- Polanco, G., Ruíz Navia, Ó. y Vega, W. (2012). *La sirga*. Colombia: Contravía Films.
- Polanco, G., Ruíz Navia, Ó., Osorio, Á., Lozano, S., y Osorio, Á. (2016). *Siembra*. Colombia: Contravía Films, Bárbara Films.