

Universidad de Antioquia  
Facultad de Comunicaciones  
Maestría en Creación y Estudios Audiovisuales

Imaginarios de nación en las *road movies* del cine colombiano entre los años 2009 y 2018

Eynis Liseth Santos cuesta

Asesora:  
María Fernanda Arias Osorio, PhD

Medellín, 27 de febrero de 2020

## Tabla de contenidos

1. Introducción .....	5
1.1 Cine y nación .....	9
1.2 Road movie y paisajes .....	10
1.3 Metodología .....	16
1.4 Estructura de presentación de resultados .....	21
2. Paisajes humanos.....	23
2.1 Los viajes del viento (Ciro Guerra, 2009) .....	29
2.1.1 Viaje final, viaje iniciático: Ignacio y Fermín. ....	31
2.1.2 Espacios sociales: la música como articulador étnico.....	34
2.1.3 Género: Masculinidad predominante. ....	38
2.1.4 Alteridad: Paisaje humano y cultural. ....	40
2.2 Retratos en un mar de mentiras (Carlos Gaviria, 2010).....	42
2.2.1 Viaje de regreso: Jairo y Marina. ....	43
2.2.2 Espacios sociales: poder e impunidad. ....	50
2.2.3 Género: víctimas y victimarios. ....	52
2.2.4 Alteridad: deslindes humanos del conflicto armado. ....	55
2.3 El abrazo de la serpiente (Ciro Guerra, 2015) .....	57
2.3.1 Viajeros: Eterno retorno. ....	61
2.3.2 Espacios sociales: Interculturalidad y etnicidad.....	68
2.3.3 Género: Invisibilización femenina. ....	73
2.3.4 Alteridad: el otro es uno mismo. ....	74
2.4 Tres escapularios (Felipe Aljure, 2018).....	76
2.4.1 Pareja viajera: Nico y Lorena. ....	77
2.4.2 Espacios sociales: aristas humanas del conflicto armado. ....	81
2.4.3 Género: juego de roles.....	83
2.4.4 Alteridad: víctimas del Estado. ....	86
2.5 Oscuro animal (Felipe Guerrero, 2016) .....	87
2.5.1 Viajeras: Tres mujeres, tres víctimas. ....	89
2.5.2 Género: sororidad.....	92
2.5.3 Espacios sociales: abandono y abuso. ....	95

2.5.4 Alteridad: rostros invisibles de la guerra.....	96
2.6 Discusión.....	97
3. Paisajes espacio- temporales .....	105
3.1 Espacios .....	108
3.1.1 Ciudad como centro. ....	109
3.1.2 Ruralidad como periferia.....	114
3.1.3 Movilidad: vehículos y carreteras .....	135
3.2 Tiempo .....	144
3.2.1 Pasado mítico. ....	144
3.2.2 Contemporaneidad etérea. ....	149
3.3 Discusión.....	151
4. Paisajes sonoros.....	157
4.1 Musicalización: géneros y ritmos como expresiones de identidad .....	160
4.2 Sonidos del entorno: elementos que describen espacios.....	169
4.3 Marcas sonoras: valores simbólicos del sonido .....	174
4.4 Discusión.....	179
5. Nación imaginada: el pasado que configuran el futuro.....	183
5.1 Pasado y tradición: viaje al origen .....	184
5.2 Contemporaneidad y violencia: dualidad indeleble .....	187
5.3 Consideraciones finales .....	191
6. Bibliografía.....	198
7. Filmografía .....	205

### **Lista de anexos**

1. Mapa con la georeferenciación de las rutas que realizaron los viajeros durante las películas.

## Introducción

Las características del cine potencian su capacidad para representar a los seres humanos y el entorno que los rodea permitiendo el reconocimiento de redes y relaciones de carácter histórico, social y cultural presentes en las historias. Con frecuencia es posible identificar películas que, al estar permeadas geográficamente por los espacios representados, guardan un vínculo cercano con sus lugares de procedencia. El estudio de estas producciones no solo permite develar características físicas asociadas a territorios específicos, sino también a imaginarios que dan cuenta de las formas en que las sociedades se piensan a sí mismas en determinados momentos históricos.

La invención del cine a finales del siglo XIX coincidió con la expansión de los *Estados-nación* en varios países del mundo, situación que propició el uso y creación de películas como herramientas de alcance masivo para la difusión de formas de pensar e ideologías. Debido a estas condiciones históricas del nacimiento del cine y a su desarrollo como medio de expresión artística, las películas son objetos de análisis a través de los cuales es posible indagar y reflexionar sobre los procesos de creación y representación de imaginarios. Desde esta perspectiva, las películas se convierten en relatos sociales claves para la identificación y comprensión de imaginarios, incluidos aquellos asociados al concepto de nación.

Los imaginarios pueden ser entendidos como el conjunto de imágenes interrelacionadas que conforman el pensamiento social y colectivo (Cegarra, 2012, p.41), pero, más allá de ello, los imaginarios sociales son también un esquema referencial que permite interpretar lo que un grupo social legítima como realidad. En otras palabras, como lo afirma Ugas “el imaginario es la codificación que elaboran las sociedades para nombrar una realidad; en esa medida el imaginario se constituye como elemento de cultura y matriz que ordena y expresa la memoria colectiva, mediada por valoraciones ideológicas, auto representaciones e imágenes identitarias” (Citado en Pintos, 1995 p.9). Los imaginarios se entienden entonces como un producto de la interacción y la construcción social, a través de los cuales los grupos dan cuenta de su cotidianidad y de su historia, interviniendo a su vez en la consolidación de las características que componen sus identidades.

A pesar de estar vinculados con los significados y significantes que se juegan en las interacciones de los grupos sociales, desde los planteamientos de Castoriadis (1989) los

imaginarios no son un concepto político sino teórico, debido a que sus creaciones y transformaciones tienen lugar en los ámbitos sociales e históricos. Esta relación entre lo social y lo histórico contempla la pluralidad de mundos sociales y de creaciones culturales, sin desconocer la autonomía propia de cada individuo para la creación de imaginarios. Es de esta manera como los imaginarios sociales se relacionan con los metarrelatos que construyen los grupos sociales, no como mitos fundacionales, sino como formas transitorias de expresión que en algunos casos guardan vínculos con los estereotipos (como figuras de identificación colectiva), siendo su principal función la elaboración de instrumentos de percepción de la realidad social. Los imaginarios entonces “tienen que ver con la instrumentación del acceso a lo que se considera realidad en unas coordenadas espacio-temporales específicas” (Pintos, 1995 p.23).

Para la comprensión global de la forma en la que se crean y establecen los imaginarios, es importante entender que estos se materializan en los documentos creados por las sociedades, y que a su vez son históricamente reconocibles y una fuente de comprensión para el conocimiento de los esquemas interpretativos de un grupo social. En línea con lo anterior, Pedro Arturo Gómez (2001) establece tres condiciones para la construcción de los imaginarios: (1) sólo es posible acceder a los imaginarios sociales a través de su materialización discursiva en textos concretos, (2) todas las representaciones están mediadas por los imaginarios y (3) los imaginarios a su vez hacen posibles las representaciones (2001, p.3). Los discursos sociales contribuyen a la materialización de los imaginarios y es así como logra entenderse por imaginario social todo aquello sobre lo que se habla en una comunidad, así como las medidas y las formas en las que los sujetos pertenecientes a esta hablan de ello, en tanto los imaginarios deben ser representados para su consolidación.

Los grupos pueden definir su identidad y construir sus sistemas de referencias a través de imaginarios que delimitan un territorio y establecen las fronteras del mismo, configurando una idea de nación. De este modo la idea de nación se origina sobre el imaginario que se construye sobre ella: “El imaginario de nación se apoya en esa idea de la identidad colectiva, histórica y socialmente construida desde los símbolos hasta las creencias, mitos fundacionales y otros discursos constitutivos de lo nacional” (Cegarra, 2012, p.8). Puede afirmarse entonces que los imaginarios de nación guardan relación con el contexto histórico

y social en el que se enmarcan, y estos son difundidos en los discursos, símbolos y prácticas sociales de, entre otros, los medios de comunicación y expresiones artísticas.

En el libro *Comunidades imaginadas*, Benedict Anderson realiza una de las definiciones más conocidas del concepto de nación: “una comunidad política imaginada como inherentemente limitada y soberana” (Anderson, 1993, p.23). Anderson argumenta que la nación es imaginada porque, aunque los miembros del grupo no se conozcan entre ellos, en la mente de los mismos se crea la imagen de una comunión que los lleva a pensar su coexistencia en un mismo tiempo y espacio. Los planteamientos de Anderson relacionados con el concepto de nación también destacan la importancia del lenguaje y la comunicación entre los miembros del grupo, pues uno de los elementos fundamentales para la construcción de la comunión de los mismos son las narraciones en las que todos convergen.

El que la nación se piense como una “comunidad” y sea una categoría útil para clasificar grupos humanos no implica, sin embargo, que se trate de un campo homogéneo y estable. Como plantea Alejandro Grimson (2001), la nación es un campo de interlocución, debido a que en ella convergen pluralidad de discursos que dan cuenta de la heterogeneidad grupal. Cada Estado-nación es un campo de interlocución en el que cada individuo y grupo hacen parte de los diálogos y conflictos con los otros actores que lo integran. Para Grimson, cualquier grupo humano que se encuentre en un contexto espacio-temporal determinado se encuentra dentro de un campo de interlocución. Y en esta misma medida un campo de interlocución es un marco que posibilita ciertos modos de identificación. La identidad nacional puede existir para los sujetos como individual o colectiva, y puede tener significados diferentes para cada persona, de modo tal que para poder comprenderla es necesario acercarse a las construcciones que se realizan al interior del *campo de interlocución*.

Tanto los imaginarios como las identidades se construyen dentro del campo de la representación. Es de esta manera como la construcción de la identidad se carga de connotaciones simbólicas que son producidas en ámbitos históricos e institucionales. Como plantea Stuart Hall, las identidades son “el punto de encuentro, el punto de sutura entre, por un lado, los discursos y prácticas que intentan «interpelarnos», hablarnos o ponernos en nuestro lugar como sujetos sociales de discursos particulares y, por otro, los procesos que

producen subjetividades, que nos construyen como sujetos susceptibles de «decirse» (Hall, 1996, 15).

Los imaginarios sociales, y específicamente los asociados a la idea de nación e identidad nacional, se encuentran presentes en múltiples prácticas y discursos sociales, siendo uno de ellos el cine. Los imaginarios de nación se alimentan de las narraciones e imágenes proyectadas en la pantalla, que pueden incidir en la reformulación, consolidación y/o transformación de la identidad del grupo. Para Simón Puerta (2015), el cine y la nación están articulados debido a que los imaginarios son alimentados por las narraciones e imágenes que se proyectan en pantalla, permitiendo que la identidad grupal se construya y mantenga no como una entidad monolítica sino como un *campo de interlocución*. Las temáticas, personajes y construcciones narrativas presentes en las películas son archivos simbólicos que representan diversos imaginarios sobre las comunidades adscritas a los territorios representados.

De este modo, el cine como medio socialmente construido da lugar a discursos y representaciones plurales sobre el mundo y la realidad, que dan cuenta de la heterogeneidad de construcciones, concepto que se acerca al propuesto por Nazly Díaz, quien sobre el potencial de representación de la nación en el cine afirma que:

Así como en el cine la pantalla atrapa y materializa la existencia impalpable de los reflejos y rayos luminosos lanzados al espacio por un proyector, la nación genera un espacio en el que confluye la comunidad, la cual se imagina, idealiza, y proyecta, recogiendo en sí las imágenes mentales, creencias y representaciones a través de las cuales una colectividad social y política se auto define. En esta relación ambivalente se encuentran cine y nación para revelarse mutuamente y manifestar que, así como en el cine se refleja una época, la idea de lo nacional pervive en la creación artística de un país (Díaz, 2006, p.17).

El cine por tanto no debe ser entendido únicamente como un medio o dispositivo propicio para la difusión de representaciones, debido a que, si bien en algunos casos las historias apelan a la realidad, estas no constituyen un espejo o copia de la misma. Aunque las películas no siempre buscan de manera intencional articularse a los procesos de construcción de nación, se vinculan a estas dinámicas mediante la representación de

paisajes, personajes, espacios, temporalidades o temáticas específicas, mediadas por los modelos narrativos y estilísticos característicos de cada género.

Esta investigación está orientada en la identificación de los imaginarios asociados a la idea de nación que son sugeridos en las historias de las *road movies* colombianas, películas que, al contar con el viaje como temática central, destacan la narratividad de los espacios geográficos, sociales y culturales que intervienen directa o indirectamente en las historias. De esta manera, el descubrimiento o exploración del territorio durante el recorrido convierte las películas en escenarios adecuados para la estructuración de narrativas constituyentes de imaginarios de nación.

### **1.1 Cine y nación**

La relación cine y nación ha sido analizada desde distintas disciplinas y con propósitos variados. La búsqueda documental de material académico relacionado con esta temática permitió la identificación de una cantidad considerable de información proveniente de investigaciones, análisis y reflexiones asociados a las interacciones de estos conceptos. A continuación, son presentados algunos de los casos que analizan esta temática en producciones cinematográficas producidas en países del Sur global, en los cuales el estudio de las películas estuvo enfocado en la identificación de representaciones asociadas a la idea de nación en función de elementos específicos, esto con el propósito de develar las tendencias derivadas de estos acercamientos.

*Relatos de estado-nación en las representaciones cinematográficas de la migración cubana: Convergencias y disidencias* (2014) es el resultado de la investigación liderada por Maribel Socarrás en la que, partiendo de los recursos narrativos y visuales de películas cubanas que narran historias relacionadas con procesos de migración, analiza y reflexiona sobre la función del cine como un medio que posibilita la resignificación del discurso legitimado por la oficialidad. Sus conclusiones dan cuenta de la innegable influencia de la cinematografía de Cuba en la construcción del Estado- nación, razón por la cual el cine es considerado como medio de representación que soporta la enunciación e imaginación de la nación.

Por su parte en *Cine, memoria y nación: una mirada sobre las representaciones de la dictadura civil militar en Brasil* (2016), Danielle Parfentieff analiza las construcciones de nación en el cine de este país y aborda la discusión sobre la verosimilitud existente entre la realidad y la ficción en películas que narran hechos históricos. Plantea entonces que las películas tienen la capacidad de crear, reforzar o transformar los imaginarios sobre períodos históricos reformulando así la memoria social. Tras analizar películas brasileñas estrenadas entre 1964 y 1985 -período correspondiente a la dictadura civil militar de Brasil- reafirma el rol del cine como un medio que posibilita la reelaboración de versiones sobre el pasado, siendo la imagen una representación de las múltiples maneras de entender los hechos históricos.

En el caso de Colombia, es necesario mencionar a dos investigaciones que abordan la temática mencionada desde perspectivas distintas, pero que coinciden de manera general en sus conclusiones. Una es *Miradas esquivas a una nación fragmentada: Reflexiones en torno al cine silente de los años veinte y la puesta en escena de la colombianidad*, de Nazly Maryith Díaz López (2006), texto en el que se aborda de modo directo la relación entre cine y nación. A través del análisis de tres películas representativas del periodo silente de la cinematografía nacional (1922-1928), se realiza una aproximación al ideal de nación colombiana y a su autorreconocimiento como colectivo representado desde el cine en los años veinte. Se integran tres elementos para entender la idea de nación: mitos, emblemas y representaciones del poder y la sociedad, tal como fueron construidos desde las narraciones y personajes en las películas. Simón Puerta es otro de los autores que, en su libro *Cine y nación: negociación, construcción y representación identitaria en Colombia* (2015), ha reflexionado sobre la relación entre nación y cine desde Colombia. Puerta plantea que los procesos creativos de las obras y los productos de consumo simbólico identitario permiten que en la imagen final se develen las negociaciones y posturas que se asumen como legítimas y representativas de Colombia y sus habitantes, y, por ello, el cine es entendido como un escenario que hace posible la indagación por la identidad nacional.

## **1.2 Road movie y paisajes**

Por su parte la *road movie* como género ha sido objeto de estudio en investigaciones que se han interesado por analizar tanto sus componentes y características, como sus adaptaciones

en distintos contextos en diferentes países y continentes. Como resultado de tales indagaciones es posible identificar que el término *road movie* comienza a ser usado por críticos norteamericanos hacia finales de la década de los sesenta con la intención de clasificar y describir un grupo de películas estrenadas durante esos años como *Bonnie & Clyde* (Arthur Penn, 1967) e *Easy Rider* (Dennis Hopper, 1969), consideradas como punto de referencia fundamental cuando se habla sobre la historia de este género (García, 2009, p.190).

Sin embargo, Timothy Corrigan en *A Cinema Without Walls: Movies and Culture after Vietnam* (1991), el primer escrito dedicado al análisis sistemático de la *road movie* como género cinematográfico en el cine estadounidense desde una perspectiva histórica (1967-1991), plantea que la *road movie* es un género que se gestó luego de la Segunda Guerra Mundial con películas como *Detour* (Edgar Ulmer, 1945), *The Wild One* (László Benedek, 1953) y *The Searchers* (John Ford, 1956), aunque en principio fueran clasificadas en otros géneros y subgéneros como el *western*, la *biker movie* y el *noir*.

A medida que, desde los últimos años de la década del noventa, el género se expandió a otros países, incluidos los latinoamericanos, las condiciones de su llegada y adaptación tanto como sus características específicas en cada país, han sido analizadas desde diversos estudios y perspectivas. Por ejemplo, *Historias nómadas: los personajes viajeros del cine latinoamericano* (Galo Alfredo Torres, 2010) aborda el análisis, estructuración y significación de los viajes en treinta películas del cine latinoamericano. Las películas se categorizan según sus tipos de personajes/viajeros (solitarios, parejas, mujeres), definiendo puntos comunes entre los personajes representados, sus experiencias y aprendizajes, y las historias narradas. *Travelling Cinema: La road movie latinoamericana en el contexto global* (Verena Berger, 2016) realiza un acercamiento a las *road movies* latinoamericanas, incluyendo y analizando también referencias cinematográficas de África y Asia, y ofreciendo un análisis comparativo basado en los distintos conceptos de movilidad que se construyen en el género. Esta investigación devela cómo y en qué grados las matrices norteamericanas y los modelos europeos han sido adaptados desde otras *culturas fílmicas*, y los modos en los cuales los cineastas adaptan tradiciones iconográficas del género como los automóviles y las motocicletas a cada contexto nacional.

Las *road movies* constituyen un género cinematográfico en el cual, como su nombre indica, el viaje que llevan a cabo sus protagonistas se encuentra directamente conectado al avance del relato. Si bien el viaje como término está relacionado con diversas connotaciones, desde esta investigación y en relación con el género de interés para la misma, se recurre a la definición realizada por James Clifford quien plantea que “el viaje es un término inclusivo que abarca un amplio rango de prácticas, más o menos voluntarias, de dejar la “casa” para ir a “otro” lugar. Este desplazamiento tiene el propósito de una ganancia –material, espiritual o científica- e involucra la obtención de un conocimiento o la vivencia de una experiencia (excitante, edificante, placentera, expansiva, de extrañamiento)” (Clifford 1997: 66).

El viaje emprendido por los personajes en este género puede responder a distintas motivaciones, que Giampiero Frasca agrupa en tres categorías. La primera es la deliberada (obedece a la voluntad de los personajes), la segunda es externa (existe una razón para movilizarse a otro lugar) y la tercera es existencial (el personaje busca liberarse de un entorno opresivo). En cualquier caso, el viaje emprendido por el o los protagonistas está directamente relacionado con un afán de descubrimiento. En este contexto, los personajes de las películas adquieren unos papeles claves como productores de diversidad y constructores de alteridades. A través de este género se evidencian de manera específica las matrices de representación y construcción identitaria que se manifiestan mediante el reconocimiento del yo y del otro.

Al ser el viaje un motivo esencial de los relatos de las películas de carretera, la movilidad constituye uno de los elementos centrales para su construcción narrativa. Verena Berger (2016) propone tres tipos de movilidad presentes en las diferentes películas del género: acelerada, ralentizada y fragmentada. La movilidad acelerada hace referencia a los cronotopos propuestos por el referente americano para la estructuración del viaje: vehículos propios, con claras identificaciones de marca y modelo, así como las autopistas y carreteras por las que se realiza el desplazamiento. Contrario a la acelerada, en la movilidad ralentizada los protagonistas se desplazan en vehículos de tracción animal, bicicletas, barcos, o a pie, y por vías que no se limitan a las autopistas y carreteras. Por su parte, la movilidad fragmentada hace referencia a aquellos desplazamientos realizados en vehículos de transporte público como buses o trenes.

Los tipos de movilidad no sólo implican representaciones del movimiento en el espacio y tiempo, sino que demarcan aspectos sociales y económicos de los personajes. Además de ubicar al individuo en una clase o grupo social determinado, los tipos y grados de movilidad son representaciones a través de las cuales el género retrata la *velocidad modernizadora*. Así, al relacionar directamente el desplazamiento con el medio de transporte seleccionado por los personajes, estas elecciones introducen en las películas las tensiones simbólicas entre las ideas de tradición y modernidad.

En las *road movies* el paisaje es uno de los elementos principales para la representación del viaje. Este género explota el potencial narrativo y simbólico de los paisajes y los categoriza según los niveles de sentido que estos generan en relación a los personajes de los relatos, y al lugar que ocupa el paisaje en el desarrollo de la historia. Como lo explica Giampiero Frasca, en las películas de carretera el paisaje explora distintos niveles de sentido según la relación que estos desarrollan con la historia y los espectadores. La *dimensión denotativa* del paisaje corresponde al espacio diegético de la historia y su función principal es contribuir a la representación del espacio. El segundo nivel es la *dimensión arquetípica*, constituida por las construcciones culturales provenientes de otras áreas como la literatura, la historia, la música y el mismo cine debido a los aportes de las artes en la consolidación de imaginarios relacionados con espacios concretos. La última dimensión es conocida como *espacio simbólico*, y se interpreta como una fusión de las dos anteriores donde la lectura está orientada hacia las relaciones que surgen a través de la representación fílmica de los espacios y las significaciones culturales con las que estos son relacionados al interior de la historia (Correa, 2016, p.281).

El concepto de paisaje cuenta con diversas definiciones que han sido realizadas en función del propósito o el área de estudios desde el cual el término sea concebido, sin embargo, ha estado siempre vinculado a las percepciones que los individuos crean sobre los espacios y los significados que los distintos grupos humanos adscriben a un lugar específico. En este sentido, mientras el territorio se ve limitado a los aspectos formales del espacio, el paisaje trasciende esta dimensión material, se relaciona y construye de manera simbólica con los individuos que lo habitan. El paisaje puede ser definido como el espacio externo, natural o urbano que una persona puede observar, en el cual se evidencian los resultados de la

acción e interacción del hombre en el tiempo (Council of Europe, 2000), pero también puede interpretarse como uno de los elementos de identificación social y/o proyección cultural de mayor importancia para una comunidad. Cada grupo social se apropia y modela los paisajes que lo rodean según sus necesidades específicas. Por ello, cualquier tipo de reflexión de este concepto debe reconocer el impacto producido por la intervención directa o indirecta de los seres humanos. Como herramienta cultural y estética, el cine tiene la capacidad de representar los seres humanos y el entorno que los rodea y, gracias a su potencial de representación, las imágenes y sonidos en pantalla logran ser vinculadas con el territorio cultural y geográfico del que provienen. En este caso el territorio es entendido como el fondo escénico en el que se enmarca y sucede la vida humana, razón por la cual en éste se articulan los significados que los seres humanos le otorgan a los espacios en épocas y culturas específicas. De acuerdo con José Luis Álvarez el concepto de paisaje permite reflexionar sobre las interacciones generadas entre un grupo social y el territorio que habita en función de los procesos sociales y económicos asociados a este espacio, así como también de las representaciones visuales que un grupo elabora en relación a dicho territorio (Citado en Martín, 2010, 8).

Los paisajes pueden ser así interpretados como productos construidos socialmente que albergan información relacionada con las formas de vida que lo han transformado a través del tiempo y hacen parte de los elementos que constituyen la identidad cultural de un grupo o un territorio. Esto propicia que las representaciones paisajísticas sean cargadas con significados que potencializan su función como portadores de simbolismos, siendo uno de sus objetivos servir como elemento validador de lo que socialmente se legitima como realidad mediante el uso y apropiación de referentes visuales que reafirman los espacios cotidianos.

La representación de los paisajes ha tenido un largo desarrollo en distintos periodos y momentos de la historia de las artes. Desde esta perspectiva, los paisajes son una fracción extraída del mundo real en la que se plasma el medio natural. Mientras los paisajes pictóricos y fotográficos tienen en común las limitaciones que implican estos medios para la representación de la imagen en movimiento y el sonido, en el cine el paisaje es dinámico y ofrece múltiples posibilidades para su representación a través de elementos visuales y

sonoros. Una de las principales características del paisaje cinematográfico es que está habitado por figuras materiales y/o humanas que refuerzan su composición y normalmente están relacionadas con el desarrollo de las historias. Además de lo anterior, los paisajes son herramientas eficaces para la narración al contribuir en la representación de espacios. Los paisajes dinamizan el relato, facilitan la introducción de las historias en entornos físicos que refuerzan la caracterización de los personajes y en algunos géneros logran dar pistas sobre la trama que envuelve al relato. Es así como además de servir como escenario para la acción fílmica, en los paisajes se construyen distintos niveles de sentido relacionados con factores culturales, morales y/o emocionales de la historia.

Si bien obedece a distintas motivaciones de los personajes y a los tipos de movilidad que enmarcan sus desplazamientos por los espacios narrados a través de los paisajes representados, el viaje en las películas de este género introduce tensiones entre dicotomías como rural-urbano, local-global, modernidad-tradición, individuo-colectividad y nosotros-otros, claves en la construcción de imaginarios de nación. Estas tensiones se manifiestan a través de su presencia o ausencia y los modos de representación de los diversos factores geográficos, sociales y culturales que constituyen el universo narrativo y estilístico de cada película. Tras el estudio y análisis comparativo de las adaptaciones de la *road movie* en cinematografías de continentes como Asia, Europa y África, Berger afirma que:

La *road movie* se presta para la reflexión crítica sobre la disyuntiva surgida respecto a las identidades disociadas entre lo local y lo global. Siendo un artefacto cultural traducible a cualquier contexto cultural, este *travelling genre* sintetiza la proyección hacia el exterior por sus narrativas universales y por el exotismo iconográfico de las topografías íntimas respectivas, sin por ello abandonar los discursos, los imaginarios y las memorias nacionales (Berger, 2016, 172).

Así, en el espacio representacional de las *road movies* se juegan distintas construcciones de nación que dan cuenta de la pluralidad discursiva del campo de interlocución en el que se enmarcan. Las películas de carretera se convierten así en un medio potencial para la difusión y el reconocimiento de la mismidad, la otredad, las tensiones dicotómicas entre las construcciones y diferenciaciones entre el espacio rural y urbano, lo local y lo global, y las concepciones de modernidad y tradición, que juegan un papel fundamental en el

establecimiento de los límites que se generan entre los integrantes del grupo social y que contribuyen a la continuidad de los procesos de construcción de imaginarios de la nación.

El cine se entiende entonces como una expresión artística, ligada a procesos de construcción social, a través de la cual es posible identificar las representaciones y construcciones sociales que se sugieren en sus procesos narrativos. Este informe se propone develar los imaginarios de nación que construyen algunas películas colombianas pertenecientes al género *road movie*, teniendo en cuenta la importancia estética y narrativa que adquieren en las historias los espacios sociales y geográficos representados, así como las tensiones que surgen mediante el contraste de conceptos derivados del análisis de los largometrajes.

### **1.3 Metodología**

El desarrollo metodológico de esta investigación tuvo como primer momento la selección de un periodo histórico que permitiera agrupar la mayor cantidad de películas posibles del género en cuestión. Entre los años 2000 y la actualidad, la industria cinematográfica colombiana ha experimentado transformaciones significativas en las formas de concebir, producir y difundir las obras nacionales debido a diferentes factores. El impulso legislativo dado a la producción audiovisual en la primera década del 2000, con la creación de la Ley 814 de 2003, fue uno de las circunstancias que dieron lugar a un evidente aumento en las películas estrenadas cada año en el país. Desde el documento oficial de esta ley se destaca el rol de la actividad cinematográfica como formadora de “identidad colectiva”, factor determinante para la justificación dada desde entes gubernamentales a la actividad cinematográfica. Por otro lado, durante las últimas décadas, las películas colombianas han transformado sus narrativas y temáticas, siguiendo tendencias artísticas diferenciables que han sido objeto de análisis de distintos autores como Juana Suárez en *Cinembargo Colombia: ensayos críticos sobre cine y cultura* (2009), Oswaldo Osorio en *Realidad y cine colombiano, 1990-2009* (2010), Pedro Adrián Zuluaga en *Cine colombiano y reencuadres de la (s) violencia (s)* (2013) y María Luna Rassa en *Mapping heterotopias Colombian documentary films of the armed conflict* (2014), entre otros. Los resultados de estas investigaciones han establecido la pertinencia de nuevas miradas y análisis

transdisciplinarios sobre la producción e industria audiovisual colombiana, no solo desde los procesos de creación, sino también desde las obras mismas y sus discursos.

Además de los aspectos cinematográficos, en las décadas comprendidas entre el 2000 y la actualidad, quedaron enmarcados distintos sucesos de importancia histórica, política, social y cultural que impactaron y transformaron la realidad nacional, asociados a los cambios de gobierno, las diferentes fases por las que ha pasado la guerra interna del país, las negociaciones y la firma del tratado de paz con la guerrilla de las Farc, así como también las distintas campañas y estrategias de consolidación de la marca país como “Colombia es pasión” y “La respuesta es Colombia”, desde las cuáles se proyectaron nacional e internacionalmente imaginarios de nación creados y emitidos desde sectores oficiales.

Partiendo del contexto anterior, el proceso de selección de corpus se dividió en cuatro fases (ver anexo no. 1) durante las cuáles se rastreó, visualizó y analizaron las películas relacionadas con la temática de interés para esta investigación. Durante la fase 1 de la investigación se realizó la búsqueda inicial de películas utilizando como fuente o base de datos el archivo de estrenos nacionales localizado en el sitio web de Proimágenes Colombia ([www.proimagenescolombia.com](http://www.proimagenescolombia.com)). La ruta establecida para la búsqueda fue la pestaña dedicada al “Cine Colombiano” a través de la cual es posible filtrar por la categoría “Películas” y a continuación “Documentales”. Una vez aplicados los anteriores filtros, se analiza año por año la sinopsis y el trailer de las películas incluidas en los catálogos. De este modo, la identificación del viaje o el desplazamiento de los personajes de la película se convirtió en un factor determinante para la selección inicial del corpus, que estuvo compuesto por veinticuatro largometrajes.

<b>PROCESO DE SELECCIÓN DEL CORPUS</b>			
<b>FASE 1</b>	<b>FASE 2</b>	<b>FASE 3</b>	<b>FASE 4</b>
<b>Criterio: Rastreo inicial de material en Proimágenes “Road movies colombianas”</b>	<b>Criterio: Acceso y visualización del material</b>	<b>Criterio: El viaje como eje estructural del relato</b>	<b>Criterio: Coherencia con el género</b>

Kalibre 35 (Raúl García, 2000)	Kalibre 35 (Raúl García, 2000)		
La sombra del caminante (Ciro Guerra, 2004)	La sombra del caminante (Ciro Guerra, 2004)		
Cuando rompen las olas (Riccardo Gabrielli, 2006)			
Apocalipsur (Javier Mejía, 2007)	Apocalipsur (Javier Mejía, 2007)		
Paraíso travel (Simón Brand, 2008)	Paraíso travel (Simón Brand, 2008)		
Los viajes del viento (Ciro Guerra, 2009)	Los viajes del viento (Ciro Guerra, 2009)	Los viajes del viento (Ciro Guerra, 2009)	Los viajes del viento (Ciro Guerra, 2009)
La sangre y la lluvia (Jorge Navas, 2009)	La sangre y la lluvia (Jorge Navas, 2009)		
Retratos en un mar de mentiras (Carlos Gaviria, 2010)	Retratos en un mar de mentiras (Carlos Gaviria, 2010)	Retratos en un mar de mentiras (Carlos Gaviria, 2010)	Retratos en un mar de mentiras (Carlos Gaviria, 2010)
El paseo (Harold Trompetero, 2010)	El paseo (Harold Trompetero, 2010)	El paseo (Harold Trompetero, 2010)	
Sofía y El terco (Andrés Burgos, 2012)	Sofía y El terco (Andrés Burgos, 2012)		
Apatía: una película de carretera (Arturo Ortega, 2012)	Apatía: una película de carretera (Arturo Ortega, 2012)	Apatía: una película de carretera (Arturo Ortega, 2012)	
El paseo 2 (Harold Trompetero, 2012)	El paseo 2 (Harold Trompetero, 2012)		
El paseo 3 (Harold Trompetero, 2013)	El paseo 3 (Harold Trompetero, 2013)	El paseo 3 (Harold Trompetero, 2013)	
El abrazo de la serpiente (Ciro Guerra, 2015)	El abrazo de la serpiente (Ciro Guerra, 2015)	El abrazo de la serpiente (Ciro Guerra, 2015)	El abrazo de la serpiente (Ciro Guerra, 2015)
Ella (Libia Estella Gómez, 2015)			
Dos mujeres y una vaca (Efraín Bahamón, 2016)			
Anna			

(Jacques Toulemonde, 2016)			
Oscuro animal (Felipe Guerrero, 2016)	Oscuro animal (Felipe Guerrero, 2016)	Oscuro animal (Felipe Guerrero, 2016)	Oscuro animal (Felipe Guerrero, 2016)
El Paseo 4 (Juan Camilo Pinzón, 2016)	El Paseo 4 (Juan Camilo Pinzón, 2016)		
El país más feliz del mundo (Jaime Escallón, 2017)	El país más feliz del mundo (Jaime Escallón, 2017)	El país más feliz del mundo (Jaime Escallón, 2017)	
El paseo 5 (Mario Ribero, 2015)	El paseo 5 (Mario Ribero, 2015)		
Sal (William Vega, 2018)			
Tres escapularios (Felipe Aljure, 2018)	Tres escapularios (Felipe Aljure, 2018)	Tres escapularios (Felipe Aljure, 2018)	Tres escapularios (Felipe Aljure, 2018)

Una vez identificado el corpus inicial, se inicia la fase 2 del proceso, durante este periodo se procedió a la búsqueda y el rastreo de las películas a través de distintos medios como el contacto con organizaciones dedicadas a la promoción y difusión de cine nacional, cineclubes, coleccionistas de cine y personas conocedoras de la cinematografía nacional. La lectura de las sinopsis permitió ratificar la importancia determinada por la película para la construcción y representación de los espacios. En este punto la imposibilidad de visualización de algunos títulos configuró un factor determinante para la reducción del corpus inicial a diecisiete películas.

La visualización de las películas dio paso a la fase 3 del desarrollo metodológico. Con la intención de refinar la selección, se estableció como parámetro excluyente del corpus la ausencia del viaje como elemento estructurador de la narrativa de las películas, haciendo referencia a la característica principal y constitutiva de toda *road movie*. Este criterio filtró el corpus y dejó nueve obras.

Cada una de las anteriores películas obras fue visualizada y analizada en función de su construcción narrativa, la identificación en el relato de elementos asociados al género de la *road movie*, los significados que adquieren en las historias elementos específicos como la

música, el paisaje y la movilidad, entre otros. Estas reflexiones fueron consignadas en fichas de análisis, que luego que permitieron la validación final de los criterios de selección de las películas que integrarían el corpus final. En este punto se tomó la decisión de dejar por fuera de la investigación las ficciones representadas en películas como *El paseo 1*, *El paseo 3* y *El país más feliz del mundo*, porque, aunque cumplen en cierta medida con los criterios establecidos en fases anteriores, no logran significar durante el viaje de los personajes factores fundamentales de las *road movies* como los espacios y el paisaje, esto debido a que en su intersección con otros géneros como la comedia propician otro tipo de miradas sobre los fenómenos planteados. Este tipo de abordajes han sido objeto de reflexiones de autores como Juana Suárez (2016), quien retoma la producción audiovisual de Dago García con el interés de analizar las películas colombianas que se adscriben al género de la comedia para comprender las construcciones y aportes que caracterizan la narrativa de este género en el país. Así mismo, destaca la investigación de Dayana Liévano (2015) quien analiza las representaciones sociales sobre la identidad colombiana en las películas del mismo director en el periodo de 1996 a 2014. Ambos textos reconocen la complejidad de las narrativas que buscan vincularse con un género como la comedia. Lo anterior, aunado a las características propias de las *road movies*, justifica la decisión de excluirlas del corpus final de películas, debido a que esta fusión de géneros amerita la utilización de otros criterios de análisis.

De este modo, para la fase 4 fueron seleccionadas cinco películas en las cuales el espacio adquiere significaciones narrativas trascendentales para el desarrollo del viaje, permitiendo la identificación en las historias de diversas tensiones y construcciones de conceptos propios asociados a imaginarios de nación particulares. En estas películas, el viaje de los personajes parte de contextos geográficos, sociales, políticos y culturales que complementan la historia narrada. De esta manera durante el desarrollo de la misma, son propuestas diversas relaciones y tensiones entre conceptos que permiten identificar los imaginarios desde los cuales se piensa y narra la nación, desde la percepción de quienes habitan en ellas. Personajes, espacio- tiempo de las historias y diseño sonoro constituyen elementos a través de los cuáles son propuestas nuevas formas de mirar y pensar la realidad

y la historia del país, y son precisamente estas propuestas las que a su vez construyen paisajes diferenciados de cada una de estas categorías.

Tras la primera visualización del corpus de análisis, se diseñó una ficha de registro de análisis en las que fueron diligenciados los datos claves de cada película y la información derivada de la reflexión sobre las mismas a la luz de categorías preestablecidas para el análisis. Se realiza entonces una prueba piloto que da lugar al reajuste de las categorías y que permitió que las fichas se convirtieran en documentos maestros claves para la identificación, reflexión y contraste de los resultados para realizar un proceso interpretativo de mayor alcance.

El análisis de las películas y las relaciones que se juegan en el espacio de representación de las mismas posibilitó la identificación de distintos imaginarios de nación que, al estar vinculados con el contexto de las mismas, proponen construcciones a través de las cuales se manifiestan las percepciones de los habitantes de la nación colombiana y las representaciones de ésta en la pantalla.

#### **1.4 Estructura de presentación de resultados**

Los resultados del análisis presentado en este informe están estructurados en cinco momentos diferenciados: esta introducción, tres capítulos “centrales” y las conclusiones. En el primer capítulo, titulado “Paisajes humanos”, se realiza un acercamiento a los personajes, sus caracterizaciones y el espacio social que construye cada película. Por ser el primer capítulo de presentación de hallazgos, se incluye un resumen de cada uno de los largometrajes analizados. Posteriormente, se realiza un análisis de factores como las motivaciones que originan los viajes de los personajes, sus transformaciones durante los recorridos y el desenlace de las historias. Se aborda también un análisis del espacio social en el que se desarrollan las películas en función de las razas, etnias y clases sociales representadas y las formas en que estas interactúan. Así mismo, son analizadas las construcciones de género que proponen los relatos a través de los roles y las relaciones que se le asignan en las historias a los hombres y las mujeres, tanto personajes habitantes del camino como personajes en tránsito. En función de las variables anteriores, sus relaciones y discordancias, se definen las lógicas y dinámicas que operan al interior de los espacios en

los que suceden las historias y se presenta, al final del capítulo, una discusión en la que se reflexiona sobre los paisajes humanos construidos en las *road movies* colombianas.

El segundo capítulo tiene por nombre “Paisajes Espacio- Temporales” y está centrado en el análisis de las películas desde dos variables fundamentales para la construcción narrativa y estilística de las películas. Por un lado, el espacio como categoría con presencia visual en los relatos en el que se detallan los lugares visitados por los viajeros durante sus recorridos, la forma en la que el paisaje adquiere sentido y significaciones en cada una de las obras, los vehículos utilizados para el desplazamiento y las formas en que el concepto de movilidad es adaptado en cada historia. Por su parte, el análisis del tiempo se enfoca en las épocas en las que se enmarcan los relatos, así como la forma en que las películas construyen temporalidades que pueden ser asociadas con eventos reales de la historia del país.

En “Paisajes sonoros”, el tercer capítulo, se explora la importancia del sonido en la estructuración narrativa de las historias, partiendo de la propuesta desarrollada por Murray Schafer (1969) en función de este concepto. Las películas son abordadas desde su diseño sonoro y analizadas en función de tres categorías claves para el estudio de los paisajes sonoros: la musicalización, las voces del entorno y las marcas sonoras.

El último capítulo está dedicado a las conclusiones del proceso de investigación. En este se articulan las reflexiones propiciadas por la identificación de tendencias narrativas y de representación que derivan en la construcción de imaginarios de nación específicos. En este capítulo, además se retomará el análisis de las tensiones identificadas entre conceptos dicotómicos como la tradición- modernidad, lo rural-urbano, lo colectivo- individual, el yo-otro, se realiza un acercamiento a los imaginarios de nación sobre Colombia que se propician en las piezas audiovisuales de un género como la *road movie*. Mediante los hallazgos se articulan diversas reflexiones desde las construcciones en común que las películas analizadas generan.

## 1. Paisajes humanos

*Viajar significa echar cuentas con la realidad, pero también con sus alternativas, con sus vacíos; con la historia y con otra historia u otras historias impedidas y destituidas por ella, pero no borradas del todo. (Magris, C., 2005, p.5).*

Este capítulo articula las reflexiones sobre los personajes representados en las películas de carretera que integran el corpus de esta investigación, a partir de un doble análisis. Por un lado, se abordarán sus caracterizaciones, motivaciones y transformaciones durante el viaje. Por otro, se analizarán estas construcciones a la luz de conceptos como género, etnia y clase social, que servirán como guía para la visibilización de las posibles relaciones y tensiones generadas a partir de sus desplazamientos y sus interacciones con otros personajes durante el desarrollo de las películas. El análisis de estos elementos propiciará la comprensión de los paisajes humanos que desde las *road movies* se construyen en función de imaginarios de nación determinados.

Si bien el viaje es el elemento narrativo en función del cual se construye la historia en las películas de carretera, a través de los personajes se teje el hilo conductor que permite el desarrollo de la misma visibilizando tanto los recorridos físicos como espirituales. El desplazamiento también propicia el encuentro y descubrimiento de diversos grupos sociales, la interacción con sus culturas, imaginarios y el acercamiento a sus modos de vida. Estos momentos son fundamentales para el desarrollo narrativo de las películas debido a que enmarcan el encuentro entre diversos personajes en tránsito y los protagonistas de los relatos, destacando la importancia de los personajes transitorios para introducir en el relato situaciones que propicien la transformación de los viajeros. Como afirma Michel Maffesoli, “las nuevas convivencias están allí en el camino o al borde del camino: esas nuevas cofradías son el Otro de aquel que va de viaje” (Maffesoli, 2005, p.130). Es así como el Otro se convierte en un eje que complejiza y complementa la experiencia del viaje e introduce elementos para el conocimiento propio y colectivo. De esta manera los viajes

constituyen la representación de una experiencia transversal a lo físico, espiritual y sensorial que contribuye a la transformación de los personajes.

Las transformaciones que deben experimentar los personajes durante el viaje están determinadas por las situaciones a las que deben enfrentarse durante el recorrido, con la intención de llegar a su lugar de destino o cumplir con un propósito. De manera frecuente estas situaciones son sorpresivas y obligan a los viajeros a tomar decisiones y emprender acciones que en algunos casos los desvían de sus objetivos. Del anterior elemento se deriva entonces que los desplazamientos en las *road movies* impliquen de cierto modo una errancia física que propicia cuestionamientos internos, el autodescubrimiento y en algunos casos la resolución de conflictos personales, así como también el abandono de lugares comunes o conocidos, la exploración de lo desconocido, la confrontación con situaciones inesperadas y el inevitable encuentro con el otro.

La capacidad de representación del cine también permite movilizar y articular imaginarios sociales e individuales en sus historias. En relación a esto Bacsko (1984) afirma que los imaginarios constituyen un lugar estratégico en el cual se manifiestan los conflictos sociales y las dinámicas propias de la cotidianidad de todo colectivo, y el cine como producto cultural y estético establece desde su narrativa conexiones directas con los contextos en los cuales se produce. Las *road movies* son un género que propicia mediante sus representaciones las construcciones de vínculos y apropiaciones en relación a los espacios que se asumen como territorio nacional, esto debido a que la estructuración narrativa de las películas da lugar a la identificación de las problemáticas históricas, sociales y culturales presentes en las historias, al tiempo que en el desplazamiento de los personajes se establecen los límites del territorio.

Las representaciones que los grupos construyen sobre ellos y el mundo que los rodea se convierten en elementos claves para la construcción de identidad colectiva, y dan origen a los imaginarios que intervienen en lo que cada comunidad percibe o acepta como realidad. De este modo se genera lo que Anderson (1993) denomina principio de homogeneidad entre las formas de vida que comparten los integrantes del territorio que comprende la

nación. Además de lo anterior en la nación, como comunidad, son homogeneizados los rasgos culturales como las tradiciones, la pertenencia étnica, las prácticas religiosas y las costumbres. Esta situación, sin embargo, desde la perspectiva de Judith Butler, “corre el riesgo de despojar a la nación de su heterogeneidad y de convertirla también en un mecanismo de control del poder mediante narrativas que ignoran la diversidad de grupos étnicos y sociales que conforman a su población” (Butler y Chakravorti, 2009, p. 65).

La teoría de los campos propuesta por Pierre Bourdieu (1984) cuenta con los elementos necesarios para la lectura del Estado-Nación como un metacampo (espacio donde los agentes luchan por poseer un poder que da autoridad sobre otros campos) que integra las prácticas sociales, políticas y sociales producidas por la comunidad imaginada, y para el análisis de las dinámicas que operan al interior de campos específicos como el cine y sus relaciones con otros campos. Las películas logran construir campos y espacios sociales mediante la representación, ambientación y caracterización de los escenarios en los que se enmarca la acción, como también al enriquecerlos con significados y estructuras que tienen sentido en el universo del relato y definen las formas en las que los personajes interactúan y se relacionan. Es por lo anterior que esta investigación reconoce las construcciones espaciales de las películas como espacio social al interior del cual se construyen conceptos particulares para definir las relaciones entre hombres y mujeres (género), el lugar de la historia en el relato (etnia) y las formas mediante las cuales se construye la diferencia entre personajes (alteridad).

Los grupos humanos y sus formas de organización pueden ser estudiados a partir de los aportes realizados por Pierre Bourdieu sobre las relaciones sociales en la *teoría de los campos*, que los define como “un espacio social estructurado y estructurante compuesto por instituciones, agentes y prácticas” (Citado en Vizcarra, 2002, 57). En términos prácticos los campos pueden entenderse como “una red o una configuración de relaciones objetivas entre posiciones” (Suarez, 2014, p.3). De este modo posibilitan la identificación de las formas de producción de sentido, las normas y principios de funcionamiento social que los individuos o agentes interiorizan mediante procesos de relacionamiento y las nociones básicas para

racionalizar sus acciones, además de contribuir en la construcción de imaginarios colectivos.

Los campos como *espacios sociales* representan un lugar “de múltiples dimensiones construido sobre la base de los principios de la diferenciación o distribución” (Bourdieu, 1984, p.14). Estos principios están conformados por las propiedades que operan en espacios sociales específicos y les otorgan a los individuos que las portan los capitales y/o poderes (económico, social, cultural, simbólico) que definen su posición al interior del mismo. Lo anterior facilita el reconocimiento de las diversas posiciones existentes en la estructura social y evidencia las condiciones que determinan la pertenencia de los individuos a campos específicos, con propiedades materiales y prácticas. Las posiciones de los individuos, sin embargo, no pueden definirse en función de una propiedad o mediante la suma de múltiples (género, edad, etnia, clase social), esta condición se determina mediante las posiciones que ocupan en diferentes campos y las estructuras que se crean mediante la interrelación de los mismos.

El acercamiento a la *teoría de los campos* desarrollado por Pierre Bourdieu facilita la comprensión sobre el espacio social y las clases sociales como conceptos al afirmar que las clases sociales “pueden ser caracterizadas en cierto modo como conjuntos de agentes que, por el hecho de ocupar posiciones similares en el espacio social (esto es, en la distribución de poderes), están sujetos a similares condiciones de existencia y factores condicionantes y, como resultado, están dotados de disposiciones similares que les llevan a desarrollar prácticas similares” (Bourdieu, 2000, p.141). Las clases sociales desde los aportes de Bourdieu son concebidas como un concepto relacional que constituye una categoría para clasificar a grupos humanos con características específicas. Sin embargo, el establecimiento de criterios que permitan la categorización de los grupos condiciona el proceso, hecho que limita al plano subjetivo cualquier intento de reflexión que parta desde este concepto.

Siguiendo la idea anterior, Phillip Furbank considera que se debe “desechar toda idea de que las clases "realmente" existen. No son cosas reales, sino ficciones o marcos imaginarios que las personas proyectan sobre los demás y cuya necesidad diferirá según la persona que

haga la proyección y las razones que la impulsen a hacerla” (Furbank en Del Cueto, 2005, p.12). El uso del concepto de clase en cualquier campo compromete tanto al sujeto en observación como a quien observa, debido a que clasificar al Otro implica ubicarse a sí mismo en algún lugar de la estructura de clases.

Otro de los elementos claves para definir los lugares ocupados en el campo social es la etnia. En el caso de las películas de carretera colombianas, el desplazamiento de los personajes, su llegada a lugares a veces desconocidos y su interacción con los habitantes de estos sitios introduce elementos para la identificación de la diferencia y la similitud desde el componente étnico. Para Peter Wade (2008), la pregunta étnica por excelencia es “¿De dónde es usted?”, cuestionamiento que con frecuencia tiene lugar en las historias de las *road movies* y que conecta de modo directo el origen de los personajes con algunos de sus rasgos distintivos. La etnicidad se convierte en uno de los conceptos de construcción social clave para la introducción de características generadoras de contrastes entre personajes. Según Wade (2008), la etnia debe ser entendida como un factor de diferenciación cultural que al vincularse a territorios específicos da lugar a la creación de relaciones sociales mediante las cuales los habitantes de los espacios se reconocen a través de sus similitudes y diferencias.

La selección del conjunto de rasgos o *marcadores de etnicidad* que determinan el reconocimiento de una etnia todavía es objeto de estudio y debate en distintas áreas de los estudios socioculturales. En el presente texto, la etnia será entendida como el concepto que identifica a grupos sociales con características culturales, lingüísticas y antropológicas que provienen de procesos históricos específicos y que los diferencian de otros grupos humanos (Moreno 1991, p. 611). En las *road movies* la etnicidad se construye en la mayoría de los casos en función de espacios geográficos diferenciables, lo que permite que en cada caso se determinen los factores a partir de los cuales es posible la identificación étnica. Rasgos compartidos como la lengua, las costumbres y las normas sociales serán los factores constituyentes de etnicidad a través de los cuales se analizará la construcción de este concepto en los relatos.

El género, por su parte, será entendido como un concepto de construcción cultural de carácter social desde el cual se establecen las ideas que definen los comportamientos y actitudes asignados a los hombres y las mujeres. Para esta investigación la definición de género parte desde los planteamientos realizados por Judith Butler, quien afirma que “el género no es el resultado causal del sexo, ni tampoco es tan rígido como el sexo... el género son los significados culturales que acepta el cuerpo sexuado” (1990, p.54). Desde esta perspectiva, el género articula las relaciones sociales entre los sexos, pero no es una categoría excluyente; y tampoco hace referencia sólo a aquellos asuntos relacionados únicamente con las mujeres, dado que el género se construye de manera relacional en un sistema complejo -aunque frecuentemente reducido a binarismos-. Se entiende entonces que la distinción entre sexo y género está condicionada por la relación del primer concepto con lo biológico, en tanto el segundo concepto hace referencia a las ideas, valores y normas sociales construidas en función del sexo. Por tanto, aunque son conceptos diferentes, el uno se construye en función del otro.

El género se convierte así en una categoría fundamental para el análisis de las relaciones sociales entre los sexos al posibilitar la comprensión de su rol en la construcción de relatos asociados a imaginarios de nación en territorios específicos. En un género enmarcado en el desplazamiento, el autodescubrimiento y el abandono de los lugares comunes, es fundamental la pregunta por los modos en los cuales se construyen las nociones de género en las historias, a partir de los comportamientos asignados a hombres y mujeres, las relaciones de poder que se construyen en función de los sujetos y las diferencias transversales a la corporalidad que pueden percibirse de manera latente en los relatos.

Finalmente, cualquier estudio que se enfoque en el análisis de las representaciones creadas por los habitantes de un mismo grupo social sobre este, debe contemplar el análisis de mediante qué elementos de contraste se construye alteridad. Desde los aportes de Esteban Krotz (1994), la alteridad está relacionada con construcciones particulares de la diferencia que, mediante la confrontación con las singularidades de otro grupo humano, generan la percepción de lo extraño. Hablar de alteridad desde el cine implica volver la mirada hacia las diversas formas mediante las cuales se establecen las relaciones de poder

entre los sujetos representados, partiendo de las características narrativas y estéticas de la obra (Barreiro, 2019).

Así, los conceptos de género, etnia, grupos sociales y alteridad son claves para la construcción y transmisión implícita de normas y significados que constituyen el espacio social. Concebir el espacio social como paisaje y las representaciones humanas en función de las propiedades asociadas a las construcciones colectivas desde los conceptos de clase, etnia y género, en los diversos campos que tienen lugar en los relatos no sólo proporciona una base sólida para el acercamiento a los personajes, sus motivaciones, su historia y su caracterización, sino que también proporciona pistas relacionadas con los imaginarios de nación que se construyen en las películas.

### **2.1 Los viajes del viento (Ciro Guerra, 2009)**

*Los viajes del viento* cuentan la historia de Ignacio Carrillo, un juglar vallenato habitante de la costa Caribe colombiana que inicia un viaje desde Majagual, en Sucre, hasta el corregimiento de Taroa, situado en la región de la Alta Guajira colombiana. Carrillo es el dueño de un mítico acordeón reconocido por un par de cuernos que sobresalen de su parte superior. Sobre el instrumento existe una leyenda según la cual un hábil acordeonista se lo ganó al diablo durante un duelo de acordeones, por esta razón reposa sobre el mismo una maldición que consagra a su dueño como el mejor intérprete existente de este instrumento, pero lo condena a llevar una vida errante.

Al partir de Majagual, la intención de Carrillo es encontrar al Maestro Guerra, su mentor, quien le enseñó todo lo que sabe sobre música y de quien heredó el acordeón que para él es causante de sus desgracias. Tras pocos minutos de iniciar el recorrido, Carrillo es alcanzado por Fermín Morales, un joven habitante del pueblo, obligado por su madre a acompañar al juglar durante su viaje esperando que se convierta en su aprendiz y gane su respaldo para iniciar una carrera en la música. Juntos avanzan hasta una población cercana donde se supone que vive el Maestro Guerra, pero al llegar allí se enteran que hace varios años Guerra dejó el lugar y que ahora se encuentra radicado en el corregimiento de Taroa en la

Alta Guajira Colombiana. Lo anterior implica un cambio en los planes para los viajeros, quienes deciden tomar camino hacia la Guajira.

En la primera parada, Ignacio y Fermín asisten a un concurso de acordeonistas tradicionalmente conocido como piquería. Al descubrir que uno de los participantes utiliza cierto tipo de magia o brujería para ganar, Carrillo decide enfrentarlo en un duelo musical, lo vence y, por ello, se convierte en víctima de un intento de asesinato durante el cual el acordeón resulta afectado. Esta situación los obliga a cambiar de rumbo y subir hasta la Serranía del Perijá en el departamento del Cesar, donde los viajeros se encuentran con el hermano de Ignacio, un profundo conocedor de acordeones que logra repararlo. Al continuar con su viaje llegan a Valledupar, donde esa noche se celebra la primera edición del Festival de la Leyenda Vallenata, situación que representa para los viajeros la oportunidad de conseguir dinero suficiente para terminar su viaje. Aunque no ganan, en esa presentación Fermín descubre que su verdadero talento no es el acordeón sino la caja.

Después de dejar Valledupar, Carrillo y Fermín se topan con una comunidad palenquera que se encuentra en medio del ritual de bautizo de nuevos tamboreros. Fermín decide presentar la prueba al igual que los otros aspirantes presentes. Allí se descubre la destreza que posee para la interpretación del tambor y es bautizado en un ritual simbólico con sangre de iguana. Debido a que en muchas ocasiones Ignacio Carrillo había intentado disuadirlo de seguir el camino de la música argumentando su falta de talento, el bautizo causa una fricción entre la pareja viajera y Fermín, aparentemente molesto, decide abandonar a Carrillo, razón por la cual toman caminos diferentes.

Más adelante, Fermín encuentra en una parranda vallenata al acordeón en manos de personas distintas a Carrillo, por lo que decide buscar nuevamente a su maestro. Lo encuentra al borde de la muerte y decide llevarlo a la Sierra Nevada de Santa Marta esperando que los indígenas Arahuacos puedan salvarlo. Al descubrir que el acordeón es lo único que logrará salvar a Carrillo de la muerte, Fermín se ve obligado a regresar al lugar en donde había visto el acordeón por última vez y pelear a golpes para recuperarlo.

Tras la recuperación de Ignacio, ambos atraviesan las Salinas de Manaure, parte del desierto de la Guajira, hasta finalmente llegar a su destino, una rancharía Wayuu en donde la mujer del Maestro Guerra le informa que este falleció varios meses atrás y que había dado la orden de no ser enterrado hasta que el acordeón no regresará. La película termina con la escena de Ignacio Carrillo rodeado de los hijos del Maestro Guerra interpretando el acordeón, mientras Fermín se aleja sugiriendo el inicio de un nuevo viaje.

### **2.1.1 Viaje final, viaje iniciático: Ignacio y Fermín.**

Aunque Carrillo y Fermín viajan juntos como compañeros de una misma travesía geográfica que puede rastrearse a partir de sus desplazamientos físicos, en términos emocionales y psicológicos ambos recorren caminos distintos. Las motivaciones que orientan el viaje de cada uno de los personajes persiguen objetivos claramente diferenciables y desde cierta perspectiva opuestos.



*Fotograma 1. Los viajes del viento, 2009.*

La motivación inicial y el objetivo que guía el viaje de Ignacio Carrillo es devolver el acordeón a su maestro, esperando con esta acción alejarse de la maldición que reposa sobre quien posea el instrumento: llevar una vida errante de pueblo en pueblo. La muerte de su esposa y el sentimiento de culpa generado por sus frecuentes ausencias se han convertido en los detonantes que lo llevan a tomar la decisión de emprender el viaje de retorno. No

evidencia ambiciones manifiestas de ningún tipo y evita tocar el acordeón, aunque en algunas situaciones se vea obligado a hacerlo. El recorrido de Carrillo representa así una especie de viaje final: su actitud es contemplativa, reflexiva, disfruta de los paisajes y los espacios por los que transita, su desplazamiento, lento y silencioso, no está determinado por el afán de llegar y se despide de su hermano con la certeza de que quizás no volverán a encontrarse.

La personalidad reflexiva e introspectiva de Carrillo, aunque también fuerte cuando se enfrenta a situaciones que lo desvían de su destino, se opone a la esperada de estos reconocidos personajes de la tradición musical colombiana caracterizados por esparcir música y alegría por donde quiera que van. Como se sugiere a través de los diálogos que establece con su compañero de viaje, es un gran conocedor de las tradiciones musicales propias de la región Caribe del país y también es posible identificar su inclinación por la fe católica, dado que, antes de emprender la travesía, visita la iglesia del pueblo para imponerse la señal de la cruz, un acto que, además de enmarcar el inicio del viaje en el miércoles de ceniza, simboliza para Carrillo una especie de protección. La cruz que lleva en su frente hace las veces de armadura y representa para este una posible defensa ante las tentaciones que puedan presentarse en el camino.



Fotograma 2. *Los viajes del viento*, 2009.

Por su parte, del viaje de Fermín Morales podría afirmarse que, si bien la motivación inicial no fue suya, sí tiene como objetivo convertirse en el discípulo del afamado juglar y, en oposición a su compañero de travesía, su viaje es de iniciación. Sale de su casa en búsqueda de la grandeza y/o el reconocimiento que hasta ese momento no posee, siendo hijo de otro juglar vallenato que no lo reconoció ni legal, ni socialmente. Su juventud justifica su personalidad temperamental, terca, retadora y decidida. Aunque nunca antes ha tocado un acordeón confía en que tiene el talento necesario para destacarse como músico, y por esta razón se esfuerza por aprender de Ignacio tanto como le es posible, a pesar de la actitud reacia de este a enseñarle. Este personaje viaja para cambiar su destino, en busca de la gloria y la consagración como músico.

Aunque las motivaciones de Carrillo y Fermín podrían percibirse como diferentes, si se concibe la carrera artística de los músicos como un ciclo, serían a su vez complementarias. Con este viaje Ignacio espera dejar atrás su vida como artista errante y alejarse de la música, mientras Fermín representa el relevo generacional, dado que su viaje está determinado por el interés de labrarse un futuro como artista vallenato. Esta situación remite a la idea de la circularidad de las tradiciones musicales que se construye en la película y que conecta el recorrido que realizan los personajes al sugerir un encuentro entre la tradición y las nuevas formas de acercarse a la música como parte fundamental de la transformación del legado cultural de un grupo social.

A través de diferentes escenas, la película sugiere que Carrillo tuvo hijos no reconocidos, pero no descendencia con su esposa, y debido a su experiencia con el acordeón y de manera específica con la música, se niega a transmitir a Fermín el saber cultural que heredó de su maestro, pues está convencido de que la música es una desgracia para todo aquel que la utilice como forma de vida. Sin embargo, al final del viaje esta posibilidad de futuro se abre nuevamente en la última secuencia de la película cuando al llegar a la casa del Maestro Guerra y encontrar a los hijos huérfanos de este abandonados a su suerte, Carrillo comprende que a través de la música no solo logrará sobrevivir el legado de Guerra, sino también su descendencia y por esta razón decide compartir con ellos su conocimiento.

La historia de vida de ambos personajes está marcada por pasados inconclusos que han determinado su presente y de cierta manera su futuro. Fermín, al no haber sido reconocido por su padre biológico -de quien solo sabe que era un conocido juglar de vida nómada que tras embarazar a su madre nunca regresó- busca dar respuesta a la pregunta por su origen. Su compañero de viaje representa para él una figura paterna que guarda gran relación con el padre que lo abandonó, dada las similitudes entre las formas de vida entre este y el propio Carrillo. Es así como el personaje de Ignacio tiene una característica dual a los ojos de Fermín: por un lado, encarna el tipo de vida del padre que le dio la espalda, pero también personifica el ideal de hombre en el que espera convertirse. Para Fermín ser reconocido como el aprendiz de Ignacio Carrillo lo convierte en el heredero de un saber cultural que lo inscribirá en una trayectoria social específica y lo haría merecedor de un lugar privilegiado en el espacio social que se construye en el relato.

Las transformaciones que propicia el viaje en los personajes se evidencian de manera clara a medida que avanza el relato. Al inicio de recorrido es posible identificar la relación de dependencia entre los protagonistas a través de los roles que cumple cada personaje para la supervivencia durante el viaje. Durante gran parte del recorrido Carrillo ejerce el rol de guía y protector, dado que su edad y conocimiento no solo lo hacen merecedor del respeto de Fermín, sino que, también, lo convierten en el encargado de proveer la comida y los recursos necesarios para realizar el viaje, mientras el joven discípulo se limita a obedecer y permanecer cerca de su maestro para mantenerse a salvo. Sin embargo, la transformación de niño a hombre de Fermín se va desarrollada escena tras escena y llega a su punto máximo cuando, al ser bautizado como tamborero, decide abandonar a su maestro. Hacia el final de la historia los roles se invierten, y es Fermín quien rescata a Carrillo y cumple un rol fundamental en su supervivencia y llegada final a su destino.

### **2.1.2 Espacios sociales: la música como articulador étnico.**

Las representaciones de rituales y tradiciones religiosas aportan elementos claves para la construcción del sistema de creencias bajo el cual se estructura el pensamiento de los habitantes de la nación imaginada que se construye en *Los viajes del viento*. La región Caribe de Colombia es representada como un territorio en el que los mitos y la religión

coexisten, siendo la música su principal punto de convergencia. A través de estos elementos se configuran en la historia las dualidades correspondientes a las relaciones entre el bien y el mal, y la vida y la muerte, que movilizan las acciones de quienes habitan en este espacio.



*Fotograma 3. Los viajes del viento, 2009.*

En el universo del relato el concepto de razas no se construye únicamente en función del elemento biológico que las determina, también está estrechamente vinculado a los espacios geográficos en los que se sitúan los grupos sociales representados. De esta manera es posible identificar a los indígenas Arahuacos en la Sierra Nevada, los Wayuu en la región de la Alta Guajira y los negros en una comunidad palenque, al parecer cercana a Valledupar. Los mestizos y mulatos como fruto de la fusión de distintas razas se asocian a las poblaciones urbanas que se representan en el relato, razón por la cual su presencia es transversal al desarrollo de la historia. El reconocimiento de los anteriores grupos sociales es introducido a través del tránsito de los personajes por distintos territorios y su interacción con los individuos que habitan estos espacios. A través de estos encuentros la historia sugiere una especie de regreso hacia los orígenes de las razas, para comprender los aportes culturales de cada una de estas en el desarrollo de la música vallenata como una expresión artística que las articula.



Fotograma 4. *Los viajes del viento*, 2009.



Fotograma 5. *Los viajes del viento*, 2009.

La etnicidad, desde los aportes realizados por Peter Wade (2000), es presentada como marcador simbólico y cultural que posibilita la comprensión de las relaciones a través de las cuales los grupos sociales logran identificarse desde sus puntos de unión y de contraste. Los marcadores étnicos pueden rastrearse a través de elementos diferenciables de carácter visual (formas de vestir), sonoro (dialectos e instrumentos musicales) y simbólico (rituales, creencias). Estos marcadores a su vez sugieren la idea de un estado de *pureza* en el que se encuentran las razas representadas. Si bien la historia se desarrolla en una misma región del país, los espacios habitados por cada una de estas se presentan separados geográficamente y

tajantemente diferenciados a partir de sus marcadores étnicos y no se sugieren conflictos directos entre ellas o con otros agentes externos. Estos grupos sociales coexisten en la historia manera independiente, no se cruzan ni interactúan entre ellos de modo directo, de modo tal que Carrillo y Fermín, como representantes del mestizaje en la historia, se convierten en el único punto de unión entre las razas.

En la película, la música es el elemento principal a partir del cual se sugiere el diálogo y relación entre etnias. Son los encuentros con diferentes formas musicales los que logran transformar de manera radical a los personajes principales: al Fermín compartir con la comunidad palenquera descubre su talento como tamborero, mientras que el sonido de la flauta interpretada por un indígena arahuaco es la cura que logra salvar a Ignacio de la muerte. Estas interacciones, además de contribuir al crecimiento espiritual y emocional de los protagonistas, articulan el diálogo étnico al hilo conductor de la historia: la música. De este modo distintos instrumentos musicales son asociados a cada una de las etnias representadas, para consolidar la idea de diversidad cultural que construye la historia de la siguiente manera: a los negros se les asignan los tambores, a los indígenas las flautas de viento, mientras el acordeón (aunque es un instrumento proveniente de Alemania) es asociado con las etnias mestizas.

Es posible identificar en cada uno de los grupos sociales que componen la película cierto tipo de homogeneización de sus marcadores étnicos. En sus representaciones éstos figuran como colectivos y la similar caracterización de los individuos dificulta la individualización de los miembros del grupo. Aquellos personajes que destacan en cada grupo social lo hacen debido a que ocupan posiciones privilegiadas al interior del sistema de jerarquías que opera en cada grupo. Tales jerarquías están determinadas por el conocimiento cultural que poseen unos individuos en relación a los otros y que, desde una lógica de jerarquización pueden traducirse a las relaciones maestro- aprendiz, siendo este vínculo el utilizado durante la película para establecer categorías al interior del espacio social.

De este modo, el conocimiento cultural se convierte en la propiedad con mayor valor al interior de los grupos representados, siendo un principio ordenador social de mayor

relevancia que las distinciones de clases sociales, que no son manifiestas en el relato. La ausencia de elementos que sugieran en la historia la construcción y presencia de clases sociales remite a la idea de un espacio social previo a la modernidad, consolidando el imaginario de una nación aún regida por valores religiosos y ancestrales.

### **2.1.3 Género: Masculinidad predominante.**

El espacio social en *Los viajes del viento* está distribuido en función de jerarquías y roles que están determinadas no solo, como ya se ha planteado, por el saber cultural de los individuos que habitan dicho espacio sino, además, por el género. Los maestros en el espacio social de la película son representados a través de personajes masculinos que socialmente constituyen figuras de autoridad debido a su conocimiento, un saber de carácter cultural que les permite interpretar y tomar acción de manera certera en los acontecimientos que tienen lugar en el relato y que en su mayoría están relacionados con rituales asociados a tradiciones musicales. El conocimiento de Carrillo sobre las tradiciones y la cultura asociadas a la música de esta región propicia que sea reconocido como “maestro” por los personajes en tránsito que encuentra en su camino. A su vez, la figura del maestro implica de manera directa a sus discípulos, y este vínculo puede rastrearse en diferentes momentos de la película a través de las representaciones de diferentes grupos sociales en los que esta relación opera de un modo similar. En todos los casos, se plantea la transmisión oral a través de la palabra y la música como única vía de acceso al saber cultural y como responsabilidad ante las siguientes generaciones, pero siempre limitada, en la película, a los hombres.

En *Los viajes del viento* la música permite articular saberes no sólo musicales sino culturales relacionados con mitos y rituales de la región Caribe que son transmitidos de generación en generación por los hombres y que Fermín espera recibir a lo largo de su viaje iniciático. El saber cultural está conformado por los conocimientos de origen ancestral que determinan las costumbres, creencias, la relación con la naturaleza y configuran en parte lo que un grupo social acepta como realidad. Este saber garantiza su continuidad en el tiempo al ser transmitido y transformado de generación en generación, además de otorgarle un lugar privilegiado en el espacio social a los individuos que lo poseen. En la película, todo

este conocimiento está en poder de los personajes masculinos. Al igual que Carrillo, cuyo reconocimiento proviene de su saber cultural, se pueden identificar en varios momentos del relato personajes pertenecientes a otros grupos sociales que también son portadores del saber cultural. Uno de ellos es el maestro de los tamboreros del palenque, quien es el encargado de preparar a los nuevos intérpretes de este instrumento, como se insinúa en la escena del bautizo de Fermín, y que en su grupo social es la persona que determina si un aprendiz tiene el talento y dominio suficiente en la interpretación para ser merecedor del bautismo que los consagra como tal. Del mismo modo, el Mamo de la comunidad Arahuaca que auxilia a Fermín y Carrillo cuando este último se enferma es el representante máximo de la sabiduría en su comunidad, el Mamo es la persona que conoce los secretos de la naturaleza, está en constante comunicación con la madre tierra y de ella le viene todo su conocimiento.



*Fotograma 6. Los viajes del viento, 2009.*

Las figuras femeninas transitan en momentos específicos de la historia, sus personajes están inseparablemente ligados a los personajes masculinos, pero no cumplen un rol fundamental para el desarrollo del viaje. Una de ellas aparece cuando intenta -sin éxito- evitar que quien se presume es su compañero sentimental se enfrente en un duelo a muerte. La siguiente es una mujer silenciosa que reconoce a Carrillo durante su presentación en el Festival Vallenato, y al llevar de la mano a un niño, introduce en la historia la posibilidad de la descendencia no reconocida por el músico durante su vida nómada. Otra mujer aparece en

el camino de Fermín para orientar su camino en solitario y finalmente ayudarlo a regresar junto a Carrillo. La última se encuentra al final del recorrido de los viajeros en una ranchería Wayuu: la viuda del maestro Guerra es una mujer joven que no tiene otro destino distinto que esperar junto a sus hijos la llegada de Carrillo y el acordeón, para que sea este quien decida lo que será de ella. De las escenas anteriores es posible identificar que el diálogo entre hombre y mujeres en la película se reduce a interacciones mínimas y en algunos casos es introducido sólo a través de las conversaciones de personajes masculinos.

Los personajes femeninos no están tampoco relacionados con el eje transversal de la historia que es la música, y por lo tanto no son representadas como portadoras del saber cultural y carecen de lugar de enunciación y representación en el espacio social que construye la historia. Como en la película una de las principales características de la vida nómada de los juglares es su vínculo inestable con mujeres que conocen en los distintos pueblos que visitan, a las que dejan embarazadas de hijos que no reconocen, los roles de las mujeres son asociados con la procreación y el cuidado. Sin embargo, al ser incapaces de garantizar a sus hijos un futuro mejor, los encaminan en la búsqueda de personajes masculinos a través de los cuales puedan acceder a un lugar en el espacio social.

A partir de lo anterior, es posible afirmar que el espacio social que se construye en *Los viajes del viento* es predominantemente masculino, y aunque las diferencias entre hombres y mujeres sean introducidas de manera simbólica a través de los roles que cada género desarrolla, es evidente en cualquier caso que los hombres cuentan con la mayor carga representativa y narrativa en la construcción del relato.

#### **2.1.4 Alteridad: Paisaje humano y cultural.**

Mientras el lugar de enunciación desde el cual se construye la película es el de un hombre mestizo, con conocimiento cultural y reconocimiento social, por su parte la otredad está enmarcada en las poblaciones negras, mestizas e indígenas con las que estos se relacionan durante el recorrido, que a su vez se diferencian entre ellas a través de sus formas de vestir, creencias y costumbres. En la película la construcción de alteridad se realiza en función de colectivos y no de individuos, en los que, con excepción del personaje portador del saber

cultural de cada grupo, ningún otro interviene o interactúa con los protagonistas. Durante su desplazamiento, quienes potencian las transformaciones de Carrillo y Fermín son los grupos sociales con los que tienen la posibilidad de interactuar, que habitan territorios donde la tradición conversa con la mitología y la religiosidad, ejes que orientan la forma de pensar y actuar de quienes habitan los espacios representados. Lo anterior potencializa el rol de la raza y la etnicidad como elementos de diferenciación entre las creencias y las costumbres propias y ajenas.

Mientras la religiosidad se asocia a los personajes principales, en la otredad se fijan los ritos y las creencias de origen tradicional y cultural con los que Carrillo y Fermín interactúan, y de cierto modo validan. Las relaciones de alteridad también posibilitan la comprensión de las normas y los valores morales bajo las cuales operan los grupos sociales representados. Por ejemplo, en una escena se presenta un duelo a muerte entre dos hombres en medio de un puente -aunque no se dan detalles para comprender la causa del enfrentamiento-, se entiende que este acto es autorizado por el pueblo que observa de manera silenciosa sin intervenir.

*Los viajes del viento* realiza así una representación de las tradiciones culturales de la región Caribe colombiana en función de uno de sus géneros musicales característicos, el vallenato, presentado como eje central articulador en función del cual se determinan las diferencias asociadas a los diferentes grupos étnicos representados. Puestos en conjunto, los instrumentos asociados a cada etnia -tambores a los negros, flautas a los indígenas y acordeón a los mestizos- conforman los instrumentos principales de la música vallenata.

Partiendo de lo anterior, se identifica como la película propone una lectura como del vallenato como una expresión musical tradicionalmente imbricada en lógicas étnicas e históricas de los distintos grupos sociales que habitan la región Caribe. A partir de la anterior idea, la película soporta la construcción de un imaginario de nación que reconoce la diversidad étnica y los legados ancestrales y culturales derivados de la heterogeneidad de sus habitantes, pero que encuentra un punto unión a través de la música. El vallenato es presentado de este modo como una especie de “*melting pot*” que supone una visión

problemática al sugerir la idea de un espacio social armónico, pero en el que la presencia de mujeres es invisibilizada. Teniendo en cuenta los anteriores elementos se hace necesario precisar que bajo la diversidad cultural representada en la película subyace un imaginario de nación que, si bien desconoce la ausencia de clases sociales, contempla la existencia de jerarquías basadas en el conocimiento, y los saberes relacionados con la tradición vallenata, cuyos espacios sociales están determinados por los elementos anteriores y al cual las mujeres no pertenecen.

## **2.2 Retratos en un mar de mentiras (Carlos Gaviria, 2010)**

*Retratos en un mar de mentiras*, dirigida por Carlos Gaviria, es un largometraje que narra la historia de dos primos que han sido desplazados por la violencia y residen en un sector periférico de Bogotá. Jairo es un extrovertido y charlatán fotógrafo autodidacta, mientras Marina es una joven silenciosa y retraída, explotada laboralmente como empleada doméstica. La muerte del abuelo de Jairo y Marina durante un alud de tierra es el hecho que motiva el inicio del viaje de los personajes. Tras este incidente, Jairo toma la decisión de regresar a su pueblo natal con la intención de recuperar las tierras que le pertenecieron a su familia. Marina es la única persona viva que conoce el lugar en el que se encuentran las escrituras y, por esta razón, se convierte en su compañera de viaje.

Juntos inician la travesía desde Bogotá con destino a Puerto Limón, un corregimiento situado en algún lugar de la Costa Caribe de Colombia, usando como medio de transporte un viejo Renault. Durante los primeros kilómetros del viaje, Jairo y Marina disfrutan de los paisajes, la naturaleza y la gastronomía que encuentran en los sitios que se detienen para comer. Sin embargo, a medida que avanzan, el recorrido se torna cada vez más peligroso y la presencia de personajes armados y con uniformes militares es cada vez más frecuente y evidente. Tras algunos encuentros con estos personajes, Jairo y Marina quedan atrapados en medio del fuego cruzado entre el ejército y un grupo al margen de la ley. Este evento ocasiona que Marina reviva los recuerdos traumáticos de su infancia, que hasta ese momento había de cierto modo bloqueado. Luego de sobrevivir a este incidente, el vehículo en el que se movilizan se descompone y se ven obligados a continuar su recorrido en la parte trasera de un camión, vehículo en el que finalmente llegan a su destino.

La llegada de Jairo y Marina a La Ceiba (lugar cercano a Puerto Limón), coincide con la celebración de las fiestas tradicionales del pueblo, y Jairo aprovecha la oportunidad de ganar dinero tomando fotografías a los asistentes a la verbena nocturna. Es así como Jairo se relaciona con algunos personajes a los que, ya borracho, les cuenta el motivo de su visita. Marina trata de alejarlo de la situación, pero minutos más tarde son secuestrados por los mismos personajes, quienes los obligan a entregarles los papeles de las tierras que planean recuperar. En un intento de huir, Jairo resulta herido por un disparo y Marina se ve obligada a regresar sola por las escrituras.

Tras enfrentarse a su pasado y al revivir cada uno de los momentos que vivió y hacer catarsis de los hechos en los cuales pierde a su familia, Marina recupera los papeles e intenta conseguir atención médica para Jairo. Llegan en el centro médico en medio de una huelga de trabajadores que exigen el pago de sus salarios. Debido a la situación, los policías del pueblo son quienes se encargan de auxiliar a los enfermos, pero en medio de las precarias condiciones del lugar y la falta de personal médico y medicamentos, Jairo comprende que su final está cerca y en medio de su agonía le pide a Marina que lo lleve al mar, en donde finalmente muere.

### **2.2.1 Viaje de regreso: Jairo y Marina.**

Jairo y Marina provienen de una familia que fue obligada a abandonar sus tierras cuando ellos eran niños, pero por los hechos narrados en la película puede comprenderse que el desplazamiento de estos primos ocurrió en momentos y circunstancias distintas. El núcleo familiar de Jairo huyó de Puerto Limón cuando varios de sus integrantes recibieron amenazas de muerte, mientras Marina y su abuelo se vieron obligados a abandonar el lugar después de que toda la familia fuera torturada y asesinada frente a sus ojos. Esta situación, además de determinar algunos rasgos de sus personalidades, arroja pistas sobre las notorias diferencias entre los vínculos que han construido con su pasado.



*Fotograma 7. Retratos en un mar de mentiras, 2010.*

El contraste generado por las personalidades de los protagonistas se convierte en uno de los hilos narrativos de la historia y, durante el viaje, a través de actos y acciones se establecen las personalidades de cada uno de estos. Jairo es hablador, carismático, y de cierto modo representa el estereotipo del colombiano “avisado” que es hábil para los negocios y busca siempre el beneficio propio en todas las situaciones que se le presentan. Su personaje tiene la mayor parte de los diálogos en la película, y por esta razón a través de éste se introducen distintas reflexiones de carácter político y social que dan cuenta del imaginario de nación desde el cual se construye el relato. Es mayor que Marina y trabaja como fotógrafo en diferentes sitios de Bogotá. Las fotografías que toma Jairo sin embargo siempre buscan distraer la mirada realidades incómodas, en el barrio utiliza una pancarta con imagen de una playa paradisíaca para esconder la precariedad de la Bogotá periférica. Así mismo con sus sombreros de mariachis y distintos elementos, retrata, soldados, policías y paramilitares durante el recorrido, de esta manera las fotografías que captura se convierten en realidades falsificadas que dan cuenta del imaginario de nación que encarna este personaje.



*Fotograma 8. Retratos en un mar de mentiras, 2010.*

Marina es radicalmente diferente: silenciosa, temerosa, sumisa, dubitativa. Tras quedar huérfana fue criada por su abuelo, pero el paso de los años ha invertido esos papeles y la han vuelto responsable del cuidado de éste (que también padece consecuencias visibles de la guerra), una carga casi tan grande como su pasado que se ve obligada a llevar en silencio. Se sugiere que trabaja como empleada doméstica para una mujer que la agrede física y psicológicamente de manera constante, además es explotada laboralmente y son sus familiares quienes reciben las retribuciones de su trabajo. Su mente vive en un constante tránsito entre los recuerdos ambivalentes que conserva de su infancia y su presente, aunque en algunos momentos emergen a la superficie otros rasgos que revelan un lado intrépido de su carácter. Debido a su trauma Marina experimenta diariamente distintas manifestaciones de rechazo, es excluida por su familia y por una sociedad que dice desconocer las razones de su personalidad ensimismada. Hacia el final de la historia, debido a las situaciones que vive durante su desarrollo, es su personaje el que da cuenta de una evidente transformación, en tanto Jairo descubre la realidad del conflicto colombiano y no logra vencer la muerte.

El hecho que origina el viaje es el mismo para ambos, pero sus motivaciones son diferentes. El regreso a La Ceiba representa para Jairo la oportunidad de recuperar las tierras de su

familia, venderlas y con ese dinero garantizarse, según él mismo plantea, una vida llena de lujos, mujeres y placer. Marina, por otro lado, no tiene ninguna una motivación diferente que huir del entorno de explotación en el que vive. Su personaje deambula en una existencia sin propósitos, ni ambiciones manifiestas, y menciona en alguno de sus diálogos que presiente que morirá pronto. Para Marina no hay un futuro posible y debido a su continuo tránsito mental entre el pasado y el presente, el tiempo es una dimensión que se ha desdibujado en su realidad. Los recuerdos que Marina conserva de su infancia son aparentemente felices, pero también la atormentan debido a que son el recordatorio de aquel paraíso perdido al que ya no es posible regresar. Por su parte, Jairo tiene pocos recuerdos de su infancia, de modo tal que su historia comienza a partir del desplazamiento de su familia y su posterior llegada a Bogotá. Para Jairo, Marina y las tierras de su abuelo representan su vínculo con el pasado, sin embargo, inicia el viaje esperando que esa herencia se convierta en una plataforma para alcanzar sus sueños.

Los personajes que protagonizan esta historia son víctimas del conflicto armado, y a través de estos se introducen en la película factores claves para la representación de dos tipos de duelo y de relaciones con el pasado asociado al conflicto armado, uno relacionado con el trauma, y otro que niega los hechos, de modo que en cada uno de estos la guerra ha dejado efectos radicalmente diferentes. La negación de lo vivido durante su infancia define en gran parte la forma en la que Jairo vive el presente. Su desplazamiento para él representó la oportunidad de conocer nuevas personas y formarse para la vida. Es por esta razón que, si bien recuerda algunas de las situaciones relacionadas con el desplazamiento de su familia, en general para Jairo el conflicto armado y las situaciones derivadas de este son un asunto del pasado. A través de su personaje se proponen miradas indiferentes sobre la guerra interna del país, a Jairo no logra establecer algún tipo de empatía con las víctimas, a Marina le recuerda de manera reiterada que deje tratar de olvidar “esas cosas malas” y comenzar “gozarse la vida”, así mismo cuando escucha la historia de una mujer desplazada que mendiga al bordo de la carretera, solo logra pensar que él no se hubiese dejado sacar, evidenciando nuevamente la absoluta negación de su pasado.

Uno de los aspectos que más llama la atención de este personaje son sus frecuentes frases y puntos de vista relacionados con el país, en las que predomina el positivismo, durante el recorrido ambos escuchan una noticia en la que se informa que el gobierno fumigará con glifosato cerca del 25% del territorio nacional incluyendo territorios indígenas, al oír lo anterior, el comentario de Jairo es:

- “Este país es una verraquera ¿No?,
- Por más que intentemos cargárnoslo no podemos...
- Esto es mucho vividero tan bueno”.

Afirmación que permite comprender que desde la perspectiva de Jairo, Colombia es un país de oportunidades en donde, a pesar de las adversidades, todo es posible si se tiene dinero suficiente.

Contrario a Jairo en Marina la guerra ha dejado huellas psicológicas imborrables. A diferencia de su primo, esta presenció el asesinato de su familia. Los recuerdos de lo sucedido la persiguen años después de los hechos, y por ello Marina vive la presente atada al pasado. Su lugar de origen pasó de ser el lugar en el que vivió durante cierto tiempo una infancia feliz a ser un lugar lleno de dolor e inseguridad. Por esta razón, la periferia de Bogotá es su zona de confort, allí se ha refugiado para intentar olvidar su historia, buscando hacerse invisible, y fuera de este espacio para Marina no hay seguridad ni tranquilidad.

La historia de Marina tiene como lugar de origen un espacio rural en el que presenció actos de violencia atroces. Los constantes recuerdos de su infancia permiten comprender que su duelo y trauma se encuentran asociados al lugar en el que ocurrieron los hechos. Ricoeur plantea que “los lugares ‘permanecen’ como inscripciones (...), mientras que los recuerdos transmitidos únicamente por vía oral vuelan como lo hacen las palabras” (2013, p. 63). Esta situación permite comprender, desde el punto de vista psicológico, las diferencias entre las relaciones con el pasado y el conflicto entre Marina y Jairo: mientras la primera tuvo que presenciar el asesinato de su madre, Jairo vivió el conflicto de lejos al huir antes que estas situaciones se desarrollaran. En función de la reconstrucción del duelo en desplazados por la violencia Diana Mejía Sabogal propone que:

La construcción de la memoria respecto al territorio tiene unas implicaciones psíquicas y emocionales contundentes; el hecho de ocupar un espacio lo carga de significados y símbolos de historia. Por lo tanto, el desarraigo por el desplazamiento forzado provoca que los sujetos deban pasar por un proceso de migración, no sólo externa sino interna (psíquica-emocional), que desestructura la ubicación de los cuerpos (Mejía, 2019, p.7).

Este planteamiento explica parte del trauma que aqueja a Marina, y la sensación de incomodidad que se percibe a través de su personaje en todos los escenarios que habita. A través de Marina puede rastrearse el único elemento religioso de la película. Al salir de Bogotá, Marina lleva entre sus pertenencias una figura del Divino Niño Jesús que cuida como su posesión más sagrada. Por la relación que Marina desarrolla durante el viaje con este elemento, puede establecerse que éste simboliza para ella la esperanza que perdió con la muerte de su familia, en tanto es un recuerdo material de los hechos que no activa sus recuerdos traumáticos. El Divino Niño la acompañan durante el viaje y Marina se aferra a este durante cada una de las situaciones inesperadas a las que se enfrenta, hasta que finalmente se rompe cuando se encuentra de frente con la realidad del conflicto armado, un rompimiento que en el contexto del relato sugiere la llegada a un punto de no retorno, el encuentro con la realidad y el momento para iniciar a sanar su relación con sus memorias traumáticas.



Fotogramas 9 y 10. *Retratos en un mar de mentiras*, 2010.

El Divino Niño introduce una ambivalencia en la representación de esta figura: esta se ha consolidado como un ícono que representa la religiosidad en el país, representando confianza y protección para Marina en la película. En línea con lo afirmado por Germán

Ferro Medina: “El Divino Niño es heredero de esta eficaz socialización cultural pero apropiado, domesticado, y consumido por una amplia colectividad o comunidad que rebasa los límites del campo religioso y barrial para insertarse en el mundo de lo cotidiano, en la esfera macro-urbana, en la conexión con otras regiones tradicionalmente antagónicas al centro de donde es originaria la imagen (...) de modo que poco a poco y de manera inexorable el ícono del Divino Niño ha ido llenando buena parte de los espacios de reconocimiento de este opaco espejo de lo nacional” (Medina, 2001). Esta figura presente durante gran parte del relato se convierte en una especie de hilo conductor que hace parte del pasado y presente de Marina, pero también hace referencia al imaginario de nación religiosa, devota y creyente que deposita su cuidado en seres trascendentes ante la inexistencia de un Estado protector.

El viaje que emprenden estos personajes no es entonces de descubrimiento sino de retorno: espacial y temporalmente ambos avanzan -aun sin quererlo- a encontrarse con el pasado del que tuvieron que huir. Lejos de ser su paraíso perdido, La Ceiba es el punto de encuentro entre la vida y la muerte y por esta razón, más que transformar a los personajes, el viaje los confronta con la realidad de la que ambos pretendían escapar. Marina debe enfrentarse a los recuerdos del asesinato de su familia, enfrentar la muerte de las personas que conoció durante su infancia y regresar una y otra vez al recuerdo del día de la masacre. Jairo por su parte se choca con su propio imaginario sobre Colombia, que, lejos de ser el “vividero tan bueno” que él suponía, es un país en el que el conflicto armado se encuentra profundamente arraigado.

Aunque se trate de dos personajes aparentemente tan distintos en carácter y actitudes, tanto Jairo como Marina se presentan como individuos que han sido marginalizados y se mueven en la periferia del ideal de nación inclusiva. Como víctimas se han visto afectadas tanto por los grupos al margen de la ley que han vulnerado sus derechos, como por el estado que ha sido incapaz de ofrecer la protección y el respaldo necesario para garantizar su vida. Son personajes que representan luchas simbólicas e introducen tensiones en un imaginario idealizado de nación, dado que sus experiencias son silenciadas sistemáticamente, pero, buscando cambiar sus posibilidades, orientan su viaje.

El conflicto armado como causa del desplazamiento, del viaje y del destino de los personajes, se convierte en el elemento a través se articulan todas las situaciones que suceden en el espacio social de la película. Jairo muere a causa de la violencia que se esforzó en negar y olvidar, mientras Marina se ve obligada a enfrentar sus recuerdos más dolorosos para finalmente aceptar sus pérdidas. La película finaliza con la imagen de Marina a la deriva en medio del mar, mientras el cuerpo de Jairo se pierde en medio de las olas: la vida y la muerte se unen en este punto a través de una línea difusa que reafirma a los protagonistas como víctimas una vez más de los efectos de la guerra.

### **2.2.2 Espacios sociales: poder e impunidad.**

Siendo una historia enmarcada en el desplazamiento forzado, las características de este pueden entenderse desde lo expresado en el informe de Basta Ya del año 2013: “El desplazamiento no es un evento que empieza o termina con la salida o la huida forzada, es un largo proceso que se inicia con la exposición a formas de violencia como la amenaza, la intimidación, los enfrentamientos armados o las masacres” (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2013). Estos elementos, junto con la pérdida y el desarraigo, pueden rastrearse en distintos momentos del relato a través de los personajes principales y los personajes en tránsito que figuran durante el viaje.

En *Retratos en un mar de mentiras*, las relaciones entre los personajes se construyen en función del poder, elemento directamente vinculado, en esta historia, con el control del territorio y los roles que definen la propiedad de la tierra para personajes específicos, otorgándoles poder -como la mujer para la cual Marina trabaja en Bogotá y los hombres que se encargan de evitar que los primos recuperen sus tierras. La restitución del territorio adjudicaría a Jairo y Marina un lugar en el espacio social, y por ello esa es una de las motivaciones de su viaje.

Aunque los personajes representados poseen marcadores visuales claros que posibilitan su identificación racial y étnica como mestizos, mulatos y negros, estas características no adquieren mayor relevancia en el desarrollo de la historia, mientras que, en cambio, se propicia la visibilizarían de otro tipo de grupos sociales constituidos en función de variables

diferentes a las étnicas. En la película es posible identificar en distintas escenas líderes de grupos armados y soldados del ejército utilizando su autoridad para el beneficio propio y a civiles en sus actividades cotidianas e interactuando con integrantes de los bandos en conflictos. A través de estas situaciones se posibilita la comprensión de las estructuras de poder y las tensiones que operan en el espacio social constituido por diferentes grupos sociales.

En el caso del Estado, su rol pasivo y poco operante como organismo de control y protección social es representado en la película a partir de situaciones específicas. Las figuras de autoridad estatal aparecen en momentos claves de la película, por ejemplo, minutos antes de la muerte del abuelo de Marina, con la aparente intención de advertir el riesgo que corría la vivienda, pero sin ofrecer soluciones claras y sin intenciones claras de intervención. Por otro lado, en los encuentros de los protagonistas con el ejército durante el viaje, el primero de estos se transforma rápidamente de un procedimiento de requisita a una representación del abuso de poder en la que predominan los beneficios individuales sobre los colectivos, dando pistas sobre el lugar de las figuras de autoridad o entes de control como garantes de la seguridad de las víctimas. En el segundo encuentro, kilómetros más adelante durante un cierre vial del ejército, soldados y población civil son emboscados por un grupo de guerrilleros que, sin mediar palabra, abren fuego indiscriminadamente. Durante esta escena, Jairo y Marina quedan en medio del fuego cruzado, situación que, además de activar los recuerdos trágicos de la infancia en Marina, se convierte en el primer suceso que confronta a los protagonistas con la verdadera realidad del conflicto armado y pone en evidencia la vulnerabilidad de la población civil frente a los actos bélicos.

Entre más se alejan los personajes del centro del país más ineficaz resulta la acción del Estado. Al llegar a La Ceiba, Marina y Jairo son secuestrados en frente de policías y soldados que presuntamente no se percatan de esta situación. La invisibilidad de las víctimas es representada en medio de la cordialidad entre el Estado y los grupos armados. Por su parte, la primera vez que Marina y Jairo acuden en busca de ayuda estatal directa, en su intento por salvar la vida de este último, se encuentran con que esta ineficacia y olvido han migrado a otros espacios sociales. En el hospital, vivos y muertos habitan el mismo

espacio, en el cual el estado carece de efectividad y medios para la protección de sus ciudadanos. Desde el imaginario de nación que la película construye, este organismo, aunque en ocasiones lo intenta, no logra controlar ni la lucha armada ni los múltiples efectos derivados de la misma.

Las representaciones de grupos al margen de la ley cuentan con vínculos transversales a todos los individuos que habitan el espacio que construye la película, por lo que se convierten en un factor determinante para la historia, siendo la causa y consecuencia del pasado, presente y futuro de los protagonistas. En el relato son quienes poseen el poder y establecen las pautas para el ordenamiento social. La ausencia del estado es contrastada con acciones bélicas contundentes de grupos al margen de la ley cuya motivación aparente es el control del territorio. Sin embargo, aunque la presencia de estos grupos es transversal a todo el relato, no siempre es representada de manera visual: durante gran parte de la película solo se percibe a través del miedo de Marina y sus vagos recuerdos, la esquizofrenia del abuelo de los protagonistas, la amnesia que le impide a Jairo recordar su infancia, tanto como en los desplazados que habitan las carreteras por las que los personajes transitan. El poder de esta manera está determinado por dos elementos de presencia material e inmaterial: la propiedad territorial y el miedo. Como consecuencia de las tensiones entre los grupos armados y el Estado, las víctimas del conflicto armado quedan en el centro de la disputa. Desde esta perspectiva, la película propone una idea de nación donde el abandono del estado propicia el abuso y garantiza el control por parte de los grupos al margen de la ley.

### **2.2.3 Género: víctimas y victimarios.**

La posición de Jairo como hombre al interior del relato es definida principalmente a través de su posición de control de las decisiones del viaje y su interés desmedido por las mujeres, y sus búsquedas son alimentadas por el deseo de conquistar y tener a disposición mujeres bellas. Cuando se encuentra con alguna mujer no pierde la oportunidad para acercarse a ella con intenciones sexuales manifiestas. Los comentarios de Jairo, además de objetivar el sexo femenino, permiten comprender el rol que este le ha asignado a las mujeres desde su estructura mental. En la pareja viajera, Jairo es el encargado de tomar la iniciativa, de

liderar, de reclamar las tierras, es quien negocia, recibe y administra el dinero. A pesar de lo anterior, el viaje propicia el nacimiento de cierta tensión sentimental entre Jairo y Marina radicalmente distinta a la atracción que siente por otras mujeres.

Marina es una mujer introvertida y silenciosa, y, aunque en algunos momentos deja emerger otro lado de su personalidad su personalidad desconfiada y rebelde, puede ser percibida como una persona temerosa y sumisa. A diferencia de Jairo es un personaje carente de deseo, y aunque el relato sugiere un posible sentimiento de atracción hacia su primo a quien cela con otras mujeres, Marina no manifiesta ambiciones o motivaciones explícitas para iniciar el viaje. A través de su personaje se representa uno de los tipos de duelo asociados de las víctimas del conflicto armado en el país.

Los roles de género en la película se construyen en función de personajes con características específicas que dan cuenta de la existencia de un diálogo articulado entre hombres y mujeres. Partiendo de las características del personaje de Marina, puede afirmarse que en *Retratos en un mar de mentiras* el género femenino está relacionado con el dolor, la pérdida y el sufrimiento, y se encuentra fuertemente vinculado al pasado y la búsqueda del lugar de origen. Por su parte, a través de las interacciones de Jairo con otras mujeres, es posible también identificar otro tipo de visión de género: las mujeres como sujeto de placer sexual. De manera constante, Jairo utiliza su trabajo para seducir mujeres y lograr acercamientos íntimos con estas, y de este hecho también se deriva su intención de convertirse en un reconocido fotógrafo de modelos. Sin embargo, desde la perspectiva de Jairo las mujeres disfrutan de la libertad sexual y es partidario de la misma en la medida en que siente puede beneficiarse de esta situación.

A excepción de Marina, el resto de personajes femeninos representados carecen de importancia narrativa en la construcción de la historia y sus roles están asociados a actividades diversas como comerciantes, madres desplazadas, damas de compañía o directamente prostitutas. Sin embargo, hay dos personajes femeninos en cuyas representaciones son configurados sentidos específicos que aportan narrativamente a la historia. La primera es una madre desplazada por la violencia que junto a sus hijos se

dedica a la mendicidad. Su esposo fue asesinado y ellos al igual que Marina tuvieron que huir. La similitud entre las historias genera empatía con uno de los niños presentes, quien decide compartir lo poco que tiene con estos y le regala el abrigo que lleva puesto, evidentemente deteriorado. De esta escena dos aspectos llaman significativamente la atención: por un lado, el niño está vestido con prendas asociadas al género femenino, situación que permite reflexionar sobre la anulación de la categoría de género que surge en los escenarios de pobreza en los que prima la satisfacción de las necesidades primarias, y, por otro lado, el rol asociado a las mujeres -y al ámbito femenino- como víctimas del conflicto.

Otra figura recurrente en los recuerdos de la infancia de Marina es la profesora, una mujer afrodescendiente a través de la cual se significa una figura maternal que Marina asocia con la protección y la sensación de seguridad. En el pasado está relacionada directamente con los recuerdos felices de Marina, y en el presente de la historia es la encargada -en forma de “fantasma”- de alertarla sobre el riesgo que corre Jairo al relacionarse con los hombres que encuentra en el pueblo. Como profesora de colegio este personaje representa una especie de figura maternal que se establece por fuera del núcleo familiar, pero como la familia de Marina fue destruida durante los hechos en los que perdieron la vida sus padres, en los recuerdos asociados a esta persona son proyectados sus anhelos de la familia que perdió.

Los hombres, en contravía a lo que sucede con las mujeres, detentan el poder en la película. Durante el viaje, de Jairo es el encargado de cuidar, proveer recursos, y tomar decisiones que estructuran el recorrido. De este modo, en función de los personajes masculinos la película asocia dos referencias identificables. Por un lado, son representados como las figuras de autoridad en cada uno de los grupos sociales que hacen parte de la historia, encargados de determinar las políticas y normas que operan en el espacio social. Por otro lado, su representación se hace de manera colectiva en función de los grupos sociales a los que pertenecen: los hombres son los soldados con los que se topan en la carretera, los hombres que los secuestran, los médicos que atienden a Jairo en el hospital.

De esta manera las interacciones masculinas siempre intervienen de manera directa en la construcción del relato, en tanto sus roles como garantes de la seguridad y la protección son puestos en tensión, debido a las evidentes muestras de su ineficiencia representadas durante la película. Desde otra perspectiva, y asociados a su rol como víctimas del conflicto, los hombres son representados de cierto modo como mártires de la violencia. Esta mirada abarca tanto la historia de Jairo, como la del padre y abuelo de Marina, el dueño de la tienda del pueblo, entre otros personajes. Al ser asesinados para despojar a las familias de las tierras, son representados directamente como las víctimas mortales del conflicto, y se les adjudica la propiedad sobre el territorio.

#### **2.2.4 Alteridad: deslindes humanos del conflicto armado.**

La construcción de la otredad a partir de coordenadas narrativas puntuales posibilita en la película la comprensión del contexto social y cultural en el que se ubica la historia. A partir de elementos visuales, sonoros y simbólicos, los otros se convierten en personajes que mediante la diferencia y contraste propician el nacimiento de percepciones sobre aquellas características que en medio del relato se asumen como propias y/o aquellas que son ajenas.

El desplazamiento de Jairo y Marina y sus múltiples paradas durante el camino propician su encuentro con distintos individuos y colectivos. En este caso, estas interacciones no intervienen de manera significativa en el desarrollo narrativo del relato, pero son generadoras de contrastes entre los viajeros y quienes habitan el camino, y, aunque sean apariciones transversales al desarrollo de la historia, logran articularse de múltiples formas a la temática central del conflicto armado.

Los personajes en tránsito logran identificarse con los múltiples actores que están inmersos en el contexto del desplazamiento forzado en Colombia (víctimas, victimarios, entidades y representantes del gobierno) y posibilitan la reflexión sobre las implicaciones políticas, culturales y humanas de este fenómeno. Durante su recorrido Jairo y Marina interactúan con mujeres, niños y hombres cuya característica en común es su rol como víctimas del conflicto armado: blancos, negros y mestizos, comerciantes, enfermeros, médicos y prostitutas pertenecen a las periferias rurales de Colombia.



*Fotograma 11. Los viajes del viento, 2010.*

Los muertos, como víctimas directas del conflicto armado, son introducidos en la historia como fantasmas a que aparecen en la película a partir de los hechos en los que fallece el abuelo de Marina, quien, si bien sobrevivió a la masacre, tuvo que vivir con las secuelas psicológicas y sociales que le generaron los hechos. Mientras abandona Bogotá, Marina ve y escucha, en los restos de su casa, al fantasma de su abuelo y, al llegar a La Ceiba, ve los fantasmas de los habitantes del pueblo que fueron asesinados a causa del conflicto armado. Los muertos conectan el presente y el pasado en la historia, cuentan la realidad de lo sucedido y representan la reconexión de Marina con los recuerdos que evade de su pasado trágico, que se activan en situaciones y lugares específicos y que, desde el imaginario que propone la película, dan cuenta de una nación acechada por el pasado, un pasado que vuelve como recordatorio y anticipación de su historia marcada por la muerte, la violencia y la tragedia.

Más allá de las características raciales, de género o culturales, la película pone el acento en la condición de víctimas de los personajes representados, estableciéndose como un rasgo

generalizado de la población nacional. La pobreza y la precariedad se convierten en una consecuencia directa del conflicto armado, debido a que la pérdida del lugar de origen provoca el desplazamiento de los núcleos familiares, o de los sobrevivientes, hacia espacios referenciados como zonas marginales de ciudades principales. En este sentido, la película se alinea con una de las tendencias del cine colombiano contemporáneo, planteada por Pedro Adrián Zuluaga: “Traer las periferias al centro, oponer lo marginal a lo oficial, se volvió una declaración de combate de parte del cine” (Zuluaga, febrero, 2019). De esta generalización de la condición de víctimas de los habitantes del territorio nacional deviene que no se evidencien en la película construcciones que hagan referencias directas a clases sociales en la construcción de otredad, aunque sí se haga referencia a la pobreza como una forma de marginalización.

La presencia de otros personajes en tránsito, a modo de pequeños grupos de desplazados que habitan al borde de las carreteras o caminan en dirección opuesta a la suya, es latente durante el viaje de Jairo y Marina. El desplazamiento de estos otros personajes, en sentido opuesto al suyo, da lugar a la percepción del viaje de los protagonistas como una especie de retorno al centro del conflicto. Entre los intermitentes viajes al pasado de Marina en su mente, y el anhelo de un futuro mejor de Jairo, los personajes en tránsito atan el relato al presente, su recorrido demarca la vigencia del desplazamiento forzado, poniendo en escena la forma como campesinos y población civil en general huyen del conflicto armado.

En *Retratos en un mar de mentiras*, el viaje desde la periferia de Bogotá hacia la periferia colombiana que emprenden los personajes propicia una nueva forma de mirar a las víctimas del conflicto armado para comprender cómo los más afectados por la guerra son personas que se encuentran al margen de las estadísticas, quienes además de sufrir los horrores de la guerra son revictimizadas por la ausencia del Estado que es incapaz de protegerlos y las silencia sistemáticamente.

### **2.3 El abrazo de la serpiente (Ciro Guerra, 2015)**

*El abrazo de la serpiente* narra las historias de dos viajes que, durante la primera mitad del siglo XX, realizaron al Amazonas un etnógrafo alemán y un botánico norteamericano en

compañía de un chamán indígena, presentando de manera paralela los dos viajes, separados por 40 años de diferencia.

La primera secuencia de la película está enmarcada en el encuentro entre el nativo Karamakate, indígena perteneciente a una etnia desaparecida, el científico alemán Theodor Von Martius y Manduca, un indígena proveniente de una etnia peruana y que viene acompañando a Von Martius. Estos dos últimos llegan en busca de Karamakate debido a que Theo padece de una extraña enfermedad y necesita encontrar una planta conocida como yakruna para curarse. Karamakate, quien cree ser el último integrante vivo de su comunidad, como descendiente de los cohuanos heredó todo el conocimiento sobre los beneficios de la planta y es la única persona que puede guiarlos hasta ella para salvar la vida de Theo. Desconfiando de sus intenciones, Karamakate no quiere ayudarlos, pero cuando Theo le dice que conoce la ubicación del asentamiento de algunos sobrevivientes de la masacre de los cohuanos, acepta acompañarlos en su búsqueda de brotes espontáneos de yakruna, pero imponiendo sus condiciones de viaje.

Cuatro décadas después del primer viaje, llega al Amazonas Richard Evans Schultes, un botánico americano que se encuentra en esta región debido a la información que leyó en los diarios escritos por Theo. Él también está en búsqueda de la yakruna y argumenta que su objetivo es lograr la ensoñación. Cuarenta años más tarde, Karamakate ha envejecido notablemente y con el tiempo ha ido olvidando las costumbres y tradiciones ancestrales de su comunidad. Aunque en un principio se muestra desconfiado, considera que el propósito de Evans es honesto y decide acompañarlo a buscar la yakruna. Para Karamakate ambos hombres blancos son la misma persona, por tanto, la llegada del botánico representa para él una nueva oportunidad de cumplir la misión de transmitir “la canción de su pueblo” para evitar que se pierda con su eventual muerte.



*Fotograma 12. El abrazo de la serpiente, 2015.*

Durante el recorrido los viajeros se ven obligados a realizar distintas paradas que los enfrentan con realidades inesperadas. La primera parada de Theo, Manduca y Karamakate es en una comunidad indígena de la que esperan recibir provisiones para su viaje. Mientras comparte con los lugareños, el etnógrafo decide enseñar algunos de los objetos que trae con él desde Alemania, entre los que se encuentra una brújula, que despierta la atención de los presentes al mostrarse su funcionamiento. Cuando se disponen a partir, Theo se percató que ya no la tiene la brújula. Al descubrir que está en manos del líder de la comunidad intenta recuperarla, pero debe resignarse a dejarla atrás. Más adelante, los tres viajeros llegan a una plantación cauchera en donde se encuentran con un indígena esclavizado, con signos evidentes de tortura y varias de sus extremidades mutiladas, lo cual despierta en Manduca los recuerdos de las experiencias traumáticas que vivió cuando fue esclavo en una cauchera de Perú. En un arranque de ira y dolor toma una escopeta que encuentra entre las pertenencias de Theo y le apunta al esclavo con la intención de matarlo para liberarlo de su sufrimiento. Aunque finalmente Manduca desiste de su intención, llevar con ellos un arma fue una de las prohibiciones de Karamakate al iniciar la travesía, por lo cual este hecho agudiza la desconfianza que siente Karamakate hacia Theo y la transparencia de sus intenciones.

La falta de provisiones lleva a los viajeros a detenerse nuevamente, esta vez en la misión de San Antonio de Padua en Vaupés, un campamento cristiano liderado por un monje

capuchino español llamado Gaspar. En este lugar se encuentran con cientos de niños indígenas huérfanos que supuestamente han sido rescatados de las caucheras, y que ahora son obligados a abandonar sus creencias, lenguas y costumbres para aprender español y adoptar el cristianismo como forma de vida bajo el más estricto adoctrinamiento. Durante su estadía, Karamakate trata de recordarles a un grupo de niños algunas de sus tradiciones, pero cuando Gaspar se entera de esto castiga a los infantes con azotes. Manduca trata de evitarlo y en medio de una pelea golpea al monje y este muere, tras lo cual el grupo de viajeros abandona el lugar rápidamente.

El recorrido de los primeros viajeros termina cuando encuentran los últimos sobrevivientes de los cohiuanos cerca de una frontera fluvial. Estos al parecer han abandonado por completo sus tradiciones y han cedido ante vicios como el alcohol y el consumo recreativo, no ritual, de la yakruna. Esta constatación despierta en Karamakate un profundo sentimiento de ira que vuelca hacia Theo, considerándolo representante de Occidente y de todos los hombres blancos culpables de la explotación del Amazonas y de la pérdida de su pueblo. Karamakate decide quemar todos los cultivos de yakruna y, por consiguiente, no salvar a Theo, pero el ejército colombiano llega disparando al lugar y el caos se desata. Mientras los nativos huyen despavoridos a través del río, Theo y su leal acompañante Manduca suben a una canoa y se alejan.

Durante el segundo viaje Karamakate recorre junto a Evans varios de los lugares que visitó cuarenta años atrás y es así como redescubre la forma en que algunos sitios se han transformado con el paso de los años. Al llegar a la misión de San Antonio de Padua se encuentra con los niños de la misión, que ya son adultos y ahora viven bajo el liderazgo de un hombre de origen brasileño que se ha apoderado del lugar proclamándose como el mesías y ha establecido una secta que sobrepasa los límites del fanatismo, en la que las crucifixiones y suicidios inducidos son actos aprobados por la comunidad. Para sobrevivir, los viajeros se hacen pasar por reyes magos y, aunque tratan de advertir a la comunidad de la mentira en la que se encuentran, finalmente huyen del lugar.

El punto de llegada del segundo viaje son los Cerros Mavecuare, también conocidos como “El taller de los dioses”. En la cima de este lugar se encuentra la última planta de yakruna y es allí donde Evans le confiesa la verdadera razón de su expedición a Karamakate: él intenta conseguir la yakruna para la fabricación de caucho de mayor pureza, esperando con esto contribuir a que su país gane una guerra -que podría asumirse como la Segunda Guerra Mundial, según la temporalidad establecida en la película. Karamakate, aunque se molesta con la situación y se niega a permitir que se lleve la planta, lo induce a consumirla a través del ritual del caapi. Es en este momento cuando finalmente cumple con su misión de transmitir la “canción de su pueblo” para que este conocimiento se preserve y se difunda. La película termina con el despertar de Evans en completa soledad luego de regresar de las alucinaciones producidas por la yakruna.

### **2.3.1 Viajeros: Eterno retorno.**

Los personajes que integran las historias representadas en *El abrazo de la serpiente* dan cuenta de diversos niveles de interacción entre el mundo indígena y el occidental. Sus posturas transitan entre el rechazo absoluto de los indígenas en relación al conocimiento proveniente de occidente, la visión utilitarista proyectada por los personajes “occidentales” sobre el mundo indígena, las relaciones de dominación del mundo occidental sobre el indígena, la mediación entre ambas culturas y el interés por el descubrimiento de las características y conocimientos del otro proveniente de ambos mundos. Las anteriores perspectivas generan en la película el contraste necesario para el reconocimiento de los imaginarios de nación desde los cuales se construyen los discursos de los viajeros en la historia.

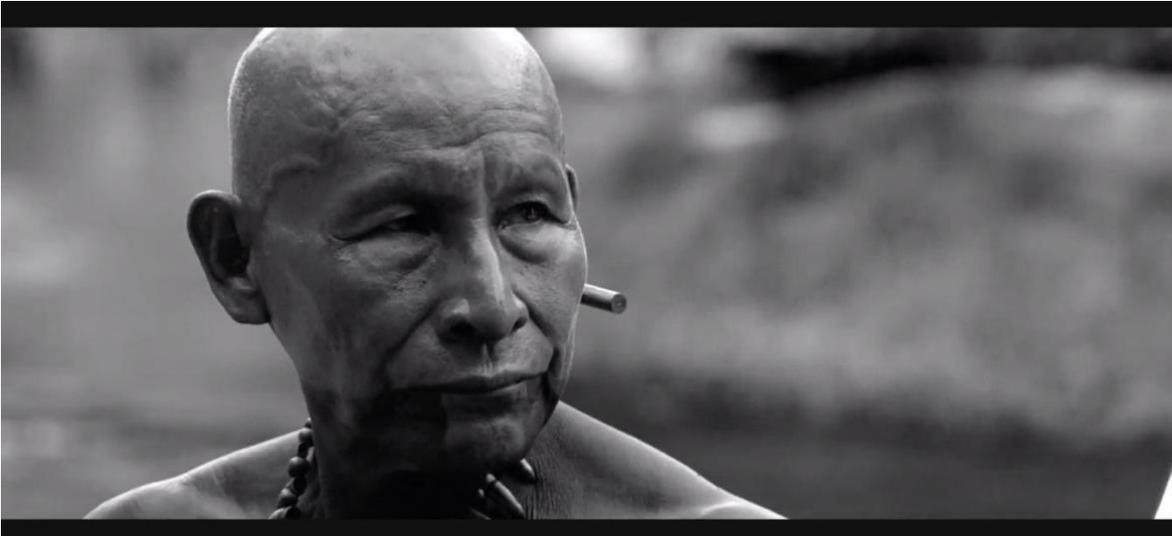
Tanto Von Martius como Evans llegan a Karamakate por razones similares: el Chamán como único sobreviviente de los cohuanos es la persona con el conocimiento necesario para ayudarlos a encontrar una solución a los males que los aquejan. Los hechos de la película permiten comprender que desde su niñez Karamakate ha vivido de forma solitaria en la selva, luego de sobrevivir a la masacre que acabó con casi toda su comunidad. Durante años Karamakate ha resistido la alienación de la civilización occidental en el Amazonas y es conocedor del impacto negativo que ha generado en las comunidades

nativas, la fauna y la flora de la región. Conforme avanza la película son presentados nuevos datos sobre su pasado, por ejemplo, al llegar a la misión evangelizadora este confiesa a sus acompañantes que durante su infancia permaneció durante un tiempo en un lugar similar a ese, razón por la cual conoce de primera mano la situación real a la que se enfrentan los niños que viven allí e interviene para cambiarla.



*Fotograma 13. El abrazo de la serpiente, 2015.*

Durante el primer viaje Karamakate es un hombre de edad adulta que heredó los conocimientos ancestrales de su pueblo y vive de acuerdo a las tradiciones indígenas. En este momento de la historia el carácter de este personaje es soberbio, retador y silencioso, que observa con impotencia los efectos de la intervención occidental en su entorno y guarda gran resentimiento hacia los hombres blancos. Su naturaleza desconfiada le impide liderar el viaje durante el primer recorrido, y por esta razón Karamakate se limita a ser solo un compañero de travesía para Manduca y Theo, quien dirige el recorrido. De lo anterior deviene que su relación con Von Martius sea ambivalente, pues, aunque durante el viaje conoce un poco más sobre él, su forma de pensar y su cultura, no logra desvincularse de los prejuicios que tiene sobre los hombres occidentales. Esta dualidad es uno de los factores que más destaca durante la primera parte de la película, debido a que a pesar de su sabiduría y conocimiento está atado a los límites que le definen sus prejuicios y sus experiencias.



Fotograma 14. *El abrazo de la serpiente*, 2015.

Para el segundo viaje el temperamento de Karamakate ha cedido de manera considerable, en parte debido a que cree que está perdiendo la memoria, a su nostalgia por la misión no concluida años atrás y al miedo a que con su muerte *la canción* -el conocimiento- de su pueblo se pierda para siempre. Cuarenta años más tarde Karamakate necesita el viaje tanto como Evans para evitar convertirse en un *chullachaqui* una especie de figura mítica con apariencia humana que no tiene recuerdos y deambula por el mundo (Arguedas, 2013). La travesía para él representa un viaje de iniciación y retorno al mismo tiempo, dado que su motivación es recuperar sus recuerdos. Es durante este viaje cuando finalmente descubre que la única manera en la que el conocimiento ancestral de su pueblo sobrevivirá es *enseñando a soñar* (compartiendo y enseñando su conocimiento) a los hombres blancos, a quienes ya no ve como una amenaza sino como los intermediarios para lograr su propósito. Por esta razón, a pesar de descubrir los motivos utilitaristas que motivaron la búsqueda de Evans, decide preparar el caapi de yakruna y transmitirle el conocimiento de su pueblo.



*Fotograma 15. El abrazo de la serpiente, 2015.*

El primer viajero es Theodor Von Martius, un etnógrafo y científico de origen alemán, que ha pasado seis años en el Amazonas conociendo y compartiendo con comunidades indígenas con la intención de documentar su experiencia para poder compartirla en otros lugares del mundo. Por algunos diálogos de la película se conoce que es casado y tiene hijos, y que, pensando en ellos al contraer una extraña enfermedad, decide que tras curarse dará por terminada la expedición y regresará a su país junto a su familia. Tras visitar a distintos chamanes de comunidades nativas de la región, Karamakate es su última oportunidad de continuar con vida. Este personaje es honesto en sus intenciones, comprensivo y reflexivo. Confía plenamente en Karamakate, y por esta razón acata la mayoría de sus recomendaciones durante el viaje e intenta ganarse su confianza, aunque finalmente no lo consigue.

El propósito de Von Martius, profundamente interesado en el conocimiento ancestral que han desarrollado las comunidades indígenas que habitan el Amazonas, es la divulgación sobre sus cosmovisiones y formas de vida, razón por la cual se muestra respetuoso con las costumbres y creencias de los grupos con los que interactúa y manifiesta un claro interés de impactar de la menor manera posible a las comunidades con las que tiene contacto. Además de la enfermedad que lo aqueja, Theodor ha perdido la capacidad de soñar y aunque ha intentado lograr la ensoñación a través de distintos rituales ancestrales, no ha sido posible. Esto suma una motivación más para él en la búsqueda de la yakruna, debido a que durante su experiencia en el Amazonas Von Martius ha aprendido sobre la importancia de la

conexión con las imágenes interiores y el mundo simbólico que se manifiesta a través de la ensoñación. Sin embargo, es víctima de los prejuicios de Karamakate, quien decide no salvar su vida al considerarlo culpable de la destrucción de su pueblo.



*Fotograma 16. El abrazo de la serpiente, 2015.*

Richard Evans Schultes es el segundo viajero, un biólogo de origen norteamericano que llega a Karamakate gracias a la información que leyó en los diarios de Theo. También está en búsqueda de la yakruna, argumentando inicialmente que desea lograr la ensoñación ya que nunca ha podido alcanzar este estado. Aunque parece haber pasado menos tiempo en el Amazonas, al igual que Von Martius posee gran conocimiento sobre los rituales y tradiciones que existen en algunas comunidades del lugar. Karamakate, que para ese entonces ya es mucho más viejo, considera que el propósito de Evans es transparente y por esta razón decide acompañarlo.

El pensamiento occidental de Evans condiciona un tipo de mirada utilitarista sobre la selva. Las verdaderas intenciones del viaje de Evans con la yakruna quedan en evidencia al final de la película, pero sus actitudes, su carácter y su visión general de la selva son puestas en evidencia en distintos momentos de la película. Uno de estos es cuando le ofrece dinero a Karamakate para acompañarlo en su viaje, o la forma en la que, sigilosamente y a escondidas de su compañero de viaje, recolecta semillas y frutos que se encuentra en la selva. La mirada utilitarista de Evans sobre el Amazonas considera que en esta región del mundo se encuentran grandes tesoros naturales que se pueden explotar para el beneficio

occidental sin ningún tipo de reglas o consideraciones. La fuerte vinculación de Evans con su país natal y su resistencia a adaptarse se expresan en su decisión de cargar por toda la selva un equipaje que dificulta su desplazamiento y que, hasta cierto punto, se niega a abandonar. Pero durante el viaje, Evans no sólo transforma su vínculo con su lugar de procedencia y el valor simbólico de los objetos materiales, sino que también se ve obligado a transformar sus esquemas de pensamientos para concebir al hombre blanco y al indígena como pares, y lograr la comprensión y el respeto por las tradiciones de las comunidades que habitan el Amazonas.

A diferencia de los primeros viajeros, a Evans las paradas que realiza en el camino al parecer no lo interpelan, ni lo invitan a cuestionarse sobre lo que ha sucedido en estos espacios. Al visitar los vestigios de los bosques de caucho se muestra notablemente interesado en los tipos de cepas que se encuentran en el lugar, pero por las razones que después se sabrán, mientras que durante su estancia en la misión evangelizadora se limita a observar, realizar lo necesario para salvar su vida y finalmente huir del lugar. El motivo real de su viaje solo es revelado hacia el final de la película, cuando al encontrar la yakruna se enfrenta a Karamakate y reconoce que su única intención de llevársela para producir caucho de mayor pureza. Aunque Evans representa el hombre blanco al que cuarenta años atrás Karamakate se hubiera negado bajo cualquier circunstancia a ayudar, es también el personaje a través del cual puede concluir su misión. Al beber el caapi de yakruna, Evans recibe *El abrazo de la serpiente* y mediante la ensoñación le es transmitido el conocimiento ancestral sobre el pasado, presente y futuro de la humanidad y comprende la responsabilidad de los seres humanos frente a la naturaleza.



*Fotograma 17. El abrazo de la serpiente, 2015.*

El cuarto personaje de la película es Manduca, un nativo exesclavo de las caucheras de Perú. Fue rescatado por Theo de una vida de torturas y sufrimiento y desde entonces trabaja como su ayudante y compañero de viaje, lo cual explica la relación de lealtad que se evidencia en cada uno de los actos que realiza este personaje durante el recorrido. Su personalidad, aunque tranquila y hasta servil, está marcada por los recuerdos traumáticos de su vida en las caucheras. Debido al tiempo que ha pasado junto a Theo tiene gran conocimiento sobre la cultura occidental y del trabajo que el etnógrafo ha realizado en el Amazonas, motivo por el cual lo defiende constantemente ante las acusaciones de Karamakate. Aunque ya no se viste con los elementos característicos de los nativos de su comunidad y utiliza prendas de vestir similares a las de Theo, Manduca se mantiene fiel a las creencias y costumbres propias de su etnia. Con la enfermedad de Theo la relación de dependencia de estos se transforma, y ahora es el etnólogo quien depende de Manduca para sobrevivir. Manduca lidera la búsqueda de la posible cura para Theo al visitar varias comunidades indígenas, porque para él es claro que solo el conocimiento ancestral puede salvarlo de la muerte.

Si bien el personaje de Manduca no interviene de manera trascendental para el desarrollo de la historia, se convierte en el puente que media entre las diferencias de las cosmovisiones occidentales y amazónicas. Manduca logró abrir su pensamiento para comprender las ideas provenientes de Occidente sin renunciar a su identidad. Durante el primer viaje intenta

hacer entender a Karamakate que la salvación del conocimiento que heredaron de sus ancestros depende de la comprensión y conocimiento que posea el hombre blanco sobre la relación entre la naturaleza y el hombre.

Las interacciones que realizan los personajes permiten comprender no solo el rol de los mismos en el desarrollo de la historia, sino también identificar los lugares de enunciación de una misma historia que cada uno representa. El personaje de Karamakate sugiere una mirada decolonial frente a la explotación indiscriminada -humana y ambiental- en el Amazonas, entendiendo la decolonialidad como el cambio en las formas de comprender e interpretar el mundo que, según lo propuesto por Maldonado-Torres (2011) articulan las posibilidades de ser, poder y conocer más allá de los límites impuestos por la modernidad eurocéntrica (Maldonado-Torres, 2011 p. 683). La transformación del pensamiento de Karamakate sobre las relaciones Occidente-Amazonas durante la película da cuenta de un cambio de postura relacionado no con sus creencias y tradiciones, sino con la forma en cómo este conocimiento debe ser transmitido y compartido. En oposición a lo anterior, los personajes extranjeros viajan por Amazonas con motivaciones distintas que en últimas comparten fines utilitaristas. Tanto Von Martius como Evans dan cuenta de una mirada exotizadora de occidente sobre esta región, que consideran como un territorio aún por descubrir y explotar, poseedor de infinitos recursos disponibles para el beneficio particular. El personaje de Manduca por su parte representa una visión integradora de ambos mundos: occidental e indígena. A pesar de haber sufrido las consecuencias de la incursión occidental en el Amazonas, ve necesario el diálogo entre ambas culturas con la intención de que logre preservarse y difundirse el conocimiento indígena en otros lugares del mundo.

### **2.3.2 Espacios sociales: Interculturalidad y etnicidad.**

El diálogo intercultural entre dos cosmovisiones -la indígena y la occidental- es el tema central de la película. Por esta razón, las interacciones entre los científicos extranjeros y Karamakate propician reflexiones que dan cuenta de las tensiones y mediaciones relacionadas con las creencias y los saberes provenientes de los hombres blancos como representantes del pensamiento y la filosofía occidental y de los indígenas como referentes de las comunidades nativas del Amazonas y su conocimiento. Sin embargo, en cada uno de

los casos no se trata de imágenes homogeneizadoras, por tanto, cada tipo de sociedad y conocimiento es representado de distintas maneras a través de los personajes y sus conflictos.



*Fotograma 18. El abrazo de la serpiente, 2015.*

El mundo occidental es puesto en escena a través de los personajes de Theodor Von Martius, Richard Evans, Gaspar y el mesías portugués, quienes proporcionan pistas relacionadas con su procedencia a través de marcadores visuales que los definen claramente como extranjeros, como sus vestimentas, creencias, sus pertenencias (que en el caso de ambos viajeros son grandes maletas) y objetos específicos que utilizan en algunas escenas, como una brújula, unos mapas y un tocadiscos. Los elementos que acompañan a los viajeros durante el recorrido, además de constituir un vínculo con sus países de origen, determinan de cierto modo la manera en la que estos se relacionan y descubren el Amazonas. A través del apego a estos objetos puede rastrearse el vínculo que sostienen con sus creencias, sus visiones del mundo y demás conceptos que los identifican y permiten que en el contexto de la película puedan ser reconocidos como extranjeros.

Aunque los marcadores visuales hacen tangible la presencia de Occidente en la historia, también es posible identificar situaciones con presencia simbólica que dan cuenta del impacto del pensamiento y la civilización occidental en distintas situaciones representadas. La Segunda Guerra Mundial, por ejemplo, es el objetivo principal de la visita de Evans al

Amazonas. La explotación cauchera, uno de los temas alternos que desarrolla la película, es también parte de lo que se asume como lógica occidental. Esta explotación es la causante principal de la desaparición del pueblo de Karamakate, la esclavitud de Manduca y los múltiples abusos naturales y humanos cometidos en el Amazonas. Otra parte de ese mundo occidental está representado por instituciones estatales como el ejército. Su presencia en el relato pone en evidencia la tensión del concepto de identidad nacional, como cuando hacia el final del primer viaje aparecen los “colombianos”, personajes temidos por los cohuanos y cuya llegada está enmarcada en un ambiente de violencia y caos. En *El abrazo de la serpiente*, la presencia del estado representa una amenaza para las tribus indígenas, dado que los desconoce como miembros del estado nación -razón por la que huyen para cruzar la frontera- y en consecuencia los excluye y silencia de manera sistemática de diversos modos, tanto permitiendo su esclavitud y explotación como desplazándolos de los lugares en los que han encontrado libertad.

Por otro lado, también son identificadas distintas comunidades indígenas que, en función de sus características territoriales, cosmovisiones y lenguas, permiten ser identificadas como el segundo grupo social de la película, aunque tampoco de modo homogéneo. Este grupo está integrado por Karamakate, Manduca, las comunidades indígenas que visitan junto a Theo y los sobrevivientes de los cohuanos. El contraste entre estas, más allá de sus formas de expresión, está determinado por la relación que mantienen con el mundo occidental, que va desde el rechazo total que manifiesta Karamakate por los hombres blancos en el primer viaje, pasando por las interacciones e intercambios culturales evidentes en las comunidades indígenas representadas en el primer viaje, la mediación entre costumbres occidentales e indígenas que puede evidenciarse en el personaje de Manduca y el abandono total de las costumbres y tradiciones que se evidencia en la forma de vida del pueblo cohuano.

Tanto occidentales como indígenas habitan los mismos espacios y de su interacción devienen todos los hechos que se narran en la película, estando las tensiones entre estos enmarcadas en las relaciones de poder que se han generado en el Amazonas a través de situaciones como la extracción de los recursos naturales, la esclavitud de los indígenas, el sometimiento religioso y el asumir la ciencia occidental como discurso dominante,

justificante y guía de la acción. Aunque las anteriores líneas temáticas apuntan hacia la representación del mundo occidental como el antagonista de la historia, a través de los personajes principales la película presenta a los viajeros occidentales como científicos que se han dedicado al estudio de las comunidades indígenas amazónicas y a la exploración de su fauna y flora, y su figura se complejiza debido a su responsabilidad en las consecuencias negativas de dicha exploración. Los occidentales son causa y consecuencia de la pérdida cultural de los pueblos indígenas, pero a su vez, son representados como la única alternativa que permitiría que salvar el conocimiento ancestral que queda, situación que pone en tensión el posicionamiento de ambas culturas en el mismo escenario.

En los diferentes espacios sociales que propone la película puede identificarse la estructura de jerarquía que opera en cada uno, aportando en la comprensión del paisaje humano que constituye el relato. En todas las comunidades visitadas es posible identificar la relación líder-subordinados o patrón amo como parte de la estructura social, incluyendo el vínculo entre Theo y Manduca, que, aunque se presenta bajo el argumento de la lealtad y la mutua dependencia, no se aleja de esta lógica. En la primera comunidad visitada por los primeros viajeros se puede identificar la figura del líder en un hombre indígena adulto, cuya apariencia refleja que en edad supera a todos los integrantes de su comunidad. Más adelante, en la misión cristiana de San Antonio de Padua, los viajeros se encuentran con Gaspar, y cuarenta años después con el mesías portugués, ambos actuando como líderes religiosos del lugar, obedecidos por niños y/o adultos que actúan sin cuestionar sus demandas. Finalmente, al llegar al asentamiento cohiuano, la primera persona a la que busca Karamakate es al líder de la comunidad, aunque se decepciona al encontrarlo en un estado de ebriedad evidente. Los líderes son representados en la mayoría de los casos como figuras negativas: los extranjeros a través del abuso de poder y el irrespeto por las culturas indígenas, y los indígenas por el alejamiento de sus costumbres ancestrales.

La tensión jerárquica entre Karamakate, Theo y Evans permanece de manera latente durante todo el relato y posiblemente se oculta tras los intereses que cada uno de los personajes persigue con el viaje. El conocimiento de Karamakate sobre la ubicación de la yakruna implica de manera directa la relación de dependencia de los viajeros con éste, sin

embargo, el interés de Karamakate por reunirse con los sobrevivientes de su comunidad hace que también dependa de Theo. El conocimiento es el elemento que define el rol de liderazgo entre los extranjeros y Karamakate, por tanto, el debate entre la preponderancia de la ciencia occidental sobre el saber ancestral permanece en discusión a lo largo de la película.

Von Martius y Evans, aunque sean científicos, no logran establecer una mirada en relación a los nativos como pares. Para Theo estos son un objeto de estudio y por eso trata de intervenir en la menor medida posible en la cotidianidad de las comunidades con el fin de que su conocimiento se mantenga “puro” y pueda conservarse. El etnógrafo considera que la información que ha recopilado durante su viaje debe divulgarse en el mundo occidental, y aunque lo hace de manera respetuosa su propósito indirectamente no apunta hacia otro objetivo que el de ahondar aún más la brecha entre Occidente y el mundo indígena. Lo anterior se confirma cuando, cuarenta años más tarde, Evans llega al Amazonas gracias a la información que Theo recopiló en sus diarios. La presencia de ambos viajeros en el Amazonas obedece a fines utilitarios, desde su visión este lugar del mundo constituye un paraíso de recursos inagotables al servicio de la maquinaria occidental, que asume arbitrariamente el control y autoridad para decidir sobre estos.

Si bien los segundos viajeros realizan el mismo recorrido en busca de la yakruna, en su desplazamiento por la selva no se encuentran ni interactúan con ningún otro grupo social, excepto con los integrantes de lo que queda de la misión religiosa. La selva que estos visitan se encuentra desolada, y Karamakate parece ser el último sobreviviente de las tribus que alguna vez habitaron el Amazonas. De esta manera se puede rastrear de manera temporal la desaparición de las costumbres indígenas en un lapso de cuarenta años. Lo anterior, además de reforzar la idea sobre la pérdida absoluta del conocimiento ancestral, resalta los efectos apocalípticos de la presencia occidental en el Amazonas, cuyos viajeros aún lo visitan en busca de más tesoros por extraer y destruir.

Aunque Evans bebe caapi de yakruna, y en este acto final se enmarca la resolución de uno de los conflictos principales de la historia, donde las cosmovisiones occidentales y europeas

finalmente se articulan, no puede establecerse si finalmente logra entender lo necesario para “la salvación” del mundo indígena. El diálogo étnico e intercultural, entendido desde los aportes de Raúl Fonet Betancourt, sugiere la coexistencia fáctica de culturas que tienen contacto entre ellas, y propone relativizar las tradiciones determinadas como propias de cada cultura y poner en evidencia los conflictos relacionados entre quienes desean conservarlas, defenderlas o transformarlas (Betancourt, 2001, p.8). En la película esta construcción, aunque tiene lugar en el relato, solo se logra en momentos específicos del mismo, visibilizando así las dificultades para establecer el diálogo entre iguales o de relaciones interculturales efectivas. Lo anterior gana sentido cuando el relato establece que, si bien el hombre blanco es el principal causante de la crisis y pérdida de tradiciones indígenas, finalmente se convierte en la salvación y destino de las mismas. Los viajeros provenientes de occidente, quienes habitan el Amazonas y lo explotan, son finalmente los encargados de rescatar las tradiciones indígenas que ellos mismos destruyeron.

### **2.3.3 Género: Invisibilización femenina.**

La representación de los roles de género en la película destaca por el desbalance entre las cargas de representación asignadas a hombres y mujeres, predominando de modo evidente la representación de lo masculino. *El abrazo de la serpiente* es una historia en la que el saber cultural y la transmisión del conocimiento juega un rol fundamental en las motivaciones de los personajes principales y por lo tanto se convierten en ejes estructurales de la historia. Más allá de las motivaciones personales de Von Martius, Evans y Karamakate pueden identificarse intereses intrínsecos ligados a la divulgación del conocimiento. Sobre estos tres personajes masculinos la película construye un discurso en función de la importancia del conocimiento, tanto el ancestral como el científico y la moralidad de su uso para el bienestar de la humanidad. Es evidente cómo el género masculino cuenta con la mayor carga representativa de la película y la totalidad de la carga narrativa. En todos los grupos sociales los hombres ejercen roles de líderes, chamanes, o científicos y son los encargados de direccionar las acciones que tienen lugar en la película, además de ser los portadores absolutos del conocimiento.

Las mujeres, por su parte, si bien no son excluidas de las representaciones en la película, solo aparecen en escenas específicas como integrantes de grupos sociales, no hacen parte de la toma de decisiones, carecen de lugar de enunciación al interior del espacio social y, debido a sus escasas apariciones, es inviable realizar una aproximación precisa sobre sus posibles roles al interior de este contexto, más allá de lo que nos dice su ausencia. El rol femenino con mayor notoriedad representado en la película es el de la esposa del supuesto mesías portugués, quien ha contraído una extraña enfermedad y se encuentra al borde de la muerte cuando los segundos viajeros llegan a la misión de San Antonio de Padua. Su personaje se encuentra postrado en una especie de camilla/altar y, gracias a que logra aparentemente vencer la enfermedad, se realiza una noche de celebración que rápidamente desborda los límites de comportamientos racionales.

Algunas otras mujeres solo son mencionadas durante el relato, como la esposa de Von Martius, su principal razón para regresar a Alemania, a quien le escribe cartas y la persona con quien piensa compartir sus experiencias. A través de la mención de la esposa del etnógrafo se puede establecer el vínculo entre los propósitos intelectuales de su búsqueda como etnógrafo y sus sentimientos como ser humano con lazos afectivos familiares. En ambos casos las mujeres son representadas como la motivación más profunda de sus compañeros sentimentales. Ante la posibilidad de no verlas nuevamente, tanto Theo como el mesías portugués toman decisiones desesperadas. Es así como el rol de las mujeres durante el relato solo funciona al ser validado por una motivación o un anhelo de un personaje masculino. Por fuera de este esquema de representación, las figuras femeninas se convierten en paisaje, en alteridad, hacen parte de la fotografía de la película, pero no intervienen en la historia ni aportan a su desarrollo.

#### **2.3.4 Alteridad: el otro es uno mismo.**

Al sugerir la interacción intercultural como eje estructural de la película, la construcción de alteridad en *El abrazo de la serpiente* gana notoriedad precisamente ante la idea de un diálogo entre las cosmovisiones indígenas y occidentales que, aunque se sugiere, es en efecto inexistente. En relación a esta ausencia de puntos en común devienen las crisis y situaciones planteadas en la película.

El contraste entre extranjeros y nativos es el principal factor que dinamiza la pregunta por el otro desde el inicio del relato, y las tensiones que surgen a partir de sus encuentros y divergencias demarcan la necesidad de comprensión del lugar de enunciación que se propone en la historia para así finalmente identificar quiénes son representados como la otredad. De este modo la etnicidad se convierte en el elemento articulador de las historias que tienen lugar en *El abrazo de la serpiente*, debido a que a medida que los viajeros avanzan en su recorrido, el análisis de este concepto complejiza cualquier intento de delimitar unitariamente los elementos que de manera efectiva operan como constructores de alteridad en el relato, más allá de marcadores visuales como la vestimenta y la raza.

De este modo, los motivos que dan lugar al inicio del viaje y el encuentro entre los científicos con diferentes grupos sociales permiten evidenciar cómo, a través del contraste y la diferencia la película arroja pistas claras para la construcción de identidad de sus personajes. Aunque la película realiza un verdadero intento de darle voz a las historias y sucesos provenientes de la selva para que sean conocidos por fuera de ella, la lógica que articula las representaciones de la película no logra desvincularse de la mirada que desde Occidente se ha construido sobre el mundo indígena.

Los lugares de procedencia de los viajeros, a su vez, dan lugar a las reflexiones motivadas por el interés de comprender los roles que efectivamente tanto extranjeros como nativos desarrollan en el relato. Si bien Occidente irrumpe en el mundo indígena a través de sus desarrollos tecnológicos, los saberes ancestrales son representados como el mayor tesoro y legado de la humanidad, siendo estas dos tensiones las guías a través de las cuales se construyen los conceptos de modernidad y tradición que propone la película. El conocimiento destaca entonces como el principal elemento constructor de alteridad en el universo que construye el relato, partiendo de la comprensión de Theo y Evans como hombres de ciencia, portadores del conocimiento occidental, mientras Karamakate y Manduca conocen y viven según los lineamientos de la sabiduría ancestral.

A través de los elementos anteriores en *El abrazo de la serpiente* se identifica la alteridad en los distintos grupos sociales representados en la película, que de muy diversas formas son impactados culturalmente por la interacción con el mundo occidental, lo que los conduce a la pérdida de la memoria y las tradiciones culturales indígenas. Estos son víctimas directas de la llegada de Occidente al Amazonas, son huérfanos, al perder sus vínculos culturales con el mundo indígena carecen de lugar de enunciación, son altamente dependientes e influenciados religiosa y políticamente.

#### **2.4 Tres escapularios (Felipe Aljure, 2018)**

*Tres escapularios* siguen la historia de Nico y Lorena, dos guerrilleros que aceptan la misión de viajar hasta el Caribe colombiano con el objetivo de asesinar a una exguerrillera acusada de entregar la información que permitió el bombardeo a un campamento en el que murieron varios combatientes. Nico es quien marca el inicio del viaje, al tomar un bus desde Bogotá con destino a Santa Marta. En este primer tramo del camino se encuentra de frente con el conflicto armado, cuando el vehículo en el que se moviliza es detenido en un retén militar en medio de la carretera, siendo asesinados varios de los ocupantes del mismo.

Al llegar a la capital del departamento de Magdalena, Nico se reúne y conoce a su compañera de viaje Lorena, quien a partir de ese momento se encarga de guiar el recorrido. Juntos continúan en moto con la intención de llegar hasta Cartagena, pero en el camino tienen un incidente con dos agentes de policía que intentan abusar de su poder. Hábilmente Lorena ingenia un plan que les permite salir bien librados, pero ocasiona la muerte de los policías y varios civiles. Para evitar ser relacionados con el hecho anterior deciden desaparecer la moto hundiéndola en una especie de río o ciénaga que se encuentran en el camino y se ven obligados a contratar una lancha, vehículo en el que finalmente llegan a Cartagena.

En Cartagena ambos se reúnen con Satélite, persona que les entrega las instrucciones finales relacionadas con la misión. Tras recibir las indicaciones, Lorena y Nico cruzan el Mar Caribe para llegar hasta Tierra Bomba, lugar en el que se hacen pasar por una pareja de novios con la intención de pasar desapercibidos. Durante los primeros días en la isla ambos

se enfocan en el reconocimiento del lugar al tiempo que se genera un acercamiento íntimo entre los personajes. Sin embargo, en su afán por impresionar a Lorena, Nico decide no seguir los planes y asesinar a Indira por su propia cuenta, pero cuando llega hasta ella descubre que la mujer se encuentra en un avanzado estado de embarazo, situación que los enfrenta con una realidad inesperada y les plantea un dilema ético que los hace cuestionar su objetivo.

Durante el viaje ambos personajes se mantienen atentos a sus teléfonos celulares, Nico con la intención de recuperar un amor no correspondido y Lorena para comunicarse con sus jefes guerrilleros de quienes recibe las órdenes que orientan sus acciones. A través de un mensaje de texto Lorena recibe la orden de matar a Nico tan pronto termine la misión, sin embargo, el día señalado para el asesinato de Indira, nada sale según lo esperado. Al llegar a la casa en la que se encuentra ésta, son sorprendidos por varias personas que también tienen la intención de asesinarla. En el enfrentamiento no solo muere Indira, sino también su suegra y varios hombres. Atónitos ante lo sucedido, Lorena y Nico deciden salvar la vida del bebé que aún sigue vivo en el vientre de Indira y, tras improvisar una cesárea, deciden llevarlo con ellos, dejando suponer que con ello abandonarán juntos la guerrilla.

#### **2.4.1 Pareja viajera: Nico y Lorena.**

Nico proviene de Bogotá, en donde hace parte de una célula guerrillera urbana. El carácter de este personaje se debate entre la rebeldía y la inocencia. Nunca ha matado a nadie, disfruta de leer y le gusta la música. Nico es un joven mestizo de aproximadamente veinte años con una personalidad inmadura, ingenua, soñadora e impulsiva, lleno de conflictos y contradicciones. Más allá de la misión, el viaje de este personaje está motivado por dos razones: una es la muerte de su hermano a manos del ejército, hecho que determinó su acercamiento y participación en este grupo armado. La otra razón es la búsqueda de poder: Nico se siente minimizado y poco respetado en el entorno que lo rodea, situación que asocia con el hecho que su novia lo haya dejado para iniciar una relación sentimental con otro hombre con mayor reconocimiento y respeto social. El viaje para él también significa una especie de resignificación de su lugar en el espacio social, que ha sido deslegitimado y vulnerado desde el sector oficial, pero también desde su círculo más íntimo.



*Fotograma 19. Tres escapularios, 2018.*

En Nico es evidente su falta de experiencia o formación militar, situación que provoca que su relación con Lorena sea bastante fluctuante. Durante toda la película Lorena le inspira miedo, emoción que confunde con el respeto. Su actitud es notablemente pasiva y gran parte del tiempo se limita a obedecer las órdenes de Lorena, sin que esto evite que durante el viaje este vínculo se transforme, dando lugar al nacimiento de cierto tipo de atracción, que lo impulsa a emprender acciones con la intención de probar su valentía y fortaleza.



*Fotograma 20. Tres escapularios, 2018.*

Lorena es una mujer joven mestiza que no supera los veinticinco años, su personaje es de carácter fuerte y la envuelve una atmósfera de misterio que solo se despeja con el avance del relato. Su personalidad es agresiva y calculadora e inicialmente de su historia solo se

sabe que ha integrado las filas de la guerrilla desde hace varios años, situación que le otorga cierta ventaja física e intelectual respecto a Nico. Por su acento es posible asumir que proviene de algún lugar del Valle del Cauca. Más adelante, el relato establece que es hija de un comandante paramilitar que abusaba física y sexualmente de ella, por esta razón a los 16 años decide asesinarlo y buscar refugio en la guerrilla, en donde crece, se enamora, forja su personalidad y establece su proyecto de vida. Por su historia, para Lorena el ejército o las instituciones oficiales nunca fueron una opción viable, al asociarlos con la corrupción y la injusticia y la inequidad social. A diferencia de su compañero de viaje, a Lorena no le tiembla la mano para matar, lo ha hecho tantas veces que las definiciones que ha construido para diferenciar la vida y la muerte son difusas. La venganza motiva su viaje: Lorena espera encontrar a Indira y asesinarla, pues esta entregó una información que provocó la muerte de su compañero sentimental y le provocó un aborto que eliminó de su cabeza cualquier posibilidad de un futuro lejos de la guerra. Pero sin querer ni saber hace parte de un triángulo amoroso que incluye a su excompañero alias “El negro” e Indira.

Si bien las personalidades y motivaciones que orientan el viaje de Nico y Lorena son completamente diferentes, estos comparten un mismo objetivo: cometer un asesinato. La muerte se convierte en uno de los elementos en común entre Nico y Lorena, y por lo tanto este tema emerge con frecuencia en sus conversaciones, no sólo en relación al asesinato de Indira, sino a partir de las reflexiones sobre cómo la muerte ha transformado y de cierto modo resignificado sus vidas y formas de relacionarse con el mundo. Debido a sus historias ambos han desarrollado una relación ambivalente con la muerte: para Lorena asesinar a su padre la liberó de los abusos que sufría en su entorno familiar, y el asesinato de su pareja la condenó a una vida en medio de la guerra, donde la muerte hace parte de la cotidianidad. Por su parte, a Nico lo marcó la muerte de su hermano, y aunque las circunstancias de su fallecimiento no son claras, la situación le generó tal impotencia que decidió armarse y combatir en contra de quienes considera son los causantes de su pérdida. La muerte se convierte en de esta manera en uno de los elementos estructurales que orienta el pensamiento y la actuación de los personajes.

La frase que dice Nico, “*Matar es malo, aunque si se hace por una causa noble, te engrandece*”, evidencia la significación que ambos le han otorgado al acto de matar, estrechamente vinculado con el poder, pero también con cierto idealismo. La capacidad de decidir sobre la vida de las personas también les devuelve la sensación de control sobre su destino, y dignifica su lugar en el espacio social al que pertenecen. A pesar de lo anterior, ninguno de los dos contempla su muerte como una posible consecuencia de la guerra en la que luchan. Nico y Lorena tienen planes a futuro, razón por la cual utilizan amuletos - escapularios- a los que confían la protección de su vida y durante sus conversaciones comparten pensamientos que los distancian temporalmente del momento en que sucede el relato, hacia el futuro.

En la búsqueda de su objetivo, Nico y Lorena deben enfrentarse a sus propias concepciones éticas sobre la vida y la muerte. Es así como al descubrir que Indira está embarazada la perspectiva del asesinato cambia radicalmente. Para Nico la guerra no debe cobrar vidas inocentes, y por esta razón el asesinato de Indira no coincide con los objetivos de la guerra que luchan. Y, ante el embarazo de Indira, Lorena entiende las elecciones de Indira, y se explica de alguna manera la motivación que la impulsó a delatar al grupo guerrillero, cuestionando las elecciones que Lorena tuvo que considerar cuando estuvo en su lugar.

La muerte y el desamor destacan como los puntos en común que marcan la historia de Nico y Lorena y son la motivación para mantener firmes sus propósitos durante la misión. Ambos inician el recorrido con un objetivo claro. La transformación de los personajes comienza a vislumbrarse a partir de sus conversaciones. Si bien sus intereses son en cierto modo superficiales, sus argumentos adquieren más complejidad cuando son complementados con sus historias personales. Es así como mutan de su rol de victimarios para ocupar un espacio adicional en el escenario del conflicto armado en el que también son víctimas de la guerra en la que luchan.

Nico y Lorena inician el viaje en busca de la muerte, pero al finalizar el relato lo que tienen entre sus manos es vida. Fue su pasado y no la defensa de ideales específicos la razón por la cual resultaron involucrados en el contexto de la guerra. A través de ellos la película

presenta una nueva mirada sobre el conflicto, se acerca a la cotidianidad y el pasado de estos personajes que han sufrido de manera directa las consecuencias del conflicto, cuyos roles representan un lado de la historia pocas veces contado. Son víctimas y victimarios del conflicto armado, como combatientes se limitan a obedecer órdenes de quienes lideran el conflicto, exponen diariamente sus vidas y finalmente solo son un número más de las estadísticas.

#### **2.4.2 Espacios sociales: aristas humanas del conflicto armado.**

En *Tres escapularios*, marcadores como la raza y la etnia dan cuenta de la heterogeneidad del paisaje humano nacional y permanecen latentes durante todo el relato. El mestizaje es la característica racial con mayor preponderancia, sin estar ligado de manera específica a la procedencia indígena o negra de los personajes. Los marcadores raciales no contribuyen de modo directo en la caracterización de los personajes y/o los grupos sociales y tampoco trascienden como un factor con implicaciones narrativas para la construcción de la historia.

El lugar de la identidad en la película se construye en función del conflicto y el rol en el escenario del conflicto al que cada personaje pertenece. Los roles de los dos guerrilleros como miembros activos de un grupo al margen de la ley permiten su pertenencia a este grupo social con presencia determinante en la película, aunque su caracterización sea a la vez como víctimas y victimarios del conflicto armado colombiano. La población civil y las autoridades estatales son los otros grupos que componen la estructura social que presenta el relato. Es importante mencionar que estos grupos cuentan con representación directa bien sea a través de los personajes principales o de los personajes en tránsito y las tensiones entre estos son introducidas a través de situaciones derivadas del conflicto armado, en donde los bandos enfrentados son los grupos al margen de la ley y las autoridades estatales, quedando la población civil en medio de esta disputa como la principal víctima.

Los personajes que representan la autoridad del Estado, introducidos a través de figuras de poder como la policía y el ejército, cuentan con presencia visual y sonora pero no están articulados de manera trascendental al desarrollo del relato. Su participación es pasiva y se articula a momentos específicos de la historia donde de cierta manera contribuyen a la

esquematación del rol de víctimas del conflicto de los personajes principales. Es así cómo, en una de las secuencias de la película, una pareja de policías aborda a Nico y Lorena en medio de la carretera y, abandonando por completo su rol como garantes de la seguridad y protección, deciden aprovecharse de su poder y autoridad para acceder sexualmente a Lorena. Por otra parte, su presencia simbólica es introducida en el relato para presentar una de las causas de la llegada de Nico a los grupos al margen de la ley, pues el asesinato de su hermano a manos del ejército fue el hecho que desencadenó su inconformismo con el Estado y lo llevó a refugiarse en la guerrilla en busca de venganza. El Estado como grupo social en esta película se asocia a la corrupción, el abuso y la impunidad. Aunque se legitima su rol como organismo de control social encargado de brindar seguridad a quienes habitan el territorio, en cada escena de la película son los civiles quienes se ven obligados a tomar la justicia por sus manos y emprender las acciones necesarias para proteger su vida.

Nico, Lorena, Indira, Satélite y los personajes en tránsito con los que éstos interactúan durante su camino hacen parte del mismo grupo social mediante sus roles como colaboradores de grupos armados. Sobre estos personajes no sólo recae el protagonismo narrativo en la película, sino que se construyen los roles de poder en el relato. En la historia, los grupos al margen de la ley tienen de cierto modo control sobre el territorio colombiano y son quienes establecen las normas y definen los lineamientos que orientan las actuaciones de quienes hacen parte de este grupo social. Se encargan de brindar protección a sus integrantes, y deciden sobre la vida de las personas que hacen parte de su lucha y de quienes están en contra.

Aunque los personajes principales pertenecen a grupos al margen de la ley y cumplen el rol de victimarios en medio de la dinámica del conflicto armado, sus historias de vida los convierten también en víctimas del conflicto armado. Estos personajes son el resultado del abandono del estado y de una sociedad carente de valores morales en donde la concepción de la unidad familiar como centro de la vida social se encuentra completamente desarticulada, cargando desde su infancia con heridas que no logran sanar porque no cuentan con un entorno que lo propicie. Es así como al poner en común los sentimientos e

historias de vida de los victimarios, sin llegar a justificarlos, la película logra restituirles cierta humanidad, al poner en evidencia lo absurdo de la guerra través de tensiones como las confrontaciones internas que propician en éstos el acto de matar, o el rastro de dolor que ha dejado la guerra en cada una de las partes involucradas.

### **2.4.3 Género: juego de roles.**

Cuando la pareja viajera es conformada por un hombre y una mujer, los roles que cada uno cumple en la estructuración narrativa de la historia adquieren significaciones adicionales que posibilitan un acercamiento particular hacia la forma en que está estructurado el espacio social. Existe una intención clara en *Tres escapularios* de llamar la atención sobre los roles de género que desarrollan los personajes en la película. El contraste generado por las personalidades de Lorena y Nico es uno de los factores que posibilita esa identificación, pero las implicaciones de lo anterior son mucho más profundas.

El personaje de Nico es inexperto, inseguro y soñador, cualidades que limitan el respeto o aceptación que recibe de Lorena, quien con frecuencia se refiere a él como “niñita” o “nenita”, una forma de feminización del personaje masculino que, siguiendo la temática en la que se enmarca la película, se aleja de las características frecuentemente asignadas a los hombres. Por su parte, Lorena, de carácter fuerte e impositivo, es la encargada de liderar la misión y formar a Nico para la guerra. Su personaje encarna la imagen común de las mujeres que hacen parte del conflicto armado desde la cual la feminidad es borrada en gran parte con la intención de fortalecer otros rasgos de la personalidad y otorgar poder y/o respeto.



*Fotograma 21. Tres escapularios, 2018.*

Sí bien la relación entre Lorena y Nico es desde el inicio claramente jerárquica, hacia el final del viaje este vínculo se transforma lo suficiente para posibilitar que ambos actúen como pares en la ejecución del plan final. Esto en parte por las acciones emprendidas por Nico para demostrar su ímpetu, pero también porque estos personajes no escapan a la atracción que con frecuencia se propone entre las parejas heterosexuales viajeras en las películas de carretera. Hacia el final de la película, la tensión romántica o sexual entre los dos alcanza su punto máximo y se presenta un encuentro íntimo que permite el nacimiento de una nueva posibilidad de futuro para ambos personajes. Este acercamiento además propicia una especie de transformación entre los personajes, dado que en la intimidad Lorena finalmente permite a Nico acercarse a su lado más vulnerable y, tras este acontecimiento, de cierto modo el personaje se acerca mucho más a su lado femenino. De manera similar ocurre para Nico, para quien el encuentro representa simbólicamente la restitución de la hombría y dignidad que perdió con el abandono de su exnovia, por un lado, y por otro la masculinidad que hasta ese momento Lorena se había esforzado por negarle. Es así como, aunque al inicio del relato los roles asignados a cada género se encuentran en una aparente tensión, hacia el final de la historia se percibe una posible estabilización de los mismos.

Además de los roles de asumidos por los personajes principales en la historia, son también importantes los roles que se le asignan de manera general a las mujeres en la película. El rol

de las mujeres en *Tres escapularios* es el “desencadenante” de la acción: tanto Indira como la exnovia de Nico propician el inicio del viaje de los personajes principales. En este contexto, las mujeres se convierten en personajes con alta importancia en la estructuración narrativa de la historia, con perfiles diversos que abarcan desde comerciantes, representantes de gobiernos extranjeros, guerrilleras y madres. Lorena, aunque lidera, obedece las órdenes que recibe a través de su celular de personajes que, aunque no son visualizados en pantalla, son hombres. Las figuras femeninas que aparecen en el contexto de la película en momentos específicos -como Indira y la madre de “El negro”, la madre asesinada y la niña invidente- pueden identificarse como víctimas del conflicto y, con excepción de la niña que queda abandonada, todas finalmente mueren a causa de este.

Los hombres, por su parte, cumplen roles variados durante el desarrollo de la historia, haciendo parte de todos los grupos sociales representados en la película. Los hombres se identifican como militares, extranjeros, comerciantes, guerrilleros y población civil en general. Los personajes masculinos son quienes por deber, obligación o voluntad brindan ayuda a los personajes durante el viaje. Desde el campesino que les permite dormir afuera de su casa, hasta al administrador de la cabaña en la que se hospedan en Tierra Bomba, los hombres son los encargados de proveer las herramientas necesarias a los viajeros para continuar y cumplir sus objetivos.

Es también importante mencionar que cuando se incluye la presencia de personajes extranjeros, estas representaciones son fugaces y no se conectan de modo directo con el tema desarrollado en el relato. En Tierra Bomba son representados como turistas que están visitando el país en busca de experiencias tradicionales y/o ancestrales indígenas. En este caso su presencia simboliza la mirada extranjera sobre los asuntos nacionales, especialmente, aquellos relacionados con la idea de Colombia como un paraíso de consumo de drogas o un lugar para conectar con mundos ancestrales. Por su parte, cuando Indira visita Cartagena se reúne con dos personas que le indican los pasos que debe de seguir para lograr huir del país sin ser detectada, ni poner su vida en peligro, asumiendo que estos personajes hacen parte de un programa de protección a testigos. El conflicto interno del

país adquiere a partir de esta representación una dimensión internacional al vincular la participación de otros países en las ofensivas adelantadas por el Estado.

#### **2.4.4 Alteridad: víctimas del Estado.**

Los personajes en tránsito con los que interactúan Nico y Lorena durante sus desplazamientos desde Santa Marta hasta Cartagena, y posteriormente en Tierra Bomba, además de cumplir su función como generadores de contrastes y a su vez constructores de alteridad, posibilitan la identificación del lugar de enunciación desde el cual se construye la película. *Tres escapularios* habla desde la mirada de dos combatientes de grupos al margen de la ley que tuvieron que elegir el camino de la guerra al ser víctimas del abandono del estado. Siguiendo esta línea, la película trata de representar, además de su cotidianidad, las emociones, pensamientos y sobre todo los cuestionamientos que los acompañan. En medio del fuego cruzado entre la guerrilla y el estado se encuentra la sociedad civil, quienes a la postre son las víctimas indiscutibles del conflicto y los personajes en tránsito a través de los cuales en la película se construyen las diferencias entre lugareños y visitantes. Las interacciones de Nico y Lorena con los habitantes del camino ocurren en momentos específicos del relato con intencionalidades implícitas que propician reflexiones relacionadas directamente con la temática de la película y que tratan de evidenciar los costos absurdos que trae consigo la guerra.

Desde la primera secuencia de la película se dan pistas sobre su intención de llamar la atención sobre los roles asignados a cada uno bandos enfrentados en el escenario del conflicto. La película arranca con un retén militar en el cual, tras requisar y verificar la identidad de varias de las personas que se movilizan en un bus, algunos de los ocupantes son asesinados. Desde este momento la tensión entre el ejército y los grupos al margen de la ley es puesta en evidencia, y contrastada a través de diversas acciones que legitiman el rol de ambos como victimarios. Más adelante, Nico y Lorena son detenidos por policías a los cuáles tienen que enfrentarse para lograr continuar su camino. En medio de esta situación quedan atrapadas una niña invidente y su madre, que finalmente es asesinada para evitar que pueda alertar sobre lo sucedido. Lorena no es capaz de asesinar a la menor con discapacidad visual y esta queda abandonada a su suerte, sin entender lo que ha sucedido y

ningún tipo de protección. La niña invidente se convierte así en el personaje en tránsito a través del cual se puede rastrear la posición de la sociedad civil en el escenario planteado, que queda en medio del fuego cruzado sin tener claridad sobre las causas de la guerra. La pérdida de la madre asociada a la pérdida del lugar de origen se propone como consecuencia directa de este enfrentamiento que, en la mayoría de los casos, solo plantea futuros inciertos para las víctimas, solas y desprotegidas en una guerra que no eligieron.

Ante las situaciones inesperadas que suceden durante el viaje, Lorena y Nico reciben ayuda de personajes en tránsito que desde lugares distintos les aportan lo necesario para continuar su recorrido. Hombres humildes y hombres que han decidido servir al mejor postor se convierten en la representación de uno más de los efectos de la guerra en la población civil. Los personajes en tránsito son hombres y mujeres de géneros, edades y razas diferentes, todas víctimas del conflicto armado, atrapadas en el círculo de la guerra al ser miembros de una sociedad en la cual tomar bandos es un factor determinante para la supervivencia de sus integrantes, lo que quizá los lleva a repetir la historia de los protagonistas como si de un bucle se tratara.

## **2.5 Oscuro animal (Felipe Guerrero, 2016)**

*Oscuro animal* es un largometraje dirigido por Felipe Guerrero que cuenta de manera paralela las historias de tres mujeres que se ven obligadas a desplazarse desde el interior de la selva colombiana hacia Bogotá con el propósito de huir de un pasado marcado por la violencia, el dolor y la muerte. Las tres buscan alejarse de la guerra rural colombiana y con esto salvar su vida.

La primera viajera es una ama de casa que aparece en escena regresando hacia su casa luego de lavar en el río, para descubrir que esta ha sido destruida, todo se encuentra en caos y no hay señales de sus familiares. Al ver un zapato en el suelo logra dimensionar lo que ha sucedido: su familia ha sido desaparecida. Más adelante descubre que todos los habitantes de su pueblo también han desaparecido y, al encontrar siglas pintadas en las paredes de las casas, se confirma que todo es causa de la acción de un grupo al margen de la ley. Por esta razón, decide empacar algunas de sus pertenencias y huir.

La siguiente viajera es una esclava sexual que padece los síntomas de lo que al parecer es un aborto. Esta habita un rancho de madera que comparte con al menos un hombre que pertenece a un grupo armado que, además de maltratarla, abusa sexualmente de ella. Sin embargo, su miedo y paciencia llegan a su fin y una noche, mientras este duerme, lo asesina con múltiples puñaladas y emprende la huida.

La tercera viajera es una soldado perteneciente a un grupo guerrillero y, aunque milita al lado de los victimarios, también es víctima de abuso sexual por parte de sus superiores. En medio de un completo sigilo decide fugarse acompañada en todo momento de un hombre silencioso con el que no es posible identificar un vínculo claro más allá de su pertenencia a grupos al margen de la ley.

Durante el viaje, las tres mujeres deben afrontar situaciones para las cuales no estaban preparadas, las huellas del conflicto armado las siguen durante sus recorridos por selvas y parajes desolados de la geografía nacional, hasta que finalmente llegan a la capital. La primera viajera sobrevive a la masacre de varias de las personas que se encontraban en el bus en el que esta se desplazaba, por esta razón debe continuar el viaje a pie, ahora en compañía de una pequeña niña quien al parecer perdió a sus padres durante la masacre. Al llegar a Bogotá se insinúa que el futuro de esta y el de la niña estará en la mendicidad. Por su parte, la segunda viajera debe soportar durante el viaje los síntomas producidos por el aborto que se reflejan en el miedo, el dolor y la angustia en cada uno de sus pasos. Tras huir y esconderse en la selva durante varios días, finalmente llega a un pequeño caserío en donde, después de irrumpir en una casa en busca de comida, logra abordar un carro en el que finalmente llega a Bogotá. Es encontrada al borde de la muerte por dos mujeres quienes, además de brindarle cuidados médicos, al parecer le permiten trabajar junto a ellas en una plaza de mercado. En su ruta de escape la tercera viajera debe realizar una parada en el que al parecer es un hospital guerrillero. Allí es abusada sexualmente por un hombre de quien se asume tiene un rango elevado en la jerarquía de este grupo armado. Con dolor e impotencia logra salir de esta situación y ella y su compañero continúan un silencioso viaje a bordo de una camioneta en la que avanzan hasta que es seguro. Posteriormente, además

de su apariencia física, deben cambiar de vehículo para finalmente llegar a Bogotá en la cabina de un camión, en donde ella inicia su nueva vida como trabajadora de lo que parece ser un bar.

### **2.5.1 Viajeras: Tres mujeres, tres víctimas.**

Aunque la ausencia de diálogos en la película, e incluso la ausencia de nombre de las protagonistas, dejan la interpretación de gestos y acciones y la responsabilidad completa sobre la caracterización de los personajes supeditados a la imaginación, las actuaciones de las actrices principales y la información sobre las motivaciones que dan inicio a los viajes se convierten en pistas que permiten perfilar las personalidades e historias de vida de cada una de las mujeres.



*Fotograma 22. Oscuro animal, 2016.*

En ninguna de las escenas de la película las protagonistas se identifican o son llamadas por su nombre, los créditos de la película permiten establecer que el nombre de la primera viajera es Rocío. Esta es una mujer blanca de edad adulta, ama de casa que al parecer es casada o tiene una pareja sentimental y dos hijos varones. Su mirada refleja dolor, fortaleza e incertidumbre. La pregunta por el destino de sus familiares la persigue durante todo el viaje y aunque en algunas escenas su respiración delata que se encuentra al borde del llanto,

esta emoción es contenida en todo momento y avanza con entereza. Aunque inicia el viaje sola, más adelante toma la decisión de proteger a una niña que quedó huérfana durante una masacre que presencia. Esta se convierte en una especie de compañía y consuelo en el resto del recorrido, y aunque por las condiciones del desplazamiento podría suponer un retraso, no se percibe en ningún momento como una carga.



*Fotograma 23. Oscuro animal, 2016.*

La mona es como se nombra en los créditos a la segunda mujer que emprende el viaje. Esta es una joven afrodescendiente que no supera los veinte años, dato que es presentado a través de los distintos juguetes y muñecas que se encuentran en varios lugares de la casa en la que esta reside. Inicialmente su personaje se muestra obediente y temeroso, aunque sus gestos dan cuenta del resentimiento que siente por los vejámenes a los que ha sido sometida. Tras asesinar a su captor, huye con un pequeño bolso en el que carga algunas de sus pertenencias. Es guiada por su instinto y su desplazamiento en medio de la selva la obliga a esconderse en distintos momentos para proteger su vida. Aunque este personaje logra escapar de la esclavitud en un acto de ira y valentía, sus gestos denotan una personalidad pasiva, introvertida y temerosa, quizá como consecuencia de los abusos que ha sufrido.



*Fotograma 24. Oscuro animal, 2016.*

La tercera de las viajeras es nombrada en los créditos como Nelsa, y pertenece a un grupo guerrillero en el cual al parecer ha logrado ganarse el respeto de sus compañeros, y por esta razón puede asumirse que su carácter es fuerte en comparación con el de las dos viajeras anteriores. Se puede establecer que lleva varios años inmersa en el entorno de la guerra y que su percepción sobre esta se ha transformado a tal punto que ya no quiere hacer parte de sus luchas. Aunque su personalidad puede asumirse como intuitiva, decidida y fuerte, su mirada está siempre vacía. Aunque las razones que la motivan a tomar la decisión de escapar no son claras, podría pensarse que están relacionadas con situaciones de abuso sexual de las que al parecer ha sido víctima durante años. Es difícil establecer el punto a partir del cual inicia el viaje de Nelsa, pues en un primer momento la película no brinda información suficiente para determinar qué está huyendo, la intención de su viaje se deduce a partir del desplazamiento realizado por las otras dos mujeres y se confirma finalmente cuando cambia su vestimenta y se corta el cabello en parte como un acto de despojo del pasado que lleva a cuestas, pero también para evitar ser reconocida. Nelsa no viaja sola, la acompaña un silencioso hombre que es el encargado de realizar una serie de misteriosas gestiones que les permiten llegar hasta su destino.

Huir de la guerra y sus efectos devastadores es la motivación principal del viaje de los personajes. En los tres casos el afán de alejarse de la selva está enmarcado por la necesidad de sobrevivir, de un nuevo comienzo que, si bien es incierto para todas, es en cualquier caso mucho mejor que el presente en el que habitan. La fragmentación de sus recorridos y la ausencia de diálogos en la película complejizan la tarea de identificar la transformación de estos personajes durante el viaje, pero es claro en la escena final que sus rostros ya no reflejan miedo, sino esperanza. Quizá el personaje cuya transformación se evidencia con mayor claridad a lo largo del viaje es Rocío, quien, aunque sale de su casa llena de dolor y desolación, encuentra un poco de esperanza en el camino y se aferra a ella.

*Oscuro animal* es una película en la que se realiza un retrato minucioso de las mujeres víctimas de la violencia sexual e ideológicas derivadas del conflicto armado que vive el país. Desde la perspectiva de un país en guerra las mujeres son invisibilizadas y sus padecimientos silenciados. A través de las relaciones que establecen con los espacios se entiende que hacen parte de una sociedad que les niega el dolor, incluso desde la violencia institucionalizada del estado. En todos los casos tienen cercanas situaciones de desaparición, secuestro o desplazamiento de sus seres queridos, que evidencian el estado actual del conflicto armado del país.

El imaginario de nación desde el cual es construido este relato parte del lugar de las víctimas del conflicto armado, en contraste con el discurso de nación que desde los sectores oficiales intenta construirse. Las protagonistas de esta historia provienen de lugares apartados de la geografía nacional y, al llegar a Bogotá, no logran ubicarse en este espacio social. Las normas sociales que operan en sus contextos de procedencia y de llegada son claramente diferentes. Es de este modo como se introducen los argumentos desde los cuales se estructura el imaginario de nación que construye la película, que identifica en las mujeres provenientes de espacios rurales a las víctimas del conflicto armado en el país.

### **2.5.2 Género: sororidad.**

Al contar con tres mujeres como personajes principales de la película, en *Oscuro animal* la presencia femenina es determinante en la estructuración del relato. A través de sus historias

se introducen reflexiones que ilustran las construcciones de roles de género, así como las consecuencias que tiene la guerra en las mujeres que la padecen desde cualquiera de sus frentes.



Fotograma 25. *Oscuro animal*, 2016.

En este contexto de violencia y guerra las mujeres son representadas como las víctimas directas y quienes sufren las consecuencias ocasionadas por la lucha armada. En el universo del relato las mujeres cumplen dos roles principales: son objetos sexuales y amas de casa cuyo lugar al interior del espacio social está estrechamente vinculado con el cumplimiento de las labores del hogar. Estos roles se identifican con claridad en los personajes, a través aspecto maternal de Rocío quien tras la pérdida de su familia decide proteger a la niña que encuentra durante el viaje, y por la condición de abuso sexual a la que fueron sometidas la Mona y Nelsa, a pesar de las diferencias de sus roles en los grupos armados. Para las tres viajeras huir es cuestión de supervivencia: deben y necesitan alejarse de su entorno para poner a salvo sus derechos fundamentales. Aunque tienen personalidades diferentes, se desplazan para dejar atrás el miedo, el abuso y el dolor que la guerra ha sembrado en sus vidas. Por distintos motivos se han convertido en víctimas directas del conflicto armado en Colombia, de las desapariciones forzadas, la objetivación del cuerpo femenino y el machismo.

La sororidad se convierte entonces en uno de los puntos en común claves entre los personajes femeninos, dado que las interacciones entre las mujeres están enmarcadas en el reconocimiento de su lugar como víctimas de la misma guerra y la intención desinteresada de apoyarse mutuamente. Durante su recorrido las viajeras se encuentran con otras mujeres anónimas cuyos destinos también han sido marcados por la guerra y, aunque en sus cuerpos pueden rastrearse las huellas de la violencia, en los personajes femeninos son representados gestos de solidaridad y comprensión que representan sus opciones de esperanza.

Por su parte, en los personajes masculinos se resumen las causas de guerra. Estos son representados como integrantes de grupos al margen de la ley, y sus apariciones durante el relato son casi siempre como parte de colectivos. La gran mayoría son representados vistiendo uniformes militares y cargando armas de fuego, asumiendo que son quienes controlan el territorio y representan la autoridad. Encarnan la guerra y la violencia, el abuso, la corrupción, y su presencia en el relato deviene siempre en algún peligro para las protagonistas, con excepción del acompañante de Nelsa. Sólo es un caso se hace referencia a personajes masculinos como posibles víctimas cuando, en el hospital guerrillero, los personajes masculinos cumplen los roles de enfermeros de soldados mutilados y enfermos presuntamente a causa de los enfrentamientos. Sin embargo, en este caso también la solidaridad y el apoyo en la película es presentado como algo que sucede solo entre quienes comparten el mismo género.

Hay solo un personaje masculino con gran presencia durante el relato que pone en tensión las relaciones entre hombres y mujeres en la película. Se trata del compañero de viaje de Nelsa, un presunto ex combatiente que escapa junto a ella hacia Bogotá y durante el camino es el encargado de coordinar cada detalle para que puedan llegar a su destino. Aunque viajan juntos no parece generarse ningún tipo de vínculo afectivo o emocional entre estos y las causas por las que este decide huir de la guerra o ayudar a Nelsa no se establecen con claridad. Y a pesar del carácter fuerte y voluntarioso de Nelsa, su relación de dependencia de este es indudable, ya que gracias a su diligencia Nelsa logra llegar a su destino sin

inconvenientes, siendo él una especie de guardián silencioso que se limita a observar la transformación de su compañera de viaje.

Las tensiones entre los roles de género en la película, más allá de establecer quiénes son las víctimas y victimarios, orientan la mirada no hacia las causas o efectos de la guerra sino hacia sus resultados. Las mujeres se convierten en las víctimas directas de una guerra en la que son abusadas e invisibilizadas, así como la orfandad, la viudez, la pérdida del lugar de origen, son consecuencias de años de conflicto que pueden rastrearse en el presente de los personajes. En *Oscuro animal*, el foco narrativo reposa sobre personajes femeninos, en ellos son representadas las víctimas de la guerra, mientras que a través de los personajes masculinos se representan los abusos derivados de la misma.

### **2.5.3 Espacios sociales: abandono y abuso.**

Siendo las consecuencias silenciosas del conflicto armado el tema central de la película, y partiendo de su rol y su presencia en la historia, los grupos sociales pueden ser identificados y divididos entre víctimas y victimarios. Al interior de estas categorías pueden ubicarse otros elementos de diferenciación como el género y la orientación ideológica. La etnicidad como marcador visual se disuelve en el relato y no es sugerido como un elemento clave ni para la construcción de la historia, ni para la identificación de individuos y/o grupos sociales.

Cuando se habla de víctimas del conflicto no sólo es pertinente tener en cuenta a las mujeres viajeras: los campesinos y desplazados por la violencia que aparecen durante el recorrido representan también a las víctimas de una guerra en la que no se identifican con claridad los objetivos que se persiguen. Y finalmente, los niños que han quedado en situación de orfandad completan esta categoría.

Por otro lado, los victimarios son los dos bandos enfrentados: el Estado y los grupos al margen de la ley. La presencia del gobierno en la película es sutilmente invisible: mientras huye hacia Bogotá, Rocío atraviesa por un retén militar custodiado por soldados del ejército quienes apenas se percatan de su presencia. Los representantes del gobierno parecen

completamente ajenos a las consecuencias de la guerra y, aunque hacen parte de ella, solo reconocen a sus oponentes, y en parte por ello las víctimas están a merced de los grupos al margen de la ley. Al otro lado del conflicto se sitúan los grupos armados, quien arremeten contra la población civil como si se tratara de su oponente. En su afán por legitimar su poder, cometen actos que siembran caos y zozobra y mediante el miedo logran mantener bajo control a la población.

*Oscuro animal* es una película que omite las causas de la guerra, de cierto modo la violencia sucede siempre fuera de campo. Las huellas del conflicto pueden percibirse a través de distintos elementos en cada una de las escenas, sin embargo, los hechos violentos no son presentados en pantalla. Rocío llega a su casa después de la desaparición de su familia y, para introducir el personaje de Nelsa, esta es representada durante el entierro de varios cuerpos en fosas comunes sobre los cuales no se presenta ninguna información. Esta exclusión permite situar la mirada sobre la violencia en función de sus consecuencias, no de sus causas, posibilitando un acercamiento y conocimiento relacionado con el rol de las víctimas en las historias.

A través de los grupos sociales pueden dimensionarse los efectos y las consecuencias de la violencia desmedida que han dejado años enteros de lucha. Aunque la historia no se interesa por narrar de manera profunda hechos pasados, es posible dimensionar los daños físicos y mentales a través de los gestos de las protagonistas, el desconcierto, desconsuelo y la resignación se refleja en su mirada. Aunque los hechos pasados no son el tema central de las historias, las consecuencias físicas y mentales que han dejado estos en las partes involucradas dan lugar a la pregunta por los beneficios y las ganancias de la guerra, dejando al descubierto lo absurdo de la misma.

#### **2.5.4 Alteridad: rostros invisibles de la guerra.**

La llegada de las tres viajeras a Bogotá también propicia la construcción de alteridad a través de su interacción con las personas que habitan este espacio. Las mujeres desencajan por completo en la cotidianidad de la ciudad, sus rostros marcados por la tragedia y la incertidumbre contrastan con los de aquellos que nunca han vivido la guerra de cerca. En la

plaza de mercado a la que llega La Mona parece predominar el individualismo y la indiferencia, y sólo en este contexto la diferencia racial genera por primera vez un contraste significativo en la película, pues el cabello rizado y la piel mulata de este personaje resalta en medio de la piel blanca de las personas que se encuentran en el lugar. Sin embargo, esto no impide que sea auxiliada por un par de mujeres que le brindan auxilio y protección. Al llegar a Bogotá las tres mujeres comprenden que lo que les espera allí tampoco será fácil, sin embargo, es allí donde se ubica la posibilidad de un futuro mejor.

En *Oscuro animal* los personajes femeninos estructuran la historia en función de las consecuencias del conflicto armado sobre la población civil al tiempo que introducen elementos generadores de contrastes. Su principal punto en común es su rol como víctimas del conflicto armado e integrantes del mismo grupo social. El lugar de enunciación de la película es por tanto el de una mujer víctima de la violencia, que conoce y ha vivido de cerca los horrores de la guerra. La selva es un lugar conocido, lleno de peligros que no son determinados por sus condiciones geográficas o por lo inhóspito de su ubicación, sino por ser el escenario de una guerra que obliga a quienes habitan este espacio a elegir un bando o huir.

Desde la anterior perspectiva los hombres se convierten en el otro de la película. Los encuentros con estos personajes se asocian a experiencias traumáticas. Son los victimarios de la guerra caracterizados por la violencia y la crueldad de sus actos. Se esfuerzan por invisibilizar la existencia de otros integrantes del espacio social. Los hombres en la película pertenecen a grupos armados y a diferencia de las mujeres detentan poder y control.

## **2.6 Discusión**

El análisis de los personajes, la comprensión de sus motivaciones, búsquedas y características socioculturales posibilita el acercamiento hacia los paisajes humanos que cada película sugiere. Las interacciones entre estos y sus transformaciones durante el viaje permiten evidenciar las relaciones y tensiones que se juegan en el campo representacional de los relatos en función de asuntos específicos como género, etnia, raza, grupos sociales, y alteridad, que permiten comprender los lugares desde los cuales son representados los

habitantes de la nación imaginada. El conflicto armado y el diálogo intercultural son de manera general las dos tendencias temáticas claves identificadas desde el análisis de los paisajes humanos de las películas que integran este capítulo, sugiriendo a su vez diversos imaginarios y procesos de construcción de nación.

Las causas que originan las travesías y las razones que motivan a los protagonistas iniciar el viaje siguen dos tendencias diferenciadas en las películas analizadas, siendo la primera asociada al conflicto armado como causa y consecuencia del desplazamiento. Esta motivación se asocia a la restitución de las víctimas y de la visibilización del impacto de la guerra interna del país en los habitantes de las regiones periféricas. Desde esta perspectiva el conflicto armado es presentado como una situación que más allá de los desplazados poco ha permeado en la sociedad capitalina. Bogotá es representado en las tres historias que comparten esta temática, como lugar de refugio para quienes intentan huir de la guerra. Este elemento destaca en *Retratos en un mar de mentiras*, *Oscuro animal*, y *Tres escapularios*, en las cuales la movilización de los personajes es impulsada por factores externos a estos, estrechamente vinculados con la guerra interna del país. Estos personajes cuyas historias de vida han sido marcadas por el conflicto ocupan lugares de enunciación distintos en el escenario de la guerra. En *Retratos en un mar de mentiras*, Jairo y Marina son víctimas desplazadas por la violencia que, después de sufrir las consecuencias del conflicto armado, regresan a su lugar de origen en busca de cierta restitución de un paraíso perdido.

Y, por otro lado, la segunda tendencia está en las películas que siguen la idea de una nación narrada en pasado para recordar las historias y sus tradiciones, una nación que busca recuperar sus pérdidas culturales. La etnicidad en estas películas potencializa el lugar de la transmisión de conocimiento. También, mediante la vinculación en función de territorios más delimitados contribuyen en la consolidación de cierto tipo de geografía cultural que aporta en las construcciones de identidad nacional. Las tensiones entre la tradición y la modernidad pueden rastrearse en estas historias a partir de las problemáticas derivadas de la transmisión cultural del conocimiento, exponiendo los problemas que supone esta transmisión y el dilema sobre la “pureza” que dicho conocimiento debe mantener.

En las historias de *Los viajes del viento* y *El abrazo de la serpiente*, los elementos raciales y étnicos juegan un rol crucial como generadores de contrastes entre personajes. Estas diferencias, además de ser parte del soporte narrativo de los relatos, sugieren distintos niveles de interculturalidad, término desde el cual el diálogo constituye una palabra clave que sugiere el encuentro entre interlocutores que se reconocen mutuamente desde sus capacidades y derechos para la creación cultural. Entender la interculturalidad desde el diálogo supone el respeto mutuo, las convergencias y el intercambio desde la igualdad (Godenzzi, 2005, p.10). El diálogo intercultural prepara a las culturas para que se conozcan mejor entre sí, y mediante esta exploración, cada una se conozca mejor. No obstante, la coexistencia de dos culturas en un mismo espacio y las interacciones entre estas no constituyen necesariamente un diálogo intercultural. Desde esta perspectiva, la película que pone en evidencia las tensiones existentes entre las tradiciones locales, los saberes ancestrales y el conocimiento científico. En ambas historias los grupos sociales que habitan los espacios pueden ser identificados en función de elementos visuales como la raza y la etnia. Negros, blancos, indígenas y mestizos conforman colectivos específicos que además pueden ser asociados a territorios puntuales y herencias culturales diferenciadas. Las anteriores agrupaciones raciales potencializan narratividad de las diferencias étnicas existentes entre cada uno de los grupos y es mediante este contraste que pueden ser identificados en los relatos. Es de esta manera como el discurso étnico se convierte en un eje estructurador en el relato en la medida que posibilita conocer la manera en la que está organizado el espacio social y sus jerarquías.

En las películas centradas en el conflicto armado, la guerra es introducida como el elemento narrativo a través del cual es posible ubicar y/o identificar el rol, el lugar y el momento en el que se sitúan los personajes de cada una de las películas en relación con ella. En *Oscuro animal* los protagonistas huyen de la guerra en espacios rurales, hacia la ciudad. En *Retratos en un mar de mentiras* los personajes emprenden un viaje de regreso, con la intención de recuperar las tierras que debieron abandonar por causa del conflicto. En *Tres escapularios* los personajes se encuentran inmersos en el escenario de conflicto y realizan un viaje hacia el interior de la periferia para cumplir con un propósito de guerra.

Las travesías motivadas por búsquedas personales, vinculadas a propósitos espirituales son otra tendencia que permite agrupar las razones que dan lugar al inicio de los viajes.

Contrario a los casos anteriores, los personajes de *Los viajes del viento* y *El abrazo de la serpiente* no son obligados por factores externos iniciar su travesía y sus desplazamientos obedecen más a voluntades personales ligadas a los intereses de los viajeros. Por esta razón, es posible identificar de un modo mucho más directo el cambio en sus personalidades o formas de pensar al concluir el recorrido. Aunque la transformación de los personajes como momento final de las historias no siempre se evidencia de modo claro, en algunos casos la conclusión de las historias es sugerida mediante la resolución de conflictos puntuales o la consecución del objetivo que se perseguía al inicio del viaje.

En el caso de *Retratos en un mar de mentiras*, *Oscuro animal*, y *Tres escapularios*, la homogeneización de las características étnicas y/o raciales de los personajes posibilita la visibilización de otras tensiones existentes en el espacio social construido en las historias. Esta generalización y omisión de tensiones raciales y étnicas en las películas permite asumir la idea de una nación pluriétnica, sin que las interacciones entre blancos, negros, mulatos y mestizos definan aspectos formales al interior del espacio social. Las diferencias raciales o de carácter étnico no adquieren una relevancia narrativa clave para la organización de los individuos que lo integran, quienes en general pueden agruparse como militantes de grupos al margen de la ley, representantes del estado y población civil.

En *Los viajes del viento* y *El abrazo de la serpiente*, el conocimiento o saber cultural es uno de los elementos con mayor relevancia en el establecimiento de jerarquías sociales. En ambas películas es posible identificar personajes encargados de legitimar los saberes y conocimientos culturales para garantizar su transmisión de generación en generación, siendo el interés de preservación una de las motivaciones y guías de acción de los individuos. Los personajes principales, hombres adultos portadores del saber cultural y con un lugar privilegiado en los grupos en los que se ubican, descubren la importancia de la transmisión del conocimiento a las siguientes generaciones para garantizar su continuidad.

El paso de los personajes por diferentes lugares permite también entender los roles de género asignados a hombres y mujeres en los espacios sociales que construyen las historias. Es así como, de manera general, los hombres son representados como las figuras de autoridad y/o poder, cuyos roles películas en las películas que desarrollan historias relacionadas con el conflicto armado se traduce en soldados y guerrilleros, mientras que en los otros relatos son representados como personas que ostentan lugares respetados en el espacio social de las historias. Los roles de género asignados a hombres y mujeres en el espacio social de los relatos pueden entenderse también a partir de una mirada a las relaciones establecidas entre los viajeros y las interacciones y tensiones que surgen con los personajes en tránsito que encuentran en sus recorridos, siendo inicialmente posible agrupar los viajeros en dos categorías claras según su sexo: pareja hombre-mujer viajera y viajeros del mismo sexo, hombres o mujeres. Además de estar definidas por las situaciones que deben enfrentar durante el viaje, las interacciones entre los personajes varían en función del género, que define también roles y tensiones específicas entre personajes en cada uno de los relatos.

*Retratos en un mar de mentiras* y *Tres escapularios* son películas en las cuales la pareja viajera está conformada por un hombre y una mujer y, aunque ambas cuentan historias relacionadas con el conflicto armado, en cada una los roles de género asignados al personaje masculino y femenino son claramente distintos. Mientras Marina es una mujer silenciosa y retraída, Lorena es de carácter fuerte y autoritaria. Así mismo los personajes de Jairo y Nico contrastan por la astucia del primero, frente a la aparente inocencia del último. A pesar de las diferentes personalidades entre las parejas de viajeros, en ambos casos las películas no logran desvincular la tensión sentimental entre los personajes, situación que emerge en momentos específicos de la historia, sin necesariamente contribuir de manera trascendental en el desarrollo de la historia.

Por otro lado, las parejas viajeras en el caso de *Los viajes del viento* y *El abrazo de la serpiente* están conformadas por hombres cuyos viajes están enmarcados por búsquedas de carácter personal y espiritual. En estos relatos la tensión por el rol de liderazgo en la pareja viajera puede rastrearse con facilidad, tanto en la relación entre Carrillo y Fermín que es

puesta a prueba cuando se separan a mitad de camino, como en la doble relación de dependencia entre Karamakate, Von Martius y Richard Evans.

En el caso específico de *Oscuro animal* es importante mencionar que, aunque las tres mujeres se desplazan al tiempo, no lo realizan en grupo y, por esta razón, las tensiones de género se establecen en función de sus historias de vida y las interacciones con las personas con las que se encuentran durante el desplazamiento. Las mujeres que protagonizan las historias narradas en *Oscuro animal* huyen de las consecuencias de la guerra que se vive en los sectores rurales del país para salvar sus vidas. Por su parte Lorena y Nico hacen parte de la guerra y podría decirse que hacen parte del grupo de victimarios del que los personajes anteriores huyen, sin ser conscientes de su condición de víctimas. En los tres casos anteriores, además de ser blanco de los ataques de los grupos al margen de la ley, las víctimas sufren de violencia institucional, pues la ausencia del Estado en los relatos lo convierte en victimario al no ser garante de protección para los derechos de los habitantes del territorio.

Por su parte, la presencia de las mujeres en los relatos, a excepción de los personajes principales, es poco notoria e importante para el desarrollo de las historias, estando en la mayoría de los casos ligada de manera indeleble a personajes masculinos en donde representan la figura de esposas, madres o compañeras sentimentales y a su rol como víctimas del conflicto.

Desde una mirada de género, estas películas presentan un espacio social con un poder predominantemente masculino, en el que los hombres además de portar el saber cultural, detentan el poder político y administrativo. Aunque hombres y mujeres coexisten en los relatos, no se sugiere la posibilidad de equidad de género, siendo las mujeres en todas las películas analizadas las víctimas indirectas de la guerra, los personajes en los cuales pueden rastrearse los efectos del conflicto armado, y cuyos cuerpos cuentan las historias de violaciones, pérdidas y todo tipo de violencias físicas y psicológicas. Mientras los personajes masculinos son representados desde distintos lugares de enunciación en los relatos, las mujeres tienen uno solo, el de víctimas.

En algunas de las películas analizadas las relaciones de alteridad no se generan en función de características como el género, la etnia, o la raza, sino a través de las tensiones que surgen entre las interacciones con los personajes principales. Los habitantes de zonas rurales son los protagonistas de los relatos analizados, tanto de aquellos con temáticas relacionadas con el conflicto como aquellos que no. Esta situación propicia la reflexión sobre el lugar de enunciación de los individuos que habitan sectores periféricos del país en la construcción de imaginarios de nación asociados a Colombia, pues si bien en medios masivos su presencia es de cierto modo invisibilizada, el imaginario que se genera en las *road movies* analizadas reivindica precisamente el lugar de enunciación aquellos que son constantemente silenciados.

Otro punto en común en las películas analizadas es que el espacio social construido en los relatos carece de figuras de autoridad del Estado que sean legitimadas por los grupos sociales. El gobierno es representado en función de su ausencia e inoperancia en su rol como garante de la seguridad de sus habitantes, y es por esta razón que el poder en el espacio social está determinado por otros factores como el control del territorio, el acceso al conocimiento y la adhesión a los bandos enfrentados en el conflicto armado. Desde esta perspectiva, se construye un imaginario de nación sin normas estatales aparentes, en la que predomina la corrupción y las normas establecidas informalmente.

Un último y muy importante punto en común entre los personajes de las películas analizadas es su orfandad. Aunque es posible establecer durante el relato alguna información sobre su historia pasada, se trata de personajes que han perdido a sus familias y su lugar de origen. Esta característica de los personajes puede entenderse desde los planteamientos realizados por Christian León quien, al estudiar el cine de la marginalidad, propone la orfandad como rasgo relacionado a los personajes marginales, representando la falta de origen y la ausencia de destino en los personajes al haber sido destruidos sus vínculos familiares (León, 2005, p.54). El desarraigo y la orfandad como características fundamentales del paisaje humano que proponen las historias da cuenta de un imaginario de nación desde el cual se establece la pérdida del lugar de origen y del pasado histórico como

evidencias de un proyecto de nación en crisis, desarticulado y prácticamente inexistente que desconoce sus habitantes y que, al no establecer objetivos comunes que permitan la consolidación de la identidad colectiva, deja de representar un lugar seguro.

## 2. Paisajes espacio- temporales

*“El paisaje es el escenario del viaje y el viajero, ya sea del campo o de la ciudad; y el camino, su línea de fuga”  
Galo Alfredo Torres, 2015.*

Espacio y tiempo son dos elementos fundamentales para la construcción narrativa de obras artísticas y, en el cine, se convierten en uno de los soportes narrativos y argumentales de las historias, conectando las mismas no solo con lugares específicos, sino también con los significados sociales y culturales que estas variables introducen en los relatos. El interés de este capítulo es analizar los posibles modos en los que la dimensión espacio-temporal es construida en las *road movies* colombianas que hacen parte de esta investigación, con la intención de identificar y reflexionar sobre el aporte de estos elementos en la construcción de imaginarios de nación.

Las relaciones espacio-temporales que las personas construyen en sus manifestaciones artísticas y culturales logran vincularse de diversos modos con el concepto de paisaje, entendiendo este como una construcción colectiva a través de la cual pueden rastrearse los resultados de procesos sociales y naturales que han sucedido en espacios determinados con el paso del tiempo. Retomando la propuesta realizada por Giampiero Frasca (2001, p. 65), en las *road movies* el paisaje adquiere distintos niveles de sentido en función de las relaciones que los personajes desarrollan con el espacio. Así, una de las pretensiones del estudio de los paisajes, partiendo de las variables espacio y tiempo, es precisamente identificar cómo sus representaciones visuales son cargadas con significaciones sociales.

Es por lo anterior que cuando se afirma que el paisaje del cine está habitado no solo se hace referencia a las figuras humanas que transitan por este. El paisaje es el escenario en el que sucede la acción, pero en él también se enmarcan significaciones de importancia narrativa para las películas. Bordwell y Thompson (1996, p. 68) definen la narrativa como “una cadena de acontecimientos con relaciones causa efecto que transcurren en el tiempo y el espacio”. Desde esta perspectiva, las situaciones que hacen parte de un relato suceden en lugares específicos al interior de marcos espaciales concretos, donde los paisajes como

lugar material del espacio social se convierten en objeto de análisis a partir de elementos puntuales de la narrativa cinematográfica: el tiempo y el espacio en el que están situadas las historias.

El espacio en las películas cuenta con un alto valor comunicativo: tiene la capacidad de describir de manera visual (acompañado de recursos sonoros) las condiciones del entorno en el que se enmarca la historia, y en las *road movies* se convierte en un elemento fundamental para la estructuración narrativa y discursiva de la historia. Así mismo, el tiempo, como otro de los ejes estructuradores de la narración, posibilita la ubicación de los relatos en momentos específicos aportando a la comprensión tanto de características particulares de los personajes (edades) como del entorno que los rodea (contextos y épocas).

En el establecimiento de las relaciones temporales de una película intervienen tres variables que Bordwell y Thompson definen partiendo de la percepción del espectador: el orden de los acontecimientos, la frecuencia con que suceden y la duración (Bordwell, Thompson, 1996, p. 86). Esta última a su vez puede entenderse desde diversas perspectivas: la duración del argumento, la duración de la historia y el tiempo de proyección. El tiempo en las películas está en constante conversación con el espacio, juntos permiten la comprensión de la historia y aportan en la construcción de verosimilitud. Son entonces dos recursos narrativos fundamentales para la construcción de historias en el cine de ficción, y la forma en que se relacionan ha sido objeto de estudio desde distintas disciplinas y campos del arte.

Desde los aportes de Castells (1979), el espacio-tiempo es construido a partir de múltiples relaciones e interacciones, siendo el resultado de un proceso histórico. Esta propuesta permite un acercamiento hacia la idea del espacio como construcción que se configura a través del tiempo y de la cual se derivan las prácticas sociales asumidas por un grupo. La propuesta de Castells, sin embargo, puede ser complementada por la definición del espacio o espacialidad realizada por Doreen Massey (2005), quien propone tres elementos para la descripción de este concepto: primero, considerar el espacio como el resultado de interacciones e interrelaciones que van de lo global hasta lo más íntimo del

espacio personal; segundo, asumir el espacio como condición fundamental para el reconocimiento de la diferencia, la multiplicidad y la pluralidad; y tercero, entender que es el resultado de relaciones que nacen de prácticas materiales y un proceso en constante transformación, cuyo estado nunca finaliza y que debe ser entendido a partir de su espacio-temporalidad (Massey, 2005, p.106).

Los aportes de Massey (2005) se alejan también de la comprensión del espacio como una categoría establecida y determinada a priori, destacando la importancia del tiempo y de los procesos históricos en la configuración espacial de lugares específicos, así como también el impacto determinante de las interacciones humanas que suceden al interior del mismo. Partiendo de lo anterior, al concebir el espacio como producto de interrelaciones, se asume que la construcción de identidades al interior de este es también relacional. Así mismo, al entender el espacio como el lugar de la multiplicidad y la diferencia, adquiere relevancia la forma en cómo son reconocidas estas diferencias, y partiendo de su relación con la temporalidad se enfatiza en la susceptibilidad de sus transformaciones en el tiempo.

Desde la anterior perspectiva es posible identificar el rol de la categoría espacio-tiempo en cualquier proceso de construcción de identidades personales y colectivas. Tal construcción a su vez puede ser analizada a partir de diversos productos culturales, siendo las narraciones uno de ellos. Se entiende la narración como “el espacio en donde el tiempo se hace humano, se encarna en la experiencia de los sujetos y deja de ser un singular abstracto para tornarse en temporalidad” (Arfuch, 2010, p. 34). El espacio y el tiempo son también agrupados desde la propuesta de Mikhail Bakhtin (1989) a través del concepto cronotopo (espacio-tiempo), que, si bien fue pensado desde la literatura, puede abarcar el campo de las narrativas. Los cronotopos expresan la inseparabilidad del tiempo y el espacio y son el soporte de cualquier narración al ser el punto articulador de la trama a través del cual los sucesos narrativos logran concretarse: a través del cronotopo el tiempo se hace visible en las historias convirtiéndose en una dimensión del espacio. Desde este concepto, el tiempo y el espacio adquieren significaciones culturales, sociales y emocionales que permiten transformar los espacios en lugares como centros organizadores de los sucesos narrativos principales de las historias, articularlos y permitirles que ocurran.

Siendo el tiempo un momento cargado de referencias culturales y el espacio su representación mediante elementos visuales y sonoros, ambos elementos conectan las historias con lugares y momentos posibilitando la fusión de una expresión artística y las formas sociales que representan. Por tanto, la importancia que tiene la organización de los sucesos en función del tiempo y el espacio está relacionada con la cotidianidad de los grupos sociales que habitan los mismos. En las obras audiovisuales son representadas las prácticas e identidades que se construyen desde las dimensiones espaciales y temporales en una doble mediación que está determinada por el nivel de representación de la obra audiovisual.

Teniendo en cuenta los distintos abordajes que posibilitan el estudio de las variables espacio y tiempo, se considera pertinente estructurar el análisis de las mismas por separado, de modo tal que puedan ser tenidas en cuenta las construcciones que cada una realiza en función de elementos específicos en cada una de las películas que integran el corpus. Siguiendo esta estructura, la reflexión sobre los hallazgos se articulará en función de los puntos en común de ambos conceptos dando lugar a la comprensión sobre los modos en los que desde la categoría espacio-temporal se aporta a la construcción de imaginarios de nación.

### **3.1 Espacios**

El desplazamiento realizado por los personajes enmarca las historias de las *road movies* en distintos espacios que son enriquecidos tanto por los sucesos que allí se desarrollan, como por la información visual y sonora que puede identificarse en estos. Esta situación posibilita el análisis de las representaciones espaciales y la identificación de las tensiones que se generan a partir de las diferencias entre el lugar de origen y de destino de los protagonistas, los vehículos seleccionados para la realización de los viajes, los paisajes y las distintas formas en las que los espacios representados son cargados con significaciones ligadas a factores sociales o culturales.

### 3.1.1 Ciudad como centro.

La ciudad, específicamente Bogotá como capital de Colombia, es un lugar de frecuente referencia en varias de las películas analizadas. Visualmente es representada a través de espacios lluviosos y húmedos ubicados en sectores periféricos. En distintos lugares con estas características se enmarcan parte de las historias que suceden en *Retratos en un mar de mentiras* y *Oscuro animal*.

En *Retratos en un mar de mentiras*, Bogotá es referenciada como punto de partida de la historia, y el recorrido inicia en un barrio de invasión en los márgenes de la ciudad, en el cual habitan Jairo y Marina luego de ser desplazados. La precariedad es una característica notoria de los espacios por los que transitan los protagonistas, sus viviendas están construidas con materiales deficientes que no logran protegerlos de las inclemencias del clima. Sin embargo, en la historia, a pesar de sus condiciones adversas, Bogotá se convierte en una alternativa viable para huir de la guerra.



Fotograma 26. *Retratos en un mar de mentiras*, 2010.

La periferia de Bogotá es representada en *Retratos en un mar de mentiras* como un cúmulo de pequeñas casas, unidas por calles inclinadas en pésimas condiciones, que al parecer han sido olvidadas por el desarrollo que se evidencia en otros lugares de la ciudad. La secuencia inicial presenta una valla de gran tamaño con la foto de una playa paradisíaca ubicada justo

en el límite de ambos espacios, sugiriendo una especie de ocultamiento e invisibilizarían hacia estos otros lugares y quienes los habitan, pero también como recordatorio del lugar del que años atrás tuvieron que partir, y que se convierte en el destino final de su travesía. A través de este contraste se llama desde un primer momento la atención sobre las distintas realidades existentes en los márgenes de la ciudad y los otros espacios que la integran. Más adelante, Marina y Jairo se encuentran en un espacio que por sus actividades comerciales y alta afluencia de personas permite ser relacionado con un lugar céntrico. Cerca a esta plaza Jairo promociona y presta sus servicios como fotógrafo, junto a habitantes de calle, comerciantes, compradores y ladrones, que también habitan este espacio en el que transcurren actividades al parecer cotidianas. En la última representación de Bogotá, Jairo y Marina abandonan la ciudad en medio de la oscuridad con el paisaje nocturno de fondo: mientras el resto de la ciudad duerme, su partida es imperceptible.

Bogotá es también el destino de las tres mujeres que protagonizan las historias presentadas en *Oscuro animal*, quienes tratan de llegar a la capital para salvaguardar sus vidas y derechos. Es importante aclarar que, aunque no se menciona de manera directa que Bogotá es el lugar de destino de las protagonistas, en las secuencias que enmarcan el final de cada uno de los viajes se incluyen referentes visuales que permiten asociar estos espacios con la capital colombiana.

La primera de las viajeras llega a una plaza de mercado, espacio que es representado mediante diversas tomas de personas trabajando, cargando bultos de frutas y verduras, transitando con afán y conversando, situaciones que describen la cotidianidad de este espacio. En esta plaza de mercado como lugar de paso o de encuentro entre los productos provenientes de la agricultura y el campo colombiano se siembra la tensión sobre la mirada utilitarista y vacía que se proyecta desde las ciudades sobre los espacios rurales, superponiendo la imagen del campo como sustento alimentario del país, a la del campo como lugar del conflicto armado. De este modo, la plaza de mercado es también un marcador a través del cual se articula la relación de dependencia establecida entre la ciudad-campo.

Por su parte, la llegada de otra de las protagonistas es representada mediante una línea casi ininterrumpida de grafitis que termina con un mural, en el cual unos pies descalzos se encuentran con un grupo de pies calzados, la imagen de Jaime Garzón y la frase “... hasta aquí las sonrisas país de mierda...”. Esta imagen introduce diversas posibilidades de análisis desde el contexto de la historia. Por una parte, logra simbolizar y recordar algunas antinomias de gran importancia para la película como los contrastes entre lo rural y lo urbano, la riqueza y la pobreza. A su vez también remite a las dimensiones históricas del conflicto armado en el país, aludiendo a la lucha ideológica que representa la imagen del asesinado humorista político Garzón para la historia del conflicto armado, pero también para recordar que la guerra que vive el país no ha sido ajena a los espacios urbanos. Por otra parte, además de las implicaciones históricas y simbólicas de los elementos representados en el mural, es posible afirmar que este también intenta introducir reflexiones asociadas al encuentro entre desplazados de la violencia y los habitantes de la ciudad. Desde esta construcción del espacio, es posible identificar significados puntuales conectados con la narrativa de la película que dan pistas sobre las situaciones a las que deberán enfrentarse las protagonistas en el futuro, sugiriendo también ideas sobre las maneras como desde la ciudad se piensa el conflicto armado y las situaciones derivadas de este.



Fotograma 27. *Oscuro animal*, 2016.

Por su parte, la tercera mujer y la niña que la acompaña llegan a una Bogotá muy similar a la que habitan Jairo y Marina, con vías en donde el concepto de movilidad acelerada es prácticamente nulo y el desplazamiento se convierte en todo un reto para quienes habitan estos sectores. Así, una habitación vacía, el baño de un bar y una plaza de mercado son los lugares que enmarcan el final de cada uno de los tres viajes, espacios que aunque están claramente diferenciados tienen en común sus condiciones precarias que reflejan cierto estado de abandono y el ser destinos de mujeres desplazadas por la violencia rural.



Fotograma 28. *Oscuro animal*, 2016.

La capital del país es sugerida a través de estos relatos como el destino de las migraciones ocasionadas por la violencia en el país, es punto de partida, de destino o de residencia de los protagonistas de varias de las historias, pero de manera general representa el espacio en el que los desplazados esperan encontrar nuevas posibilidades y oportunidades para reconstruir sus vidas. Mientras Jairo y Marina han llegado previamente a Bogotá como desplazados, pero deciden volver a salir de la capital en busca de una oportunidad para recuperar su pasado y mejorar su futuro, las mujeres de *Oscuro animal* llegan a esta ciudad como desplazadas, pero todavía con la esperanza de garantizarse un futuro, o por lo menos un lugar alejado de la guerra. La capital del país es presentada como el punto de llegada y refugio de las víctimas del conflicto, aunque no les ofrece grandes posibilidades para su

reintegro a la sociedad en condiciones dignas. Por tanto, su representación supone una tensión entre el lugar ocupado por las víctimas en la geografía de las capitales y su invisibilización en las dinámicas propias de la metrópolis. Es punto de partida y de llegada, permitiendo rastrear a través de la misma el tránsito entre tanto los que huyen del conflicto, como los que parten a su encuentro con este.

En *Tres escapularios* se nombra a Bogotá como la ciudad de origen de Nico, sin que exista representación visual de ella, como sí la hay de dos ciudades de la región Caribe: Santa Marta y Cartagena. Aunque son lugares de paso claves para el desarrollo de la historia, que permiten identificar el avance de los personajes en términos geográficos, su representación se realiza mediante rápidos planos de calles comerciales, parques o plazas en las que se puede observar la cotidianidad de los habitantes de estos espacios. Esta representación, aunque no pretende articular un sentido particular a la narrativa de la película, da cuenta de la falta de vinculación de los individuos que hacen parte de este espacio con dinámicas urbanas similares a las de grandes centros poblacionales.

El espacio urbano es construido a partir de sus sectores periféricos, aunque de manera constante los encuadres de las escenas dan cuenta de la existencia de otro espacio, de otra ciudad distinta a la habitada por los personajes, a través de una ventana, o como parte de la composición de las escenas, en el fondo de los planos logran divisarse largas filas de edificios que sirven como recordatorio constante de la forma en que el “progreso” ha excluido algunos de los espacios que la integran. Así logra entenderse que, aunque la ciudad se considera un espacio abierto, alejado de la guerra y seguro para sus habitantes, al interior de esta existen delimitaciones espaciales en las cuales se ubican sus habitantes según sus características y que quizás, aunque de otro modo, reproducen las lógicas de la exclusión y la violencia en los ámbitos rurales. La ciudad representada en las películas analizadas es silenciosa, caótica, sucia e incapaz de proveer condiciones de vida digna para las víctimas. Desde el universo que sugiere el relato, Bogotá como espacio social ofrece pocas probabilidades para el mejoramiento de la calidad de vida de los desplazados quienes, al igual que en el campo, son constantemente invisibilizados.

La lluvia es un elemento también constante en la representación espacial de Bogotá. Su presencia incontenible en los lugares habitados por los personajes está presente en los barrios periféricos en los que habitan Marina y las mujeres de *Oscuro animal* y puede percibirse mediante el sonido de las gotas de agua golpeando contra superficies, en la lluvia que moja a los personajes o destruye las casas. Más que una descripción climática, logra simbolizar la falta de protección de las víctimas, quienes, aun estando bajo techo, deben enfrentarse a la adversidad en un nuevo espacio que no conocen y que los desconoce.

### **3.1.2 Ruralidad como periferia.**

Los espacios periféricos representados en las *road movies* colombianas se sitúan en poblaciones rurales ubicadas en distintos lugares del país, siendo estos espacios no sólo el destino final de los viajes, si no también punto de partida y el escenario en el que se desarrollan múltiples historias en las que se realizan exploraciones profundas al interior de los mismos posibilitando su descubrimiento. Se entiende aquí por ruralidad el entramado de relaciones entre el territorio, la población que habita estos espacios y que comparte normas sociales y culturales, las relaciones de los espacios sociales con el exterior y las organizaciones o entes de control que proporcionan el marco que estipula el funcionamiento de todo el sistema (PNUD, 2011, 29).

#### ***3.1.2.1 De Bogotá a la periferia.***

La costa Caribe es el destino más frecuente para los viajeros de las películas analizadas: Puerto Limón (Sucre) y Tierra Bomba (Bolívar) son un pueblo y un islote ubicados en la costa Caribe colombiana, destino al que llegan, respectivamente, los personajes que protagonizan las historias representadas en *Retratos en un mar de mentiras* y *Tres escapularios*, en las que, como se ha analizado previamente, se aborda la temática del conflicto armado desde dos perspectivas diferentes y de cierto modo contrapuestas.

Puerto Limón (Sucre) es un pequeño pueblo ubicado en la costa Caribe colombiana, y el pueblo natal de Jairo y Marina, en *Retratos en un mar de mentiras*, al cual viajan con la intención de reclamar las tierras de las que fueron desplazados años atrás. Jairo tiene la

convicción de que es un buen momento para recuperar lo que les pertenece, pues supone que la guerra interna del país finalmente ha cesado y el gobierno ha dispuesto las garantías necesarias para que los desplazados regresen a sus lugares de origen, especialmente en zonas controladas por paramilitares. Sin embargo, durante su recorrido es posible identificar señales que alertan y contradicen la idea que tiene Jairo sobre el conflicto y su final. La carretera se encuentra habitada por desplazados por la violencia, soldados del ejército y grupos guerrilleros. Mediante las interacciones con estos grupos sociales y los espacios por los que transitan, poco a poco los protagonistas comprenden el verdadero estado de la guerra interna en el país.



*Fotograma 29. Retratos en un mar de mentiras, 2010.*

A medida que Jairo y Marina avanzan, la naturaleza toma mayor protagonismo en los espacios representados, convirtiéndose en el principal elemento diferenciador entre los espacios rurales y urbanos. Más adelante, su cercanía con el lugar de destino es sugerido a través de elementos que pueden ser asociados a las regiones costeras del país, como la gastronomía, y el acento de las personas con las que interactúan. Además de esto durante su desplazamiento se encuentran con personas que se movilizan en medios de transporte menos tecnificados como bicicletas, coches y caballos. Así mismo el paisaje cambia, las

montañas desaparecen para dar paso a llanuras con abundantes palmeras, ciénagas con pescadores y finalmente el río Magdalena. El deterioro en las vías también es otro elemento que destaca en la llegada de los viajeros a la región Caribe, quienes ante la ausencia de un puente deben embarcarse en un planchón improvisado, transitar vías sin pavimentar y puentes de madera que los conducen finalmente a su destino.

Regresar a Puerto Limón representa en principio para Jairo y Marina volver a una especie de paraíso rural perdido, y, en las primeras imágenes del pueblo el deseo de los protagonistas se corresponde con la de un lugar que parece haber estado sumergido en una burbuja que lo mantuvo inmune al paso del tiempo, pues salvo las personas que han sido asesinadas, desplazadas o desaparecidas, físicamente parece que no mucho ha cambiado. Puerto Limón es un pueblo de casas sencillas, la mayoría construidas con madera, sus calles son de barro, en su cielo no hay señales de cableado eléctrico y por las actividades en que se presentan a sus habitantes se asume que es predominantemente agrícola.

Por su parte, el viaje de Nico y Lorena en *Tres escapularios* los va guiando por distintos lugares de la costa colombiana, entre carreteras y ríos, aunque no es hasta llegar a Cartagena que les informan que su destino final será un pequeño islote ubicado sobre el mar Caribe conocido como Tierra Bomba. Aunque es difícil de establecer el punto de partida de los protagonistas, dada la información que cuenta Nico sobre su pasado es posible asumir que al menos su travesía inició en Bogotá. Nico y Lorena no conocen el mar, por tanto, el viaje para estos también les posibilita disfrutar y conocer nuevos espacios y experiencias de las que comúnmente, en el contexto de la película, ellos no disfrutaban como actores de grupos armados.



Fotograma 30. *Tres Escapularios*, 2018.

Al llegar a Tierra Bomba, los viajeros finalmente tienen la oportunidad de confrontar su fantasía con la realidad. Su llegada al islote es narrada a través de planos generales utilizados de manera constante, en especial para representar la línea de horizonte a través de la cual se puede divisar Cartagena con sus grandes edificios, y su fusión con el azul cristalino del cielo, el mar y la arena blanca de la playa. Las imágenes de la isla referencian el lugar paradisiaco en el que se encuentran los protagonistas, lejos del bullicio de las ciudades y solo con el sonido del viento y las olas del mar. Tierra Bomba es al parecer un lugar carente de lugareños, cuyos principales habitantes son extranjeros y turistas.

### ***3.1.2.2 De la periferia a Bogotá.***

Por otro lado, diversos espacios rurales ubicados en distintos lugares de la geografía colombiana son el punto de partida de los viajes que emprenden las mujeres de *Oscuro animal*. La ausencia de diálogos en esta película potencia en gran manera la capacidad narrativa del espacio, que a través de paneos logra ser representados y puesto en contexto de manera efectiva.

La primera de las viajeras vivía en una casa de madera y piso de barro junto a su familia. El travelling que realiza la cámara al interior de la casa, además de narrar sobre el caos que posiblemente se vivió allí momentos antes, permite conocer que la carpintería era el oficio al que se dedicaban los familiares de esta mujer. Más adelante, al visitar el pueblo se

encuentra con viviendas deshabitadas en cuyas paredes han sido escritos mensajes que confirman la verdad sobre lo sucedido, calles fantasmas en donde ni la huella de la violencia puede borrar las marcas del olvido estatal, un pueblo en ruinas, estéril y condenado al abandono.



*Fotograma 31. Oscuro animal, 2016.*

La segunda viajera parte de una vivienda ubicada en algún lugar de la selva colombiana, que, al igual que el caso anterior, está construida con madera. Al interior de la misma se pueden identificar elementos que dan cuenta tanto de las condiciones de vida de quienes habitan el espacio, como de algunas de sus características. El plano de un revólver junto a un equipo de sonido se asocia con el personaje masculino representado minutos antes y su condición como soldado y/o militante de un grupo armado, mientras distintos juguetes ubicados en algunos espacios de la casa y la interacción de la protagonista con los mismos sugiere de cierto modo la edad de la misma. Más que una casa es una jaula, el lugar en el que ha sido retenida presuntamente a través del miedo como herramienta de control.

Al iniciar el relato, no son claras las razones por las cuales la tercera de las viajeras toma la decisión de huir y, a diferencia de las anteriores esta no se encuentra en una vivienda sino en medio de la selva cargando lo que se asume son cadáveres que son enterrados en fosas.

Su siguiente parada son las ruinas de alguna casa o edificio que ahora es utilizado como hospital para combatientes heridos. La cámara explora este lugar y ratifica la decadencia del mismo: paredes casi destruidas llenas de musgos y grietas, humedad por todos lados y la vida de quienes habitan allí casi tan tenue como la iluminación del lugar. En este mismo espacio es presentada la situación que deja en claro la motivación de su viaje, cuando en medio de una habitación con condiciones similares a las del hospital, es abusada sexualmente por un hombre mayor.



Fotograma 32. *Oscuro animal*, 2016.

De manera general, puede afirmarse que la pobreza y el abandono son las condiciones que caracterizan los espacios representados en las tres películas citadas. Las viviendas de madera, pisos de barro y estructuras en ruinas no son características pertenecientes únicamente a las casas de las protagonistas, sino que se extienden a los distintos lugares representados. Al no poseer referentes visuales específicos, los espacios en donde suceden cada una de las acciones anteriormente descritas pueden situarse con facilidad en cualquier punto de la selva tropical colombiana, que figura como un espacio inhóspito, con gran abundancia de árboles, ríos y quebradas, en donde la inclemencia de la naturaleza pasa a un segundo plano, siendo la presencia humana el factor del cual deviene el peligro, y los soldados de grupos al margen de la ley el enemigo a temer.

### ***3.1.2.3 Viajes al interior de la periferia.***

Adicional a las dos trayectorias demarcadas anteriormente, en otras historias el viaje de los personajes inicia desde un sector periférico del país y el desplazamiento es realizado al interior del mismo. Desde esta perspectiva se ubican las historias de *Los viajes del viento* y *El abrazo de la serpiente*, películas en las que se realizan construcciones propias sobre lo que se entiende como periferia y ruralidad, al enmarcarse en temáticas que dan cuenta sobre el diálogo intercultural que tiene lugar en estas regiones del país.

El paso progresivo de zonas más pobladas a menos pobladas puede evidenciarse de forma clara en el viaje que realizan Ignacio Carrillo y Fermín en *Los viajes del viento*, cuyo desplazamiento los lleva a explorar diversos lugares de la región Caribe de Colombia. El lugar de partida es el municipio de Majagual (Sucre), representado brevemente a través de imágenes en las que se observan algunas casas fabricadas en bahareque, y la iglesia del pueblo como la estructura más llamativa y construida con materiales diferentes al barro, la madera y la paja. Majagual es de cierta manera un pueblo fantasma en el que, más allá de la presencia de algunos niños y figuras humanas que espían a través de las ventanas, no se narra de forma clara la cotidianidad de sus habitantes. Tras un corto recorrido los viajeros llegan a su primera parada, Mompo (Bolívar), población cercana a la cual llegan tras atravesar el río Magdalena. El puerto conduce directamente a la plaza del pueblo, espacio que se destaca por la alta actividad comercial desarrollada allí y que referencia este lugar cierto tipo de población urbana. Las diferencias entre Mompo y Majagual saltan a la vista, la apariencia de las casas es colonial y las calles del pueblo están empedradas, y es en este punto donde los viajeros se enteran que deben encaminar su viaje hacia Taroa, en la Alta Guajira colombiana.

A partir de Mompo, como la población más urbanizada presente en la película junto con Valledupar, su desplazamiento se aleja de poblaciones rurales y caminos demarcados, para abrirse paso por campos y plantaciones sin rastros evidentes de presencia humana. Durante el viaje, Carrillo y Fermín obtienen de la naturaleza todos los elementos necesarios para su supervivencia durante el viaje, cazando sus alimentos, bañándose en ríos y durmiendo

donde les llegue la noche. Desde esta perspectiva podría afirmarse que el campo es construido como un lugar idílico que no representa ningún tipo de riesgo para los viajeros y que les ofrece condiciones favorables para la realización del viaje. Estos espacios rurales son construidos mediante el contraste generado entre planos generales, en los cuales los protagonistas se convierten en pequeñas figuras que atraviesan la composición, y primeros planos que permiten apreciar de cerca los detalles de cada uno de los espacios.



*Fotograma 33. Los viajes del viento, 2009.*

A través de todos los espacios, la música es el eje orientador de la historia y del viaje de los personajes por distintos espacios, significados a través de su valor cultural y/o social en relación con diversos géneros musicales. Es así como, en medio de un campo de maíz, Carrillo y Fermín se encuentran con un vaquero contando a través de trovas lo que se asume que son las novedades de las poblaciones que ha visitado, y la gallera (lugar acondicionado para la realización de peleas de gallos) se convierte en el escenario de una piquería en la que se desarrolla un duelo entre dos acordeonistas tocando diversos aires asociados al vallenato como puya, merengue, son y paseo. Durante este duelo musical se sugiere un enfrentamiento entre las tradiciones musicales y las creencias culturales asociadas a la brujería y otros rituales a través de los cuales se configura el sistema de creencias que opera en los individuos de la región representada. Cuando una situación inesperada obliga a Carrillo y Fermín a subir por las empinadas colinas que conforman Serranía del Perijá, desde la cima de una montaña se representa la inmensidad del territorio transitado y, en medio del verde intenso del paisaje, es narrada la historia del acordeón que

motiva el viaje. En este caso, los planos generales son utilizados de manera especial para la contextualización del espacio, articulando a la historia como escenario de la acción fílmica que pone en pantalla la belleza de un paisaje natural casi perfecto que al parecer solo ha sido alterado por causa de la presencia humana. Tras una pequeña pausa contemplativa, los personajes continúan su travesía por medio de la selva tropical y llegan a un bosque de palmas de cera en el que los personajes presencian nuevamente la vigencia de las tradiciones culturales provenientes de la música, cuando las personas que están en ese lugar esperan cazar un pájaro para convertirse en cajeros. Más adelante llegan a Valledupar, específicamente a la plaza del pueblo en donde se congregan los principales músicos de la región para participar de la primera edición del Festival de la Leyenda Vallenata.



*Fotograma 34. Los viajes del viento, 2009.*

En Valledupar, al igual que en Mompo, es posible identificar una distinción evidente entre los espacios urbanos y rurales. Las características espaciales de ambas poblaciones permiten su asociación con la idea de urbanidad partiendo de aspectos visuales como los materiales usados para la construcción de las viviendas, el diseño exterior de las mismas, la existencia de alumbrado público, calles y carreteras empedradas. Estos elementos introducen una relación de contraste con las calles de barro y casas construidas con materias primas rudimentarias identificadas en otros espacios sociales de la historia. Partiendo de lo anterior es que puede afirmarse que, aunque el espacio en el que sucede la historia está geográficamente ubicado en una región periférica de Colombia (con relación a

la capital del país), al interior de la historia también puede identificarse la existencia de espacios que hacen referencia a los conceptos de urbanidad y ruralidad.

La siguiente población visitada por los viajeros es una comunidad palafítica cuyas calles están construidas sobre tablones de madera. A través de las condiciones del espacio y las actividades que realizan las personas que son representadas en el puerto de este lugar, es posible identificar que se trata de una comunidad tradicionalmente pesquera. Allí Carrillo es obligado a tocar durante un violento enfrentamiento a machete cuyas causas no son establecidas y que sucede ante la mirada silenciosa de los habitantes del lugar. Mediante estos hechos se introduce en la película un valor asociado al vallenato, que más allá de referenciar la importancia de la música en el imaginario de los habitantes de esta región del país, articula una perspectiva desde la cual la música y la violencia se entrecruzan como una manifestación de las tensiones existentes entre las construcciones que se realizan en la película asociadas al vallenato como tradición cultural y la transformación del género como marca que hace referencia a la modernidad.



*Fotograma 35. Los viajes del viento, 2009.*

El tránsito de los personajes y su llegada a espacios específicos, al relacionar significados particulares a cada territorio, también propicia la transformación de los viajeros. Por ejemplo, el encuentro de Fermín con la comunidad palenquera enmarca el descubrimiento para este viajero de su verdadero talento en la música y representa el renacimiento de este personaje al ser bautizado mediante un ritual. Esta transformación del personaje de Fermín

propicia el cambio de los roles en la pareja viajera, y da lugar a la representación en la historia del diálogo intercultural a través de la música. Fermín es quien debe socorrer a Carrillo y llevarlo hasta la Sierra Nevada de Santa Marta esperando que el saber milenario de los indígenas arahuacos salve la vida de su maestro. Sin embargo, es la música el elemento de sanación que logra despertar a Carrillo de su letargo al escuchar a un indígena interpretar una melodía flauta y decidir acompañarlo con las notas de su acordeón. A través de estos instrumentos, ambos de viento, se conectan las tradiciones culturales indígenas y occidentales, siendo la música el punto de unión de estos saberes. A partir de estos acontecimientos, la Sierra Nevada es significada como un escenario sagrado, lugar de la resurrección y/o el renacimiento.



*Fotograma 36. Los viajes del viento, 2009.*

El desierto es la única barrera natural que durante el recorrido logra amenazar la finalización del viaje: este espacio no solo los diezma físicamente, sino que se convierte en una metáfora de la soledad, la pérdida, la desorientación y la muerte. Durante el tránsito de Carrillo y Fermín por las Salinas de Manauare la inclemencia del clima logra vencer sus intenciones y deben ser rescatados por los habitantes y trabajadores de esta región. Para representar la vulnerabilidad de los viajeros ante la grandeza del paisaje natural, la presencia de estos es disminuida a través de grandes planos generales que los convierten en un punto al interior del plano. Una vez recuperan el aliento inician el tramo final de su recorrido, bordeando el mar llegan a su destino.

En las secuencias finales de la película la sensación de pérdida- abandono adquiere mayor notoriedad y se potencializa mediante la representación de Taroa como un pueblo deshabitado, casi en ruinas, con casa construidas con ramas, palos y paja. Los únicos habitantes de este espacio son los hijos y la viuda del maestro Guerra, quienes esperan la llegada de un viajero desconocido. En este espacio se simboliza el olvido y la muerte de algunas tradiciones relacionadas con la herencia musical de la región Caribe colombiana, y en relación a este hecho se aprecia como Fermín, quien representa el futuro en la historia, inicia nuevamente su camino, mientras se sugiere que el personaje de Guerra como encarnación de la tradición se queda en este lugar.

*Los viajes del viento* es así una película en la que los espacios adquieren una intención narrativa que potencia el desarrollo de la historia. Además de ser guía del desplazamiento de los viajeros, en cada una de las paradas es posible identificar un elemento a través del cual puede rastrearse información relacionada no solo con la historia representada, sino también con la geografía, tradiciones sociales y culturales asociadas a la región Caribe. El viaje lleva a los personajes a atravesar siete departamentos de la geografía colombiana (Sucre, Bolívar, Atlántico, Santa Marta, Magdalena, Cesar y Guajira), donde los espacios rurales son magnificados con planos generales cuyos encuadres dan cuenta de territorios inhóspitos, y los personajes que transitan por trochas, caminos y ríos sin dificultad son minimizados visualmente. Contrario a esto, la representación de espacios urbanos está demarcada por planos medios y generales de corta duración donde el soporte narrativo se recarga por completo en los personajes y sus interacciones y relaciones con los lugares.

El espacio en *Los Viajes del Viento* es representado como un territorio idílico en el que conviven diversos grupos sociales con orígenes raciales y étnicos diversos. El paisaje da cuenta de un territorio que ha sido poco modificado por el hombre y se encuentra aislado del resto de regiones del país. Esta situación, que remite de modo directo a la idea de tradición, genera una tensión derivada del contraste entre estos escenarios y las construcciones referenciadas en los pueblos o centros urbanos que visitan Carrillo y Fermín durante el viaje, en las que además de identificarse las huellas del colonialismo se configura

una especie de premodernidad. De este modo, la película hace parte de representaciones de la región Caribe que constituyen una cierta tendencia. Como lo plantea Quince Duncan, al reflexionar sobre la representación de los espacios de esta región del país y su tradición oral, existe un cierto tipo de representaciones que se traducen en la importancia de “la música, los instrumentos musicales; la literatura; la culinaria; las artes visuales; mitos y leyendas; la arquitectura, los carnavales; la armonía con la naturaleza, y la tolerancia religiosa y étnica” como elementos cuya importancia es vital para el desarrollo de las historias (Duncan citado en Gutiérrez, 2011, p.84).

En función de la relación de los viajeros con los espacios y su tránsito por los distintos lugares que visitan también se consolidan también los roles que desarrolla cada uno. El conocimiento sobre la historia, geografía y tradiciones de la región Caribe adjudican a Carrillo el lugar de líder y figura de autoridad, en contraste con el evidente descubrimiento geográfico y cultural que representa el viaje para Fermín. Esta relación entre los espacios y los personajes de igual modo puede identificarse en diversos momentos de la película, como en el encuentro con el hermano de Carrillo en la Serranía del Perijá, el maestro de los tamboreros en la comunidad palenque y el mamo en la comunidad arahuaca.

Lejos de la región Caribe, específicamente en la selva amazónica en el extremo sur de Colombia, se desarrollan las historias de *El abrazo de la serpiente*, película que propone una representación visual de este territorio en clave de interpretación histórica, al vincular situaciones que han sucedido en dicho territorio a través del tiempo. La travesía de los viajeros permite establecer los espacios claves en la construcción narrativa de la película: la maloca, el río, la selva y las poblaciones ribereñas destacan como lugares vinculados directamente a las historias.

En la película, la maloca en la que habita Karamakate remite a sentidos contradictorios en relación con sus usos originales. Tradicionalmente, las malocas son para las comunidades indígenas centros estructuradores del quehacer cultural, social y religioso. Constituyen una representación del mundo desde sus distintos niveles y en su interior se reproduce la

organización de los seres que lo habitan. En estas se realizan los eventos más importantes para la comunidad, se transmite el conocimiento ancestral, se toman las decisiones y se establece el contacto con el mundo espiritual. Es el lugar de formación del individuo, la familia y la comunidad (Reichel y Hildebrand 1984). Contrario a la significación habitual de este espacio que remite a las ideas de familia y/o comunidad, Karamakate habita en soledad este espacio, poniendo en evidencia el nivel de aislamiento en el que se encuentra este personaje. Sin embargo, siguiendo algunos de significados de aprendizaje asociados a la maloca, al interior de esta se ha formado y adquirido el conocimiento de la selva.

Durante el primer viaje, es el lugar escogido por Karamakate para imponer las condiciones bajo las cuales acompañará el recorrido del etnógrafo, y también el lugar en el que empieza a compartir su conocimiento. Cuando Evans visita la maloca cuarenta años más tarde, el lugar parece detenido en el tiempo, siendo la evidente vejez de Karamakate y su pérdida de memoria los elementos a través de los cuales es posible identificar el paso del tiempo. En ambos casos, en la maloca como punto de partida son puestas en evidencia las tensiones existentes entre los personajes, sus búsquedas y necesidades, así como las relaciones de poder que destacan durante la película.



Fotograma 37. *El abrazo de la serpiente*, 2015.

El río, por su parte, hace las veces de carretera a través de la cual los viajeros realizan sus recorridos en canoa. Durante el avance de una *road movie*, los vehículos constituyen un tropo que permite identificar el paso del tiempo o el avance del viaje, y las conversaciones

que tienen lugar a bordo de los vehículos propician el conocimiento de aspectos personales de los personajes, como sus motivaciones, deseos y temores. En el caso de *El abrazo de la serpiente*, en ambos viajes los recorridos por el río originan el acercamiento entre las perspectivas de pensamiento de los occidentales y Karamakate. Durante las conversaciones, asuntos como las relaciones establecidas entre el mundo material y el mundo emocional de los indígenas y los extranjeros son contrastados para dar lugar a reflexiones sobre las múltiples interpretaciones que puede generar un mismo hecho.



Fotograma 38. *El abrazo de la serpiente*, 2015.

Así mismo, cada una de las comunidades que los viajeros visitan es dotada con significados que dan cuenta de distintos niveles de interacción entre el mundo indígena y occidental. La falta de provisiones obliga a los primeros viajeros a detenerse en una comunidad indígena que habita en las riberas del río, en donde mientras Von Martius y Manduca interactúan con los locales, Karamakate se limita a observar en silencio. Dos aspectos destacan en la representación de este espacio social. Por un lado, la maloca de esta comunidad mantiene sus características tradicionales. Al interior de esta es posible identificar la existencia de jerarquías, roles de género y, en general una construcción colectiva de comunidad. Por otra parte, mediante las interacciones que establecen con Von Martius es posible afirmar que es una comunidad que, si bien demuestra cercanía, empatía e interés por conocer la información proveniente de otros contextos diferentes del mundo indígena, aún se mantiene fiel a sus tradiciones y creencias. De este modo, a través del reconocimiento de Von

Martius como extranjero por parte de los nativos, a su vez reconoce en la historia la existencia de otros espacios que, aunque territorialmente se encuentran separados, son puestos en conversación a través de los personajes y sus interacciones.

En la segunda parada de los primeros viajeros lo que parece ser campamento de explotación cauchera, o lo que queda de este, la película plantea de modo directo los efectos ocasionados por la mirada occidental sobre la Amazonía como un territorio de explotación de recursos y el impacto cultural de su llegada a este espacio. Inicialmente, los viajeros se encuentran con varias estacas de madera en forma de cruz, elementos que, más allá de simbolizar la presencia de tumbas humanas, hace referencia de manera directa a las creencias de la fe católica. Mientras recorren el espacio los viajeros se encuentran con un indígena esclavizado y mutilado, con cicatrices en su cuerpo que dan cuenta de las consecuencias de la presencia occidental en el Amazonas. La explotación cauchera es representada entonces como un suceso asociado con la muerte, la esclavitud y el peligro, y a través de esta secuencia se ponen en contexto las historias de abuso que tuvieron lugar en estos espacios.



*Fotograma 39. El abrazo de la serpiente, 2015.*

En esta secuencia el nivel de interacción entre el mundo occidental y el indígena se construye en función de la esclavitud y la imposición de occidente y sus intereses sobre las

tradiciones de las comunidades indígenas del Amazonas. Es así como las huellas de los cortes en los árboles dan testimonio del impacto de la explotación cauchera, al igual que la existencia de caminos empedrados que conectan los puertos fluviales con comunidades cercanas permiten identificar con claridad aquellos espacios que son o han sido habitados por personas provenientes del mundo occidental. Cuarenta años más tarde, cuando Evans y Karamakate visitan este espacio, se encuentran con árboles de caucho sin señales de haber sido intervenidos, aunque el interés de explotación por el caucho persista en la mente de los occidentales, en este caso Evans. Años después, no hay referencias claras en el espacio de la explotación cauchera, al tiempo que las comunidades indígenas parecen haber desaparecido casi por completo, sugiriendo de este como que una situación, pudo ser consecuencia de la otra.

En la siguiente parada, en la misión católica San Antonio de Padua en el Vaupés, la presencia de Karamakate y Von Martius, y los discursos que cada uno de estos personajes representa en este lugar, ponen en evidencia los alcances de la religión como una de las principales herramientas de alienación cultural, validada institucionalmente. Mientras se acercan a la orilla, el primer elemento con el que se topan los viajeros es una placa que nombra el lugar, la fecha de su constitución, y la firma del presidente que autorizó el reconocimiento de este espacio como territorio nacional. Al ampliarse el plano se observa un arco de cemento que hace las veces de portón de ingreso a este espacio referenciado como sagrado. En este lugar habitan niños indígenas huérfanos que presuntamente fueron “rescatados” de las caucheras, para ser adoctrinados bajo las normas del catolicismo y obligados a abandonar por completo todo conocimiento o creencia proveniente de la cosmovisión indígena. Cuando años más tarde Karamakate y Evans llegan a este lugar, lo primero que identifican son esqueletos de personas que al parecer han sido crucificadas. Cuando son obligados a ingresar al lugar, se sugiere que los niños que conocieron a los primeros viajeros son ahora los adultos que habitan en este lugar, realizando así una conexión temporal en función del mismo espacio.



*Fotograma 40. El abrazo de la serpiente, 2015.*

La misión es así construida como un espacio de representación que hace referencia de modo directo a la presencia de Occidente en medio del Amazonas. La placa de constitución de la misión se convierte en un elemento material a través del cual se introduce una segregación cultural y étnica en medio de la selva. En la inscripción de la misma es denominada como “La Chorrera”, nombre oficial asignado por el Estado a este espacio, validando su reconocimiento como territorio nacional. Al desembarcar allí, los viajeros son conscientes de que no se encuentran en territorio indígena, hipótesis que se confirma minutos después cuando entienden que en este espacio solo pueden comunicarse hablando español. De este modo, los sucesos que tienen lugar en la misión dan cuenta, más que de interacción cultural, de un proceso de alienación durante el cual las creencias indígenas son satanizadas y borradas de la memoria de los niños indígenas (el futuro de las etnias amazónicas). Esta situación es similar a la que ocurre en las caucheras, en donde occidente se impone sobre el mundo indígena, ya no sólo desde una perspectiva de explotación material, sino desde una posición ideológica.



*Fotograma 41. El abrazo de la serpiente, 2015.*

El nivel de interacción entre occidente y el mundo indígena en el espacio final del primer viaje narra desde una nueva perspectiva las consecuencias de la mediación entre ambos mundos. El espacio está marcado por la deforestación, el camino que conduce al caserío se encuentra empedrado, señal que advierte la presencia occidental en el espacio, y al recorrer el mismo, Karamakate descubre como su pueblo ha cedido ante vicios como el alcohol y el consumo recreativo de yakruna. Karamakate culpa al hombre blanco de la pérdida de las tradiciones de su pueblo, motivo por el cual logra entenderse que el diálogo intercultural que sostuvieron los cohiuanos con integrantes del mundo occidental supuso una crisis de identidad que derivó en el abandono sus creencias.

Aunque el Amazonas es una región cuya extensión abarca cuatro países -Perú, Ecuador, Brasil y Colombia- el concepto de frontera nacional no es mencionado de manera puntual durante gran parte del desarrollo de la película, siendo los aspectos étnicos los que definen la vinculación de determinados grupos a cada espacio social. Los conceptos de frontera nacional e identidad territorial son sólo introducidos en la secuencia final del primer viaje, cuando Karamakate se topa con un fuerte militar desde el cual indígenas atrincherados le apuntan mientras tratan de averiguar si este se identifica como “colombiano”. Minutos después el caos se desata cuando irrumpen en el territorio soldados que disparan indiscriminadamente contra la población que se ve obligada a huir hacia el río con la

intención de cruzarlo y ponerse a salvo. Los indígenas son para los soldados un enemigo, no reconocidos como connacionales, y atacados e invisibilizados sistemáticamente, evidenciando el rechazo, desde el discurso y actos oficiales de la nación, a la presencia indígena en el territorio.



Fotograma 42. *El abrazo de la serpiente*, 2015

Por su parte, el segundo viaje concluye con la llegada de Karamakate y Evans al *Taller de los dioses*, uno de los pocos lugares representados en la película que es posible identificar con exactitud, y significado como un lugar sagrado para la tradición indígena al no haber sido intervenido por el mundo occidental. Los Cerros Mavecure son una formación de monolitos ubicados en el departamento de Guainía bordeados por el río Inírida. Ambos personajes ascienden hasta la cima de una de estas formaciones, donde finalmente encuentran la última planta de yakruna existente. Este lugar escondido e impenetrable ubicado en las profundidades de la selva simboliza así la idea del arrinconamiento cultural y espacial sufrido por las etnias indígenas debido a la imposición de los intereses proyectados por Occidente y la necesidad de resguardar los saberes de origen ancestral debieron ser resguardados con el fin de protegerlos y evitar que sean eliminados, transformados o incluso, utilizados en su contra. Este espacio intocado por el hombre occidental se convierte en el escenario propicio para que el chamán comparta “la canción” de su pueblo con Evans y cumpla con su misión.

La selva que es el espacio de la historia en *El abrazo de la serpiente* es construida como un texto, en tanto los escenarios desbordan su potencial representativo y trascienden la narratividad para ser portadores de significados históricos y culturales presentes en el relato y que guardan cierta relación con sucesos reales. En relación a esta idea, Pedro Adrián Zuluaga afirma:

Contrario a una idea de naturaleza salvaje y por fuera de la historia, la película muestra una naturaleza ampliamente intervenida, escrita y reescrita. Esa escritura no es solo una metáfora ni se reduce a uno de los resultados que produjo -y sigue produciendo- el encuentro colonial: los textos. La inscripción se da en muchos niveles y la película se cuida de mostrarlos: los árboles están marcados para facilitar la extracción del caucho, los cuerpos de los indígenas quedan marcados por la violencia, en algunos casos hasta la mutilación... el Estado marca la selva con inscripciones oficiales que nombran territorios (La Chorrera) o interpretan la historia (la placa "firmada" por el presidente Rafael Reyes) (Zuluaga, mayo, 2015).

A través de la narratividad de los espacios representados, esta película articula la reflexión sobre las transgresiones realizadas por Occidente en el Amazonas, identificando las huellas del colonialismo y las consecuencias de la alienación cultural, pero también las tensiones entre el mundo indígena y el Estado colombiano que, aunque reconoce el territorio como propio, no legitima a todos sus habitantes, impidiendo así una construcción de nación efectivamente plural.

En las películas analizadas, la selva narra las historias sobre los sucesos que han ocurrido ahí, bien sea el conflicto armado, la esclavitud y asesinato de indígenas o la extracción indiscriminada de recursos naturales. En el paisaje logra evidenciarse el impacto derivado de la presencia de los seres humanos en su entorno. El desplazamiento de los personajes en estos espacios se realiza por caminos que, aunque son rudimentarios, evidencian que ya han sido transitados anteriormente y no suponen un riesgo manifiesto para los viajeros. Sin embargo, son las enfermedades, el desconocimiento del entorno y los diversos conflictos y situaciones asociadas a la violencia, los elementos que propician la percepción de este espacio como un territorio que deviene en peligro para los viajeros. Contrario a lo anterior,

las representaciones de paisajes de las regiones costeras en películas como *Retratos en un mar de mentiras* y *Los Viajes el viento* se caracterizan por el uso frecuente de planos generales que dan cuenta de la extensión del territorio, ríos, ciénagas, mares, cordilleras, montañas, campos, e incluso poblaciones. Todas son captadas con la intención casi fotográfica de describir su magnitud espacial, al tiempo que el desplazamiento de los personajes se rastrea través de su avance por grandes territorios donde sus figuras se minimizan narrar la inhóspita riqueza del territorio nacional que además permite reflexionar sobre el contraste de ésta en relación a la pobreza de las poblaciones en las que se enmarcan los relatos.

### **3.1.3 Movilidad: vehículos y carreteras**

Los vehículos utilizados por los personajes para llevar a cabo sus travesías son otro elemento clave de análisis para la comprensión del contexto espacial en el que se desarrollan las historias, uno que cobra especial importancia en las *road movies*, en las cuales gran parte de la carga narrativa del relato se concentra en los trayectos durante los cuales los personajes se van desplazando. Partiendo de la categorización de los tipos de movilidad en las *road movies* realizada por Verena Berger (2016), es posible identificar los elementos característicos y/o predominantes al analizar la movilidad en las películas analizadas.

La movilidad acelerada está relacionada con aquellos relatos en los que el viaje de los personajes se realiza en condiciones similares a los de las películas referentes clásicos del género, es decir, en vehículos propios de marcas y modelos reconocidos que se desplazan por autopistas y carreteras. La primera parte del viaje que realizan Jairo y Marina en *Retratos en un mar de mentiras* encaja parcialmente en esta categoría. Ambos salen desde Bogotá en un Renault 4 que le pertenece a Jairo. Aunque sea un auto propio, el Renault 4 es un modelo discontinuado en el mercado en Colombia desde 1992, aunque tuvo una gran popularidad por décadas. Por lo tanto, actualmente sólo existen modelos de segunda, a precios muy bajos. A pesar de la antigüedad del carro, durante gran parte de su recorrido, Jairo y Marina se desplazan por carreteras del país visiblemente en buen estado, pero, a medida que se acercan a Puerto Limón, la movilidad se ralentiza debido a varios factores.

Por un lado, entre más se alejan de Bogotá, la presencia del Estado se diluye, situación que da lugar a varios encuentros con el conflicto armado y anticipa lo que se encontrarán al llegar a su destino. Y, por otro lado, las carreteras y los vehículos se convierten en elementos a través de los cuales se simboliza en la película la pérdida de control estatal, razón por la cual, al acercarse a su lugar de destino, el Renault 4 presenta una falla, y Jairo y Marina deben finalizar su viaje en parte trasera de un camión a través de una vía en pésimas condiciones.



Fotograma 43. Retratos en un mar de mentiras, 2010.

En el caso de *Tres escapularios* el viaje se construye mediante la combinación de dos tipos de movilidad. En la primera parte es ralentizada y está marcada por los cambios de vehículos que deben realizar Nico y Lorena con la intención de llegar a su destino. Cada cambio de vehículo, necesario por su condición de integrantes de grupos al margen de la ley, supone un cambio de los planes trazados por los viajeros para llegar hasta Cartagena. Durante gran parte del recorrido, Nico y Lorena se desplazan a bordo de una moto que les pertenece, trayecto que puede ser asociado a la movilidad acelerada, potenciada por el buen estado de las carreteras por las que se movilizan. Aunque los viajeros exploran territorios rurales, las vías se encuentran debidamente pavimentadas y señalizadas, permitiendo el avance acelerado de los viajeros, insinuando que el desarrollo no ha excluido a los habitantes de sectores periféricos. El estado de las vías y los vehículos utilizados para el

desplazamiento de los personajes permite articular el imaginario de nación construido a partir de estos elementos a la idea de modernidad. En cada uno de los trayectos los viajeros avanzan por carreteras y vías con condiciones propicias para la movilidad, y en vehículos de modelos actuales que les garantizan seguridad. Aunque la historia narra una nación en aparente conflicto, la película se enfoca en los problemas existentes solo al interior de los grupos al margen de la ley, y el recorrido de los viajeros sugiere la idea de un conflicto que -con excepción de ocasionales “daños colaterales”- no suele afectar la cotidianidad de los habitantes de los espacios sociales representados.

La movilidad construida por los desplazamientos de las viajeras en *Oscuro animal* se articula a los tres tipos de movilidad propuestos por Verena Berger (2016), determinadas por el rol de las mismas en función de su relación con el conflicto armado. Una característica en común ya planteada es que los tres viajes parten desde distintas regiones periféricas del país de las cuáles no se presentan elementos para su identificación. Las condiciones geográficas de la selva no representan una amenaza para las viajeras, pero sí los distintos grupos humanos que la habitan, especialmente los grupos al margen de la ley.



Fotograma 44. *Oscuro animal*, 2016.

Cada una de las viajeras inicia su recorrido utilizando un medio distinto y en función de este elemento en cada viaje se construye un tipo de movilidad. Rocío y La Mona, aunque en

órdenes distintos, realizan gran parte de los recorridos a pie, caminando en medio de la selva, mientras que solo algunos tramos, como la llegada a Bogotá, son realizados a bordo de vehículos como buses, camiones y camperos, en pésimas condiciones. Este factor enmarca el desplazamiento de las viajeras entre la movilidad fragmentada y la ralentizada. En estos dos casos, la selva en sí se convierte en una especie de refugio, cuyas características propician que las viajeras puedan esconderse y realizar su recorrido sin exponer sus vidas, o toparse en el camino con los grupos armados de los que escapan. Mediante la representación de los espacios es posible entender el poder y control que ejercen los grupos armados en estos territorios, y la informalidad de los medios de transportes que utilizan para llegar a su destino es un elemento que determina la comprensión sobre el evidente abandono del Estado hacia regiones o sectores rurales. El desplazamiento de Nelsa es distinto, dado que realiza gran parte de su viaje como copiloto de una camioneta conducida por su compañero de travesía. Aunque realizan algunas paradas, su desplazamiento se realiza sin mayores contratiempos, abandonando el vehículo sólo al acercarse a Bogotá para avanzar como pasajeros de la cabina de un camión. Este recorrido es potencialmente diferente al de las otras viajeras: aunque el peligro de ser atrapada durante su huida permanece latente, es la revelación de los motivos que propician su escape el factor que gana relevancia durante este viaje. Nelsa contó con la posibilidad de planear su recorrido, situación que está relacionada con su rol como miembro de grupos al margen de la ley. Es por lo anterior que durante el recorrido tiene la posibilidad de transitar por poblaciones y carreteras pavimentadas o en buenas condiciones, y su desplazamiento se define en función de la movilidad acelerada y ralentizada.

En las tres historias de *Oscuro animal*, las carreteras, selvas y poblaciones rurales colombianas son representadas como espacios bajo el dominio de grupos armado, por tanto, el principal factor de peligro está asociado con un potencial encuentro. Mientras las poblaciones, caminos rurales y la selva en general son presentados bajo el dominio de grupos al margen de la ley, las autopistas y vías principales están relacionadas con el poder, aunque inoperante, del Estado. En los tres casos, la llegada a estos espacios demarca una distancia simbólica con los escenarios rurales y permite la asociación de las autopistas con

la llegada a Bogotá de las viajeras y su posibilidad de distanciarse del conflicto armado rural.



Fotograma 45. *Los viajes del viento*, 2009.

La movilidad construida para la travesía que realizan los personajes de *Los viajes del viento* es una de las más llamativas de este corpus de análisis debido a las características de adaptación genérica definen la película como una “road movie a lomo de burro”, dado que este animal es un elemento fundamental para la movilidad ralentizada, de los personajes de la película. Ignacio Carrillo inicia su viaje cabalgando sobre este animal de frecuente uso doméstico en las zonas rurales del país, mientras Fermín se ve obligado a seguir su recorrido a pie, para después pasar ambos a canoas y hacia el final del viaje a pie para poder llegar a su lugar de destino. Estos diferentes recursos que utilizan los viajeros para transportarse alejan a esta película de los arquetipos comunes del género para la representación de la movilidad y el viaje, sosteniendo de modo permanente un tipo de movilidad ralentizada a través de espacios en los que no se evidencian rutas demarcadas o establecidas para el tránsito. Se genera así un imaginario de nación a partir de espacios rurales que han sido poco modificados por el hombre, soportando de esta manera la temporalidad que propone la historia como una especie de premodernidad asociada al uso de medios de transporte más rudimentarios.

Las condiciones y características geográficas de la selva amazónica determinan la razón fundamental para que la canoa sea el medio de transporte de los viajeros en *El abrazo de la*

*serpiente*. El caudal del río, el contexto en el que sucede el relato y las condiciones de los viajes justifican la idoneidad de esta pequeña embarcación para realizar los viajes, que pueden categorizarse como pertenecientes a la movilidad ralentizada. Si bien la canoa es un medio de transporte que con poca frecuencia es utilizado para la narración de *road movies*, como espacio de representación da también lugar a las conversaciones entre los personajes, que permiten el acercamiento hacia su lado más íntimo de los personajes y la comprensión de sus motivaciones. En *El abrazo de la serpiente*, los tipos de movilidad, más allá de describir y categorizar el desplazamiento de los personajes en función de los vehículos utilizados y las vías, permiten inferir aspectos relacionados con el contexto social y económico y las tensiones asociadas a los conceptos de modernidad y tradición en las el que se enmarcan las historias. Aunque en distintos momentos del viaje se realizan paradas para la exploración de lugares cercanos a las orillas, todos los desplazamientos se realizan a bordo de la canoa que, si bien es conducida y dirigida por Karamakate, en ambos viajes es propiedad de los científicos. Esta situación evidencia las relaciones que establecen los occidentales con los objetos materiales, y pone en tensión los roles de liderazgo en los viajes. Aunque Karamakate conoce la selva y la forma en que se debe navegar por los caudalosos ríos, son los occidentales quienes establecen los lugares en los que se deben detener, en muchos casos en oposición del chamán.



Fotograma 46. *El abrazo de la serpiente*, 2015.

En *El abrazo de la serpiente* el río se convierte en la autopista a través de la cual los protagonistas exploran el espacio, se transforman, se reflejan emocionalmente y llegan a su

lugar de destino. Durante cada uno de los viajes el río se convierte en una especie de reflejo de la personalidad de Karamakate, quien durante el primer viaje es presentado como un hombre retador, desconfiado y orgulloso, al tiempo que durante sus recorridos la fuerza del caudal y las fuertes corrientes del río dificultan el avance de los personajes. El río por el que transita años más tarde junto a Evans es notablemente diferente, el agua permanece en una apacible tranquilidad durante todos los tramos del recorrido, conectando de manera directa con la personalidad dócil y tranquila de Karamakate en su vejez.

De lo analizado hasta ahora, es posible determinar que, en estas películas de carretera, las vías son caracterizadas según su cercanía a lugares determinados: las vías cercanas a espacios urbanos o ciudades principales son representadas con autopistas y vías pavimentadas correctamente señalizadas y limpias, mientras que la precariedad es evidenciada en las carreteras aledañas a espacios rurales.

En contraste con las *road movies* “canónicas”, en las películas colombianas predomina la movilidad ralentizada como eje estructurador de los viajes de los personajes. Los recorridos a pie, en vehículos de tracción animal y canoas son elegidos en la mayoría de las películas para el desarrollo del viaje, dando cuenta de dos factores. Por un lado, las características económicas y sociales de los personajes, quienes también son en gran parte de las historias víctimas del conflicto armado y provienen de entornos humildes asociados a espacios rurales colombianos. Por otro lado, estos medios de transporte también generan verosimilitud en relación a las necesidades y posibilidades de los protagonistas y los contextos en los que se desarrollan las historias, de modo que es innegable la idoneidad de la canoa para realizar un viaje por el Amazonas o de un burro para evitar la fatiga durante un viaje por la costa Caribe del país.

Los desplazamientos ralentizados a pie a través de caminos y vías rurales destacan como el elemento narrativo utilizado con mayor frecuencia para representar el desplazamiento de los personajes. Este elemento representa en varios casos la vulnerabilidad de los personajes, al estar desprovistos de recursos que les garanticen un desplazamiento en condiciones distintas. En los casos en los cuales los protagonistas cuentan con vehículos propios para la

realización del viaje, estos son medios de transporte son rudimentarios o sus condiciones técnicas son dudosas. La variedad de medios de transportes utilizados para la representación del desplazamiento, desde burros hasta motos acuáticas, más que hablar sobre las posibilidades ofrecidas a los viajeros para llegar a sus destinos, da cuenta de las dificultades que representa en Colombia el tránsito por el territorio nacional.

Por su parte, en la movilidad fragmentada fue posible identificar los desplazamientos en buses de servicio público como el medio de transporte utilizado con mayor frecuencia. Estos a su vez son interceptados por retenes militares y situaciones que derivan en peligro para los ocupantes del vehículo. Las carreteras desoladas por las que transitan estos vehículos se convierten en el escenario perfecto para la representación de la autoridad ilegítima de grupos al margen de la ley, evidenciando de este modo la desprotección e impunidad de la que es víctima la población civil.



*Fotograma 45. Oscuro animal, 2016.*

La movilidad fragmentada como categoría se enriquece también al agrupar otros tipos de vehículos como planchones, camiones y jeeps, alternativas de transporte utilizadas con frecuencia en zonas rurales del país como respuesta a la complejidad de acceso en algunos lugares. En estos desplazamientos a través de los vehículos y los espacios transitados son incluidos en las historias elementos que sugieren de cierto modo la ausencia de un lugar de

enunciación y la poca identificación de los personajes con el proyecto de nación que se construye desde el relato. Es así como ante la inexistencia-ausencia de sillas y asientos, los viajeros deben realizar sus recorridos sentados en el suelo de estos vehículos, de pie, o en lugares que directamente no han sido diseñados para el transporte de personas.

En las películas que desarrollan temáticas relacionadas con el conflicto armado, la carretera es representada como el espacio intermedio que comunica los espacios rurales y la ciudad. Sin embargo, este espacio es construido como un escenario de conflicto en el que el Estado y los grupos al margen de la ley definen su autoridad. Mientras en *Oscuro animal* en la carretera se representan las fuerzas militares, en *Retratos en un mar de mentiras* es el lugar de enfrentamiento entre soldados y grupos armados, pero también de tránsito de los desplazados o víctimas del conflicto. De este modo, cada película asigna significados diversos a los espacios representados según la perspectiva del conflicto que se aborde en la historia.

Por su parte, las migraciones de los desplazados permiten identificar las diferencias asignadas a los espacios rurales y/o urbanos. Sin importar la trayectoria que sigan los viajeros -centro a periferia o periferia a centro- y los peligros a los que se pueden enfrentar, la carretera es representada como un espacio que posibilita la consecución de sus objetivos.

Finalmente, en las películas cuyo eje se encuentra en viajes al interior de territorios rurales, las carreteras o vías son construidas o determinadas en gran medida por los viajeros durante el recorrido. En estos casos la ruta a seguir no está claramente establecida y uno de los protagonistas ejerce el rol como guía que orienta tramo a tramo el camino a seguir. En este tipo de historias, el concepto de carretera se ve desbordado por espacios abiertos e inabarcables, en tanto se plantea el tránsito por territorios inhóspitos que parecen haber sido poco intervenidos por el hombre. Aquí la representación del espacio adquiere una dimensión paisajística y propone un imaginario de nación que aún debe ser explorada y descubierta.

## **3.2 Tiempo**

Partiendo de la comprensión de las implicaciones del espacio en las películas de carreteras expuestas anteriormente, este apartado se centrará en la reflexión sobre los elementos a través de los cuales se crea, desarrolla e identifica al interior de los relatos el tiempo como variable física y narrativa. Este concepto será entendido como elemento que ubica los relatos en temporalidades específicas, que permiten asociar los hechos representados con momentos históricos determinados. A través de la temporalidad narrativa, el viaje de los personajes de las *road movies* se convierte en el cronotopo de las películas, siendo este desplazamiento el elemento que permite la expresión del tiempo como magnitud física que se vuelve material en el relato para articular los sucesos de la narración.

De este modo, se dará relevancia a las intenciones manifiestas de vincular ciertas épocas a sucesos sociales y culturales ligados a la historia de los espacios en el relato. En función de estos elementos, se identifican dos tendencias diferenciadas. Una compuesta por aquellos relatos cuyas historias están enmarcadas en el pasado, definido aquí como “pasado mítico”, y la otra por historias que se desarrollan en tiempos contemporáneos, lo que se llamará aquí “contemporaneidad etérea”, y que guarda relación con la actualidad del país, pero dejando entrever las huellas del pasado al tiempo que proponen perspectivas de futuro.

### **3.2.1 Pasado mítico.**

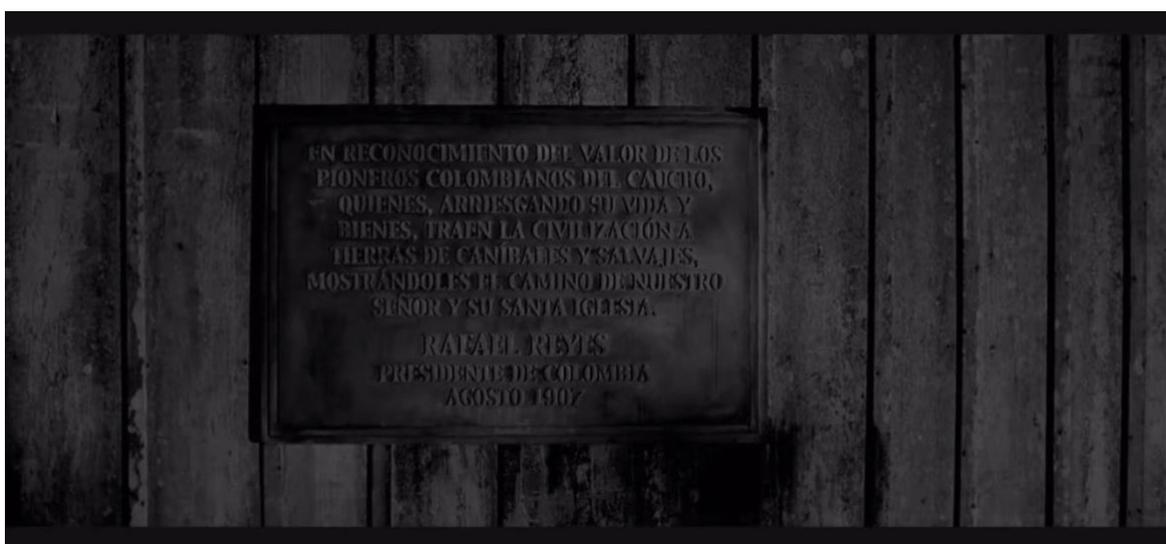
Durante gran parte del trayecto realizado por Ignacio Carrillo y Fermín en *Los viajes del viento*, resulta casi imposible la identificación de la temporalidad en la que sucede la historia, por la falta de las referencias que vinculan el relato con una época específica. Sin embargo, cuando Carrillo y Fermín llegan a Valledupar se celebra la primera edición del Festival de la Leyenda Vallenata. Esta primera edición se celebró entre el 27 y el 30 de abril de 1968 y marcó el nacimiento de una nueva etapa para este género musical, hasta entonces considerado una expresión cultural de carácter exclusivamente regional, pero que a partir de ese momento empezó a ganar espacio en la industria musical del país.



Fotograma 47. *Los viajes del viento*, 2009.

Esta delimitación temporal a partir del Festival de la Leyenda Vallenata se convierte en un elemento clave para la referenciación del imaginario de nación construido en la película, al proponer una tensión clara entre escenarios tradicionales asociados a la música vallenata, como las piquerías, y una especie de tránsito hacia la modernidad de esta manifestación cultural sugerida mediante la realización del evento que dio paso a la expansión del género por todo el país y que se convirtió en uno de los referentes identitarios de la nación colombiana, con gran influencia en el sector comercial y musical de la región (Martínez, 2003). El vallenato es representado como elemento a través del cual se articulan tradición y modernidad, partiendo de la legitimidad y validez de los eventos presentados ante los integrantes del mismo grupo social. Ambas son puestas de este modo en aparente conversación al proponer la coexistencia, en el mismo espacio social, de rituales asociados a creencias populares junto a un evento que marcó la finalización de la época de los juglares vallenatos y el inicio de la etapa comercial del vallenato como género musical. Esta coexistencia se propone retomando uno de los aspectos característicos del género *road movie* para la construcción de la temporalidad, al enmarcar el desplazamiento de los personajes en un doble viaje, físico y espiritual. El tiempo en este caso se manifiesta mediante el encuentro de los viajeros con diversas situaciones que remiten de manera directa a situaciones que sucedieron en el pasado, relacionadas con rituales, tradiciones y creencias asociadas a los imaginarios de los habitantes de la región Caribe y las herencias culturales de los mismos.

El pasado en *Los viajes del viento* es construido en función de las tensiones musicales asociadas al vallenato como género musical. La historia logra ser enmarcada en un espacio-tiempo en el que la tradición oral, fundamental para la creación y transmisión de la música, es aún guía para la acción de los habitantes de las poblaciones rurales, y los habitantes de cada comunidad son los encargados de establecer las prácticas que regulan los comportamientos al interior del espacio social, así como las pautas para la resolución de conflictos. En cada uno de los espacios representados el tiempo parece haberse detenido, siendo en la mayoría de los casos el desplazamiento de los viajeros el único movimiento perceptible. El pasado desde el cual se narra la historia desconoce los límites territoriales, está asociado a la idea del campo libre y por tanto el tránsito por el territorio no supone amenazas latentes o directas para los viajeros.



Fotograma 48. *El abrazo de la serpiente*, 2015.

Al igual que la película anterior, en la construcción narrativa y estética de *El abrazo de la serpiente* son introducidos elementos que referencian espacial y temporalmente los hechos asociados a los dos viajes que se desarrollan también en tiempo pasado. El primero de los viajes se realiza aproximadamente en 1909: una placa ubicada al exterior de una misión católica permite confirmar la ubicación del relato en este contexto temporal. Esta fecha coincide con la etapa final de la llamada Fiebre del caucho, época durante la cual, con diversos propósitos, se extrajo y comercializó caucho de las regiones amazónicas que comprenden Colombia, Brasil, Perú, Bolivia, Ecuador y Venezuela. La fiebre del caucho

dio lugar a una serie de eventos que propiciaron la transformación social y cultural de las comunidades indígenas de la región: varias de estas fueron asesinadas, torturadas, alienadas o esclavizadas en los campamentos caucheros y las plantaciones. Así lo plantea Francisco Ullán de la Rosa (2004), quien, en su investigación sobre los modelos de explotación y relaciones sociales de producción que tuvieron lugar en el Amazonas entre 1870 y 1920, logró dar cuenta del impacto de la *era del caucho* en las comunidades indígenas de la región, que fueron considerablemente disminuidas. Por ello, la Fiebre del caucho representa uno de los hechos coyunturales en función de los cuales se construye la historia y que de modo directo permite identificar la temática central del relato y el contexto del cual parten los sucesos representados.

El segundo viaje puede situarse temporalmente cerca de 1942, año en el que renace nuevamente la fiebre del caucho en la región amazónica y que además coincide con la última etapa de la Segunda Guerra Mundial, situación que explica la visita de Evans a Karamakate y el interés desesperado del botánico de encontrar materias primas que le permitieran a su país ganar esta guerra. De este modo la historia sugiere cierta temporalidad que enmarca los relatos y los relaciona con acontecimientos que tienen lugar al interior y exterior del territorio representado, y que de un modo u otro lo configuran y permiten comprender la forma cómo los seres humanos con el paso del tiempo modificamos el espacio. Cuarenta años más tarde, en la selva no quedan rastros de las comunidades indígenas que anteriormente la habitaban, y los niños de la misión evangelizadora de San Antonio de Padua son ahora adultos que habitan este espacio siguiendo las normas de un catolicismo tergiversado. En los bosques de caucho visitados por Evans y Karamakate es posible evidenciar que la explotación ha cesado, dado que en las cortezas de los árboles ya no se evidencian rastros de los característicos cortes necesarios para la extracción de esta materia prima.

El sonido también propicia desde su construcción narrativa la identificación del avance temporal de la historia, dado que a través de las características sonoras establecidas en la selva de cada uno de los viajes se sugiere la transformación de los espacios con el paso del tiempo. De este modo, es posible identificar que el primero de los viajes es rico en sonidos

provenientes de la naturaleza, mientras que la selva que recorren Evans y Karamakate es mucho más silenciosa. El cambio en el paisaje sonoro en este caso da cuenta de las alteraciones en el espacio durante los años anteriores, soportando uno de los hilos narrativos de la historia desde el cual se relata el impacto de la presencia occidental en el Amazonas.

El tiempo como recurso narrativo cuenta con una línea más de construcción en estas dos películas: la tensión entre las construcciones de modernidad y tradición. Esta tensión, derivada de los procesos de adoctrinamiento y aculturación de las comunidades indígenas que habitan este espacio, configura la representación de una temporalidad en la cual las normas ancestrales y culturales son puestas en tensión a través de personajes y objetos que provienen del exterior del espacio social y que amenazan la preservación conocimiento tradicional, y normas culturales y ancestrales.

*Los viajes del viento* y *El Abrazo de la serpiente* no solo plantean viajes hacia las profundidades del espacio rural, también permiten identificar elementos en ambas historias cuyas referencias temporales cuentan con la verosimilitud necesaria para ser ubicados en la historia social y cultural de Colombia, aunque los relatos sean ficcionales. Es así como la extracción y explotación del caucho con propósitos comerciales en *El abrazo de la serpiente*, y la realización del Festival de la Leyenda Vallenata en *Los viajes del viento*, se convierten en eventos de vital importancia no solo para la contextualización temporal de los relatos, sino para acercarse a las tensiones entre los conceptos de modernidad y tradición que son sugeridos en el imaginario de nación de la historia. Las anteriores situaciones representan cambios en las dinámicas cotidianas de los espacios en los que se desarrollan las historias, por tanto, su introducción en estos implica una serie de transformaciones que dan cuenta de las migraciones de ideas y conceptos del pasado, para adaptarse al futuro.

En estas dos *road movies*, el pasado es construido como un tiempo nostálgico y lejano, que se encuentra conectado de modo directo con el saber ancestral y el legado cultural del país. La representación de estas historias, cuyos desarrollos tienen lugar en regiones periféricas y rurales del país, implican no la omisión, pero si el silenciamiento de las referencias a otros

espacios adscritos al territorio nacional, sugiriendo imaginarios de nación creados a partir de coordenadas culturales específicas. La vinculación de estos relatos -que tienen como tema principal la preservación cultural o la transmisión del legado cultural- con pasados míticos genera un imaginario de nación en el que las tensiones derivadas de la pérdida de la identidad y la recuperación de la memoria social e histórica orientan el actuar de sus habitantes. Se sugiere de este modo un proyecto en construcción de nación premoderna, desde el cual el pasado determina el futuro de la misma.

### **3.2.2 Contemporaneidad etérea.**

Partiendo de la intención de las películas por contar historias cercanas a la realidad contemporánea del país se deriva la innegable influencia del conflicto armado en las historias narradas en las películas colombianas. En relación a este planteamiento, Oswaldo Osorio afirma que “si la realidad ha sido un imperativo para el cine colombiano, es la relacionada con el conflicto, y con la violencia como su más evidente expresión, además de las posibilidades dramáticas que esta representa, la que necesariamente tiene un protagonismo más sobresaliente” (Osorio, 2009, p.17). De esta inclinación de las producciones nacionales se deriva que en varias de las *road movies* analizadas el conflicto sea una temática en común en todas las historias.

*Retratos en un mar de mentiras*, *Oscuro animal* y *Tres escapularios* son películas que, desde distintos puntos de vista, narran los dramas que ha ocasionado la guerra interna del país en los últimos años. Si bien el conflicto armado en Colombia cuenta con más de sesenta años de historia, la ubicación temporal en la que se enmarcan los hechos representados logra con facilidad adscribirse a la contemporaneidad del país, aunque en ninguno de los casos se introduzcan claramente elementos que posibiliten establecer con precisión la temporalidad de las historias.

En *Retratos en un mar de mentiras* los personajes emprenden el viaje a su pueblo natal teniendo como premisa que el conflicto armado del país aparentemente ha finalizado. Sin embargo, durante el viaje descubren la vigencia del mismo, las transformaciones que ha experimentado con el paso del tiempo y las dificultades para salir del mismo a futuro. Al

habitar la ciudad, Jairo ha olvidado por completo las consecuencias de la violencia y ha generado cierta relación de lejanía tanto con su pasado como desplazado, como con las personas que sufren las consecuencias de la guerra de una forma similar a la suya. De este modo el conflicto armado es referenciado como pasado, presente y futuro de Colombia desde los imaginarios de nación planteados por esta película, configurando no solo el destino de los personajes sino también los significados asociados a los paisajes, sonidos y espacios.

En *Tres escapularios*, el conflicto armado cuenta con una presencia y vigencia activa en la cotidianidad de los individuos representados en la historia. Es un elemento fundamental para la comprensión de las historias de vida de Nico y Lorena, define sus personalidades y motivaciones e influencia las decisiones que toman durante el recorrido. El conflicto armado cumple un rol determinante en la estructuración de los elementos que ubican la historia desarrollada en un espacio de representación contemporáneo que genera la sensación de atemporalidad al no introducir marcas temporales claras, lo que posibilita la ubicación del relato en cualquier momento de la historia reciente de Colombia.

Distinto a los casos anteriores, en *Oscuro animal* son construidas de manera paralela dos temporalidades a través de las cuáles se sugiere un viaje tanto físico como espiritual. El viaje realizado por Nelsa, Rocío y La mona tiene una característica especial: al huir del conflicto armado con la intención de dejar su realidad atrás (viaje físico), cada una está también intentando huir de su pasado (viaje espiritual). Con cada paso que dan las viajeras se acercan hacia una nueva realidad, a un futuro posible que, aunque desconocido, brinda mayor seguridad y protección que la que les ofrece su entorno previo.

En las historias que manejan esta “contemporaneidad etérea”, el conflicto interno colombiano y los hechos de violencia asociados a este no son representados de modo directo en las historias. Su presencia es latente y se articula de manera específica para complementar el imaginario de un espacio social en conflicto. A través de los personajes, sus historias y las situaciones a las que deben enfrentarse, la guerra interna es introducida en la cotidianidad y en el imaginario de nación que sugiere la historia. Así mismo, mediante

el desplazamiento de los personajes se introducen en las historias reflexiones en relación a la forma en que los viajes construyen cierto tipo de temporalidad en las historias, al tener la capacidad de transformar el presente en pasado y el futuro en presente.

Teniendo en cuenta los hechos representados y narrados anteriormente, estas historias proponen un imaginario de nación desde el cual la violencia generada por la guerra interna de Colombia hace parte de la cotidianidad de sus habitantes, bien sean del campo o de la ciudad. Se sugiere a través de estos relatos una nación marcada por el conflicto y ciudadanos víctimas del conflicto que son revictimizados por las acciones legitimadas desde sectores oficiales, y la ausencia del Estado.

La ausencia de referencias temporales que permitan la identificación de las películas a partir de coordenadas visuales específicas, permite articular este tipo de historias con un imaginario de nación desde el cual la violencia proveniente del conflicto armado es un elemento que hace parte de la cotidianidad de los habitantes del espacio social. Esta representación del conflicto como un suceso atemporal, vinculado con el pasado y presente de los personajes, se convierte en un elemento generador de cierto tipo de identidad colectiva desde el cual es posible establecer los roles que cada individuo ejerce en los contextos narrados.

La relación de las historias con un presente cercano impreciso genera la sensación de contemporaneidad etérea, que escapa de forma escurridiza de las definiciones e identificaciones temporales asociadas a la realidad del acontecer nacional y propone un imaginario de nación desde el cual el tiempo no se construye en función de sus características cronológicas, sino desde lógicas permanentes del conflicto y la violencia.

### **3.3 Discusión**

El viaje como columna vertebral de las *road movies* y elemento a través del cual puede rastrearse la trayectoria física y emocional de los personajes se convierte en el cronotopo principal de las películas de este género. La variable espacio tiempo se articula a las historias a través del desplazamiento de los personajes en función de los sucesos que tienen

lugar en cada una de estas y que posibilitan que el recorrido de los viajeros logre concretarse. A través de la temporalidad narrativa, el viaje de los personajes se convierte en el cronotopo de las películas, siendo el desplazamiento el elemento que permite la expresión del tiempo como magnitud física que se vuelve material en el relato para articular los sucesos de la narración. Desde esta mirada espacio temporal de las historias, en el espacio representacional de cada película, además de los personajes, es posible identificar información que da cuenta de diferentes sucesos históricos y sociales que han ocurrido en los lugares representados, y estas representaciones se convierten en un puente a través del cual es posible transitar entre los acontecimientos pasados, los personajes y el estado actual de las situaciones, para comprender así las significaciones que tienen en la historia.

Las trayectorias seguidas por los viajeros implican el tránsito entre espacios rurales y urbanos. Bogotá es sugerida como el escenario urbano predilecto de los relatos, siendo representada como destino y lugar seguro para las víctimas que huyen del conflicto armado. La ciudad como espacio social garantiza mayor seguridad y menor violencia en comparación con los espacios rurales. Sin embargo, no por lo anterior la supervivencia es más sencilla, dado que las condiciones de vida en este espacio representan un reto para quienes ha llegado hasta allí en busca de refugio. El progreso de la ciudad ha dejado de lado las zonas periféricas, dando la espalda e invisibilizando a quienes viven en estos lugares. Las representaciones de este lugar están además estrechamente vinculadas con aspectos íntimos de los personajes que permiten la comprensión de sus historias de vida, sus motivaciones y preocupaciones.

El presente, aunque asumido como una contemporaneidad etérea, es el tiempo narrativo de las historias que de modo directo están relacionadas con el conflicto armado. A través de esta temporalidad se configura la cercanía de las historias con las realidades sociales y culturales de la actualidad del país. En estos relatos, se configura un imaginario de nación que representa a Bogotá como centro territorial y urbano de Colombia, lugar de la norma y el poder estatal.

En oposición a lo anterior, el espacio rural en las películas es vinculado a distintas poblaciones y territorios de características diversas pertenecientes a regiones “periféricas” de Colombia. En la ruralidad se enmarcan los distintos conflictos que tienen lugar en todas las películas y su representación sigue dos líneas diferenciadas. Los espacios rurales son presentados como nichos de violencia, asociados de abusos distintos tipos de abuso, explotación y maltrato, en los que se producen las rupturas de los núcleos familiares y crímenes en contra de los derechos humanos. Sin embargo en películas como *El abrazo de la serpiente* y *Los viajes del viento*, también es un espacio en el que predominan las representaciones de grupos sociales como colectivos, que dan cuenta de la diversidad étnica y la importancia del saber cultural. En el caso específico del espacio-tiempo rural asociado al pasado mítico, este es configurado como el lugar del pasado y del olvido, pero también de tradiciones sociales y culturales diversas, y sobre éste se proyecta la nostalgia de un paraíso perdido al que se conserva la ilusión de regresar.

El paisaje rural lejos de ser solo el escenario en el que suceden las acciones es descubierto y observado por los viajeros quienes logran conectarse con éste y a través de la narratividad de este elemento dar paso a lo que en términos de María Luna es “un cine reflexivo, silencioso, escenográfico, en el que el espectador se concentra en el paisaje, que más que un telón de fondo funciona como el verdadero motor de emociones que guarda las claves interpretativas de las historias” (2012, p.71).

Las normas en el espacio rural son definidas por particulares y grupos al margen de la ley que han desplazado y deslegitimado el lugar del Estado, razón por la cual los habitantes de dichas poblaciones se encuentran en total desprotección e indefensión. En la mayoría de las películas, el campo, la selva o los espacios rurales son representados como territorios hostiles e inhóspitos que suponen un riesgo para la seguridad de los viajeros. Sin embargo, en la mayoría de los casos tales amenazas devienen de la presencia de otros seres humanos, y solo en casos puntuales de enfermedades o patologías causadas por el entorno. En las películas cuyos viajes se realizan al interior de espacios rurales, las situaciones que generan conflicto en los relatos están relacionadas con tensiones raciales y étnicas que devienen de

la coexistencia de distintos grupos sociales en un mismo espacio, cuyas tradiciones culturales y posibilidades de transmisión a futuro son amenazadas.

Las diferencias entre los espacios rurales y urbanos son introducidas a través de elementos que generan contraste entre ambos permitiendo sus identificaciones. Es así como la ciudad o los entornos urbanos se distinguen por sus casas y edificaciones construidas en cemento, tener vías de acceso debidamente pavimentadas y señalizadas. En contraste, las casas y caminos pertenecientes a la ruralidad son construidas en su mayoría con materiales provenientes del entorno como madera, paja y barro, y las carreteras son aún senderos o caminos veredales sin pavimentación. Este contraste potencia la comprensión de la ruralidad como un espacio alejado del avance tecnológico y la modernidad, un espacio detenido en el tiempo, mientras que los procesos de producción más tecnificados y modernos se han enfocado en los espacios urbanos.

La ruralidad, sin embargo, es un espacio que logra transportarse a los espacios urbanos, no solo a través de sus personajes, sino también mediante los espacios que estos habitan. Las características de los espacios periféricos de Bogotá guardan cierta relación con los espacios rurales de los cuales provienen los viajeros, principalmente en función de los materiales utilizados para la construcción de las viviendas y el estado de las vías. A través de estas similitudes, la ruralidad logra permear la cotidianidad de los personajes, conectando a su vez estos espacios urbanos con el pasado de los protagonistas.

En las películas también aparece la ruina como un elemento a través del cual se fusionan los conceptos de tiempo y espacio. Las ruinas logran vincularse, en función del tiempo de las historias, a los mitos y la tradición que han sido modificados con el paso del tiempo y que están a punto de desaparecer debido a las situaciones planteadas en cada película. Desde esta perspectiva, y siguiendo los planteamientos de Rebecca Solnit, “la ruina se presenta como rememoración. La memoria siempre es incompleta, siempre imperfecta, siempre cae en la ruina; pero las ruinas ellas mismas, como otros trazos, son tesoros: son nuestras uniones con lo que vino antes, nuestras guías para situarnos a nosotros mismos en el paisaje del tiempo” (Solnit, 2010 p.151). Las ruinas no solo hacen referencia a casas

derruidas o paisajes abandonados, las ruinas más que una manifestación de desolación o de paso del tiempo, también representan actos de protesta contra épocas pasadas, cuyos relatos ya desaparecieron o están a punto de desaparecer (Sánchez, 2011). De manera visual, es posible identificar las ruinas en las historias mediante la representación de casas en mal estado a punto de venirse abajo, pueblos abandonados y cuerpos mutilados. Y, en los personajes, en su conexión con el pasado, la pérdida de la memoria y finalmente la pérdida de identidad. Las ruinas conectan las historias con el pasado y congelan los espacios en el tiempo, mientras se convierten en el recordatorio de un pasado perdido a causa de la violencia.

En las relaciones espacio temporales pueden rastrearse también las diferenciaciones entre los elementos que validan lo que es reconocido como propio o local y lo global o extranjero, y las formas como estos elementos son configurados en cada película. Lo local puede identificarse a través del discurso de los personajes, sus historias, sus creencias y tradiciones, de forma sonora a través de los acentos, dialectos y la musicalización diegética de las historias, mientras el paisaje cumple el rol de referente visual y legitimador de lo que es considerado territorio nacional. Los elementos provenientes de contextos espaciales situados por fuera de los límites de la nación generan interacciones entre naciones e imaginarios de nación que pueden ser abordadas desde dos perspectivas: por un lado, mediante las referencias verbales a lugares y personajes para la ilustración de historias y sucesos, y, por otro, con la presencia de personajes extranjeros, que introduce tensiones inmediatas, no sólo por el contraste entre lugareños y extranjeros, sino también en función de las relaciones de poder que surgen entre los mismos.

Partiendo de las conclusiones anteriormente expuestas se entiende entonces que el imaginario de nación que se construye sobre Colombia desde la perspectiva espacio-tiempo representada en las películas da cuenta de un territorio heterogéneo, porque se reconoce como diverso y está compuesto por distintos espacios construidos de manera independiente, pero que logran conectarse a través de problemáticas comunes. Este territorio comprende espacios con características geográficas diversas (selvas, ciudades, montañas, islas, playas), cuyas representaciones paisajísticas se complejizan con significaciones de carácter social,

político, cultural y étnico en función de las cuales se define el rol de sus habitantes y se determinan los espacios sociales que lo integran. La violencia, como elemento asociado a conflictos de distintas características, se convierte en el elemento en común que permite articular las construcciones de espacio temporales de las historias, y genera, en cada una de las historias, la construcción de un imaginario de nación que se demarca en función de los conflictos asociados al territorio. De este modo, la dimensión espacio temporal de la nación es propuesta como un escenario de disputas, violencias y tensiones.

### 3. Paisajes sonoros

El sonido es un elemento clave en la construcción de sentido de un filme. Más que ser un complemento de la imagen, el diseño sonoro de una película tiene gran parte de la responsabilidad en el proceso de guiar y enriquecer la experiencia sensorial del espectador, propiciando cierto tipo de conexiones con la obra. Como plantea Bordwell, “el sonido puede condicionar de forma activa el modo en que percibimos e interpretamos la imagen” (Bordwell, 1995). Su presencia aparentemente inmaterial logra tejer vínculos con mundos tan concretos como aquellos que son representados mediante la imagen. Más allá de ser un índice que destaca los aspectos en los que se debe centrar la atención, el sonido crea atmósferas, permite el establecimiento de coordenadas espaciales y temporales y juega también un rol fundamental en la caracterización de personajes. Así, los elementos que conforman los paisajes sonoros de una película funcionan como índices de identidad tan válidos como aquellos presentados desde la imagen. Este capítulo busca entender cómo específicamente desde el sonido se generan construcciones y representaciones de imaginarios de nación en las películas pertenecientes al corpus filmográfico de esta investigación.

El concepto *paisaje sonoro* fue desarrollado inicialmente por Murray Schafer (1969) haciendo referencia a todos los campos acústicos que pueden ser estudiados como un texto. De esta manera, todos los sonidos que conforman un *paisaje sonoro* pueden ser considerados objetos sonoros y, aunque de modos diferenciales, generan sentidos independientes de la fuente que los genera. Por ejemplo, cuando escuchamos el sonido de un timbre no pensamos exclusivamente en su fuente sino en su sentido general, el cual dependerá tanto de la fuente que lo produce como de sus características sonoras específicas y del contexto construido en relación con otros objetos sonoros. En el caso del cine, la fuente de sonido no siempre aparece en la imagen, y en estos casos se utiliza la definición realizada por Michel Chion para el fenómeno de lo acusmático: “aquello que se oye sin ver la causa del sonido” (Chion, 1998). Dependiendo de estas características se deriva su sentido. Por ejemplo, en el caso de un timbre de una casa, el de un teléfono o el de un colegio, en cada caso puede generarse diversos planos de sentido que nos sitúan en espacios específicos, actividades concretas e incluso estados anímicos.

El concepto *paisaje sonoro* agrupa a su vez los distintos tipos de sonidos que conforman la creación sonora de un lugar específico. De esta manera, siguiendo la propuesta de Murray Schafer (1969), se consideran como *sonidos claves* aquellos generados por la naturaleza, mientras que las *marcas sonoras* agrupan los acentos, idiomas, timbres de voz y música que están relacionados con espacios específicos y adquieren significaciones arquetípicas que generan un vínculo directo con los habitantes del lugar al que hacen referencia. El concepto *paisaje sonoro* propuesto por Schafer es clave para este análisis en tanto nos permite distinguir y relacionar diversos tipos de objetos sonoros, entendidos como piezas acústicas que hacen parte de un universo sonoro mayor y teniendo presente su capacidad para generar sentido en múltiples planos y crear percepciones concretas de personajes, espacios y tiempos.

En el caso de las películas, en el diseño sonoro logran integrarse elementos de identificación concretos que se asocian a los lugares representados mediante la utilización de *sonidos claves* y *marcas sonoras*, términos que en los estudios cinematográficos tienen correspondencia, por un lado, con el sonido ambiente utilizado en las películas y por otro con la música y los diálogos. Como plantea Chion, ante productos audiovisuales como la televisión y el cine, “la imagen es el núcleo consciente de la atención” aunque “el sonido aporta en todo momento una serie de efectos, de sensaciones y de significados que, mediante un fenómeno de proyección, se atribuyen a la imagen y parecen derivar naturalmente de ella” (Chion, 1999, p.276). En el análisis cinematográfico suelen distinguirse además dos tipos de relación del sonido con el mundo construido en el relato: sonido diegético y extradiegético. Hablamos de sonidos diegéticos cuando se asume que las fuentes sonoras y los sonidos provienen de manera directa de los espacios presentados en el relato. Los sonidos no diegéticos por su parte son aquellos que provienen del exterior del espacio fílmico y cuya aparición no se relaciona como proveniente del relato representado (Bordwell, 1996, p. 113). Aunque en ambos casos se trata de construcciones --dado que en el audiovisual no existen sonidos “naturales” u “objetivos” --, su diferencia radica en el modo como se definen frente al mundo diegético construido desde la historia, los personajes y los espacios mostrados. En términos perceptuales, se trata de una distinción

más compleja porque todos los elementos suelen integrarse como parte del mismo paisaje sonoro.

La caracterización de cada uno de los objetos sonoros y su integración en el conjunto de cada paisaje sonoro y con las imágenes implica diversas funciones. Como plantea Stuart Poyntz (2004), “sound effects can be used to add mood or atmosphere into a film by creating a soundscape that accents or adds another layer of meaning to the images on the screen. Pitch, tempo, and volume may be altered to indicate how the filmmaker expects the audience to respond to a given noise”. (Sound in filmmaking. Recurso online, 2004). El paisaje sonoro en su relación con la imagen puede cumplir funciones tanto de tipo emocional, como narrativas e ideológicas, determinantes en la construcción de sentido en cada película y en la construcción de vínculos entre lo representado y el espectador. Así, los paisajes sonoros no están relacionados únicamente con los sonidos provenientes de la naturaleza, la voz humana y la música, sino que, en palabras de Julian Woodside, constituyen “un macro discurso que da una mayor visión a los modos y formas de vida de una comunidad” (Woodside, 2008).

Aunque todas las películas construyen sus propios paisajes sonoros y generan sentidos a partir de los mismos, en algunas esta construcción se complejiza al potenciar de manera deliberada ciertos elementos asociados a referentes sociales y culturales puntuales en los que el paisaje sonoro, además de añadir nuevas capas de sentido, cumple un papel determinante en la estructuración de sentido global del relato. En estas películas, de modo muy intenso, los paisajes sonoros albergan diversos referentes sociales, culturales e ideológicos constituyentes de identidad, que se convierten en índices sociales de representación, diferenciación y memoria local, regional y nacional. Así, aunque construyen mundos narrativos diversos, la importancia de los recursos sonoros en la construcción narrativa y expresiva de las películas es un elemento de unión entre películas como *Los viajes del viento*, *Retratos en un mar de mentiras*, *El abrazo de la serpiente*, *Oscuro animal* y *Tres escapularios*. Estas películas dan cuenta de una definida exploración de nuevas dimensiones narrativas a través de *paisajes sonoros* en los cuales se incluyen sonidos de la naturaleza, diversos géneros musicales, acentos y lenguas. Este capítulo

explorará cómo desde los paisajes sonoros se generan construcciones y representaciones de imaginarios de nación en estas cinco películas.

#### **4.1 Musicalización: géneros y ritmos como expresiones de identidad**

Las características propias de la música no determinan de modo inmediato el rol que esta cumple en una película, sus funciones no se determinan por sí mismas, sino que se construyen a través del contexto en el que la música se utiliza y la relación que establece con la imagen. Como lo plantea Teresa Fraile, “por esta razón la música no tiene que clasificarse de un modo unívoco, ya que es polifuncional, o lo que es lo mismo, sus capacidades le permiten realizar varias funciones a un mismo tiempo” (Fraile, 2004, p.8). Debido a la gran cantidad de funciones que ofrece, la música interviene de distintas formas en las películas y son estas intervenciones las que permiten diferenciar sus múltiples adaptaciones. En el cine, la música no necesita cubrir necesidades específicas, ni argumentos que justifiquen su uso. Toda clasificación o mirada sobre sus funciones debe realizarse en función del sentido de su uso. Analizar las interacciones entre la música y otros sonidos y las imágenes representadas en las obras cinematográficas permite entender mejor aspectos estéticos, expresivos y narrativos de su construcción en las películas.

Siguiendo la perspectiva anterior, Teresa Fraile (2004) realiza una categorización de las funciones que este elemento puede adquirir en una película. Las funciones expresivas están asociadas al uso de la música para potencializar la emotividad y la transmisión de contenido emocional en las películas. En palabras de Michel Chion es la función que agrega cierto “valor añadido” a las representaciones. Las funciones estéticas aportan a la creación de atmósferas que destacan el estilo y la estética de las películas. Las funciones estructurales están asociadas al rol de la música como apoyo narrativo de las historias o a su organización estructural partiendo de la concepción de que el sonido tiene la capacidad para modificar el tiempo de las acciones. Y finalmente las funciones significativas, que también son conocidas como narrativas, se encargan de brindar información sobre la historia y su interpretación.

En *Los viajes del viento*, la música cumple una función narrativa y estética que impacta la historia de distintas formas. El tema central de la película está estrechamente relacionado con el vallenato y construcciones sociales y culturales de la costa Caribe en relación con este género. El vallenato es el género musical que predomina en la película y uno de los elementos sonoros encargados de contextualizar espacial y temporalmente el lugar en el que sucede la historia, destacando como hilo conductor de la película en varios niveles. Por un lado, es clave como catalizador y motivo de la historia al ser el acordeón el instrumento musical que debe ser devuelto. Por otro lado, a nivel expresivo la música es utilizada en varias escenas -por ejemplo, en el duelo a machete sobre el puente- como potenciador emocional de las representaciones. Y, a nivel estético, la música se utiliza como recurso estrechamente vinculado con el territorio y la época en las que se enmarca la historia.



Fotograma 49. *Los viajes del viento*, 2009.

El recorrido de los personajes en *Los viajes del viento* está determinado por una exploración musical, que los lleva a recorrer diversos espacios de la costa colombiana, en los cuales es posible no sólo identificar las diferentes características musicales de este territorio sino, también, su relación con la cotidianidad de los habitantes de las poblaciones visitadas y el imaginario de los habitantes del espacio social, bien sea como medio de trabajo, formación o entretenimiento. El uso diegético de este recurso facilita la comprensión de la intención narrativa de la cinta y estructura de cierta forma el desarrollo del viaje de los protagonistas. En cada una de las paradas de los viajeros, se destaca un ritmo o aire musical del vallenato

(puya, merengue, son y paseo), un instrumento musical relacionado con este género o un grupo social permeado o de cierto modo influenciado por la cultura vallenata, aportando así elementos para la construcción sonora del universo musical asociado al Caribe. Desde la anterior perspectiva la música se convierte en un vehículo de articulación de discursos culturales en el cual confluyen otros tipos de música asociadas a etnias y territorios muy específicos (especialmente los negros y los indígenas en "reductos" territoriales). De este modo el vallenato se propone como un crisol musical que sería también un crisol de razas, o *melting pot*, una idea asociada a muchas construcciones de discursos de nación, normalmente para aludir a una integración armoniosa de razas o etnias.

En *Retratos en un mar de mentiras*, la musicalización utilizada en la película tiene también una clara intención narrativa, pero es mayoritariamente extradiegética. El desplazamiento centro-periferia es representado mediante distintos paisajes que son acompañados por cumbias y fandangos interpretados por el grupo María Mulata, con letras que hacen referencia a la violencia y el despojo. Una de ellas, "¿A dónde van?", introduce en el relato las preguntas por el destino de las víctimas del conflicto armado, propiciando así reflexiones relacionadas con las consecuencias de la guerra en la población civil:

¿A dónde van las huellas que atrás quedaron?  
¿A dónde van los sueños que se olvidaron tras la partida?  
¿A dónde van las pisadas perseguidas por el dolor?  
¿A dónde van las almas que han arrastrado con tanta vida?  
¿A dónde van las lágrimas derramadas por el rencor?  
¿A dónde van las sonrisas de los niños? (María Mulata, 2010)

Estas canciones, cumbias asociadas a los imaginarios de la región Caribe de Colombia, también son utilizadas durante la película para musicalizar los recuerdos asociados a la infancia de Marina, convirtiéndose en uno de los códigos culturales a través de los cuales es posible relacionar el personaje con su lugar de proveniencia. Por otra parte, en distintos momentos de la película, las canciones son utilizadas como elemento sonoro que permite transitar entre escenas en las que se enlaza el pasado y presente de los protagonistas, consolidando su rol como uno de los elementos estructurales de la película.

Las letras de las canciones que escuchan los personajes durante su recorrido en *Retratos en un mar de mentiras* también aportan elementos para la comprensión de la perspectiva del conflicto armado desde la cual se construye la historia y la posición de los protagonistas frente al tema. Por ejemplo, mientras Jairo conduce escucha la canción “Para-parranda”, de Leonardo Gómez, cuyas letras hacen referencia explícita a la violencia y la corrupción como la única vía para el crecimiento individual. Haciendo referencia al tema de la canción, Jairo manifiesta su inconformidad con el gobierno y manifiesta su falta de identificación con los símbolos de identidad nacional establecidos desde la oficialidad, al afirmar que una canción como “Para-parranda” debería sustituir al himno nacional dado que representa mucho mejor a Colombia y sus habitantes que el himno nacional. Esta situación es puesta en contraste de manera inmediata con la inclusión de algunas estrofas del himno de Colombia, composición musical que narra los hechos de violencia ligados al proceso de independización. De esta manera a través de la música se propicia la reflexión articulada al relato de nación que se ha construido en el país a partir de la violencia, oficialmente legitimado a través de símbolos patrios como el himno, pero también la transformación de esta violencia con el paso de los años y su exaltación en discursos no oficiales construidos desde espacios sociales específicos. En este caso, la música cumple una función de comentario ideológico claramente identificable, significando y potencializando el tema central de la película y el lugar de enunciación desde el cual se pretende construir el imaginario de nación de la misma.

La primera escena de *El abrazo de la serpiente* incluye un canto indígena tradicional conocido como “El baile de la serpiente” que demarca el horizonte narrativo del relato. La música configura, incluso antes de que inicie la historia, su conexión con el universo espiritual y cósmico de la película. A partir de ese momento la música es incluida en momentos específicos de la película de manera diegética y extradiegética con funciones y significados variados. Cuando su fuente se sitúa al exterior del relato su función está relacionada con la representación de emociones y la creación de atmósferas. Con excepción del canto utilizado en la escena inicial de la película, la música utilizada no posee voces humanas y los elementos incidentales utilizados son construidos a través de una fusión de sonidos ancestrales en los que predominan instrumentos musicales como pianos, flautas,

tambores, junto con sonidos provenientes de la naturaleza como cantos de aves, el fluir de los ríos, semillas, el viento y la vegetación, que cumplen una función estética al aportar al enriquecimiento de la atmósfera en la que se desarrolla el relato.



Fotograma 50. *El abrazo de la serpiente*, 2015.

En su uso diegético, el rol de la música en *El abrazo de la serpiente* tiene una intención narrativa y significativa que conecta con el tema central de la película. Desde esta perspectiva es posible analizar diversas escenas en las que la música hace presencia al interior del relato, como en la que Manduca y Von Martius cantan y bailan una canción en la maloca de una comunidad indígena, mientras los habitantes de la misma se ríen y Karamakate los observa con atención. A través del uso de la música y de diversos elementos asociados al espacio social en el que sucede la película, se introducen de modo directo temas centrales que se desarrollarán durante la misma como el diálogo intercultural y el impacto de estas interacciones en las comunidades indígenas. En otra de sus paradas, los viajeros irrumpen en la misión cristiana en la que un monje capuchino está enseñando a un coro de niños indígenas, en latín, la canción “Adeste fideles” (Venid fieles). A través de sus letras esta canción hace un llamado a la fe y la adoración de figuras religiosas, pero, en el contexto que construye la película, sugiere el adoctrinamiento religioso, lingüístico y cultural al que son sometidos los niños recluidos en la misión, en la cual son despojados de sus tradiciones y creencias.

En las escenas en las que utiliza el gramófono mediante una fuente diegética, la música destaca como marca diferencial entre el mundo occidental y el indígena. Durante el segundo viaje, Evans le presenta a Karamakate este artefacto que ha traído desde su lugar de origen, le explica para qué funciona y el significado que tiene para él. Luego se presenta a Evans en medio de la noche escuchando “*La creación*” de Haydn, composición musical que data del año 1798 en la que se narran los seis días en los que Dios creó el universo. Para Evans esta canción está relacionada con su origen, su lugar de nacimiento y es su compañía en medio de la selva. El sonido de este aparato irrumpe el silencio de la selva recordando la presencia de los extranjeros, generando particulares conexiones entre los mismos y sus sonidos. Como lo plantea Linares: “Cuando Evans hace sonar el vinilo se hace sensible el mundo distante de donde proviene el “hombre blanco”, apartado del nativo del Amazonas, cuyo universo sonoro está más ligado al paisaje sonoro diegético de la selva” (Linares, 2016 en Pacheco, 2017, p.1031).



Fotograma 51. *El abrazo de la serpiente*, 2015.

De este modo es posible identificar que, si bien la música en *El abrazo de la serpiente* es propuesta como un elemento de unión entre el mundo indígena y el occidental, siendo relacionada con los diversos niveles de diálogo intercultural que sugiere la película, el contraste que genera la misma en los contextos en los que es introducida significan de modo directo una total desconexión entre ambos grupos sociales. Mientras en la comunidad de la maloca la canción constituye un elemento que facilita la socialización entre nativos y

extranjeros, en la misión católica se convierte en una representación de la imposición cultural occidental sobre las creencias indígenas,

En *Oscuro animal*, el sonido de la champeta -a máximo volumen en medio de la espesa selva tropical colombiana- y el rock -como acompañante del recorrido por carretera de dos silenciosos viajeros- son presentados como recursos mediante los cuales se introduce en la historia información que permite asociar a los hombres representados con lugares específicos del territorio nacional. Así mismo se convierte en un elemento que refuerza la identificación étnica de los personajes, pues la champeta es utilizada para representar al militante afrodescendiente que mantiene en cautiverio a La Mona, mientras el rock es la música que acompaña durante el viaje al hombre mestizo que conduce a Nelsa hasta Bogotá. La musicalización es utilizada de manera diegética en esta película con fuentes que se encuentran situadas dentro y fuera de campo. Este elemento irrumpe en varias escenas de manera abrupta con la intención de reforzar la caracterización de los personajes representados y establecer jerarquías.

La película construye también una relación entre los personajes que tienen el control de las situaciones y el control los aparatos de reproducción musical. La champeta, género proveniente de las regiones costeras del país y que puede asociarse con la festividad y la alegría, adquiere un matiz diferente en la película debido al alto volumen que enmarca su representación. Este detalle, sumado a otros elementos que logran identificarse en la escena en la que el personaje asociado a esta música llega a la casa en la que se encuentra La Mona, permiten comprender la situación de violencia y abuso en la que se encuentra el personaje y su rol como autoridad en la dinámica de este espacio. Por su parte, durante el viaje en camioneta de Nelsa y su acompañante se escucha rock todo el día, y en el momento en que el personaje femenino intenta apagarlo, el personaje masculino lo enciende insistentemente.

La musicalización en *Tres escapularios* brinda desde el comienzo de la película información sobre la temática en la que se enmarca el relato. La historia inicia con el vallenato “El Indio Sinuano” de Alfredo Gutiérrez, canción que a través de sus letras

plantea diversas reflexiones en relación al proceso de despojo y aculturación que vivieron diversas comunidades indígenas colombianas durante la colonización española:

A mi casa llegó un día un español,  
y del oro de mi padre se apropió,  
y la tumba de mi abuelo,  
como guaca exploró (Alfredo Gutiérrez, 2012).

A través de esta y otras estrofas de la canción se introducen referencias históricas, narrando diversas situaciones relacionadas con los procesos de desalojo de tierras y saqueo de riquezas que se vivieron durante la época de la colonia y sus consecuencias, antes de dar paso a las primeras escenas de la película. La canción se convierte en un elemento diegético de la obra y, más adelante, es posible conectar la letra de la misma con las reflexiones de Nico en voz alta, como cuando, en una conversación con Lorena, afirma: “Es que cuando los españoles le robaron esto a los indios, muy poquita gente se adueñó del país”, asociando las causas de sus historias de vida, marcadas por la pobreza y el abandono, con la inequidad social existente en la distribución de la riqueza en el país.



Fotograma 52. *Tres escapularios*, 2018.

Durante el desarrollo de *Tres escapularios*, también es posible identificar otros géneros musicales como la champeta, el bolero y el vallenato, que figuran en la narración a través de elementos acusmáticos integrados a las escenas para la ambientación de lugares visitados por los protagonistas. En estos casos, la música está limitada a su función estética como elemento que posibilita la construcción de atmósferas en espacios determinados. Es también posible identificar su uso de forma diegética a través de un pequeño instrumento musical que Nico carga en su bolso, conocido como kalimba o piano de pulgares, y cuya interpretación se reserva para sus momentos privados. La estrecha vinculación de este

elemento con la intimidad de Nico permite asumir que está relacionado con la muerte de su hermano, hecho que explicaría la nostalgia que lo envuelve mientras lo interpreta, y el recelo con el que lo guarda entre su bolso como una de sus pertenencias más valiosas. En cualquiera de los casos, este instrumento contribuye con la caracterización del personaje de Nico como un hombre reflexivo y sensible.

En la escena final, la masacre en la que mueren Indira, la madre de “El negro” y varios hombres pertenecientes a grupos armados no identificados, se presenta una nueva canción con una intención narrativa e ideológica clara. Mientras la cámara se aleja del sangriento escenario y la imagen transita a negro, suena de manera no diegética la canción *Alma en Pena* de Romualdo Brito, en la que se narra la historia de un soldado caído en combate que reflexiona sobre la ironía de la guerra y sus efectos devastadores:

Y esa viejita que  
tanto a su Dios rogara,  
Pa’ que su hijo nunca  
le pasara nada,  
Pero su Dios falló y  
no la quiso escuchar. (Romualdo Brito, 1982)

Esta canción conecta directamente con la idea del abandono estatal y la desprotección civil. A través de sus letras se presentan con crudeza los hechos asociados a la guerra y sus consecuencias, tanto en las víctimas directas como en las personas cercanas a estas que a su vez también son victimizadas por los efectos del conflicto, así como también la impunidad y la falta de lógica frente a las pérdidas humanas de una guerra sin sentido. A través de esta canción la película propicia una reflexión que atraviesa tanto las historias representadas como la realidad histórica del conflicto armado en el país, contribuyendo a la consolidación del imaginario de nación que sugiere la película, el cual emerge a través de canciones y diálogos entre personajes que narran la cotidianidad de las víctimas de un conflicto armado del cual son títeres.

Así, la música en *Tres escapularios* tiene funciones estéticas, narrativas y significativas que aportan de modo directo en la estructuración del argumento que construye la película.

Desde cada una de las funciones, a través de canciones, este recurso soporta la acentuación

de emociones, la introducción de reflexiones en función de las situaciones representadas y añade información pertinente para la referenciación del lugar de enunciación desde el que se construye la historia. En este sentido, las canciones utilizadas al inicio y final de la película introducen de modo directo cuestionamientos relacionados con las causas y consecuencias de la guerra interna que se ha realizado durante años en el país, con millones de víctimas.

En todas las películas analizadas, la música como recurso sonoro con alto potencial narrativo, expresivo e ideológico destaca como un elemento de gran importancia para la construcción del lugar de enunciación desde el cual se construye el discurso de la película. A través de este recurso se materializan en recursos sonoros las emociones de los personajes, así como también se caracterizan espacios y épocas específicas de los relatos. Las letras de las canciones, por su parte, se convierten en una especie de vehículo narrativo que posibilita la introducción de mensajes y puntos de vistas en las historias que conectan con las motivaciones de los personajes o con las temáticas de las películas.

#### **4.2 Sonidos del entorno: elementos que describen espacios**

Los sonidos provenientes del entorno, o *sonidos claves*, son todos aquellos cuya fuente proviene de un elemento geográfico o climático, es decir, de elementos naturales. Frecuentemente están relacionados con sonidos como la lluvia, el viento, los ríos y el mar cuando el espacio está ubicado en una zona rural o periférica. Sin embargo, pueden incluirse en esta categoría también los sonidos característicos de entornos urbanos, que pueden provenir de fuentes naturales o mecánicas como carros, alarmas, aviones o sonidos industriales. En el cine esta fuente sonora es casi siempre utilizada para la construcción general del sonido ambiente que se percibe en las escenas y, en las *road movies*, el desplazamiento de los viajeros y su tránsito por espacios diferentes propicia que el diseño sonoro de las películas tenga una relevancia particular en tanto contribuye a la caracterización espacial y narrativa de las historias.



Fotograma 53. *Los viajes del viento*, 2009.

Conectando de modo directo con el nombre de la película, el viento es el sonido clave de mayor predominancia en *Los viajes del viento*, presente de manera “física y simbólica durante toda la película. Durante el recorrido de los personajes el viento tiene casi voz propia, y su zumbido, en mayor o menor intensidad, hace presencia durante gran parte del relato, como su manifestación física. Es por esto que en los largos silencios que envuelven el recorrido de los personajes, el viento toma la voz en el relato, redirigiendo la atención hacia los interminables paisajes que componen la película y aportando a la construcción de la idea de un espacio rural deshabitado, libre y abierto. Así mismo, su presencia simbólica está relacionada con su rol imprescindible para la interpretación de varios de los instrumentos musicales asociados a la región Caribe, como el acordeón y la gaita.

Por su parte, en *Oscuro animal*, los sonidos claves tienen gran parte de la carga narrativa y dramática de la película. Más allá de orientar la caracterización de los espacios, los sonidos claves se convierten en el elemento a través del cual es posible rastrear el avance de las viajeras. La riqueza sonora mediante la cual se representan los diferentes espacios selváticos le otorga la voz a este recurso durante gran parte de la historia, para expresar las tensiones y peligros asociados a cada espacio, a pesar de la ausencia de diálogos. Es también a través de los sonidos de motores de carros, camiones y buses que es posible anticipar el acercamiento de los personajes hacia Bogotá, haciéndose estos sonidos más frecuentes e intensos conforme se acercan a la capital. El paisaje sonoro de Bogotá se

construye en oposición al de la selva, presentado a través de cierto tipo de caos armónico en el que confluyen sonidos industriales, naturales y mecánicos. Este contraste permite situar contextualmente el relato y demarca la nueva realidad de las viajeras, que finalmente han llegado a su destino. El agua, sonido clave predominante en la película, es representado desde la primera secuencia y mantiene su presencia a través de diversas fuentes hídricas en la película, convirtiéndose de este modo en un hilo conductor que conecta el espacio rural y el urbano: desde el fluir de un río y los pasos al caminar por una quebrada hasta el sonido de las gotas de lluvia que conecta en la última secuencia de la película el destino de las tres protagonistas. En este contexto, el sonido de la lluvia se convierte en una metáfora del llanto y del dolor que ocultan las víctimas, que en la mayoría de los casos deviene en traumas.



Fotograma 54 y 55. *Oscuro animal*, 2016.

En *El abrazo de la serpiente*, los *sonidos claves* provienen de fuentes diegéticas y funcionan como impulso narrativo que carga de intención y significado cada una de las escenas. A través de estos sonidos la selva logra tener voz propia durante la historia, dejando lugar en el relato para destacar los cantos de los pájaros, la corriente del río y la espesura o ausencia de vegetación. Además de lo anterior, a través de las sonoridades de la selva es posible establecer la diferencia temporal de las dos líneas narrativas que sigue la película. Es de esta manera cómo es posible identificar que los *sonidos claves* de la selva durante primera visita se encuentran más acentuados. El sonido de la vegetación y de las aves agrega cierta densidad a la atmósfera de la película durante el recorrido que realizan Von Martius, Karamakate y Manduca. Por su parte, la construcción sonora del mismo espacio cuarenta años más tarde permite identificar cómo la vegetación es más seca, marchita y menos espesa, planteando de este modo una de las consecuencias o

transformaciones generadas por la presencia del hombre blanco en este territorio, pero también una forma de representación de las tradiciones que se encuentran en riesgo de desaparecer con la muerte de Karamakate. Así, el paisaje sonoro de esta película explota al máximo los *sonidos claves* propiciados por la naturaleza para contextualizar, ambientar los espacios y enriquecer el relato. Desde el discurso de la película, la selva amazónica es representada como espacio a través del cual se abarca y configura el territorio nacional. De este modo, los sonidos contribuyen a la consolidación del imaginario de nación de Colombia como una nación precolonial, al no sugerir otros espacios sociales ajenos al mundo indígena o extranjero.

El recorrido urbano-rural, en el que se enmarca el viaje de los protagonistas de *Retratos en un mar de mentiras* tiene también una definida dimensión sonora construida a partir de los sonidos claves. Al inicio de la película son los sonidos claves asociados a los espacios urbanos, como carros, sonidos industriales y mecánicos, los que tienen cierta notoriedad. A medida que los personajes avanzan y se introducen en las carreteras del país, el protagonismo sonoro se centra en recursos acústicos diversos que pueden asociarse con entornos rurales ya atravesados por el conflicto, como el sonido de la caída de agua por una cascada, de una motosierra mientras se tala un árbol y cañones de armas de fuego estallando. Como recurso sonoro diegético los sonidos claves son introducidos con la intención de dinamizar y acentuar las significaciones de momentos específicos de las películas. Estos sonidos se convierten en una especie de hilo conductor que conecta tanto el pasado y presente de los viajeros, al ser utilizado como transición entre los recuerdos de Marina y el momento actual del personaje y como elemento que acentúa las distancias espaciales que separan los territorios rurales urbanos marcando la presencia de ríos, ciénagas, entre otros, durante el recorrido de los viajeros.

Otro de los sonidos claves que es posible identificar en *Retratos en un mar de mentiras* son las noticias que escuchan Jairo y Marina durante su viaje. Antes de realizar su primera parada estos sintonizan una estación radial en la que están informando lo que parece ser una coyuntura social y política del país. La primera noticia hace referencia a la aprobación de un proyecto de ley que permitiría que territorios indígenas -que según la información en la

noticia supera el veinticinco por ciento del territorio colombiano- sean rociados con glifosato con el objetivo de erradicar cultivos de coca. A través de estos recursos sonoros la película trata de remarcar la tensión generada por el control territorial en Colombia desde diferentes frentes: por un lado, la siembra de cultivos ilícitos, y por otro la violación a los derechos constitucionales de los pueblos indígenas. Los medios de comunicación en este caso, juegan un rol como validadores de información, además situar la historia en un contexto social y político específico.

Además de lo anterior, es importante destacar el rol predominante del agua como sonido clave de relevancia para la estructuración narrativa de *Retratos en un mar de mentiras*. Su presencia logra ser identificada desde la primera escena de la película en la que se referencia una fuente hídrica -un balde con ropa sucia que representa y evoca recuerdos de la infancia- y, durante el recorrido, este sonido con fuente similar migra hacia el de lluvia, ríos, cascadas, ciénagas y, finalmente, el mar. De esta manera se teje un vínculo que se fortalece con el avance del relato entre el agua y el mar, en una relación de causa y consecuencia. El agua los acompaña hasta la escena final en el mar, donde se transforma para significar al mismo tiempo muerte, en tanto el cadáver de Jairo se pierde entre las olas, y renacimiento para Marina que rompe su mutismo.

El recorrido en moto que realizan los protagonistas de *Tres escapularios* propicia que, durante gran parte del camino, el vibrante y ensordecedor sonido de un motor sea el elemento sonoro clave con mayor notoriedad en la película. No obstante, las paradas que realizan en distintas poblaciones urbanas, permiten que el paisaje sonoro que construye la película sea enriquecido con otros elementos provenientes de fuentes diegéticas y extra diegéticas que aportan información sobre los lugares en los que se encuentran. Durante el avance del viaje, el sonido del viento es marcado en el avance a toda velocidad se constituye como referente máximo de libertad.

En *Tres escapularios*, el agua, al igual que en la película anterior, cuenta con una presencia significativa durante la segunda mitad de la historia y se convierte en un elemento que complementa la representación espacial de la llegada de los viajeros a su primer destino,

Cartagena. Sin embargo, al llegar a Tierra Bomba la combinación del sonido de las olas y del viento se convierten en dos elementos que narran cierta sensación de libertad y comunican de cierto modo la desconexión de este espacio con la dinámica del territorio nacional. Sin embargo, más allá de su rol como caracterizadores de los espacios, los sonidos claves de *Tres escapularios* no narran o dan cuenta de particularidades que propicien reflexiones asociadas a su representación y significación en el universo del relato.

En las películas analizadas, los sonidos claves permiten la identificación de dos temáticas diferenciadas: los sonidos asociados a situaciones relacionadas con la violencia y las significaciones que logran los sonidos asociados al agua en las historias. Siguiendo esta línea, la representación de esta temática es construida en función del sonido de armas de fuego de diversos tipos, elemento sonoro que logra asociarse a espacios rurales y las carreteras que conectan a estos con las ciudades. Los enfrentamientos entre el ejército y los grupos al margen de la ley, los ataques contra la población civil, emboscadas y demás sonidos que denotan conflictos bélicos tienen lugar en las regiones que al interior de los relatos se asumen como periferia. El agua como sonido clave es el recurso con mayor protagonismo en casi todas las películas analizadas. Más allá de representar emociones, sentimientos y vincular elementos sonoros con espacios determinados, este sonido clave funciona como metáfora de la unión entre cultura y/o espacios sociales y geográficos. Por su parte la ciudad, construida como centro referencial del país en algunos relatos, es referenciada a través de sonidos industriales provenientes de fábricas, buses y carros, que construyen cierta idea de modernidad que se contrapone a la construcción tradicional y en algunos casos premoderna que se realiza del campo.

#### **4.3 Marcas sonoras: valores simbólicos del sonido**

Existen sonidos que son asociados a ambientes particulares, rurales o urbanos, y que determinan la singularidad sonora de cada espacio. Mientras los sonidos claves caracterizan y brindan información general sobre los espacios y las comunidades asociados a estos, las marcas sonoras permiten su identificación. Siguiendo la propuesta realizada por Schafer, este elemento se encuentra presente en todos los contextos sociales y agrupa un sin número de sonidos con valor simbólico y afectivo que permiten identificar ciertas cualidades

socioculturales de un grupo social. De este modo, las marcas sonoras pueden ser consideradas como “un sonido comunitario que es único y posee cualidades que lo hacen especialmente destacado o identificado por la gente en dicha comunidad” (Schafer, 1977, 10).

El desplazamiento de los viajeros por diversos espacios sociales y sus interacciones con los grupos humanos que habitan estos lugares propicia en las *road movies* colombianas la construcción de marcas sonoras claras a través de las cuales sea posible la identificación y, por ende, la diferenciación de los espacios o comunidades representadas. La identificación de estos recursos narrativos en las historias aporta información importante para el objetivo que se propone esta investigación, toda vez que a través de las marcas sonoras es posible acceder a los imaginarios de nación asociados a las personas y espacios que son sugeridos en las películas.

Más allá del sin fin de recursos que convergen para la narración sonora de la selva como espacio social en el que se enmarca la historia en *El abrazo de la serpiente*, las marcas claves de este espacio logran identificarse a través de las lenguas o idiomas utilizados para la comunicación con los grupos sociales de cada una de las comunidades representadas. La utilización de diez lenguas diferentes permite identificar la pertenencia de cada individuo a comunidades específicas. Esta diversidad lingüística, sin embargo, lejos de hacer referencia a la diversidad etnográfica de esta región de Colombia, introduce de modo directo tensiones de carácter territorial y cultural. Aunque tanto Von Martius como Evans se comunican con Karamakate usando la lengua nativa de este en señal de respeto y de conocimiento del mundo indígena, la escena de Gaspar y los niños indígenas de la misión religiosa en San Antonio de Padua introduce otra mirada sobre esta temática al presentar las lenguas nativas como “lenguas del infierno”, argumento bajo el cual los niños son obligados a dejar a un lado sus costumbres y tradiciones y se les impone el español como único idioma para la comunicación. La selva adquiere desde esta perspectiva una nueva dimensión de significado: se convierte en el escenario de intersección y disputa de dos culturas radicalmente diferentes y narra los esfuerzos de una para imponerse sobre la otra.

Las marcas sonoras que hacen parte de la historia presentada en *Los viajes del viento* se construyen de dos modos que logran ser identificados con claridad. Por un lado, se encuentra el vallenato, presentado como marca sonora global del relato. A través de la historia que se desarrolla en la película las notas del acordeón y los sonidos que caracterizan este género son asociados de modo directo con la región Caribe de Colombia. De este modo, el género se convierte en una manifestación cultural que hace presencia en todos los momentos del relato y es legitimada por los diversos grupos sociales de la película. Por otro lado, se encuentran las marcas sonoras asociadas a las representaciones de diversos grupos sociales que se comunican usando lenguas nativas. En todos los espacios de la película es posible identificar marcas sonoras que aportan a la creación de un paisaje sonoro diverso y complejo, y que determina aspectos culturales, sociales y etnográficos de la región representada. Los acentos y lenguas incluidas en la película orientan la construcción del paisaje sonoro de la misma. Al incluir idiomas como el bantú que hablan los tamboreros de palenque, el arhuaco con el que se comunican los indígenas Kogui de la Sierra Nevada de Santa Marta y el wayúu de los nativos de la Guajira, los personajes que interactúan con los viajeros son asociados con sus lugares de origen, y de modo específico se aporta a la creación de un mapa sonoro diverso de esta región del país cuyas características van más allá de los elementos visuales. Desde esta perspectiva, la película sugiere un imaginario de nación que encuentra en la diversidad étnica un elemento de carácter tradicional, en función de la música se logra establecer las diferencias y relaciones entre cada uno de estos.

*Retratos en un mar de mentiras* es una película en la que los acentos y la musicalización interactúan y constituyen de modo conjunto las marcas sonoras de los espacios representados. La marca sonora a través de la cual es identificada Bogotá como espacio de representación es la lluvia, sonido presente durante gran parte del tiempo en el que los personajes habitan este espacio. Por su parte, es posible identificar de forma sonora la llegada de los viajeros a la región costera del país a través de las canciones con las cuales se musicalizan las escenas y los acentos de las personas con las que interactúan. Las notas de un acordeón son el preámbulo de su tránsito por la región Caribe y, más adelante, cuando el carro de Jairo se descompone y debe llevarlo a un taller, el acento del mecánico permite

identificar su vínculo con las zonas costeras del país. En ese mismo pueblo Jairo y Marina se detienen para comer y, a través de la conversación que tienen con la mujer que los atiende, es posible identificar nuevamente en este personaje en tránsito el acento característico de los habitantes de la región Caribe de Colombia.

En *Retratos en un mar de mentiras* las marcas sonoras son construidas a partir de las interacciones entre diversos elementos que confluyen para la identificación cultural y étnica de los espacios. La llegada de los protagonistas a La Ceiba es anunciada con suaves sonidos de gaitas que se fusionan con los porros y fandangos que escuchan los habitantes del lugar, durante la celebración de lo que parecen ser sus fiestas tradicionales. Por separado, los elementos anteriores serían insuficientes para la referenciación o identificación de un espacio, sin embargo, su presentación articulada permite que de manera sonora los espacios por los que transitan los personajes puedan ser relacionados con referentes culturales arquetípicos de las regiones costeras de Colombia.

La ausencia de diálogos como punto de partida en el análisis de marcas sonoras en *Oscuro animal* motiva la búsqueda e identificación de los elementos que componen esta categoría más allá de uno de sus elementos fundamentales. La película presenta dos recursos a través de los cuales se logra dar cuenta de los elementos sonoros que permiten el reconocimiento de los lugares. Por un lado, se encuentra la distinción entre los espacios rurales y urbanos. La selva por la que se desplazan las tres viajeras es silenciosa y, más allá de las marcas claves que ambientan el espacio, el silencio del desempeño logra ser apabullante, siendo en algunos casos el marco ideal para la revisión del contenido al aire.

En oposición a lo anterior, Bogotá es ruidosa, con el sonido de carros, alarmas, construcciones y múltiples conversaciones sucediendo al mismo tiempo, entre otros sonidos claves que identifican este espacio, en el que ninguna voz logra ser escuchada. Por otro lado, se encuentra el silencio de las víctimas como recurso a través del cual se le da voz a las consecuencias de la guerra. La tensa calma que sugiere la falta de conversaciones o manifestaciones verbales de las protagonistas ante las situaciones que les suceden acentúa la mirada sobre las víctimas, con la intención de destacar los procesos de duelo y los traumas asociados al conflicto armado. Desde esta perspectiva, el silencio es presentado

como síntoma de trauma y duelo, y a través de este recurso es posible narrar el impacto psicológico y emocional de la violencia o las pérdidas de las víctimas. Es importante destacar que el silencio entre las viajeras se mantiene aún en los espacios que estas comparten con otras personas durante el recorrido, momentos en los que el silencio adquiere un significado diferente al convertirse en una forma de expresión de resistencia colectiva. A través del silencio, en la película se simboliza también la impunidad y la ausencia del Estado en las zonas rurales. Las marcas sonoras de esta película, más allá de posibilitar la identificación de espacios específicos y acentuar las diferencias entre los entornos urbanos y rurales, aportan así a la significación de Colombia como escenario de conflicto.

*Tres escapularios* es una película cuya fuerza narrativa se construye en gran medida a partir de los diálogos como marcas sonoras. Las conversaciones entre los personajes y los habitantes del camino hacen posible establecer hipótesis sobre el lugar de proveniencia de los viajeros. Los acentos de estos permiten identificar que Nico proviene de Bogotá o de una zona cercana a la capital del país, mientras el acento de Lorena resulta cercano al de las personas del Valle del Cauca. Las marcas sonoras que los protagonistas introducen en la película funcionan como recordatorio constante de su condición de foráneos en las tierras que visitan, y se convierten en el elemento a través del cual se entiende la violencia como una situación que impacta a todo el territorio colombiano, comprendiendo tanto espacios rurales como urbanos. Por su parte, a pesar del viaje acelerado de los personajes, en cada uno de los lugares que visitan son presentados sonidos que propician la caracterización sonora de los mismos: el sonido de las olas y el viento son las marcas sonoras a partir de las cuales se representa la región costera del país y son una constante sin importar si se encuentran en Santa Marta, Cartagena o Tierra Bomba.

Las marcas sonoras presentes en las películas analizadas se componen así de un amplio espectro de elementos que permite hablar en términos concretos de los imaginarios de nación que este elemento podría articular. De modo general, es posible afirmar que los sonidos claves cumplen a cabalidad su función como elementos potenciadores de identidad en gran parte de las películas analizadas. En las obras los sonidos provenientes de la

naturaleza, articulados a otros recursos sonoros abren vía para la identificación de los espacios. Por otro, lado los acentos y los dialectos destacan como las marcas sonoras de mayor efectividad para la caracterización de un espacio y grupo social. Estas marcas verbales permiten la referenciación espacial de los grupos sociales al tiempo que aportan de manera directa a la consolidación del imaginario desde el cual la nación es asumida como un territorio compuesto por espacios cultural y geográficamente distanciados cuya identificación principal se realiza en función de sus sonoridades musicales y cualidades lingüísticas.

#### **4.4 Discusión**

El diseño sonoro de una película potencia la capacidad narrativa, expresiva y estética de la misma, al constituir un vehículo para la representación de sucesos articulados a la historia desarrollada, en conjunción con la imagen. El análisis de esta construcción a partir del concepto de paisajes sonoros permite la interpretación de estos aspectos en función de los significados, relaciones y tensiones que propician con espacios y grupos sociales específicos. Es así como al considerar que el desplazamiento de los personajes de las *road movies* implica inevitablemente el tránsito por distintos territorios y la interacción con diversos individuos, las películas se convierten en paisajes sonoros constituyentes de identidad y memoria colectiva a través de los cuales se manifiestan diversos imaginarios de nación.

Las funciones de la música en las películas analizadas están asociadas a las capacidades narrativas, expresivas y de significado que esta puede desarrollar en las historias, siendo introducida en los relatos a través de fuentes diegéticas y extradiegéticas con intenciones variadas que van desde la caracterización de territorios y personajes, hasta la ambientación de las épocas en las que se enmarcan los relatos. En otros casos, las letras propician la comprensión de puntos de vista y lugares de enunciación de las historias. En este elemento se materializa la configuración discursiva de territorios y personajes y se enmarcan las historias en contextos políticos, sociales y culturales identificables que permiten la construcción del sentido global de las historias.

Por su parte, los sonidos claves aportan de manera directa a la construcción de atmósferas realistas de las películas y potencian su función expresiva y estética, dando lugar a la descripción sonora de los espacios narrados y permitiendo identificación de los mismos y su diferenciación con otros a medida que avanza el relato. A través de los sonidos claves es posible identificar también las transformaciones de los territorios a través del tiempo, las características que componen cada espacio y los contrastes mediante los cuales se construye en las películas la idea de lo rural y lo urbano.

Así mismo, el agua, con muy diversas significaciones, es un elemento común en todas las películas. Mediante el sonido de las olas del mar, del caudal de un río, de la lluvia, la caída de cascada o el fluir de un arroyo, entre otros, este elemento logra conducir auditivamente las historias, adquiriendo en algunos casos significados simbólicos relacionados con estados anímicos de los personajes y la caracterización de espacios. La variedad de sonidos asociados a fuentes hídricas, y su presencia constante en las películas articula la idea de un imaginario de nación desde el cual el territorio es comprendido a partir de la riqueza de sus recursos naturales y se genera una representación material de un espacio poco industrializado.

Las marcas sonoras, por su parte constituyen, de modo general, el principal elemento de identificación de territorios y grupos humanos en las historias. A partir de esta categoría es posible acentuar la reflexión sobre los modos mediante los cuales con el sonido se construyen y representan en las historias diversos imaginarios de nación. Esta categoría explota el potencial de los sonidos claves al utilizarlos como medio para la significación simbólica de los espacios, permitiendo a su vez la demarcación de las relaciones de alteridad presentes en cada una de las escenas. Al introducir en las historias elementos para la identificación de los habitantes de cada espacio social, se reconoce la existencia de individuos que no hacen parte del mismo. Así mismo, los acentos y lenguas empleadas para la comunicación entre viajeros y personajes en tránsito asocian las sonoridades de los diálogos a los lugares de procedencia de cada una de las personas. Estos recursos, sin embargo, son utilizados con intencionalidades distintas en cada película: en algunos casos la representación de distintos grupos sociales que se comunican en sus lenguas nativas

contribuye a la consolidación de un paisaje sonoro que da cuenta de la diversidad étnica de las regiones en las que se enmarca la historia, mientras que en otras películas esta variedad lingüística se convierte en el primer marcador de diferencia entre lo nacional y lo foráneo. En todos los casos, las marcas sonoras están asociados a los espacios y los grupos sociales que los habitan más allá de épocas o momentos específicos, situación que habla de una sonoridad pensada desde cierta atemporalidad que es transversal a los múltiples relatos de nación y sus transformaciones durante la historia. Estas marcas sonoras hacen referencia a un espacio nacional cuyos límites temporales no logran ser definidos, y que por tanto se expresa mediante las manifestaciones sociales y culturales que articulan la diferencia entre los territorios y sus habitantes.

El paisaje sonoro construido en las *road movies* es representado como un recurso a través del cual se construyen las significaciones sociales, culturales y políticas a través de los cuales se identifica al territorio nacional. Esta sonoridad expresada en las películas está vinculada con la memoria colectiva de los grupos sociales representados y genera vínculos de la historia con la realidad, situación que concuerda con lo planteado por Julian Woodside al afirmar que “cada expresión sonora se ubica dentro de un contexto socio-histórico y toma referentes de paisajes sonoros específicos” (Woodside, 2008, p. 2). En las películas analizadas, se propone la violencia como un elemento característico de la cotidianidad nacional de las personas del campo y la ciudad, cuyas manifestaciones pueden identificarse en múltiples lugares del espacio social de las películas. En algunos casos, el silencio se convierte una característica fundamental de los relatos, que, como manifestación de impotencia, impunidad o dolor, pone en manifiesto las emociones de las víctimas y deja abiertas a la interpretación las reflexiones asociadas a lo representado en pantalla.

Partiendo de lo anterior, es posible afirmar que de modos muy diversos las películas analizadas logran dar cuenta de un *paisaje sonoro* cuya característica principal es la diversidad de elementos que lo integran y las formas en cómo estos significan o devienen en construcciones de carácter social y cultural. La sonoridad que describe los espacios da cuenta de una nación espacialmente diversa y fragmentada con distinciones radicales entre los territorios costeros, rurales selváticos y urbanos. Cada uno de los elementos incluidos

logra adquirir significados que revisten las historias con verosimilitud, posibilitando la identificación y el establecimiento de las relaciones sobre lo que representa y en términos sonoros constituyen un imaginario de nación desde el cual se narran los elementos étnicos heterogéneos que integran el paisaje humano, mediante dialectos, idiomas, acentos y música, y mediante la música como expresiones que permiten la identificación de territorios y de los grupos sociales adscritos a los mismos.

#### 4. Nación imaginada: el pasado que configuran el futuro

El cine configura a través de sus historias diversas formas de representación de la realidad, dada su capacidad para articular e interpelar los imaginarios individuales y sociales a través de los cuales los seres humanos significan su cotidianidad. En las *road movies*, la imagen y el sonido potencian la representación del paisaje, el tiempo y los diversos elementos que permiten vincular los sucesos que aparecen en pantalla con los rasgos característicos de espacios específicos.

La adaptación de este género en Colombia sigue la tendencia evidenciada en diversos países del mundo donde, si bien se conserva la tradición estilística que busca narrar aspectos fundamentales de las historias, el resto de los elementos característicos de las películas de carreteras tienen variaciones considerables. Por ejemplo, el estudio de las adaptaciones del género le permitió a Neil Archer identificar el interés de las *road movies* francesas por poner en crisis los conceptos de nación y cine nacional a la luz de la globalización, como fenómeno que posibilita que la ambientación de las historias coincida con las de diversos países modernos (Archer, 2013, p.172). Complementando lo anterior, David Laderman logró identificar los rasgos distintivos de las *road movies* “paneuropeas”, concepto desarrollado por un grupo de investigadores del género en Europa, como alternativa al modelo propuesto para el género en Norteamérica. Laderman propone que en las películas de carretera europeas el viaje de los personajes es obligado por la necesidad de encontrar trabajo o establecer un hogar más que por el libre albedrío. Así mismo, identifica un cambio de los personajes masculinos relacionados con el delito hacia los viajes en grupo, además de la casi inexistente referencia a los viajes en automóviles propios debido a que en las películas europeas el sentido del viaje puede trascender los medios empleados para el desplazamiento (Laderman, 2008 en García, 2016, p.82). Por su parte, en el estudio de las *road movies* latinoamericanas provenientes de países como Argentina, Brasil y México, María Dolores Pérez logró establecer cómo en nuestro contexto las historias del género representan con frecuencia, desde la perspectiva del viaje iniciático, una toma de conciencia y reconocimiento de la historia del continente. De esta manera durante su travesía los viajeros, más allá de transformarse, descubren la decadencia económica,

política y social de sus países, al quedar inmersos en conflictos asociados al narcotráfico y la trata de personas, entre otros (Pérez, 2013).

En este caso, teniendo como referentes los hallazgos de estudios del género en otros países del mundo, el análisis aquí propuesto permitió la identificación de dos tendencias temáticas en función de las cuales fue posible clasificar estas *road movies* colombianas. El tiempo como categoría que ubica los relatos en momentos históricos específicos permitió evidenciar, por un lado, historias cuyos sucesos tienen lugar en el pasado y, por otro, narraciones que se desarrollan en una temporalidad contemporánea cercana a la actual. Partiendo de esta categorización fue posible identificar no solo los significados articulados al tiempo y espacio en cada una de las películas, sino también su asociación con las características de los personajes, los roles de los protagonistas en los espacios sociales de las historias, sus motivaciones y sus búsquedas durante el viaje.

### **5.1 Pasado y tradición: viaje al origen**

En películas como *Los viajes del viento* y *El abrazo de la serpiente*, el pasado es representado como un tiempo mítico, en el que destacan las creencias de origen cultural y ancestral que motivan el inicio del viaje de los protagonistas y que en ocasiones se fija en seres o fuerzas sobrenaturales que existen en el imaginario de los habitantes de los espacios sociales representados, asignando valores al bien y al mal. Su conexión con lo mítico, sin embargo, no impide que se establezcan en estos relatos referencias a momentos específicos de la historia nacional, que de cierto modo validan los hechos representados y permiten que los imaginarios propuestos mantengan la credibilidad y verosimilitud necesaria para ser identificados por los espectadores.

En las construcciones narrativas que proponen las películas pertenecientes a esta tendencia la etnicidad gana mayor relevancia en los espacios sociales de las historias y añade significado a los sucesos narrados. En estos casos, la etnicidad es introducida como la característica que establece las diferenciaciones entre los distintos grupos humanos y es representada mediante las tensiones derivadas de los encuentros entre los viajeros, sus creencias, costumbres y saberes asociados a los lugares de origen de cada personaje.

Cuando el tiempo de la historia es el pasado, los encuentros entre los personajes con individuos o colectivos nacionales o extranjeros se diferencian por las relaciones atravesadas por el componente étnico y las transformaciones que propician estos en los viajeros. Los encuentros con grupos sociales nacionales están relacionados con el reconocimiento de las diferencias étnicas desde una perspectiva de igualdad y en función de los puntos de unión de las mismas. En las interacciones con personajes extranjeros se sugieren distintos tipos de relaciones de poder y de mediaciones culturales que van desde el intercambio de saberes hasta la alienación. Aunque en estos encuentros es posible identificar distintos tipos de intereses y búsquedas, la transmisión y preservación del conocimiento cultural o legado ancestral de los protagonistas se convierte en el elemento que orienta y motiva el viaje de los personajes, y que además configura los vínculos entre los distintos grupos sociales representados. Sin embargo, en ambos casos son introducidos narrativamente desde una perspectiva dialógica que sugiere el intercambio de saberes como único camino de transformación o supervivencia de los mismos en el tiempo.

En estos casos, el desplazamiento como recurso narrativo trascendental para el desarrollo de una *road movie* posibilita el reconocimiento de los elementos en función de los cuáles se construye la identidad de cada uno de los lugares representados, sugiriendo cierto tipo de exploración del territorio, guardando la relación desde las significaciones que adquiere el viaje en las películas del género. Sonora y visualmente cada película establece marcas mediante las cuales se posibilita la comprensión de los hechos que han marcado la historia de cada lugar, y de este modo el tránsito de los viajeros por diversos espacios y las interacciones que desarrollan en cada uno de estos pone en evidencia las diferencias territoriales raciales, culturales, sociales y lingüísticas existentes en distintos lugares Colombia.

En las películas ubicadas en un pasado mítico, los recorridos inician en lugares periféricos del territorio nacional y sus destinos son diversos espacios ubicados al interior del mismo. Los relatos suceden en regiones apartadas del centro del país (Bogotá) o de grandes asentamientos urbanos, y durante el viaje no se establecen vínculos ni manifiestos o latentes

con otros lugares de Colombia. De este modo, los viajes al interior del Amazonas y la Región Caribe propician de cierta forma un reconocimiento cultural y espacial del territorio representado y durante el desplazamiento es posible identificar las construcciones que proponen las películas en función de lo que se asume como propio y lo ajeno o global. Por su parte, en las interacciones de los protagonistas con personajes extranjeros se reconoce la existencia de otros lugares por fuera del territorio, evidenciando la existencia de una diferenciación simbólica y espacial entre el territorio nacional y lo que se encuentra por fuera de sus fronteras.

De la variación en los escenarios de desplazamiento y las temporalidades en las películas ubicadas en un pasado mítico deviene también una transformación en los medios de transportes. En lugar de los tradicionales automóviles y motos, referenciados en las *road movies* norteamericanas, en esta tendencia se identifica una transformación en los vehículos utilizados por los viajeros durante sus desplazamientos. Canoas, embarcaciones de madera y animales de carga se convierten en los medios de transporte que marcan el avance lento y pausado de los viajeros, dando cuenta de una adaptación del género según los contextos en los que suceden las historias.

Junto con las diferencias étnicas, la tradición es el escenario mediante el cual se tejen las tensiones en las películas de esta tendencia. La narración en pasado de las historias establece una relación directa con la tradición como concepto que hace presencia en función de los conflictos asociados a los conocimientos de origen social y cultural de los grupos humanos representados que se ven amenazados o en riesgo de desaparecer. La modernidad es una presencia latente en las historias, que moviliza el desarrollo de las mismas al suponer la desaparición de los elementos asociados a la tradición. Por lo anterior, la transmisión y preservación del conocimiento de origen cultural y ancestral se convierte en el tema subyacente de estos relatos.

La nación desde esta tendencia es representada a partir de un pasado histórico que, si bien es menos violento que el actual, no desconoce otros tipos de sucesos violentos que históricamente han sucedido al interior del territorio, aunque se enfatiza en su carácter

cultural. La tradición y la herencia cultural destacan como los elementos constitutivos de lo nacional, en tanto la etnicidad se convierte en el punto de convergencia que permite el reconocimiento entre habitantes de los mismos espacios sociales. Desde este imaginario de nación se plantea un territorio premoderno carente de figuras estatales, de modo que la autoridad de sus territorios es definida mediante ejercicios de poder legitimados desde el conocimiento cultural de los personajes o mediante imposiciones ideológicas arbitrarias o violentas.

### **5.2 Contemporaneidad y violencia: dualidad indeleble**

La otra tendencia que fue posible identificar es aquella cuyas historias se enmarcan en una temporalidad contemporánea que, al no poder ser definida mediante marcadores temporales específicos, se considera etérea. A esta tendencia pertenecen *Retratos en un mar de mentiras*, *Oscuro animal* y *Tres escapularios*, películas que desde diversas perspectivas abordan relatos relacionados con el conflicto armado colombiano. En estos casos, el punto de partida son las víctimas, resignificando la definición de esta categoría y propiciando nuevas miradas y reflexiones sobre la historia reciente del país.

Colombia ha sido durante las últimas siete décadas el escenario de un conflicto armado interno que ha dejado más de siete millones de víctimas, y este contexto social, cultural y político influye de diversos modos en las narraciones construidas en relación a estos. El control político y la propiedad de la tierra han sido los factores que han determinado las causas y las consecuencias de las diversas manifestaciones de violencia que han tenido lugar en el país. Sin tener la intención de establecer comparaciones entre los hechos narrados en las películas y su verosimilitud con los sucesos históricos de Colombia, el análisis y reflexión de las representaciones realizadas en las películas posibilitó la comprensión de diversas formas en las que a través de relatos y narrativas que constituyen imaginarios de nación.

Sobre la adaptación de las películas de carretera en diferentes países del mundo Santiago García Ochoa afirma que “la adaptación del género road movie a unas determinadas

coordenadas nacionales puede ser más o menos profunda dependiendo de la evolución sociopolítica y cultural del país, pero también de su nivel de implicación en el sistema mundial de la globalización” (2016, p. 81). En las *road movies* colombianas las vías y vehículos que enmarcan la construcción de los viajes han explorado nuevas dimensiones, a través de las cuáles se expresa la diversidad del territorio nacional. Los distintos tipos de movilidad construidos en las historias, además de enmarcar el desplazamiento de los personajes en contextos específicos, permiten identificar a los viajeros en relación a su pertenencia a los grupos sociales vulnerables del país, en su mayoría habitantes de poblaciones rurales que han desarrollado gran parte de su vida en el campo.

En contravía a las motivaciones de los viajeros de las *road movies* icónicas, que viajan en busca o como manifestación de la libertad, o para alejarse de entornos sociales sumidos en la rutina, el desplazamiento en las películas colombianas se asocia en la mayoría de los casos a la necesidad de protección de la vida al huir de entornos marcados por el conflicto armado, de modo tal que, más que libertad, estos viajeros buscan, antes que nada, seguridad física en primer lugar. En Colombia el término *desplazamiento* posee diversas connotaciones que han derivado en la asociación del mismo con otros términos como “despojo” o “destierro”, desde los cuáles se pretende nombrar o hacer referencia directa a la necesidad de quienes habitan espacios rurales de abandonar sus lugares de origen como consecuencia del conflicto armado. Desde esta tendencia, Colombia es representado como un país de desplazados en el cual la pérdida del lugar de origen, la pobreza y la marginalidad se convierten en las características que describen a los personajes del género. Este hallazgo coincide con los planteamientos realizados por María Rueda (2004), quien tras una revisión a las narraciones relacionadas con el desplazamiento en el país pudo constatar que, en los relatos de esta temática, normalmente los desplazados huyen del campo hacia las ciudades, situación que propicia el rediseño de los lugares que abandonan y a los que llegan, al tiempo que transforma las estructuras sociales urbanas al integrarse al trabajo informal o la mendicidad en condiciones de extrema pobreza, mientras las áreas rurales quedan en manos de los actores que propician los desplazamientos.

En oposición a las grandes autopistas y carreteras referenciadas en las películas norteamericanas, el desplazamiento de los personajes en Colombia se realiza por vías que no siempre se encuentran en condiciones óptimas, trochas y caminos rurales sin pavimentación e incluso a través de ríos, ciénagas y otros cuerpos de agua. Del mismo modo que en lugar de vehículos último modelo, los viajeros se movilizan en medios de transportes que reflejan la precariedad y pobreza de ellos mismos y de los territorios transitados. Estos son en algunos casos carros, buses o camiones de modelos antiguos, vehículos hechizos como planchones, animales mientras que otros momentos, el cuerpo mismo se transforma en un medio de transporte durante largos recorridos a pie.

En las películas de esta tendencia, el tipo de vehículos y las condiciones de las vías por las que se desplazan los personajes también dan cuenta de una nación premoderna, en la cual el crecimiento económico y el desarrollo se encuentran ligados directamente con los espacios urbanos, mientras esta suerte de progreso y/o avance ha desconocido los espacios rurales. Siguiendo esta línea es posible identificar el contraste entre los diversos significados asignados a los espacios rurales y urbanos. La ciudad es referenciada en las películas como una especie de territorio seguro aunque precario: es el lugar de la modernidad y su representación es construida a través de grandes autopistas y edificios que, sin embargo, contrastan con la pobreza y precariedad que habita en los márgenes de la misma, en sus lugares periféricos o menos privilegiados.

La dificultad para ubicar con exactitud los variados espacios por los cuales transitan los viajeros en las películas cercanas a la contemporaneidad sugiere de cierto modo una homogeneización del territorio rural que permite ubicar las historias en diferentes lugares del país sin que esto afecte la narrativa de la misma. Así mismo los hechos violentos derivados del conflicto armado del país se encuentran directamente vinculados con los escenarios rurales de las películas, sin importar si la historia se desarrolla en medio de la selva, cerca al mar o en una población determinada. En estos espacios la autoridad del Estado es puesta en tensión mediante su ausencia y su incapacidad para proteger a los habitantes del territorio, cediendo el control territorial a distintos grupos armados. La ruralidad desde esta perspectiva es sinónimo de conflicto, situación que remite de modo

directo a los distintos sucesos históricos nacionales que han determinado durante décadas una tensión evidente entre la ciudad y los espacios rurales, siendo estos últimos el espacio en disputa desde el cual se configura el poder y dominio sobre el territorio nacional.

La tradición y la modernidad son dos conceptos que se definen en cada una de estas tres películas en función de aspectos como los espacios, las épocas y las temáticas de las historias. En su manifestación material la tradición es introducida a través de las referencias a elementos religiosos presentes en las escenas de las películas de modo directo o indirecto. Estas figuras asociadas a la fe católica normalmente ocupan lugares especiales en la vida de los personajes principales, aunque no en todos los casos hagan referencia a las creencias teológicas de los mismos. La religión, asociada a la tradición, es presentada como un elemento que brinda protección y seguridad, de este modo los personajes al comprender que se encuentran solos, ante un Estado ausente, confían su supervivencia en seres trascendentes a quienes dotan del poder para definir y controlar su destino.

Así mismo, otra tensión relacionada con el concepto de tradición es introducida en estas películas mediante referencias y la representación espacial y física de las ruinas. Desde edificios a punto de venirse abajo, poblaciones abandonadas, e individuos mutilados son utilizados como recursos narrativos a través de los cuales se sugiere la vinculación atemporal y fragmentada de los relatos con un pasado que no solo remite a los hechos que tuvieron lugar en las historias sino que también establece conexiones con el momento histórico del país, como recordatorios de un proyecto de nación inconcluso.

En oposición a lo anterior, la modernidad se articula a las historias con la intención de cuestionar y establecer tensiones manifiestas con la tradición. Su representación en las historias es incluida a partir de personajes relacionados con los organismos del estado como el ejército, la policía y trabajadores públicos como alcaldes y ediles. La idea de modernidad desarrollada en las películas remite a los planteamientos de Zygmunt Bauman (2003), quien a través del concepto “modernidad líquida” propone la transformación del rol del Estado-Nación, siendo ya no benefactor ni garante de seguridad para los individuos que habitan en su territorio, habiendo cedido el control o perdido la capacidad para la toma de decisiones.

Esta idea que concuerda con los roles que asumen las figuras del estado en las películas, caracterizados por su falta de control y autoridad sobre el territorio y sus habitantes. En relación al rol destacado de la individualidad en la modernidad líquida, Bauman (2003) además plantea que desde esta perspectiva los individuos sólo confían en sí mismos y no en los demás, al poner su seguridad y protección por encima de los intereses colectivos o sociales. Este planteamiento permite comprender la transformación de los discursos, motivaciones y perspectivas de vida de los protagonistas de las historias y los personajes en tránsito cuyos viajes están orientados a la búsqueda de intereses propios o personales, aunque estos estén relacionados más con la supervivencia que con el consumismo capitalista exacerbado.

### **5.3 Consideraciones finales**

Aunque funcionalmente es usado para referenciar el desplazamiento de un lugar a otro, el viaje como actividad humana está relacionado a un sin fin de significaciones y, en las *road movies*, es claramente un elemento constructor de alteridad, que integra las diferenciaciones entre individuos y grupos sociales. Se plantea entonces que, durante el desplazamiento de los viajeros hacia su lugar de destino, el reconocimiento de la alteridad se potencia en las historias al tiempo que impulsa la transformación de los personajes. Distintos lugares inhóspitos del territorio nacional como los costados de las carreteras y sectores periféricos de algunas ciudades son los lugares en los que se enmarcan las representaciones de distintos grupos humanos, en función de los cuáles se introduce la diferencia desde una perspectiva particular. Una característica de estos encuentros está demarcada por las similitudes que establecen las historias entre viajeros y personajes en tránsito. De este modo la música, el desarraigo, las creencias, o las orientaciones ideológicas son factores desde los cuáles se establecen relaciones entre quienes son identificados como alteridad. Los espacios habitados por los otros son silenciosos y las vías de acceso hacia estos se caracterizan por el difícil tránsito que supone desplazarse por las mismas, factor que supone una barrera para la comunicación con los territorios cercanos y que refuerza la representación de estos lugares como aislados y desconectados de las realidades que se viven por fuera del mismo, pero que reconocen la existencia de otros espacios situados por fuera de sus fronteras. La construcción de alteridad propicia así un imaginario de nación fragmentada y aislada,

situación que se evidencia en los modos de acceso a los lugares periféricos, pero que aún así mantiene la característica de *comunidad imaginada* propuesta por Benedict Anderson (1983) desde la cual todos los habitantes de la nación pueden pensar su coexistencia en un mismo tiempo y espacio.

En la construcción del sentido de lo colectivo y lo individual desde el imaginario de nación sugerido por las películas, el territorio nacional se encuentra delimitado por barreras que demarcan la propiedad privada, factor directamente relacionado con la incursión de la violencia y/o el conflicto armado en los relatos, pero también límites étnicos que permiten la asociación de territorios específicos con grupos sociales establecidos. La construcción de colectividad en las historias reafirma el imaginario de nación colombiana como un territorio fragmentado, que si bien cuenta con vías de acceso que conectan lugares periféricos con el centro urbano del territorio, no están intercomunicados. La carretera es de cierto modo el espacio que puede adjudicarse a la colectividad, debido a dos motivos específicos: por un lado la libre circulación de viajeros y medios de transporte sin mayores restricciones más allá de las limitaciones impuestas por las características del territorio, pero también por las interacciones, encuentros y transformaciones que tienen lugar en la carretera entre personajes en tránsito y protagonistas. La carretera es la vía que conecta el espacio urbano y el rural, pero también el punto de encuentro entre víctimas y victimarios del conflicto y un escenario que se define en función del control de mismo entre poderes oficiales y grupos armados.

La adscripción de la violencia a la historia del país y su lugar en la cotidianidad de los habitantes convierte este elemento en una categoría subyacente que de manera sigilosa logra vincularse en los espacios de significación de las historias, reafirmando su lugar como una de las temáticas comunes del cine colombiano de las últimas décadas. Esta temática logra rastrearse a través de distintas situaciones en las historias, lo que le permite convertirse en uno de los elementos principales que componen el imaginario de nación colombiana. La violencia tiende a ser construida fuera de campo, pero mantiene una presencia latente y permanente en las historias. La narrativa de esta violencia se aleja de representaciones directas de la misma y es sugerida en las historias a través de los traumas

de los personajes, sus recuerdos, sus vínculos con el pasado y el futuro. A través de la representación de historias que se abordan desde diferentes actores y perspectivas, la temática del conflicto es puesta en evidencia. Personajes y espacios narran e ilustran las consecuencias de la guerra y sus efectos sobre la población. Sin embargo, la violencia no solo hace referencia a las situaciones derivadas del conflicto armado, es también posible identificarla a través de escenas y acciones que dan cuenta de otros tipos de violencia que se sugieren de manera tímida en los relatos, como la esclavitud, la alienación cultural y los trabajos forzados.

Las narraciones a través de las cuales es posible rastrear los imaginarios asociados al concepto de nación colombiana dan cuenta de la ausencia de una construcción unificada de esta idea, perspectiva que permite retomar las reflexiones de Martín Barbero al afirmar que “la ausencia de un relato nacional remite a su vez a la fragilidad y deslegitimidad que a lo largo de su historia ha padecido el Estado en Colombia, un Estado fragmentado en multiplicidad de espacios y regiones, debilitado por la cooptación de los intereses privados” (Barbero, 2001, p.20). Siguiendo con esta idea, las *road movies* colombianas proponen así un imaginario de nación diversa y fragmentada, enmarcado en la diversidad étnica y las tradiciones culturales como valores fundamentales de sus habitantes, cuyos espacios propician el reconocimiento visual de la geografía, al tiempo que en las interacciones entre distintos grupos sociales obedecen a dos lógicas. Por un lado, la puesta en conversación las tradiciones y creencias que representan la historia y legado cultural de la nación, pero que también proporcionan referencias claves para la identificación del paso del tiempo y la construcción del relato nacional. Por otro lado, la lógica del conflicto armado y sus consecuencias en relación con el pasado personal y social y con el territorio. En conjunto, estas películas dan cuenta de Colombia como un territorio con problemas de violencia derivados de una orfandad legitimada por el Estado que ha dejado a los habitantes de la nación en manos de un sistema incapaz de proteger y negligente para el restablecimiento de los derechos. Los personajes de las historias han perdido los vínculos familiares con su pasado y sus lugares de origen, pero también con sus tradiciones. El pasado no ofrece un piso seguro sobre el cual construir un nuevo proyecto de nación al estar directamente relacionado con los traumas derivados de una historia de violencia y abuso.

La construcción del concepto de modernidad en el contexto de las películas analizadas remite a diversas ideas sobre las posibles adaptaciones de este al tener en cuenta las características de los procesos históricos y culturales que dieron lugar a la creación de los Estados Nación en América Latina. La presencia predominante y generalizada en el territorio nacional de personajes marginados, desplazados o violentados tanto física como socialmente coincide con los planteamientos de Néstor García Canclini al afirmar que “una mirada más amplia y minuciosa a las interacciones cotidianas de las mayorías revela que los países latinoamericanos son sociedades híbridas, donde se cruzan todo el tiempo formas distintas de disputar y negociar el sentido de la modernidad” (García, 1995, p.171). De este modo las películas de carretera colombianas articulan diversas perspectivas que permiten identificar la idea que se propone sobre este concepto. En relación a esta construcción, Carlos Uribe concuerda con que en Colombia “ni la modernización: el desarrollo capitalista en sí mismo, ni la modernidad: la asunción de un ethos cultural ‘moderno’, siguieron caminos rectos ni modelos típicos” (Uribe Celis, 1992, p. 167). Es así como los imaginarios vinculados a la idea de modernidad que proponen las películas tiene lugar en función de dos tensiones presentes en cada una de las historias: por un lado como un ideal que pone en riesgo la tradición y el statu quo del espacio social y sus habitantes, y por otro lado como un proyecto social que se espera lograr.

En ambos casos las representaciones conducen a la idea de una nación premoderna, que se asume en función de su relación estrecha con la tradición, la religiosidad y los legados culturales y que por tanto es a su vez definida por estos elementos que además estructuran la forma de pensar de sus habitantes. En estos relatos la modernidad es silenciada y presentada sólo en función de las tensiones que supone la presencia de ciertos elementos y personajes extranjeros. Así mismo, en las historias enmarcadas en hechos de violencia bélica, estos conflictos son representados como una consecuencia de la lucha por el control y la autoridad del territorio, reflexión que también remite a la idea de nación premoderna al destacar la ineficiencia y falta de garantías del Estado para proteger a los ciudadanos.

En el caso colombiano, si bien las *road movies* guardan cercanía con la estructura narrativa definida para el género, la adaptación estilística de las historias al contexto nacional da

cuenta de un país en el que los viajes, más que representar alternativas posibles a la cotidianidad, constituyen el único medio para la protección de un derecho fundamental, la vida. Desde esta perspectiva, el viaje de los personajes adquiere un nuevo significado al ser comprendido y motivado por hechos violentos que obligan a los individuos a abandonar sus lugares de origen, razón por la cual las travesías de los viajeros tienen conexión directa con el desplazamiento forzado en la mayoría de los casos. De este modo, en concordancia con los planteamientos de María Rueda (2004), el desplazamiento se percibe como el rasgo narrativo predominante de la identidad nacional que configura el imaginario de nación que se propone desde las *road movies* al atravesar la narratividad, el tiempo y los espacios representados.

La representación del desplazamiento en función del espacio y tiempo en las películas colombianas lejos de ser un reflejo de la *velocidad modernizadora* referida por Verena Berger (2016) en relación con la *road movie* americana, tiende a la ralentización y fragmentación en los viajes de los protagonistas. Los medios de transporte precarios y la falta de vías y condiciones óptimas para los recorridos proponen reflexiones en función de las tensiones entre los conceptos de modernidad y tradición y en relación al proyecto de nación construido, proponiendo un imaginario de nación que establece dificultades de acceso no sólo a los territorios, sino a la modernidad.

Colombia es un país que ha sido marcado durante décadas por el conflicto armado y las últimas generaciones han crecido viendo y padeciendo el desarrollo de una guerra interna que ha dejado millones de víctimas, y esta situación se representa en las películas analizadas. En Colombia, el territorio ha desempeñado un rol clave en el conflicto, dado que más allá de ser un telón de fondo ha sido una de las causas fundamentales de la violencia, como un elemento material y simbólico clave para el establecimiento del poder y la autoridad, legítima e ilegítima, estatal y privada, al interior de las fronteras nacionales. Desde el cine se han propuesto historias en las que la construcción de la espacialidad y la representación del territorio tienen gran importancia narrativa en las historias, entre ellas y de modos particulares, como se evidenció durante la etapa de rastreo de películas, las asociadas al género *road movie*. Los viajes de las películas de carreteras colombianas representan y propician exploraciones espacio-temporales a través de las cuales se

identifica y reconoce al otro que, como afirma Michel Maffesoli, “es uno mismo”. En esta construcción destacan los roles de la etnicidad, la marginalidad y el desplazamiento forzado como características innegables y constituyentes de identidad colombiana.

Las historias cercanas a la contemporaneidad en las que el desplazamiento forzado es un eje transversal permitieron identificar las transformaciones en las estructuras sociales del país desde la perspectiva de las víctimas, al poner en pantalla consecuencias del conflicto, a menudo invisibilizadas, como la descomposición familiar, los traumas y los duelos, que devienen posteriormente en la consolidación de un paisaje humano enfermo, empobrecido, precario y marginal. Por su parte, las historias que proponían historias enmarcadas en el pasado étnico y cultural del país dieron lugar a las reflexiones sobre los lugares definidos para la tradición en las películas, como guía para identificar las pérdidas culturales que propician el surgimiento de miradas nostálgicas sobre el pasado, a través de historias que introducen cuestionamientos sobre las diversas fallas y los múltiples intentos de la construcción de relatos de nación que han sucedido en la historia de Colombia.

El desplazamiento de los personajes en películas como *Retratos en un mar de mentiras*, *Oscuro animal* y *Tres escapularios* propició elementos suficientes para la reflexión sobre las construcciones realizadas para los paisajes rurales y urbanos, desde las cuáles se pudo identificar la asociación directa del paisaje rural con grandes planos generales, espacios abiertos mediante los cuales se diferenciaba el territorio nacional en función de su riqueza y exuberancia, desde diversas regiones del país. En estos casos, el país rural es presentado como un territorio virgen poco intervenido por el hombre, pero atravesado por la violencia. Los paisajes urbanos son representados con menor frecuencia, aunque en todos los casos destacan las referencias a sus periferias y al anonimato de las grandes urbes. La carretera como hilo narrativo de las películas, más allá de convertirse en el elemento de unión entre los espacios rurales y urbanos, es representada como el escenario de los conflictos y enfrentamientos entre grupos armados y el Estado, en los cuáles los civiles siempre quedan atrapados en medio del fuego cruzado. Esta mirada a los espacios rurales además permitió articular el análisis del territorio más allá de los conflictos existentes al interior del mismo en cada época representada, como el espacio de la colectividad, la creación y el saber

colectivo, en tanto en las representaciones urbanas se enmarcaron prácticas de carácter personal e íntimas de los personajes. En relación con ambos espacios se propicia la construcción de imaginarios de nación que dan cuenta de un territorio nacional definido por la fragmentación e inequidad, lo cual se convierte en el factor determinante de la estructuración de espacios donde el Estado carece de autoridad alguna.

Esta investigación no pretende ser concluyente, pero sí se propone establecer bases teóricas y metodológicas que propicien futuros acercamientos a los procesos de representación de imaginarios de nación desde las narraciones audiovisuales, integrando al análisis la mirada desde un género que potencializa las capacidades narrativas de los espacios y que en el contexto colombiano gana mayor relevancia debido a los sucesos históricos que han marcado la construcción de un relato de nación. Teniendo en cuenta los hallazgos planteados, se considera la realización de un estudio histórico de largo aliento y profundidad de análisis que aborde las adaptaciones y transformaciones que las *road movies* han tenido en el cine colombiano, incluyendo las intersecciones de las mismas con otros géneros, con el fin de consolidar una mirada sobre las apropiaciones de este género de las historias de un país que ha encontrado en las narraciones de carretera un recurso valioso para la representación de sus imaginarios.

## 5. Bibliografía

Arfuch, L. (2010). Espacio, tiempo y afecto en la configuración narrativa de la identidad. *DeSignis*, (15), 0032-40.

Arguedas, J. M., & Ríos, F. I. (2013). *Mitos, leyendas y cuentos peruanos*. Punto de lectura.

Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., & Marc, V. (1985). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*.

Backzo, B. (1984). *Los Imaginarios Sociales. Memorias Y Esperanzas Colectivas*. Capitulo: Imaginación Social–Imaginarios sociales “Temas y palabras de Moda” Título original Francés: *Les imaginaires sociaux: Memoires Et Espoirs Collectifs*.

Bakhtin, M. (1989). *Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela. Ensayos sobre Poética Histórica. Teoría y estética de la novela*, 237-409.

Balbuena Rodríguez, C. (2017). *Notas sobre la representación de la ruina en el cine: formas, límites y variaciones*.

Barbero, J. M. (2001). *Colombia: ausencia de relato y des-ubicaciones de lo nacional. Imaginarios de nación. Pensar en medio de la tormenta*. Bogotá: Cuadernos de Nación.

Barreiro, P. (2019). *Indómita: Colombia según el cine extranjero*. Editorial Universidad del Rosario.

Barrera Liévano, D. C. (2015). *Las representaciones sociales sobre la identidad nacional colombiana en las películas de Dago García (1996 y 2014): los casos de las películas: Mi gente linda mi gente bella y uno al año no hace daño*.

Bauman, Z. (2015). *Modernidad líquida*. Fondo de cultura económica.

Benedict, A. (1993). *Comunidades imaginadas. Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo*.

Berger, V. (2016). Travelling Cinema: *La road movie latinoamericana en el contexto global*. En Lie, N., Lefere, R. (Ed.) Nuevas perspectivas sobre la transnacionalidad del cine hispánico (pp.157-178). doi: 10.1163/9789004309586.}

Betancourt, R. F. (2001). Supuestos, límites y alcances de la filosofía intercultural. *Diálogo filosófico*, 51, 411-426.

Bordwell, D., Fontal Rueda, Y., & Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico: una introducción*. Paidós Ibérica.

Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Paidós.

Bourdieu, P. (1984). Espace social et genèse des " classes ". Actes de la recherche en sciences sociales, 52(1), 3-14.

Bourdieu, P. (1994). ¿Qué es lo que hace una clase social? Acerca de la existencia teórica y práctica de los grupos. *Revista paraguaya de Sociología*, 31(89), 7-21.

Bourdieu, P., Inchausti, A. G., & Beneitez, M. J. B. (2001). *Poder, derecho y clases sociales* (Vol. 2). Bilbao: Desclée de Brouwer.

Butler, J., Chakravorty Spivak, G. (2009). ¿Quién le canta al estado-nación?(Prólogo de Eduardo Grüner).

Butler, J. (1990). Gender trouble, feminist theory, and psychoanalytic discourse. *Feminism/postmodernism*, 327, x.

Castells, M. (1979). La cuestión urbana (No. 711: 316). Siglo Veintiuno de España.

Castro, Gómez, S. (2000). Teoría tradicional y teoría crítica de la cultura. *La reestructuración de las ciencias sociales en América Latina*, 93-108.

Cegarra, J. (2012). Fundamentos teórico epistemológicos de los imaginarios sociales. *Cinta de moebio*, (43), 01-13.

Chion, M. (1993). *La Audiovisión Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona, Paidós.

Chion, M., & González, E. F. (1999). *El sonido: música, cine, literatura*. Barcelona, Paidós.

Correa, J. (2006). El road movie: Elementos para la definición de un género cinematográfico. Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas, 2 (2), 270- 301. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=297023492005>

Corrigan, T. (1991). *A cinema without walls: Movies and culture after Vietnam*. Rutgers University Press.

Europe, C. O. (2000, October). European landscape convention. In *Report and convention*.

De Noronha, D. P. (2016). Cine, memoria y nación: una mirada sobre las representaciones de la dictadura civil-militar en Brasil. *Revista de Estudios para el Desarrollo Social de la Comunicación*, (12), 322.

De Toledano, R. (1991). Haydn's Orderly Chaos. *National Review*, 43(21), 57-5

De la Rosa, F. J. U. (2004). La era del caucho en el Amazonas (1870-1920): modelos de explotación y relaciones sociales de producción. In *Anales del Museo de América* (No. 12, pp. 183-204). Subdirección General de Documentación y Publicaciones.

Díaz, L., & Maryith, N. (2006). Miradas esquivas a una nación fragmentada. *Reflexiones en torno al cine silente de los años veinte y la puesta en escena de la colombianidad*. Bogotá: Instituto Distrital de Cultura y Turismo.

Frasca, G. (2001). *Road Movie: Immaginario, genesi, struttura e forma del cinema americano on the road*. UTET libreria.

Ferro, G. (2001). El divino niño icono de una nación. Cuadernos de nación: belleza, fútbol y religiosidad popular. Bogotá: Ministerio de Cultura.

Fraile, T. (2004). Introducción a la música en el cine: apuntes para el estudio de sus teorías y funciones. Salamanca. Recuperado de: <https://musicaudiovisual.files.wordpress.com/2011/10/funciones-de-la-mc3basica-en-el-cine-teresa-fraile1.pdf>.

García Canclini, N. (1995). *Consumidores y ciudadanos: conflictos multiculturales de la globalización* (No. 316.42). Grijalbo,.

García, S. (2009). Algunas notas sobre la aplicación de la categoría de género cinematográfico a la Road Movie. *Liño: Revista Anual de Historia del Arte*, 15 (1), 187-196. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3000459> 9

García, S. (2016). La road movie como modelo transnacional y su presencia en el cine español: *marco metodológico y principales aportaciones*. *Boletín de arte*, 37, 79- 88. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5828944>

Godenzzi, J. C. (2005). Introducción/Diversidad histórica y diálogo intercultural: perspectiva latinoamericana. *Tinkuy: Boletín de investigación y debate*, (1), 7-14.

Gómez, P. A. (2001). Imaginarios sociales y análisis semiótico: Una aproximación a la construcción narrativa de la realidad. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Universidad Nacional de Jujuy*, (17), 195-209.

Grimson, A. (2001). *Interculturalidad y comunicación* (Vol. 7). Editorial Norma.

Grupo de Memoria Histórica, G. M. H. (2013). *¡Basta ya! Colombia: Memorias de guerra y dignidad*.

Godenzzi, J. C. (2005). Introducción/Diversidad histórica y diálogo intercultural: perspectiva latinoamericana. *Tinkuy: Boletín de investigación y debate*, (1), 7-14.

Gutiérrez, Jairo. (2011). La Región Caribe Colombiana en su existir ontológico cultural: conciencia, pensar y el ser. Recuperado el 12 de diciembre de 2018. [En línea]: [https://www.academia.edu/37151563/La\\_Region\\_Caribe\\_Colombiana\\_en\\_su\\_Existir\\_Ontologico\\_Cultural.pdf](https://www.academia.edu/37151563/La_Region_Caribe_Colombiana_en_su_Existir_Ontologico_Cultural.pdf)

Hall, S. (1996). Introducción: ¿Quién necesita identidad? *Cuestiones de identidad cultural*, 13-39

Krotz, E. (1994). Alteridad y pregunta antropológica.

León, C. (2005). El cine de la marginalidad: realismo sucio y violencia urbana (Vol. 64). Editorial Abya Yala.

Luna, M. (2012). En busca del campo Perdido: Transnacionalización de la representación rural en el audiovisual colombiano. In I Congreso Internacional de la Red

Iberoamericana de Narrativas Audiovisuales (Red INAV). (1578-1592). Universidad de Sevilla, Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías.

Luna, M. (2013). Los viajes transnacionales del cine colombiano/Transnational Travel of Colombian Cinema. *Archivos de la Filmoteca*, (71), 69-82.

Luna, M. (2014). Mapping heterotopias Colombian documentary films of the armed conflict. *Universitat Autònoma de Barcelona*,

Magris, C. (2005). *Desplazamientos*.

Maffesoli, M. (2005). *El nomadismo: vagabundeos iniciáticos* (Vol. 382). Fondo de Cultura económica.

Martín, M. (2010, noviembre). Paisajes culturales urbanos, un legado para conservar. In *Anales de Geografía de la Universidad Complutense* (Vol. 30, No. 2, pp. 187-210).

Martínez, S. (2003). Vallenatología y globalización del vallenato. *Revista del 36º Festival de la Leyenda Vallenata*. Valledupar.

Massey, D. (2005). The spatial construction of youth cultures. In *Cool places* (pp. 132-140). Routledge.

Mejía, D. C. (2019). Narrativas de duelo y trauma: perspectivas de memoria del conflicto armado en Colombia. Retrieved from [https://ciencia.lasalle.edu.co/maest\\_filosofia/34](https://ciencia.lasalle.edu.co/maest_filosofia/34)

Moreno, I. (1991). Identidades y rituales. Estudio introductorio, en Joan Prat (y otros), *Antropología de los pueblos de España*. Madrid, Taurus (601-636).

Osorio, O., & Osorio, O. M. (2010). *Realidad y cine colombiano, 1990-2009*. Universidad de Antioquia.

PNUD, P. D. (2018). Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo.

Pacheco, L. J. O. (2017). Cómo funciona la música en la película *El abrazo de la serpiente*. In *IV Congreso Internacional Historia, arte y literatura en el cine en español y portugués: estudios y perspectivas*: Salamanca, 28-30 de junio de 2017 (pp. 1028-1045). Centro de Estudios Brasileños.

- Pérez, M. D. (2013). El cine latinoamericano entre dos siglos, sus claves y temas. *Boletín americanista*, (66), 81-99.
- Pintos, J. L. (1995). *Los imaginarios sociales: la nueva construcción de la realidad social* (Vol. 30). Editorial Sal Terrae.
- Proimágenes Colombia (2017). Cine en Cifras: Boletín No. 11. Recuperado de [http://www.proimagenescolombia.com/secciones/cine\\_colombiano/cine\\_en\\_cifras/cine-cifras-2016/espanol/index.html](http://www.proimagenescolombia.com/secciones/cine_colombiano/cine_en_cifras/cine-cifras-2016/espanol/index.html)
- Puerta Domínguez, S. (2015). *Cine y nación: negociación, construcción y representación identitaria en Colombia*. Fondo Editorial FCSH.
- Poyntz, P. (2004). Sound in filmmaking. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://www.thecinematheque.ca/inpoint/LanguageofFilm.html>
- Reichel, E., & von Hildebrand, M. (1984). Vivienda indígena, grupo Ufaina, Amazonas: Función socio-política de la maloca. *Revista PROA*, 332, 16-23.
- Ricoeur, P. (2006). La vida: un relato en busca de narrador. *Ágora, Papeles de Filosofía*, 25, 9-22
- Rueda, M. E. (2004). Escrituras del desplazamiento. Los sentidos del desarraigo en la narrativa colombiana reciente. *Revista iberoamericana*, 70(207), 391-408.
- Sánchez, S. (2011). *Hacia una imagen no-tiempo* (Doctoral dissertation, Universitat Pompeu Fabra).
- Schafer, R. M. (1969). *The new soundscape*. Don Mills: BMI Canada Limited.
- Schafer, R. M. (1977). *The soundscape. Our sonic environment and the tuning of the world*. Vermont, Canadá: Destiny Books.
- Schafer, R. M. (1998). *El nuevo paisaje sonoro*. Ricordi Americana.
- Socarrás, M. R. (2014). *Relatos de estado-nación en las representaciones cinematográficas de la migración cubana: Convergencias y disidencias*.
- Solnit, Rebecca (2011). "Ruins of Memory". Brian Dillon (ed.). *Ruins* (pp. 150-152). London and Cambridge, MA: Whitechapel/MIT.

Suárez, J. (2009). *Cinembargo Colombia: ensayos críticos sobre cine y cultura*. Programa Editorial UNIVALLE.

Suárez, J. (2016). Colombian Popular Comedy for Dummies: The Nieto Roa and Dago García Producciones Formula. In *Humor in Latin American Cinema* (pp. 155-182). Palgrave Macmillan, New York.

Torres Palchisaca, G. A. (2010). *Historias nómadas: los personajes viajeros del cine latinoamericano contemporáneo* (Bachelor's thesis). Retrieved from <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/1924>

Uribe, C. (1992), “La mentalidad del colombiano, cultura y sociedad en el siglo xx”, Bogotá, Ediciones Alborada.

Vizcarra, F. (2002). Premisas y conceptos básicos en la sociología de Pierre Bourdieu. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 8(16), 55-68.

Wade, P. (2000). *Raza y etnicidad en Latinoamérica*. Editorial Abya Yala.

Wade, P. Urrea, F., & Viveros, M. (2008). *Raza, etnicidad y sexualidades. Ciudadanía y multiculturalismo en América Latina. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, Universidad del Valle y Centro Latinoamericano de Sexualidad y Derechos Humanos.*

Woodside, J. (2008). La historicidad del paisaje sonoro y la música popular. Trans. *Revista Transcultural de Música*, (12)

Zuluaga, P. A. (2013). Cine colombiano y reencuadres de la (s) violencia (s). *Revista Universidad de Antioquia*, (312).

Zuluaga, P.A. (23 de mayo 2015). El abrazo de la serpiente, de Ciro Guerra: el texto de la selva. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://pajareradelmedio.blogspot.com/2015/05/el-abrazo-de-la-serpiente-de-ciro.html>

Zuluaga, P. A. (21 de febrero 2019). El cine colombiano hecho libro y experiencia de realidad aumentada. *Revista Arcadia*. Recuperado de <https://www.revistaarcadia.com/libros/articulo/paisaje-cinematografico-colombiano-el-cine-colombiano-hecho-libro-y-experiencia-de-realidad-aumentada/72858>

## 6. Filmografía

Arango, E. (productor) & Aljure, F. (director). (2018) Tres escapularios. [Cinta cinematográfica]. Colombia: Cinempresa SAS.

Fonda, P. (productor) & Hopper, D. (director). (1969) Easy Riders [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Pando Compa ny Inc.

Fromkess, L., Mooney, M. (productores) & Ulmer, E. (director). (1945) Detour [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Producers Releasing Corporation.

Gallego, C., Bustamante, D. (productoras) & Guerra, C. (director). (2009) Los Viajes del Viento [Cinta cinematográfica]. Colombia, Alemania, Honduras: Ciudad Lunar Producciones

Gallego, C.(productoras) & Guerra, C. (director). (2015) El abrazo de la serpiente [Cinta cinematográfica]. Colombia, Venezuela, Argentina: Ciudad Lunar Producciones.

Guerrero, F. (productor) & Guerrero, F. (director). (2016) Oscuro animal [Cinta cinematográfica]. Colombia, Argentina, Holanda, Alemania, Grecia: Mutokino.

Goggel, E. (productor) & Gaviria, C. (director). (2010) Retratos en un mar de mentiras [Cinta cinematográfica]. Colombia: Erwin Goggel Producciones.

Kramer, S. (productor) & Benedek, L. (director). (1953) The Wild One [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures.

Warren, B. (productor) & Penn, A. (director). (1967) Bonnie & Clyde [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bross Pictures.

Whitney, C. (productor) & Ford, J. (director). (1956) The Searchers [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bross Pictures.

## Anexo no. 1

Mapa con la georeferenciación de las rutas que realizaron los viajeros durante las películas.

