

CORTOMETRAJE GOLEM



Elaborado por:

ANDRÉS JIMÉNEZ QUINTERO

Asesores:

MAURICIO ROJAS MALDONADO

JUAN SEBASTIÁN MESA

Este proyecto recibió dineros del Fondo para Apoyar los Trabajos de Grado de Pregrado,
financiado por la Facultad de Comunicaciones y por el Comité para el Desarrollo de la
Investigación de la Universidad de Antioquia.



Facultad de Comunicaciones

Comunicación Audiovisual y Multimedial

Medellín

2019

"Sin que nosotros podamos impedirlo, el velo que recubre ese espectáculo llamado vida se desgarró en miríadas de copos ilusorios y, de todo cuanto se desarrollaba ante nuestros ojos, no quedan ya ni tan siquiera las sombras de una quimérica realidad."

E.M Ciorán

Tabla de contenido

FICHA TÉCNICA	4
OBJETIVOS	5
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	6
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	8
ESTADO DEL ARTE	9
MARCO TEÓRICO	13
<i>Reclutamiento paramilitar de jóvenes en Colombia</i>	13
<i>Reclutamiento Voluntario</i>	17
<i>Personajes moralmente ambiguos</i>	18
METODOLOGÍA	21
RESULTADOS	22
<i>El origen</i>	23
<i>Las primeras versiones</i>	33
<i>El lugar del rodaje</i>	37
<i>Las preguntas</i>	40
<i>La atmósfera</i>	43
<i>Diario de lectura</i>	46
<i>La elección de un tema</i>	53
GOLEM V.1	62
<i>Comentarios sobre la primera versión de Golem</i>	69
PRIMERA NOTA DE DIRECCIÓN – GOLEM	78
<i>Becas Presupuesto Participativo, Gobernación de Antioquia, CODI y Pitch de Fondo para el Desarrollo Cinematográfico</i>	83
NOTA DE DIRECCIÓN PARA FDC	88
<i>Conversaciones sobre el proceso creativo acumulado</i>	92
<i>Casting/Pruebas/Callbacks</i>	97
<i>Previa y Rodaje</i>	99
ANEXOS	102
REFERENCIAS	103

FICHA TÉCNICA

Formato: Cortometraje de ficción.

Duración: 15 minutos.

Género: Drama

Equipo:

CARGO	NOMBRE
Director	Andrés Jiménez Quintero
Asistente de dirección	Daniel Mateo Vallejo
Script	Alejandro Pinto Mesa
Segundo de dirección	Yefersson Henao Rodríguez
Foto fija	Juliana Restrepo Santamaría
Productora	Paula Andrea Cardona Carmona
Productor Ejecutivo	Andrés Jiménez Quintero
Productor Ejecutivo	John Gómez
Asistente de producción	Yuri Estefanía Moreno Patiño
Producción de campo	Mariana Vargas
Director de fotografía	Anderson Ascanio Arenas
Foquista	Daniel Murillo Vivares
Gaffer	Darwin Marduk Giraldo
Director de sonido	Andrés Salazar Botero

Asistente de sonido	Stiven Alejandro Acosta
Directora de arte	María Hernández Hernández
Asistente de arte	Nicolás León Álvarez
Vestuario / Maquillaje	Laura Carmona Hoyos
Montaje	Andrés Jiménez Quintero

Sinopsis:

En medio de la incertidumbre y la desazón se encuentra Emilio, un joven de 17 años que tras la desaparición de su padre se ve enfrentado a la decisión de hacer parte o no de un grupo armado.

Tema: Los medios de creación en la representación del reclutamiento voluntario para el cortometraje Golem

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Identificar a través de diferentes medios de creación, elementos estéticos y narrativos que aporten en la realización del cortometraje Golem.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprender mediante la lectura de investigaciones sobre el conflicto armado colombiano las motivaciones de quienes ingresan a un grupo armado para la escritura del guión del cortometraje Golem.
- Encontrar elementos en medios como el cine, la fotografía, investigaciones, crónicas y la vida misma que permitan la caracterización de personajes y posterior trabajo con actores en el cortometraje Golem.
- Establecer a partir de recursos formales tomados del cine y la literatura el tratamiento visual y sonoro para el universo de Golem

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde su creación, el cine ha jugado un papel fundamental en diferentes etapas y acontecimientos históricos a través de su alta carga simbólica, en Italia por ejemplo el cine ayudó a afrontar el periodo de la posguerra con el nacimiento del Neorrealismo italiano, el cual impulsó procesos de reconocimiento, construcción y superación social. En principio esta corriente cinematográfica tuvo por objeto llevar a la pantalla un espejo de la realidad misma, buscando así romper con los preceptos establecidos por el fascismo. Utilizando recursos como el trabajo con actores y escenarios naturales, los diálogos sencillos y la ausencia de maquillajes y decorados, el Neorrealismo buscaba retratar la vida de la manera más verosímil posible, casi lindando con el verismo documental (Gubern, 1997). De esta forma el cine neorrealista representó una confrontación para el público de la época, al enfrentarlos con un lado de la realidad antes velado para ellos, desestabilizando el statu quo y provocando un despertar político de las masas.

Colombia es un país cuya historia ha sido marcada profundamente por el conflicto armado, desde la violencia bipartidista en la década de los 50 hasta nuestros días, diferentes grupos armados, legales e ilegales, se han enfrentado entre sí dejando en medio del conflicto a la población civil ¿Y quién más, si no esta misma, es la que pone los muertos? La guerra se alimenta de esos hombres y mujeres del común, que, o quedan en medio del fuego cruzado, o se convierten en quienes finalmente empuñan las armas para servir a ideales no siempre propios, sino que responden a esferas de poder mayores. En este contexto aparece uno de los temas centrales que motivan la presente investigación, el reclutamiento, que llega como consecuencia directa del conflicto armado y que resulta ser un fenómeno que afecta principalmente a uno de los grupos de edad más vulnerables, los menores de edad. Según el Centro Nacional de Memoria Histórica se han documentado más de 16.000 casos de reclutamiento de menores a lo largo de 56 años de guerra, y si se agrega el grupo de personas entre los 14 y 26 años, rango de edad catalogado como población joven, las cifras son mucho mayores (Moller, 2010).

Considerando además la coyuntura política actual que atraviesa Colombia, ese mal llamado periodo de “posacuerdo”, producto de la firma del proceso de paz con el grupo guerrillero FARC EP, se puede señalar la paradoja de que si bien la firma del tratado ayudó a que se redujeran las víctimas del conflicto (según el Centro de Recursos para el Análisis se evitó la muerte de 2.796 personas en diez meses entre el 29 de agosto del 2016 y el 27 de junio del 2017), no evitó que el país siguiera inmerso en un conflicto armado con otros protagonistas. Muestra de lo anterior es el asesinato de líderes políticos y desmovilizados de las FARC por parte de las llamadas bandas criminales, surgidas después del proceso de desmovilización de grupos paramilitares.

Golem nace del interés por representar en un cortometraje de ficción este panorama recién descrito, con un énfasis en el fenómeno del reclutamiento voluntario, una temática casi invisible en el panorama del cine nacional. Contrario al estigma que permea el cine colombiano, el conflicto armado ha sido poco abordado por las historias que llegan a la gran pantalla, en contadas ocasiones se ha tratado este tema directamente y cuando lo ha hecho ha sido en su mayoría desde el discurso documental. El presente proyecto se plantea entonces una búsqueda de las herramientas que permitan narrar desde la ficción la complejidad del reclutamiento voluntario en el marco del conflicto armado colombiano, esto a través de un personaje joven, menor de edad, quien habita bajo este contexto y se enfrenta a la disyuntiva moral de hacer parte o no de un grupo paramilitar.

Entendiendo el cine como un instrumento que consigue ser una suerte de espejo de lo real que puede resultar catártico, tal como lo hizo el previamente mencionado Neorrealismo italiano, *Golem* pretende acercar las experiencias del conflicto armado a aquellos que no lo vivieron en carne propia, mediante una construcción simbólica de imágenes y sonidos que trascienden la narración en función de crear una experiencia emocional y sensorial para el espectador; la aptitud del séptimo arte para apelar tanto a lo racional como a lo emocional hace posible que este se pueda pensar como un arma política que invite a repensar el conflicto colombiano como un fenómeno lleno de matices, y a conmovir esa aparente naturalización que ha sufrido la violencia por vía de la repetición.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cuáles son los medios creativos y de investigación adecuados para la representación del reclutamiento voluntario para la realización del cortometraje *Golem*?

ESTADO DEL ARTE

Con respecto al tema del reclutamiento por parte de grupos paramilitares se han realizado algunas investigaciones desde el campo académico que dan una amplia perspectiva sobre esta problemática, y que tocan la vertiente del reclutamiento voluntario. La tesis *“Jóvenes en armas: sobre sus motivaciones de ingreso en grupos paramilitares. Un acercamiento desde el enfoque de elección racional”* de Lisbeth Moller Ciro hace un recorrido por la historia del paramilitarismo en Colombia para llegar al tema central de su tesis, allí expone diferentes motivos por los que una persona toma la decisión de reclutarse de manera voluntaria en un grupo paramilitar:

Algunas razones por las que los jóvenes se involucran en los grupos armados son la falta de oportunidades económicas, sociales, laborales; la pobreza y vivir en un entorno familiar disfuncional sin embargo puede existir otros factores motivacionales tales como el reconocimiento, el gusto por la cultura militar y la venganza.

Los seres humanos son sujetos racionales que actúan bajo motivaciones personales y estas son el impulso y reflejo de necesidades insatisfechas (Moller, 2010). En el informe *“Como corderos entre lobos: Del uso y reclutamiento de niños, niñas y adolescentes en el marco del conflicto armado y la criminalidad en Colombia”* de la Dra. Natalia Springer se menciona que el 81% de los niños y niñas afirmaron que su proceso de vinculación se produjo de manera voluntaria, sin embargo cuando se comparan los testimonios con el recuento general de sus vidas se halló que *“Los niños y niñas no se vinculan a los grupos armados por su propia voluntad, ni cuentan con el criterio o la formación intelectual para tomar una decisión de ese resorte en total libertad.”* Caso contrario al que ocurre durante la adolescencia y la etapa

joven/adulta, período en el que se construyen experiencias que configuran las decisiones que definen el ciclo de vida (Moller, 2010, p.16).

Desde el ámbito de la literatura se trabajarán dos crónicas sobre el conflicto armado, *Desterrados: Crónicas del desarraigo* de Alfredo Molano y *Tierra de sangre, memoria de las víctimas* de Gina Morelo, libros que permitirán la construcción del universo narrativo de *Golem*.

El cine se ha constituido como una herramienta de representación de la realidad, esta concepción tuvo su origen desde los inicios mismos del cinematógrafo, como menciona Oswaldo Osorio en su libro *Realidad y cine colombiano* “El primer instinto del cine fue captar y reproducir la realidad. Qué otra cosa podría hacer, o ser. Obreros saliendo de una fábrica y bebés desayunando (...)” sin embargo, a pesar de que las tomas realizadas por los hermanos Lumière fueran un retrato tal cual de la vida, no dejan de ser un fragmento seleccionado por ellos mismos y permeado de su mirada frente al mundo.

Directores y guionistas plasman en sus historias su punto de vista y es que, como afirman Jerónimo Rivera y Sandra Ruíz en su investigación *Narrativas del conflicto armado en el cine colombiano* “El cine es un acto de representación y se basa en la construcción de realidades inspiradas en la experiencia (...)”. El caso colombiano no es la excepción, las películas están marcadas por el contexto, tanto desde sus historias como desde la creación de los personajes mismos. Esta misma situación hace que en el imaginario colectivo se plante la idea de que el cine colombiano privilegia temáticas como la miseria, la violencia y la criminalidad, sin embargo, esta es una apreciación errada (Rivera & Ruiz, 2010, p.2). En la investigación de

estos autores se encontró que la selección de la muestra, 14 películas en total entre los años 1964 y el 2006, representan el 6.2% de la producción fílmica del país:

(...) el resto fueron las historias de acción y aventuras con un 24.6% y las comedias de cuadro de costumbres, tanto rural como urbano con un 18.3%, seguidas en tercer lugar aparecen las películas sobre el amor y las relaciones de pareja con un 16.5%.

Siendo el tema del conflicto armado una realidad tan presente en el país resulta ser una cifra bastante pequeña, más aún cuando muchos hablan de una saturación del tema y es tal vez porque este tipo de cine es el que más eco recibe (Osorio, 2010, p.IX). Aunque para Martín Agudelo se está realizando una apuesta importante en cuanto “El cine hace visible lo que desde las instancias de poder es invisible” haciendo referencia a los diferentes tópicos tratados con respecto al conflicto armado colombiano tratados en el cine.

El séptimo arte ha sabido retratar la presencia de una sociedad fragmentada e indiferente. Por esto es importante celebrar las apuestas fílmicas que se han hecho; todas ellas contribuyen a que se configure una mayor consciencia sobre nuestras apuestas políticas y direccionamientos éticos que son inexcusables. (Agudelo, 2017, p.54)

Siendo reducido este tema dentro del cine nacional, lo es aún más el del reclutamiento, con respecto a este tema Agudelo en su libro Cine y conflicto armado en Colombia aborda este fenómeno a través de 2 películas, Alias María y Voces inocentes; la primera describe la historia de una niña reclutada por la guerrilla, esta se encuentra en embarazo y pasa por el dilema de querer tener al bebé en un contexto que se lo prohíbe, la segunda es un documental

contado a través de niños que han sido víctimas del conflicto armado, uno de ellos retrata cómo fue su vida tras ser reclutado:

Había muchos niños, como 36 o 37. El mayor tenía como 15 años y nos enseñaba tiro al blanco. Nos ponían a caminar sobre troncos, para hacer equilibrio. Pero siempre era alto. Y los que no podían pasar se lastimaban y si se lastimaban, los castigaban (...) (...) Entre todos los pequeñitos hicimos un plan para escaparnos. Pero ellos mantenían un guardia toda la noche como de 25 años. Cuando íbamos a salir mataron como a cinco niños. Por suerte mi primo apareció. Y pude salir. Yo estuve tres meses en la guerrilla. (Agudelo, 2017, p.88)

En otras películas como *Ciro y yo* del director Miguel Salazar también se muestra en parte esta situación, los hijos del protagonista fueron reclutados, tanto voluntaria como de manera forzada por grupos guerrilleros y paramilitares o en la Película *El testigo* de la directora Kate Horne sobre el fotógrafo Jesús Abad Colorado, en donde en una parte de la película una guerrillera desmovilizada habla sobre la motivación que tuvo para entrar a este grupo armado, su deseo era vengar la muerte de su padre a manos de paramilitares en una masacre en San José de Apartadó sin embargo este no es el foco central de las películas, es tan solo un apartado de las mismas lo que deja vislumbrar el poco tratamiento por parte del cine con respecto al reclutamiento.

En lo que respecta al cortometraje la realidad es similar, el tema del reclutamiento parece un tabú, no se encuentra mucho al respecto por lo que en pro para este análisis es necesario abordar desde otros aspectos, y con lo poco que hay, cortometrajes cuya temática central es el conflicto armado colombiano y de cierta manera se pueden vislumbrar aspectos con respecto

a la representación del reclutamiento, en algunos, de los actores del conflictos o desde el tratamiento. Algunos de estos cortos son Genaro (2016) de Jesús Reyes y Andrés Porras, este trata la historia de un hombre cuyo trabajo es entregar a madres y viudas los cuerpos de los paramilitares muertos en combate; Nelsa (2014) de Felipe Guerrero en la que a través de una experiencia sensorial se narra el momento en que un grupo de paramilitares se disponen a enterrar unos cadáveres; Venados (2018) de Brayan Zapata que narra la historia de un joven que decide ayudar a una guerrillera a enterrar el cadáver de su hermano quien también hacía parte de este grupo armado; por último Cuando las nubes se tornan rojas (2017) de Francy Tamayo la historia de un joven guerrillero que quiere huir de este grupo, sin embargo durante este proceso es interceptado por los paramilitares.

MARCO TEÓRICO

Reclutamiento paramilitar de jóvenes en Colombia

Para describir el proceder del reclutamiento paramilitar de jóvenes en el país y de recolectar información actualizada y detallada sobre dicho fenómeno, este proyecto tomará como base el informe nacional de reclutamiento y utilización de niños, niñas y adolescentes en el conflicto armado colombiano para fundamentar, contextualizar y generar una representación ajustada a la realidad colombiana.

En el informe Una Guerra sin edad del Centro Nacional de Memoria Histórica —CNMH— de 2017 se esclarecen las formas del reclutamiento de los niños, niñas y adolescentes en Colombia por parte diversos actores armados: guerrillas, paramilitares, Grupos Armados Posdesmovilización y del Estado. Allí se indaga de manera exhaustiva “Los motivantes

subyacentes, entiéndase, condiciones socioeconómicas, familiares, afinidad ideológica, búsqueda de identidad, situaciones de agravio o venganza, creencias y referentes alrededor del poder” (CNMH, 2017, p. 29) y se constata que los grupos con mayores reclutamientos han sido las FARC y los grupos paramilitares (p. 253).

Como una categorización de los grupos armados en Colombia, el informe propone tres tipos de agrupaciones: “grupos integrados, de vanguardia y parroquiales”, según sus bases sociales, modos de organización y los procesos diferenciados territorialmente (Staniland, 2014; Staniland 2012 citados en CNMH, 2017, p. 33). Específicamente las AUC (Autodefensas Unidas de Colombia) hacen parte de los parroquiales debido a que estos grupos logran un fuerte control de la vida cotidiana en el entorno local y en tanto presentaron una configuración también en lo regional (aunque inconexa en sus inicios en los departamentos de Boyacá y Córdoba).

Los actores correspondían a militares retirados, sicarios, narcotraficantes y personas marginales de cascos urbanos. El paramilitarismo requirió así soldados mejor entrenados en los aspectos militar e ideológico, para lo cual se les enseñaba en un principio a hijos de los campesinos en El Tecal en la finca La Paz en Puerto Boyacá, en donde se impartía entrenamiento básico militar y se enseñaba a quitar el miedo a la guerrilla, a odiar al comunismo y a la ideología “ateísta” (Ronderos, 2014), para los 90 se consolidó bajo el liderazgo de los Castaño, mediante la concreción de una ideología política marcada ante el Gobierno y la opinión pública que además afianzara unas bases para la expansión del reclutamiento en otros departamentos como Sucre, Magdalena, La Guajira, Valle del Cauca y algunas zonas de los Llanos Orientales, Putumayo, Caquetá y Tolima (CNMH, 2017).

A diferencia de las formas de reclutamiento guerrillero, en el caso de los grupos paramilitares, “el compromiso del recluta no era de por vida, era remunerado y en su mayoría de procedencia urbana” (p. 43). Esto permitió un rápido ascenso de los reclutas y también una serie de disputas alrededor del control de economías ilegales. El ingreso a estas estructuras contaba con unos estatutos, que datan de 1996, y que se cumplían de manera diferencial por territorios y que respondían a la autonomía de los bloque por regiones: la edad mínima de ingreso es a los 18 años de edad, se debía tener dos cartas de recomendación de miembros de las Autodefensas y el acogimiento a las directrices. Además se establece que jamás se obligará a los campesinos y pobladores en general a integrar los Frentes de Choque (p. 253). Y si bien los estatutos prohibían el reclutamiento de menores, es sabido que se presentó reclutamiento de niños, niñas y adolescentes.

Específicamente, entre las modalidades de reclutamiento la que ha sido identificada como la principal ha sido el método persuasivo para todos los grupos armados ilegales colombianos. Los argumentos, según el informe (CMNH, 2017) se basan en:

La presencia de los grupos armados en los territorios; las condiciones sociales y comunitarias en las que crecen las personas menores de dieciocho años; la deficiente oferta del Estado para subsanar problemas socioeconómicos estructurales en los territorios afectados, y la dificultad en la garantía de los derechos de la niñez y adolescencia (p. 258).

Todo esto se dio con la realización de una serie de acciones previas al reclutamiento como el acercamiento a lugares como escuelas, parques, calles, bares y canchas, entre otros; el acercamiento a territorios con presencia histórica de actores armados. Por ejemplo, en el caso

del Bloque Élder Cárdenas de las AUC se abordó una estrategia de promoción de desarrollo social con lo que se daba una búsqueda hacia líderes sociales, hombres y mujeres con reconocimiento en la comunidad.

Por esto en el imaginario se reconocían los actores armados como una posibilidad de trabajo ante las precarias situaciones sociales; por lo cual además el incentivo económico, que iba de entre quinientos mil pesos a un millón setecientos mil pesos, ha sido uno de los factores y motores del reclutamiento. Adicionalmente, aspectos relacionados con la edad de los niños, niñas y adolescentes como: “La rebeldía, el inconformismo y el aburrimiento por las condiciones de vida, la impulsividad debido a que los grupos armados, en efecto, eran vistos como la única oferta posible para cambiar sus cotidianidades” (p.272). Situaciones, por ejemplo, como el gusto por las armas, por el uniforme, y la idea de pertenecer a una organización armada para ganar reconocimiento, fueron elementos significativos en el momento de llevar a cabo el reclutamiento.

Finalmente, pese a la desmovilización de las AUC entre 2003 y 2006, los Grupos Armados Posdesmovilización se han reconfigurado bajo esta misma modalidad de reclutamiento: la persuasión; pero además se ha evidenciado otras formas que llegan a la coacción en tanto el proceso ha incluido la presión hacia los familiares. La relación entre familia y reclutamiento ha sido también un elemento común alrededor de la persuasión. En primer lugar, porque en algunos casos la familia actúa como expulsora y porque en otros, el desarrollo de estrategias asociadas a *la voluntariedad* propició que se diera una vinculación directa porque un familiar o persona cerca decidió ingresar al grupo.

Reclutamiento Voluntario

Este concepto se trabajará a partir del informe “Como corderos entre lobos: Del uso reclutamiento de niños, niñas y adolescentes en el marco del conflicto armado y la criminalidad en Colombia” de la Dra. Natalia Springer, este trabajo relaciona información oficial acerca del reclutamiento de menores en el contexto del conflicto armado colombiano, tomando además fragmentos de testimonios de las víctimas para ilustrar el fenómeno que registra, así mismo la tesis “Jóvenes en armas: sobre sus motivaciones de ingreso en grupos paramilitares. Un acercamiento desde el enfoque de elección racional” de Lisbeth Moller Ciro.

El 81% de los niños y niñas que participaron en el estudio afirmaron haber ingresado a estos grupos de manera voluntaria sin embargo, para Moller, este no es un criterio aplicable a este grupo de personas pues no cuentan con el criterio suficiente para tomar decisiones en total libertad, respondiendo esto más a la presión de la situación que a una decisión propia, contrario a lo que ocurre en la etapa de la adolescencia en donde ya se ha pasado por una serie de experiencias que configuran una mirada frente el mundo (Moller, 2010, p.16) sin dejar a un lado el método persuasivo del que se habló anteriormente.

Para dar respuesta a este tipo de criterios se trabajó bajo la teoría de elección racional que permite interpretar fenómenos políticos, y llegar a una interpretación tentativa de las causas de la conducta de los seres humanos” (Moller, 2010). Para aclararlo cita a Elster:

(...) la teoría de opción racional suele enunciarse en términos de deseos y oportunidades y no en términos de deseos y creencias. En esa versión reducida, la

teoría señala que un agente racional elige el elemento que más prefiere de su conjunto de oportunidades (...) (Elster, 1997:44)

Así pues, se deja el precepto de libertad en la toma de decisiones de los jóvenes, siendo estos guiados por la motivación de satisfacer aquello que en la vida se les ha negado (Moller, 2010, p.30), entrando aspectos como la falta de oportunidades económicas, sociales, laborales; u otros factores como el gusto por la cultura militar, el reconocimiento y la venganza.

Estas necesidades buscan ser aprovechadas por grupos paramilitares, en sus métodos de persuasión ofreciendo oportunidades laborales remuneradas, protección, venganza en aquellos casos en los que la guerrilla los afectó de alguna manera o incluso estatus social, como afirma uno de los entrevistados en la tesis sobre reclutamiento, todo esto con el fin de motivar a la personas a que se unan a su causa, no por una ideología si no como una oportunidad de vida (Moller, 2010, p.70). Ingresando de esta manera bajo convicción mas no por obligación.

Personajes moralmente ambiguos

Entendiendo la importancia de los personajes como motor emocional de las historias en el cine se abordará como categoría la caracterización de personajes moralmente ambiguos, desde los planteamientos de Giancarlo Capello en su artículo “Configuración y tiempo del antihéroe”, quien reflexiona sobre la degradación de la figura del héroe tradicional en personajes modernos que él considera “no heroicos” (Capello, 2007).

En primera instancia es importante considerar el contexto en el que nace el héroe tradicional, es decir la narrativa clásica, sobre la cual Bordwell teoriza señalando unas convenciones muy específicas que se refieren a la forma de representación de las películas que acoge dicha categoría: una línea argumental que consiste en presentar unos personajes psicológicamente definidos que luchan por resolver un problema manifiesto y así alcanzar unas metas concretas, una cadena causal (configuración de causa/efecto) que concluye con una victoria o una derrota y el realismo de la construcción espacio-temporal (Bordwell, 1985).

Se puede afirmar entonces que la causalidad en la narrativa clásica está dictaminada por las decisiones de los personajes, y que ellos, como se enuncia previamente, están caracterizados de una forma concisa y casi inmutable:

El medio causal principal es, en consecuencia, el personaje, un individuo diferenciado, dotado con una serie coherente de rasgos, cualidades y conductas evidentes. Aunque el cine hereda muchas convenciones de representación del teatro y la literatura, los tipos de personajes del melodrama y la ficción popular quedan marcados por la adición de motivos, hábitos y rasgos de conducta únicos. (Bordwell, 1985: 157)

De esta forma se van configurando arquetipos de personajes que no permiten muchas variaciones, y como contraparte aparecen entonces los planteamientos de Capello, quien se cuestiona por cambio de la figura del héroe, que encarna los valores de la ética y la moral aceptados socialmente, a una figura antiheroica que reivindica los defectos, tanto a nivel físico como en cuanto a conducta y caracterización moral. Es esta última la descripción más

básica del concepto de antihéroe moderno, un personaje ambiguo moralmente cuya caracterización podría incluir también una serie muy amplia de factores y es allí donde radica su ambigüedad:

Desde el héroe épico, en todas sus variaciones y con todo lo que implica ser la encarnación de unos ideales colectivos, pasando por el héroe del romanticismo, cuyo papel tiene que ver más con una actitud individual y de proceso personal, hasta el personaje realista de la 2da mitad del s.XIX, cargado de valores positivos y porfiando por dar cuenta de una sociedad que debe cambiar para mejor, en forma de pícaro, de caballero andante, de pirata, o de científico alucinado, cada héroe ha sido la síntesis y el representante mayor del espíritu y los valores de su época. Los antihéroes, en cambio, han sido las Mafaldas de su tiempo, los encargados de hacer evidente el daño colateral. (Capello, 2007:177)

Los antihéroes son entonces un punto medio entre el bien y el mal, no son ni blancos ni negros sino que se mueven entre una vasta zona de grises dentro de la que pueden caber los peores vicios sin que esto implique la inexistencia de virtudes, sin embargo Capello apunta a algunas características en las que reinciden en la caracterización de este tipo de personajes:

- Individualismo: sus motivaciones son su propia supervivencia
- Ensimismamiento: lo que prima en la trama son sus conflictos internos
- De fácil identificación para el espectador por tener defectos cercanos a este
- Protagonizan historias cotidianas: no tienen objetivos épicos ni grandes misiones
- Inadaptabilidad al contexto que habitan que generalmente le resulta hostil
- No siguen ideales de belleza (Capello, 2007).

Así se perfila entonces un tipo de personaje que se mueve entre el universo de las contradicciones y que de alto realismo la trama por resultar casi un reflejo de una persona o espectador común, que como todos, carga con una serie de problemáticas que no necesariamente se exteriorizan sino que van por dentro, una característica que concuerda con la búsqueda que propone el cortometraje que motiva este proyecto.

METODOLOGÍA

La metodología seleccionada para esta investigación que busca analizar la representación del reclutamiento voluntario de grupos paramilitares en Colombia en 4 cortometrajes colombianos para el desarrollo del cortometraje Golem es de tipo cualitativo. Este tipo de enfoque permite observar un fenómeno de la realidad a profundidad. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la investigación cualitativa permite explorar de manera inductiva un fenómeno a través de la utilización de varios instrumentos como la observación, la revisión de documentos, las entrevistas abiertas, la interacción con grupos focales, para definir sus características.

Herramientas metodológicas

Una de las ventajas de la investigación cualitativa es que permite utilizar varios instrumentos para recabar los datos y así poder realizar un análisis más profundo. Para el presente estudio se realizarán los siguientes pasos:

Revisión documental

Se hará una revisión bibliográfica de los conceptos, así como de documentos gubernamentales, no gubernamentales, de investigaciones académicas y crónicas. Esto con el propósito de entender el contexto y realizar una caracterización de los personajes.

Análisis fílmico

Se hará una revisión de cortometrajes y películas cuyas historias se enmarquen en el conflicto armado colombiano, buscando que haya un énfasis en el reclutamiento voluntario, con el fin de analizar la representación de esta temática en el cine. Se considerará el tratamiento narrativo y estético en cada caso buscando elementos comunes y factores diferenciadores obteniendo así los insumos para la construcción del universo narrativo de Golem.

Bitácora

Se hará un registro del proceso, anotaciones de las observaciones directas del paisaje, las situaciones, así como de comentarios personales, ideas y preguntas que surjan de la observación cuidadosa de los entornos en los que se generen las entrevistas a personas desmovilizadas, y demás elementos que potencialmente aporten a la investigación.

RESULTADOS

SOBRE EL PROCESO DE CREACIÓN/APUNTES ALEATORIOS

El siguiente texto está escrito a partir de las notas que tomé durante el proceso de creación del cortometraje Golem. El texto sigue la lógica de un vaivén de ideas y pensamientos relativos al acto creativo, un intento propio por develar mi forma de pensar y crear.

El origen

Un sueño, la estampa y el tejido circular de las historias

En algún momento una amiga me contó que había soñado que estaba en el estreno de dos cortos míos, uno llamado “Golem” y el otro “Barbas”, solo me dijo eso, dos nombres. A partir de ahí, de esa especie de sentencia, es que surge la historia de Golem.

Y es que los procesos creativos son tan variados como personas en el mundo, cada quien es un universo completamente diferente por lo que exigirle un método específico puede significar la castración de una idea, como suele ocurrir tantas veces en la academia, en donde seguir unos cánones, en específico la creación, deja de tener validez para los ojos de algunos.

El momento en el que nació Golem no fue a partir de una idea concreta sino de algo más bien etéreo, hecho casi en contravía académica ya que siempre se nos exigió un “qué” o un “tema” desde la etapa inicial, como me llegó a ocurrir con proyectos en otros semestres. En mi caso, a partir de esta palabra, empecé a ver figuras y texturas de color verde, es decir, partí desde la forma y no desde el fondo.

En ese momento no tenía más que esas imágenes inconexas en la cabeza pero sabía que esa era el inicio de mi película. Algunas indagaciones alrededor de la palabra “golem” me llevaron a una formulación inicial más concreta: golem es una figura de la mitología judía en

la que un rabino, con el fin de proteger al ghetto de Praga de ataques antisemitas crea un ser a partir de materia inanimada y le da vida. En últimas el golem es un ser creado para seguir órdenes, un autómatas; y, buscando una símil en nuestra cultura, llegué a la conclusión de que un golem es una figura del conflicto armado, ya sea un guerrillero, un paramilitar o un militar, personas que se les entrena para seguir órdenes sin cuestionar.

A pesar de tener esta metáfora, aún no tenía en mente la historia que quería contar y no fue sino hasta ver a película *Ciro y yo*, de Miguel Salazar, en donde comprendí que el reclutamiento no se da únicamente de manera forzada sino que existen otros mecanismos para convencer a los jóvenes de hacer parte de estos grupos. Entendiendo esto y el contexto político de un país que ha estado sumido en la guerra por décadas diciéndole no a un intento de acuerdo de paz con uno de los tantos grupos al margen de la ley fueron la motivación principal para decidirme y encontrar el enfoque de la historia de Golem: el reclutamiento voluntario. Este fue el punto de partida para reflexionar en torno a los actores del conflicto ya que los espectadores de la guerra nos quedamos con el camuflado y no con la piel que lo habita.

Después fueron dos imágenes: unos hombres que entierran un cuerpo y luego un joven arrojando una figura y yéndose con estos mismos hombres. La idea era hacer algo de forma circular, en donde se conectaran estas dos imágenes usando el mismo tipo de plano para ambos. Tenía, entonces, un inicio y un final, ahora faltaba todo el contenido.

A partir de aquí empezó una carrera con el tiempo, una carrera por la creación, una carrera contra la noción académica de la escritura creativa, una carrera para un guion. El tiempo se convertía en el mayor enemigo, pues era necesario cumplir con una entrega y, en paralelo,

pasar por el proceso de escritura de guion y la entrega de un proyecto de investigación que casi termina siendo un formato de “objetivos, estado del arte, marco teórico y metodología”.

El problema al que me enfrentaba no transcurría en el acto de investigar porque este lo considero necesario y fundamental para la creación, sino que radicaba en tener que plasmar la información en dicho formato. Lo que había estado pensado como un recipiente escalonado para los proyectos creativos, decidí convertirlo en un proceso fluctuante y experimental para la investigación, documentación y narración de esta experiencia de escritura y rodaje. Este texto es, entonces, el resultado de plasmar en detalle y de manera exhaustiva el proceso creativo de Golem.

Así, el proceso que seguía era el de encontrar qué iba a ocurrir entre esas dos escenas mencionar anteriormente. Para ello empleé ejercicios en los que intentaba dar respuesta a preguntas y situaciones del personaje:

ANOTACIONES DEL PROCESO EN GOLEM

1. Personaje: parco e inexpresivo
2. Edad: 15 años, hombre
3. Contar una anécdota que hable de su carácter
4. Cómo es con su mamá, su papá y sus hermanos
5. ¿Estudió? ¿Le gustaba?
6. ¿Amigos?
7. ¿Qué hace?
8. ¿Cuál es su primer recuerdo de cualquier grupo armado?

9. ¿Dónde vive?
10. ¿Qué le gusta?
11. ¿Qué le motiva?

Como una recreación para caracterizar el protagonista de la historia, escribí lo siguiente:

“Tenía un hermano mayor que pudo irse a estudiar. A mí me tocó quedarme y salirme de estudiar porque mataron a mi papá, porque mi mamá no quiso decirle a mi hermano que se devolviera y me tocó a mí ser responsable pero quería que mi hermanito menor (amilo) pudiera seguir yendo al colegio.

Un día volví a ver a los del salón, yo venía de desmontar el terreno de don Abel y tenía que ir a arreglar el cerco de la casa. Pero todos iban camino al charco redondo. Me dijeron que dejara la maricada y fuera a charquear y fui.

Mi recuerdo es que un grupo, no sé cuál, mató a mi papá.”

1. ¿Qué edad tenía cuando pasó?
2. ¿Quiénes fueron?
3. ¿Cómo fue?

Esta radiografía de personaje propuesta por mi asesor, por ejemplo, fue uno de los primeros acercamientos que tuve hacia mi personaje pero como podrá verse en el resultado final, esta cambió:

RADIOGRAFÍA DE PERSONAJE

Características personales y físicas

Sexo: Masculino

Edad: 16

Color y estilo de pelo: -

Complexión: Delgado

Peculiaridades físicas: Por su mirada parece odiar a todos

Manera de hablar: -

Salud: Tiene buena condición de salud, sin problemas.

Adicciones: Ninguna

Manera de vestir: -

Características sociológicas

Estado Civil: Soltero

Antecedentes familiares: Viene de familia campesina. Su madre se fue del pueblo junto a su hermano menor debido a la violencia. Se quedó con su padre cuidando la finca pero este fue asesinado por las autodefensas pero este no lo sabe.

Clase social: Campesino

Educación: Hasta noveno grado

Economía: Trabaja para comer

Ocupación Actual: Trabaja en fincas haciendo oficios varios

Ocupación Pasada: Estudiante

Intereses: Vivir en la ciudad. Mejorar su posición económica. Viajar y conocer el mundo.

Contactos sociales: Las personas de las fincas aledañas

Ética/Moral: No sabe si creer o no en un dios, no está seguro de su existencia o su no existencia.

Intenta actuar por convicción, o eso cree.

Inclinaciones políticas: Se cree apolítico, vive decepcionado por la realidad en la que vive y echa la culpa a los políticos

Deportes: Cuando podía jugaba fútbol con sus amigos

Aficiones: Le gusta el fútbol y caminar, cuando se podía hacer sin riesgo alguno

Nivel de idealismo: A veces piensa que puede cambiar la situación social por su cuenta

Nivel de pragmatismo: Se deja llevar por sus impulsos

Nivel de materialismo: Medio

Capacidades intelectuales: -

Nivel de ambición: Alto

Características psicológicas

Fantasía favorita: Viajar por el mundo

Paradoja: No tiene los medios para hacerlo

Problemas: Después de que su madre se tuvo que ir con su hermano menor, y el asesinato de su padre, se encuentra solo en el mundo. Vive con rencor por la vida que le tocó y desea hacer algo por cambiar la situación. Se siente un extraño en su mundo.

Fobias: No cambiar su forma de vida

Preferencias sexuales: Heterosexual

Le hubiera gustado ser pareja de:-

Valores: -

Cualidades: Se preocupa por su familia

Habilidades: Inteligente, buen trabajador, busca conseguir lo que se propone.

Defectos: Impulsivo

Conducta antisocial: -

Le gusta: Tirarse a hacer nada

Le disgusta: Tener que trabajar en fincas

En este proceso empecé a llevar una libreta en la que apunté todas las ideas que me surgiera, ya fuera de manera espontánea, de ver una imagen en la calle, de una película, una canción, una conversación o cualquier evento, objeto o referente que sirviera como inspiración.

En un principio tuve que ponerle un nombre genérico para reconocer al personaje, se llamaba Juan, pero no tenía razón alguna. El nombre surgió de una pregunta a quemarropa por mi asesor en la que debía responder con el primer nombre que se me viniera a la cabeza. Juan oscilaba en los 16 y los 18 años, su padre había sido asesinado y él era la representación del golem.

Sin embargo no quería el nombre quedara a la deriva, quería algo que tuviera un significado, así fuera solo para mí. Así llegué al nombre de Emilio por dos razones: la primera es que es el segundo nombre de mi abuelo materno quien murió cuando yo era apenas un bebé; mi madre me dice que tengo muchas cosas en común con él, y en últimas, el personaje de mi corto es una construcción a partir de lo que soy yo, que si bien nunca quise ser parte de un grupo paramilitar, cuando tenía 17 sí llegué a pensar, cuando nuestro contexto nos exigía pensar en una carrera militar, que sería mejor hacer parte de la guerrilla que del ejército oficial. La segunda razón es una canción del grupo Nadie llamada Emilio dice que es un reflejo de ese sentir por el que pasaba a esa edad:

NADIE - EMILIO DICE

Emilio dice que su cabeza gira al cien, se va a caer

Emilio dice que ya no tiene con qué beber, cómo va a hacer

Y es que Emilio tiene un problema con su hígado también

Emilio liga, todas las noches sin tener, con qué joder

Emilio debe, hasta los ojos y mucho más, no puede ser

Y es que Emilio ya no tiene, neuronas pa' pensar

Y es que Emilio solo quiere, solo quiere

Beber, quiere beber hasta caer, hasta caer

Quiere beber hasta la cabeza perder

Beber, quiere beber hasta caer, hasta caer, quiere beber

Emilio lleva, cincuenta años en alcohol, y no se va

Llega el momento, en que Emilio quiere comer y no hay con qué

Y es que Emilio se ha topado con un tipo muy tranquilo

Al cual Emilio le ha robado unos cuantos bocadillos

Emilio, tiene problemas

Emilio, quiere salir de allí

Emilio, algo frío en la cabeza

Emilio, solo quería beber

Beber, quiere beber hasta caer, hasta caer

Quiere beber hasta la cabeza perder

Beber, quiere beber hasta caer, hasta caer

Quiere beber hasta la cabeza perder

Beber, quiere beber hasta caer, hasta caer

Quiere beber

El grupo armado al cual se iba a reclutar el protagonista de mi historia era un asunto que me importaba poco. Pero al ver *Ciro y yo* (que fue como un chispazo de revelación) comprendí otra de las vertientes de la compleja realidad de nuestro país y su guerra absurda: guerrilleros, paramilitares y militares son tanto víctimas como victimarios, no hay buenos ni malos, no hay blanco o negro, todo es una combinación entre ambas partes por lo que juzgar a una persona, pienso, va más allá de un simple dictamen ético y moral, hay realidades que desconocemos y que van más allá de nuestra capacidad de entendimiento. De allí viene mi postura en este corto, mostrar una realidad si entrar a hacer juicios de valor.

Continuando con el proceso, quería encontrar una figura real que fuera la representación figurativa del golem, buscaba un objeto que permitiera una conexión entre el hijo y el padre, una especie de reliquia que guardara como último recuerdo de ese ser que ya no está. La figura que escogí (y que finalmente quité), fue una estatuilla del niño Jesús, la integré inicialmente como una referencia al objeto deseado, que estaría allí mientras encontraba el amuleto que yo deseaba. Al tener esta figura en las primeras versiones del guion descubrí la amplitud de interpretaciones que le pueden dar las personas a algo que tal vez simplemente

esté por estar; era una figura de protección, era la representación del personaje a quien iban a sacrificar, era la metáfora del padre que ha abandonado a su hijo (“padre por qué me has abandonado”, aunque no estaba muy lejos de la realidad) pero en última no era más que una figura de paso mientras encontraba ese objeto. Sin embargo es el espectador quien termina de configurar la obra a partir de su sentir e interpretación, cada persona lo vivirá de una manera diferente; su experiencia y bagaje determinará la percepción y forma de entender el cúmulo de imágenes que se le presenta, que si bien están bajo una lógica (al menos como se pretende en este caso) las interpretaciones y sentires podrán variar con cada individuo y es a partir de la proyección del corto que se pueden llegar a conocer estas percepciones, a partir del diálogo que desencadena este espacio es que se logra configurar y dar vida al corto/Golem mismo.

Así como me encontraba en la búsqueda de ese objeto, me encontraba en la búsqueda del corpus del corto. Nuestro personaje vivía en una típica casa del Oriente antioqueño con su madre, uno de los lugares comunes dentro de los cortos universitarios rurales “la casa finca en forma de L” con montañas alrededor. Mi familia, al ser originaria del Oriente antioqueño, representaba la geografía que tenía más arraigada en mí, pero esa no fue la única primera idea que vino con el corto; también intentaba resolver la pregunta de si el reclutamiento para el personaje se daba de manera forzada o correspondía más del tipo “voluntario” (que igual termina siendo un término bastante polémico ya que en últimas es el contexto el que empuja, en muchos casos, a las personas a ingresar a estos grupos). En un principio consideré el reclutamiento forzado: un grupo armado lo buscaba y él se integraba, en el trayecto pasaba por la fosa que se veía en la primera escena y allí arrojaba el golem: la conexión entre inicio y final anteriormente expuesta. La representación de la historia que se repite parecía acertada porque Colombia parece ser un país destinado a desangrarse de manera circular; unos se van, otros regresan pero la constante de la guerra se mantiene.

Las primeras versiones

La manufactura de las primeras escenas, el giro del personaje, el descarte de imágenes

La construcción de la historia, sobre todo sobre en el papel, no fue un proceso fácil. En esta etapa de ideación pasé por varios momentos para llegar a una versión final. La idea inicial en mi cabeza transcurría una y otra vez sin encontrar un rumbo, una motivación o simplemente el deseo de materializarla en forma de guion. A pesar de que se nos decía que lo que no está escrito no existe, el acto de pensarla a través del tiempo fue vital para sentir que tenía una historia con la que estaba conforme para trabajarla en una primera versión. Algunas de esas ideas que mutaron o se eliminaron fueron:

- Desde un ángulo contrapicado, vemos un montículo de tierra en el que reposa el golem, la figura que carga Emilio y arroja al final del corto. La idea era usar el mismo tipo de plano para el inicio del corto en donde se arroja el cuerpo dentro de la fosa y de esta manera lograr la circularidad y la relación entre el inicio y el final. Sin embargo, esta idea no se terminó llevando cabo pues sentía que ese vínculo se presentaba de manera forzada y con un sentido poco claro.
- En medio de un charco se ve Emilio, reflexivo. En esta escena se representaría al personaje realizando una actividad que al tiempo que atesora tendrá que abandonar en la nueva vida que estaba por tomar. El referente está asociado a las escenas del charco de Matar a Jesús, en donde la cámara ingresa al charco con el personaje. Finalmente se cambió por una escena en la que el protagonista ve a unos jóvenes de su edad pero ya no es él. Con esto quise remarcar esa vida que deja atrás, dándole un carácter nostálgico y reflexivo al personaje, pues esos jóvenes que él ve son la representación de su pasado.

- Escenas en las que se ven “los duros” con armas y mujeres, ya sea en el charco o en el pueblo en una cantina. La idea era mostrar la opulencia en la vida de este tipo de personajes, un hecho que marca y llama la atención de los jóvenes pues creen que esa es una realidad a la que podrían llegar si hacen parte de estos grupos. Este tipo de escenarios son mencionados en el documental *Ciro y yo* y en las investigaciones y tesis con respecto al tema pero esto fue algo que nunca llegué a desarrollar pues sentía que ese no era el norte del corto y desviaría la atención de lo realmente importante.
- Discusión entre la madre y el hijo por la figura/tótem. La figura es la representación del padre, el único objeto que le queda a Emilio para recordarlo y esto es algo que enoja a la madre ya que hay un resentimiento de su parte debido a los vínculos que este tenía con el grupo paramilitar que finalmente conllevaron a su muerte. Cuando escribí la primera versión de guion el personaje de la madre ya no estaba por lo que nunca llegué a desarrollar la idea,
- Dos hombres vestidos de camuflado caminan entre un bosque mientras cargan un bulto. Esta imagen se mantuvo como escena inicial del corto.

Las siguientes situaciones, por ejemplo, terminaron por convertirse en la escena 1 y la escena 10 del corto:

GOLEM

(Primer acercamiento a una estructura del guion)

PARAS

Dos hombres vestidos de camuflado (investigar cómo es el atuendo) caminan en medio de un bosque mientras cargan un bulto, uno tiene 20 años y el otro 36. Ambos son altos, de contextura mediana, uno de piel morena y el otro de piel blanca. Sus rostros están empapados de sudor. Caminan despacio. Sus botas están enciencras sucias por el barro.

PARA 1

¿Hasta dónde toca ir?

PARA 2

Camine que ya vamos a llegar.

PARA 1

¿Falta mucho?

PARA 2

No pregunte güevonadas.

Ambos siguen en silencio su recorrido. No se ve nadie cerca, solo se ven árboles a su alrededor.

PARA 2

Vea pelao, es ese hueco que se ve por allá.

El joven asiente con su cabeza mientras fija su mirada en el lugar que le señaló su compañero. Cuando están parados junto a la fosa toman el bulto y arrojan su contenido dentro de ella.

ENTREVISTA

En el interior de una cafetería se encuentran dos hombres, uno tiene 16 años y el otro 36. El lugar no está muy concurrido, solo unas pocas mesas se encuentran ocupadas. Quienes están en la cafetería miran de reojo a los 2 hombres.

PARA 2

Vea pelao, la cosa es así. Nosotros allá le damos la comida, le conseguimos donde dormir y hasta le pagamos un sueldo. Usted lo único que tiene que hacer son unos trabajitos para nosotros. Eso se le irá indicando en su momento ¿Usted con quién vive?

PELAO

Vivo solo

PARA 2

¿Y sus papás?

PELAO

Mi mamá se fue del pueblo hace 2 años con mi hermano y a mi papá lo mataron.

PARA 2

Muchos hijueputas como nos está dañando el pueblo, vea que eso ya le ha pasado a varias familias por aquí, por eso es que hay que organizarse y sacar a esa gente de aquí. Vea pelao, nosotros podemos ayudarle a ubicar a los que mataron a su papa. Solo es que arranque con nosotros ¿Qué piensa?

El lugar del rodaje

Los espacios en mente, el scouting, el aterrizaje del lugar

El primer lugar en el que pensé grabar por cercanía personal fue El Carmen de Viboral, Antioquia, pueblo del que son oriundos mis padres. Sin embargo, desde la concepción que tenía para el corto estaba la de alejarme de la típica representación de la geografía antioqueña, quería alejarme de esa ensoñación y nostalgia que se tiene por el campo. Pensaba que en El Carmen tal vez podría encontrar un lugar, en alguna vereda alejada de la cabecera municipal, con dichas características. Otro de los aspectos por los que quería grabar allí es porque este pueblo refleja en mí uno de los sentimientos que también quería para el corto, y es que es un pueblo que siento como mío por la conexión familiar que tengo allí pero en últimas no termino por pertenecer, soy un extraño en él. A diferencia del resto de mi familia yo nací en Medellín y toda mi vida he habitado allí. Por último, consideré el aspecto de producción; al tener toda mi familia allí pensaba que podría acercarme más fácil a las personas y lograr con mayor eficacia una mejor gestión de recursos, pues el hecho de querer grabar en una zona rural implica mayores gastos desde la producción.

Sin embargo, esta era una situación que se terminaría por determinar cuando empezara con el proceso de scouting, que es el momento en el que la historia aterriza a un lugar real. Mientras esto pasaba, seguía pensando en zonas que conociera y en las que tal vez me gustaría grabar.

Otro de los municipios que se me pasó por la mente fue San Carlos, un pueblo del oriente antioqueño fuertemente golpeado por la violencia. Este era un aspecto que también quería trabajar en el corto, grabar en un lugar que hubiera sido afectado por la violencia porque considero que son cargas contextuales que se terminan reflejando en el corto y siguen la misma lógica de no dejar cabos sueltos o situaciones al azar.

Pero paralelamente debía pensar en cuál era la sensación que quería reflejar desde el corto y desde el personaje. Uno de los aspectos que quería reflejar estaba relacionado con la desesperanza tratada a partir de un personaje que, por sus condiciones de vida, se ha llenado de resentimiento. Quería que el personaje reflejara soledad, ausencia y vacío en su vida a partir de la desaparición de su padre. Estos fueron algunos de los escenarios planteados para desarrollar los antecedentes del personaje:

Escenarios/Deseos del protagonista

1. Quiere averiguar quién fue el que mató a su padre y piensa que ingresando a un grupo de estos es la mejor forma de hacerlo.
2. Después de la muerte de su padre crece un sentimiento de rabia en su interior. Siente odio por el mundo y su ira lo lleva a querer vengarse de aquellos que mataron a la única persona que lo acompañaba.
3. Cansado de ver lo que ocurre en su pueblo y creyendo que la guerrilla es la culpable de la situación del país decide ingresar a un grupo paramilitar con el fin de combatir a este grupo y de esa manera ayudar a cambiar la realidad del país.

4. Desde que tiene recuerdos, ha sentido fascinación por las armas. Cuando ve a los paramilitares caminar por el pueblo los ve como figuras poderosas, con las que nadie se mete, que inspiran respeto. Esa sensación la quiere para él.
5. Siempre ha querido cambiar su estilo de vida, su sueño desde pequeño ha sido viajar y conocer el mundo pero sabe que, viviendo como un campesino, esto es imposible. Este grupo paramilitar le ofrece una oportunidad de trabajo, le ofrece un sueldo con el cual alcanzar ese sueño.
6. Tras la desaparición de su padre, él está resentido con todos y con el pueblo en el que vive. Quiere irse de allí a como dé lugar y sabe que la única manera de hacerlo es integrándose a la estructura paramilitar.
7. Cuando está reunido con uno de los “reclutadores” este le da a entender que quienes mataron a su padre podrían ir también por él. Él, asustado, ve en ellos la posibilidad de recibir protección.
8. Cuando está reunido con uno de los “reclutadores”, este le da a entender que ellos son su mejor opción, que si no lo hace, tal vez es porque está contra ellos.
9. Tras la muerte de su padre y apenas sobreviviendo en solitario, su único deseo es el de no sentirse solo, quiere encontrar compañía y, cada vez que ve estos grupos, siente que hay hermandad entre ellos.
10. Tras la desaparición de su padre, su único deseo es el de encontrarlo de nuevo y entender qué pasó, sabiendo que este tenía nexos con un grupo paramilitar decide ingresar en él para ir en su búsqueda.
11. No ha podido trabajar de nuevo. Los dueños de las fincas en que trabajaba, por miedo a represalias del grupo armado que mató a su padre, no volvieron a llamarlo a trabajar. Su única opción para sobrevivir es entrar en este grupo armado.

12. Los pocos amigos que ha tenido en su vida han ingresado a grupos armados. Ahora que está solo desea acercarse a ellos y saber cómo puede ingresar en estos grupos.

Finalmente, con las situaciones comprendidas entre el escenario 6 y el 10 terminé por configurar los antecedentes y motivaciones del personaje.

Las preguntas

Verbalizar las ideas para clarificarlas, editarlas, mutarlas

Como en todo proceso creativo hay periodos de duda y confusión, en mi caso me cuestionaba mucho por la idea, no sabía si era buena o no y entraba a dudar de lo que tenía. En ese momento, tenía gran dificultad en el ejercicio de verbalizar la idea, la tenía y era medianamente consciente de ella pero todavía no la tenía interiorizada por completo, así que hablar con otros sobre ella era un eterno suplicio; me enredaba, no sabía por dónde contar, a veces sentía que no sabía qué era lo que iba a contar pero, en definitiva, la mejor forma que tuve para configurar el discurso fue hablar una y otra vez sobre la idea del cortometraje con otras personas. A medida que les contaba la historia iba naturalizando el discurso y entendiendo qué era lo que yo quería contar. También, a menudo me preguntaba si iba a ser capaz de llevar a cabo todo lo que había proyectado, si realmente tendría el compromiso para terminar el proyecto porque embarcarse en la realización de un cortometraje es un proceso más que arduo, requiere que uno dé todo de sí mismo, además sobrellevar los cuestionamientos de las personas y los propios, considerar la incertidumbre de si se tendrán o no recursos para realizar, recibir críticas y exponerse.

Por otra parte, entre los asuntos que también me preocupaban, estaba el hecho de abordar una historia que yo no había vivido; si bien no me ha tocado vivir algo relacionado con el reclutamiento forzado o voluntario por parte de grupos armados directamente, es claro que en este país todos somos víctimas de una forma u otra. Así mismo, considero que al autor no necesariamente tiene que haber vivido la obra para contarla, la importancia radica, entonces, en cómo el autor se refleja en la misma. En mi caso, por un lado, pensaba en lo que sentía cuando tenía 17 años, la desazón y el inconformismo con la vida en ese momento; por el otro, en la postura que tengo con respecto a la realidad que vivimos en este país, en cómo nosotros solo vemos el rostro del victimario pero no dimensionamos a plenitud esa víctima.

Así pues, en el ejercicio de dar cuerpo a la historia, apunté todas las ideas que se me cruzaron por la mente, fueran buenas o malas, no importaba, eso lo decidiría después. Me interesaba escribir todo, pues inicialmente tenía poca claridad sobre cuáles irían a funcionar:

- En una investigación para otro proyecto salió a flote la historia de dos hermanos y de cómo era el proceder paramilitar para reclutarlos. Los “paras” escogían la gente cual ganado, les ponían una mano en el hombro y se los llevaban. Estos dos hermanos se encontraban sentados en el parque cuando uno de esos hombres apareció y posó su mano sobre el hombro de uno de estos jóvenes como una señal de “ser elegido”, el otro de inmediato trató de impedir que se lo llevaran y abogó por su hermano. Finalmente el hombre desistió y no se llevó a ninguno. Días después aparecieron muertos los hermanos.
- Para la construcción de la historia también había que contextualizarse y conocer cómo son las dinámicas reales, ya que ahí es donde puede radicar la verosimilitud de un

corto como apelación a la ficción con la realidad, y si bien esto último no es un condicionante, para el planteamiento de mi cortometraje sí era importante lograr una mezcla entre lo real y lo poético. Así, por ejemplo, en mi mente siempre estuvo la idea de una fosa “tipo tumba” hecha rectangular y de una manera muy estética; sin embargo, las fosas no son así, no hay tanto esmero en enterrar un cuerpo, simplemente se busca que sea un hoyo en el cual arrojar el cuerpo desmembrado porque es más fácil cargarlo por pedazos y no entero.

- Para el momento de la entrevista en el guion tuve varios apuntes que finalmente se moldearon para adaptarse a la historia que yo quería contar:
 - Uno de los jefes le dice: “vea, pelado, usted se va con nosotros, allá le damos las comidas, le conseguimos dónde dormir y le pagamos por el trabajo”.
 - El pelado dice: “yo a ustedes los he visto mucho por aquí y estoy interesado en el trabajo con ustedes”.
 - El jefe para dice: “Caiga a tal hora y a tal parte que de allá arrancamos”.
- *La historia se desarrolla durante el último día antes de irse a ser reclutado.* La idea era que el corto transcurriera en un solo día, desde que se despierta en la mañana hasta que se va con el grupo mientras cae la noche pero en la última versión de guion esto cambió con el fin de agregar otras escenas que permitieran desarrollar de una mejor manera la psicología y el sentir del personaje; la desolación, abandono, decepción, pérdida y la búsqueda de sentido.

En un punto debía decidir si Emilio iba a tener una familia que lo acompañara o definitivamente estaría “solo” y me preguntaría también si esa soledad lo llevaría a buscar una hermandad en el grupo paramilitar, que es otra de las maneras en que se venden estos grupos (mostrándose como una familia) pero, como mencioné anteriormente, la motivación del reclutamiento tomó otra ruta. La decisión de dejarlo solo fue para enmarcar más el abandono, la desolación y dejarlo sin motivos para quedarse con la vida que lleva, dejarlo sin un ancla.

Por otro lado, una pregunta que surgió en las conversaciones con mi asesor sobre esta historia fue ¿qué pasaría si el personaje no tuviera un dilema?, que no existiera ese algo que pone al personaje en contradicción y se le presenta como un obstáculo que no le permite llevar a cabo, o al menos no con tanta facilidad, el cumplimiento de su objetivo. Esto no me parecía importante, ya que me enfocaba en el retrato de un momento específico, una decisión que no tiene vuelta atrás y que irremediamente quería que se va a llevar a cabo. No me importaban tanto las peripecias del héroe tanto como sugerir lo que pasa con él, con su entorno y su vida en general. Por ello nunca pensé en ningún tipo de obstáculo para el reclutamiento que sufre personaje por parte de un grupo paramilitar.

La atmósfera

Referentes para la figuración del espacio y la construcción de personajes

Así, lo más importante, entonces, empezaba a ser la construcción de la atmósfera y la creación de un personaje que se sintiera solo en el mundo, que reflejara soledad, que no tuviera un rumbo aparente en la vida y, de cierta forma, reflejar ese ser autómatas que es el

golem. Para esta construcción, tanto del personaje como de las formas de representación tuve varios referentes cinematográficos que me aportaban en este proceso:

- La película *Rodrigo D. No Futuro* (1990), de Víctor Gaviria, se adentra en la vida de Rodrigo, un joven de la ciudad de Medellín a quien vemos que lleva su vida con desgano y sin un aparente rumbo. El contexto en el que está sumido el personaje lo devora y lo atosiga de tal manera que lo lleva a tomar una decisión como lo es el suicidio. Si bien el final de Emilio no es el mismo, se aborda la decisión que ayuda a determinarse desde el contexto mismo, de igual manera quiero representar en Golem la desesperanza y esa sensación desoladora de un no futuro.

- La película *Germania anno zero* (1948), de Roberto Rossellini, se adentra en un Berlín devastado por la Segunda Guerra Mundial, en la que se muestran los rezagos, tanto materiales como mentales, que dejó el nazismo en Alemania. Allí se observan las ruinas de los edificios bombardeados y, con ello, la precariedad de la vida misma. En un sentido más profundo, e irónico al mismo tiempo, se refleja el pensamiento desesperanzador de la época a través de Edmund Keller, un niño de 12 años que carga las consecuencias de la guerra y se ve obligado a dejar a un lado su infancia y entrar, precozmente, a la vida de adulto haciendo a un lado el imaginario que asocia a los niños con felicidad, inocencia y esperanza. Por un lado, se encuentra el hecho del personaje joven viviendo en un entorno difícil que lo lleva a deambular por la vida para finalmente tomar una decisión drástica como lo es el suicidio, un símil con lo que ocurre con nuestro personaje al reclutarse en un grupo paramilitar; del otro, se habla a través del paisaje, de estos lugares en ruinas o con una carga poética que nos hablan de un contexto específico.

- *Los Olvidados* (1950), de Luis Buñuel, hace un retrato de la juventud y sus problema, de una generación perdida.

- *Matar a Jesús* (2018), de Laura Mora, es una película en la que se explora y muestra otro lado del victimario, el lado humano, nos hace entender que la vida no es tan sencilla como para juzgar a una persona tan solo con lo que nuestros ojos ven en primer lugar, sino que existe un trasfondo mayor que hay que dilucidar.

- *Rosseta* (1999) y *Le fils* (2002), de los hermanos Dardenne, son películas que retratan a jóvenes en situaciones difíciles de sus vidas, pero no solo son referentes desde un aspecto temático si no también desde lo formal. Son películas con un alto grado de naturalismo en donde se le da gran preponderancia a los personajes; de igual manera, la cámara actúa como un personaje más, pues no es solo un acompañante que está para mostrar si no para contar.

- *Saul Fia* (2015), de László Nemes, es una película en la que la cámara está siguiendo al personaje durante toda la película. Esto es algo que quiero aplicar en *Golem*, de tal manera que el 90% del corto la cámara esté acompañando a Emilio con el fin de hacer sentir el encierro por el que este pasa.

- *Oscuro Animal* (2016) y *Nelsa* (2014), de Felipe Guerrero, son películas que además de inmiscuirnos en un contexto de conflicto armado colombiano tiene una exploración sonora con la creación de atmósferas que resaltan y evocan diferentes sensaciones en el espectador.

→ *El Edén* (2016) y *Damiana* (2017), de Andrés Ramírez Pulido, son dos cortometrajes que funcionan como referentes para Golem por la forma en que abordan el punto de vista de los jóvenes dentro de la historia.

→ *Cocote* (2017) *Nelson Carlo* y *La Torre* (2018), de Sebastián Múnera, son películas que resaltan desde el diseño sonoro en donde el sonido no es solo un acompañante de la imagen si no que está para aportar en la creación de atmósferas y sensaciones, apelando a su valor narrativo y resaltando momentos específicos de las películas. Esta exploración sonora funciona como referente, porque tiene detalles sonoros que me gustaría explorar dentro del cortometraje y me permitió pensar en aspectos que debía tener en cuenta en el sonido directo para luego usar en el diseño sonoro.

Con esto parto de la idea de que el ejercicio creativo puede llegar de cualquier experiencia, ya sea académica, sensorial, visual, estética o banal. Por lo cual los referentes que ayudan a inspirar o seguir elaborando el proyecto no necesariamente parten del ámbito cinematográfico. La literatura, la fotografía, la música y la vida misma son ámbitos también fundamentales para la creación.

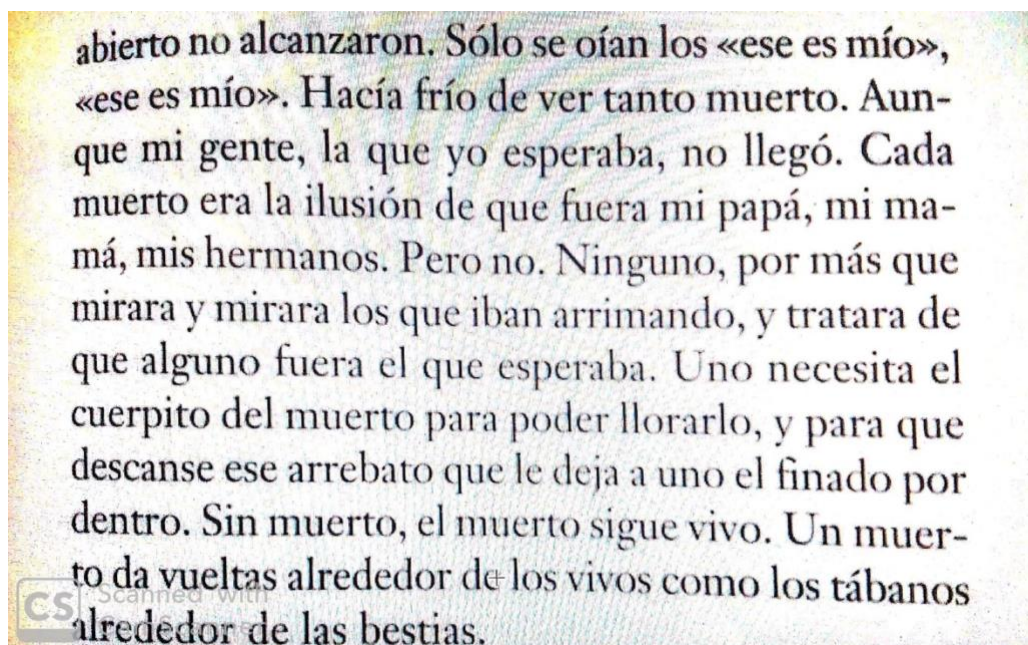
Diario de lectura

Referentes textuales y testimonios parlantes de una juventud reclutada

En este sentido, fueron de vital importancia los libros de crónicas “Desterrados: Crónicas del desarraigo” y “Trochas y fusiles: Historias de combatientes” del escritor Alfredo Molano, pues en estos libros se recogen abundantes testimonios de la guerra de este país, con los cuales el lector se logra adentrar en un contexto para entender esas realidades que a veces no

nos tocan directamente y que en últimas la guerra tiene muchas caras: campesinos, indígenas, militares, para militares, guerrilleros, policías, madres y padres, abuelos y abuelas, cocineros, pescadores, empresarios, profesores, estudiantes... y, en fin, refuerza la idea de que el conflicto armado colombiano nos toca a todos de alguna manera.

Los siguientes son algunos fragmentos de los libros “Desterrados: Crónicas del desarraigo” y “Trochas y fusiles: Historias de combatientes” de Alfredo Molano que permitieron entender y elaborar el contexto en el que está enmarcado el cortometraje Golem. En todos ellos está reflejada la guerra y cómo ha llegado a afectar a las personas, incluso a aquellos que son vistos como victimarios. La selección de estos fragmentos me permitió trazar una serie de lazos entre las diversas posturas e historias que allí se cuentan, además de construir una visión holística y de múltiples dimensiones del reclutamiento. Este recurso se usó a modo de diario de lectura, de blog de notas, de collage de recortes.



abierto no alcanzaron. Sólo se oían los «ese es mío», «ese es mío». Hacía frío de ver tanto muerto. Aunque mi gente, la que yo esperaba, no llegó. Cada muerto era la ilusión de que fuera mi papá, mi mamá, mis hermanos. Pero no. Ninguno, por más que mirara y mirara los que iban arrimando, y tratara de que alguno fuera el que esperaba. Uno necesita el cuerpito del muerto para poder llorarlo, y para que descansa ese arrebató que le deja a uno el finado por dentro. Sin muerto, el muerto sigue vivo. Un muerto da vueltas alrededor de los vivos como los tábanos alrededor de las bestias.

Con mi padre pusimos una medio tienda y ahí arrimaban los guerreros; conversábamos con ellos cuando salían a comprar cigarrillos o a tomar gaseosa. Una noche —serían como las ocho—, bajaron dos y nos contaron que iban huyendo porque no querían vivir más esa vida, que llevaban muchos años sin ver a la familia y que les habían negado el permiso de salir. Uno, morenito él, era de Roldanillo. Les dimos pan y gaseosa porque no llevaban plata; nos pidieron el favor de no decir nada si alguno nos preguntaba.



Scanned with
CamScanner

Para nosotros podría ser mejor que no supieran nuestra historia, pero si no contamos ni hablamos, todos nuestros muertos van a quedar muertos para siempre. Nosotros podemos enterrarlos, no olvidarlos. Por las noches, tratando de acostumbrarme al frío y a esta situación tan triste en que vivo con los hijos, me consuela acordarme de los momentos buenos que tuve allá en mi vida. En mi casa tenía mucha cosa, un chifonier, una televisión, una mecedora, unos paisajes y hasta una imagen del Sagrado Corazón. Antes de salir de Apartadó siempre me las in-



Scanned with
CamScanner

conoc...
el pueblo sino una semana. Después regresó la guerrilla y nos reunieron frente a las ruinas de la estación de policía. Nos dijeron:

—Aquí van a venir los paramilitares, así que el que se quiera quedar va a tener que entenderse con ellos, y el que se quiera ir, es mejor que vaya desfilando. Nosotros sólo podemos defender al que se defiende, mejor dicho, al que coja un fusil y se venga con nosotros.

Algunos jóvenes se fueron con ellos, pero la mayoría se quedó, y la mayoría de esta mayoría fue a templar, como nosotros, a Villavicencio.

Allá llegamos al barrio La Reliquia, un terreno donde vivíamos más de tres mil quinientos...

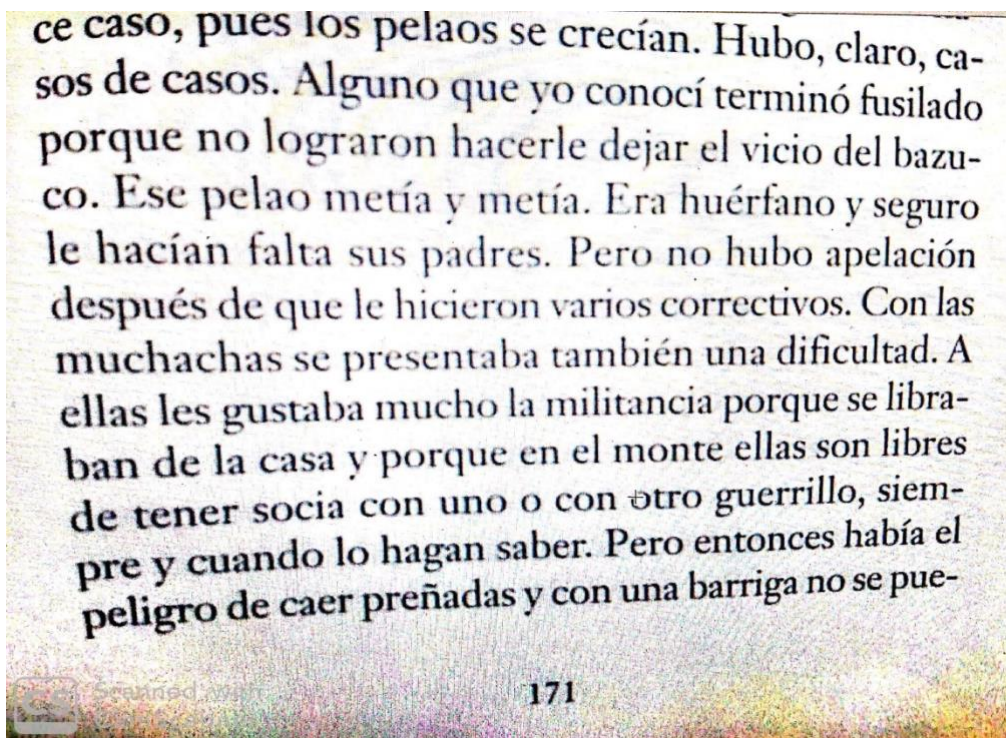


CamScanner

hechas las cosas...

dos. La coca ayuda a que los pelaos trabajen y ganen buena plata, y eso trae el vicio y el desjuicio. Había mucho pelao que se descarriaba y los mismos padres se lo daban a la comandancia para que lo ajuiciara. Y lo ajuiciaba. Los volvían serios, rectos, pero después no querían dejar la carrera de las armas. A las muchachas les gustan los guerrillos porque se miran imponentes con el uniforme y como la gente les hace caso, pues los pelaos se crecían. Hubo, claro, casos de casos. Alguno que yo conocí terminó fusilado porque no lograron hacerle dejar el vicio del bazuco. Ese pelao metía y metía. Era huérfano y seguro le hacían falta sus padres. Pero no hubo apelación después de que le hicieron varios correctivos. Con las muchachas se presentaba también una dificultad. A





Estos textos me permitieron comprender cómo uno de los grupos más afectados dentro de la guerra son los jóvenes, quienes terminan sufriendo las consecuencias al ser la carne de cañón de los enfrentamientos de los distintos bandos.

Uno de los testimonios que más me conmovió es el que dice “Para nosotros podría ser mejor que no supieran nuestra historia, pero si no contamos ni hablamos, todos nuestros muertos van a quedar muertos para siempre,” porque es una forma de motivación para seguir contando este tipo de historias dentro del cine nacional, para no olvidar y seguir mostrando una realidad que a pesar de los años se sigue presentando en diferentes zonas de Colombia.

Desde el ámbito de la fotografía Jesús Abad Colorado ha sido un personaje muy importante para la construcción del proyecto, su cámara ha sido testiga de las consecuencias y los hechos más impactantes que ha traído la guerra a nuestro país. En el año 2018 este fotógrafo realizó una serie fotográfica que estuvo ubicada en Suramericana.



"El mal sufrido debe inscribirse en la memoria colectiva, pero para dar una nueva oportunidad al porvenir".

Tzvetan Todorov

No te preocupes
por mi muerte
Yo viviré
también
bajo la tierra
Ella me alberga
me guarda
en su aliento
Juntas
Creceremos

Rose Ausländer (Ucrania 1901 / Alemania 1988)



La elección de un tema

La formulación académica como una contravía creativa y los caminos alternativos para plasmar el proceso propio de creación

Mientras construía la historia también debía pasar por un proceso, atravesado por el tedio, de seleccionar un tema para el trabajo de investigación para la universidad. La manera tradicional de sistematizar la información adquirida, si bien deviene en una serie de procesos formales que producen contravías creativas, confluye en la idea de que el ejercicio de investigación es de vital importancia. Las lecturas, ver películas, hablar con las personas, visitar los lugares o sea cual sea el método seleccionado de investigación abre caminos, da ideas y aterriza a las mismas, en últimas, logra nutrir la construcción del cortometraje. Sin embargo, considero que la forma en que se nos pide que entreguemos no es la más idónea para el proceso creativo. En lugar de un estado del arte, marco teórico o metodología, un diario de campo o bitácora resulta más interesante y más ajustado a los procesos personales creativos para plasmar los hallazgos que surgen de la investigación. De igual manera se podría pensar en entregas más funcionales como lo puede ser la elaboración de un proyecto

para enviar a convocatorias y, que de esa manera, el estudiante pueda enfocarse en un mismo proceso y no en varios al mismo tiempo. En esa incertidumbre por escoger un tema del cuál partir tuve en cuenta las siguientes ideas:

- Entrega voluntaria a un grupo armado versus reclutamiento forzado como tema de investigación.
- El reclutamiento por parte de grupos armados visto en el cine colombiano para la construcción de un guion de ficción para cortometraje.
- El reclutamiento por parte de grupos armados visto en el cine colombiano.
- Representación del campesino en el cine colombiano para la construcción de personaje en un corto de ficción.
- Pensar el campesino en el conflicto armado.
- Reclutamiento en el cine colombiano.

La idea de la que partió este proyecto de investigación fue la de investigar la representación del reclutamiento voluntario en el conflicto armado en el cine colombiano a través de un análisis de de 4 cortometrajes. Si bien la investigación como tal me ayudó mucho para entender las motivaciones que tiene una persona para ingresar a un grupo armado de manera “voluntaria”, en ningún momento fue la base para la construcción del guion o de la propuestas del corto; de igual manera, analizar los cortos no era algo que aportara a la configuración de la historia o la estética de Golem, exceptuando Nelsa de Felipe Guerrero que sí es un referente directo en cuanto al planteamiento sonoro que tengo. Es por ello que este análisis se descartó para enfocarme en aspectos que realmente aportaran explícitamente al construcción del guion como lo fue el scouting, el trabajo con actores, el visionado de

películas y la lectura de libros y estudios tanto de cine como de reclutamiento y conflicto armado.

Fueron dos las investigaciones académicas que más aportaron a la construcción del personaje y su contexto, la tesis “Jóvenes en armas : sobre sus motivaciones de ingreso en grupos paramilitares. Un acercamiento desde el enfoque de elección racional” de Lisbeth Moller Ciro y la investigación “Jóvenes soldados y combatientes: ¿por qué van a luchar?” de Irma Specht, Rachel Brett. Ambos textos fueron de vital importancia para el proceso inicial de creación. Estos fueron algunos de los apartes del libro que me ayudaron a configurar la historia:

JÓVENES EN ARMAS: SOBRE SUS MOTIVACIONES DE INGRESO EN GRUPOS PARAMILITARES. UN ACERCAMIENTO DESDE EL ENFOQUE DE ELECCION RACIONAL

- Algunas razones por las que los jóvenes se involucran en los grupos armados son la falta de oportunidades económicas, sociales, laborales; la pobreza y vivir en un entorno familiar disfuncional, sin embargo pueden existir otros factores motivacionales tales como el reconocimiento, el gusto por la cultura militar y la venganza.
- 14 y 26 años es la edad catalogada como población joven según la Contraloría General de la Nación.
- Adolescencia y joven/adulta son las etapas en las cuales se construyen experiencias y se toman decisiones que configuran el ciclo de vida.

- Los protagonistas de la guerra son hombres jóvenes sin oportunidades.
- Los sujetos son racionales y actúan por motivaciones materiales. Se representa cuando grupos rebeldes se dedican a la explotación de rentas ilegales (Vacunas o impuestos de guerra según ellos).
- Motivaciones (Venganza, prestigio, miedo, deseo de emociones fuertes)
- Teoría de la elección racional:
 1. Los fenómenos políticos son básicamente producto de decisiones individuales.
 2. Los individuos son capaces de ordenar sus preferencias.
 3. Todo ser humano busca satisfacer sus preferencias, siendo un ser auto interesado o egoísta.
 4. Todo individuo al elegir un curso de acción para llegar a una meta en lugar de otro, busca maximizar su satisfacción.

- “Uno actúa y después ve” Napoleón.
- Las emociones guían y ayudan a un individuo a optar por una decisión.
- Si un individuo no tiene emociones no tendría motivos para actuar, y de hecho, no actuaría.
- Las motivaciones que guían al ser humano, dentro del enfoque de elección racional; son la racionalidad, las emociones y las normas sociales.
- Las motivaciones son el impulso y reflejo de las necesidades insatisfechas que la realidad en la que nos encontramos nos ha generado.
- Los jóvenes con frecuencia actúan como si fueran a morir mañana y están dispuestos a disfrutar de la vida mientras puedan.
- El reconocimiento: le brinda al joven estatus y un espacio para la participación. Los

grupos alteran los modelos sociales y los valores de la zona en donde se acentúan y suelen promover en los jóvenes el gusto por la milicia y el sentimiento de respeto por el grupo y sus acciones.

- Gusto a la cultura militar: Promoción de héroes guerreros y figuras armadas para admirar e imitar. Asuntos de identidad sensibles a la manipulación para fines políticos.
- La venganza: Por lo general los miembros de grupos armados han sido víctimas antes de ser victimarios. La rabia motiva a las personas a unirse a una causa.

JÓVENES SOLDADOS Y COMBATIENTES ¿POR QUÉ VAN A LUCHAR?

- Entorno familiar disfuncional: falta padre, madre o ambos.
- Las necesidades insatisfechas van a motivar a los individuos a intentar satisfacerlas.
- Las motivaciones son el resultado de la realidad en las que nos enfrentamos.
- Falta de oportunidad como motivación.
- Las decisiones que un agente toma están asociadas a las creencias y oportunidades que tiene el sujeto.
- Estos jóvenes fueron víctimas de un orden social injusto, pero que dadas las oportunidades que tenían en ese ambiente de zozobra y de conflicto, fue el conjunto de oportunidades preferido, lo que no quiere decir que fue la acción más racional.
- Muchos jóvenes ingresaron a grupos paramilitares por herencia. Si el padre pertenecía a dicha grupo este instaba a su hijo para que también ingresara en él.

Después de esto, comenzó una serie de ejercicios de escritura concretos sobre la historia, una especie de escaleta:

Acercamiento a escaleta

Dos hombres caminan en medio de un bosque mientras cargan un bulto consigo. Se ven agotados, las gotas de sudor bajan por sus frentes mientras el sol golpea sus ojos. Sus botas empantanadas dan cuenta del camino que han recorrido. Tras un rato caminando llegan a una fosa en la que arrojan el cuerpo desmembrado a una fosa común se pasa a Pantalla con el título Golem, entra abrupto, corte directo, el sonido y la imagen desaparecen de manera súbita, este permanece un rato en silencio absoluto y se interrumpe con los golpes de una puerta, también en corte directo, tanto imagen como sonido, pasamos a ver a **Emilio**¹, 16 años, quien duerme pero los golpes de la puerta lo despiertan de manera súbita, es su tía **Rosario**, 42 años, quien golpea con fuerza la puerta del cuarto de **Emilio**, mientras le grita y reclama por seguir durmiendo a esas horas, 7 a.m. Según ella él es un vago y mantenido, le recrimina porque no aporta lo suficiente a la casa. **Rosario** es la hermana de su madre, ella es el único familiar cercano del que conoce su paradero. **Carlos**, su hermano mayor, emigró a la ciudad en busca de mejores oportunidades, **Alicia**, su madre quien murió de causas naturales (o la mataron, por definir) y de su padre, **Carlos Mario**, no volvió a saber nada.

Rosario, tras los gritos, y golpes, de su tía **Emilio** se despierta, sin decir nada ni reclamar a su tía, quien insiste en tratar como un vago a **Emilio**, a quien incluso desafía a “hacer lo de su padre”, desaparecer y no dejar rastro. Dice que así dejará de ser un estorbo en la casa.

¹ Los resaltados en rojo expresan acentos en los aspectos sobre los que dudé durante las escritura del guion, además de descartes posibles o anotaciones sobre las que volvería después.

Emilio, se sienta sobre su cama y mira fijamente una **estampa del niño Jesús** que está sobre el nochero, en su habitación. La **estampa del niño Jesús** pertenecía a su padre, fue este quien se la dio y desde ese día la guarda. Esta figura representa su única conexión con su padre, representa su amor pero también su odio por aquel hombre que lo abandonó. Mientras tiene la figura en su mano, se levanta y saca de debajo de su cama un morral, lo abre, revisa su interior y se queda un rato mirándolo sin hacer gesto alguno, mientras lo sostiene arroja la figura sobre el nochero. Finalmente regresa la maleta a su lugar

Emilio se levanta y abre la puerta de su cuarto, al escuchar esto, su tía se acerca de nuevo a reprenderlo por llevar 5 días sin ir a trabajar a la finca de don **Álvaro**. Este la mira y sigue su camino hacia el baño. Se mira en el espejo, se revuelca su cabello y toma algo de agua de la pila. Acto seguido entra y se ducha.

Sale del baño y regresa a su cuarto a vestirse. Cuando está allí su tía **Rosario** le grita algo pero

Emilio no responde, hace como si ella no existiera. Allí en su cuarto guarda ropa en una maleta vieja la cual guarda bajo su cama. Tras vestirse, toma la estampa del niño Jesús y la guarda en su bolsillo y va en busca de algo de comer. En la cocina discute con su tía sobre su padre, su “vagancia” y la carga que este representa para ella, tras ello decide irse sin comer nada. Coge una fruta y se aleja de la finca. Se sienta en un matorral mientras se come un mango. Mira la estampa del niño Jesús.

Se va a una finca cercana a trabajar. Arar la tierra, arreglar una cerca, lo que lo pongan a hacer. Retorna a la finca, su tía lo recrimina por estar vagando, seguro se fue a meter vicio, perdió todo el día. Emilio no dice nada, tan solo la mira, ella se enoja por no encontrar una respuesta en él. Él le dice algo **todavía no sé qué pero es una respuesta que la haga sentir mal**, entra en la casa, deja el dinero sobre la mesa y se va de nuevo.

Camino por la vereda. En este punto va a encontrarse con Camilo. Antes había concertado con él una cita. Camina, ve el paisaje, ve la estampa, sigue su camino hasta llegar al pueblo.

Allí se encuentra con Camilo, sin embargo le toca esperarlo. Llega Camilo, lo saluda y le pregunta si está seguro de lo que va a hacer. Allí va a encontrar amigos, poder, estatus, va a ser una chimba en otras palabras. Que con él no es la vuelta, lo va a llevar donde el encargado de esos asuntos. Caminan, hablan de recuerdos del colegio, la nostalgia, los juegos, las peladas que le gustaban. Camilo se metió ahí para ver si Karen le hacía caso y se metía con él. Aquí es charla nostálgica, la vida antes del paramilitar o incluso los anhelos que tienen aún estando ahí. Son personas igual.

Llegan a una cafetería, Camilo los presenta y se aleja, no se queda junto a ellos pero no se va de la tienda. Emilio se sienta y queda con Fidel. Fidel lo “entrevista”, le pinta el panorama, le cuenta lo bueno que es entrar a trabajar con ellos. Va a conseguir estatus, protección, se le va a pagar un sueldo y va a estar trabajando por la sociedad. Es una hermandad, todos son amigos y se cuidan entre sí. Emilio le cuenta que su papá lo abandonó, no volvió a saber de él, su madre murió y ahora vive con un tía pero está cansado con ella y de trabajar en las fincas por una miseria. Sueña con viajar y conocer otros países. Fidel le dice que en este trabajo se da la posibilidad de viajar y conocer el país- Se puede escalar según su nivel de compromiso con la organización. Terminan de conversar. Conciertan una hora de encuentro y un lugar. Camilo se acerca, todos se despiden y Emilio se va. Tal vez en este momento Camilo y Fidel hablan sobre el padre de Emilio, hacen referencia a que ellos lo mataron y vea lo bueno de haber matado a ese sapo, ahora su hijo va a estar en la causa. (Mi duda es si es demasiado pronto para resolver esto. Si va más al final la sensación de desolación y desgarró será mayor.

Emilio camina, pasa tiempo a solas, retorna a su casa. Su tía no está. Él se acerca entra, recorre la casa, mira el paisaje. Pensativo, como despidiéndose. Al rato llega su tía con unas bolsas de mercado (debería entenderse que eso lo compró con el dinero del trabajo de Emilio). Lo mira, nada le dice pero Emilio se acerca y le ayuda a cargar la bolsa de mercado.

Van en la cocina en silencio, Emilio le pregunta sobre su madre, ella le cuenta que era muy linda, todos la querían pero desde pequeña era muy enferma (**Pensar en alguna anécdota al respecto**)

Esta termina, se miran y Emilio le da un abrazo. Hay silencio, es un momento bonito, no se dicen nada pero es un abrazo sincero. Ya está anocheciendo. Se aleja de ella y regresa a su habitación. Saca el bolso que bajo su cama y se lo cuelga al hombro. Su tía está en la habitación, está en otro lugar en que no se ve, escuchando radio o viendo tv. De lejos Emilio le dice que va salir a dar una vuelta, que no lo espere despierta. Ella le grita que se cuide y la virgen lo acompañe. Emilio no responde.

Emilio emprende su camino, se va. **En este punto podríamos ver la conversación entre Camilo y Fidel con respecto al padre de Emilio. Dando a entender que ellos fueron los que mataron a “ese sapo hp” y ahora su hijo está en la causa.** Cuando Emilio se acerca se quedan callados. Lo reciben calurosamente y empiezan a caminar. Emilio se detiene un momento, saca de su bolsillo la estampa del niño Jesús, la mira mientras Fidel y Camilo se alejan. Por un momento es como si el tiempo se detuviera. Fidel y Camilo gritan algo a Emilio para que este siga avanzando. **Ya no sé si arroja la figura o se mete de nuevo la estampa al bolsillo y sigue su camino.** La cámara se queda con Emilio mientras observa la estampilla, ellos lo llaman **la arroja o se la guarda** y la cámara se queda en ese punto mientras Emilio se acerca a Fidel y Camilo y se aleja de la cámara **¿O la estampilla?** Y el foco no los sigue.

Con este primer acercamiento en concreto ya era posible empezar a pensar en detalles más específicos de la historia que permitieran la construcción una estructura que se acercara a aquello que tenía en mente.

Y de allí salió la primera versión de guion:

GOLEM V.1

ANDRÉS JIMÉNEZ QUINTERO

1. **EXT. BOSQUE. DÍA**

Dos hombres vestidos de camuflado, CARLOS (36) y FIDEL (23), caminan en medio de un bosque mientras llevan consigo un bulto y dos palas. El sonido de sus botas sobre las hojas secas irrumpe la calma del bosque. Las gotas de sudor bajan por sus frentes mientras el sol golpea sus ojos.

FIDEL

¿Hasta dónde toca ir?

CARLOS

Camine que ya vamos a llegar.

FIDEL

¿Falta mucho?

CARLOS

No pregunte güevonadas.

Ambos siguen el recorrido en silencio. Solo se escuchan sus jadeos y el cantar de los pájaros.

CARLOS

Vea pelao, aquí es.

Fidel asiente con la cabeza mientras descarga el bulto y lo hace a un lado. Toma una de las palas, y junto a Carlos, comienzan a cavar un hueco. Lo hacen en silencio mientras cae la noche. Cuando este está de buen tamaño arrojan en su interior el bulto que llevaban consigo y lo cubren de tierra.

Corte a negro

2. INT. HABITACIÓN. DÍA

Se escuchan los golpes de una puerta mientras vemos a un joven, **EMILIO (16)** dormido. Los golpes de la puerta son seguidos e insistentes, son de **ROSARIO (42)** su tía. Emilio se despierta sobresaltado. Emilio solo lleva consigo una pantaloneta y una cobija gris de rayas. La habitación es pequeña y con marcas de humedad sobre las paredes; en esta solo hay un crucifijo, una cama y un nochero.

ROSARIO (FUERA DE CUADRO)
(Molesta)

Emilio, levántese que ya está tarde o es que se va a quedar de vago toda la vida.

Emilio, con los ojos abiertos y mirando hacia el techo, escucha en silencio a su tía. Se levanta se sienta a un costado de su cama y mira fijamente una estampa desgastada del Niño Jesús. Se acerca a ella y la toma entre sus manos; la mira por un rato, absorto, hasta que los gritos de su tía lo vuelven a la realidad.

ROSARIO (FUERA DE CUADRO)
(Molesta)

Ni crea que a mantenidos como usted me los voy a aguantar. Con razón su papá se fue y lo dejó.

En silencio Emilio se levanta, arroja la figura de nuevo al nochero y saca de debajo de su cama un morral color verde oscuro, algo empolvado, el cual abre y revisa su interior. Del nochero junto a su cama saca alguna ropa que guarda en el morral. De nuevo lo revisa como cerciorándose que nada falte allí.

3. INT. COCINA. DÍA

Un radio se escucha de fondo mientras Rosario miga un quesito en un chocolate negro. Emilio entra en la cocina en busca de comida. Su tía se percata de ello.

ROSARIO

¿Usted piensa seguir de mantenido toda la vida?

Emilio no responde, tan solo la mira.

ROSARIO

Me hace el favor y responde culicagado que esta es mi casa.

EMILIO

¿Qué quiere que le diga?

ROSARIO

¿Por qué no volvió a la finca de Don Álvaro?

EMILIO

Porque según él me le estaba robando parte de la cosecha y me dijo que no volviera.

Rosario lo mira a los ojos, incrédula. Emilio la mira, no dice nada, pero su expresión denota rencor. Toma una manzana que hay sobre el aparador y sale de la casa.

4. EXT. AFUERAS DE LA CASA. DÍA.

Emilio camina por un sendero que hay fuera de su casa. La visión es reducida, los árboles y la maleza encierran todo. Emilio respira de manera agitada mientras da mordiscos a su manzana. Se detiene. Mira hacia los lados, mira hacia arriba. Da una mordida a la manzana y la arroja con fuerza contra el tronco de un árbol.

INT. HABITACIÓN. DÍA.

Emilio abre el nochero, toma una camisa y un pantalón, se los pone. Saca del morral algo de dinero, se lo echa al bolsillo y sale de su cuarto tirando de golpe la puerta.

5. EXT. FINCA. DÍA

Emilio trabaja en una finca y hace lo que el dueño lo ponga a hacer. Después trabajar por un par de horas este le da un dinero.

6. INT. CASA. DÍA

Emilio entra a la casa, su tía al verlo llegar le recrimina por estar por fuera.

ROSARIO

Le dio para aparecer de nuevo al señor. Quién sabe en qué andaba. Seguro metiendo vicio.

Emilio no responde. Saca de su bolsillo el dinero que le dio Don Alcides más el que saco de su morral y lo deja sobre la mesa. Rosario, confundida y con gesto apenado, toma el dinero y ve cómo Emilio se aleja de la casa de nuevo.

7. EXT. CAMINO. DÍA

El sol es fuerte y golpea sobre el rostro de Emilio, quien camina a paso rápido para llegar al pueblo. Tras varios minutos de caminar las manchas de sudor sobre su camisa se hacen notorias. En una

esquina antes de llegar al pueblo espera a CAMILO (17) un viejo amigo del colegio.

CAMILO

¿Qué más viejo? ¿Hace mucho está esperando?

EMILIO

Ni tanto, recién llegué

CAMILO

Ah bueno, camine lo llevo donde el encargado de contratar la gente, él explica la vuelta ¿pero seguro usted está convencido?
No me vaya hacer perder el tiempo por allá.

EMILIO

Sí, claro, yo lo he pensado y es una buena opción ¿o qué?

CAMILO

Parce sí, allá lo vuelven una chimba a uno. La gente es muy bien, eso es como una familia. Entre todos nos cuidamos y cuidamos la gente.

Emilio asiente con la cabeza y ambos siguen el camino.

CAMILO

¿Usted se acuerda de Karen, la del colegio? Vea que esa pelada no me reparaba pa' nada y dese que estoy en esto esa vieja es sonrisita pa' acá, qué cómo voy, qué cuándo me voy a dejar ver.
Aquí a uno lo ven mejor, como con estatus ¿sí me entiende?

EMILIO

Sí

8. INT. CAFETERÍA. DÍA

La cafetería se encuentra poco concurrida. Solo unas pocas mesas se encuentran ocupadas. Quienes están en la cafetería miran de reojo a los hombres.

CARLOS

Pelao ¿cómo va? Se estaba como demorando.

CAMILO

No jefe, una vueltica que me tocó hacer. Ve más bien le presento a Emilio. El migo del que le hablé.

CARLOS

Emilio, te me hacés conocido ¿dónde vivís?

EMILIO

En la vereda Las Acacias

CARLOS

Seguro que por allá lo habré visto. En esa zona hemos hecho trabajitos.

CAMILO

Ahí los dejo pa' que se conozcan

CARLOS

Vea pelao, la cosa es así. Nosotros allá le damos la comida, le conseguimos donde dormir si lo necesita y le pagamos un sueldo. Lo que tendría que hacer son unos trabajitos que se los iremos explicando según llegue el momento. Usted con quién vive

EMILIO

Con una tía

CARLOS

¿Y sus papás?

PELAO

Mi mamá se murió cuando yo estaba más pequeño y de mi papá no volví a saber.

CARLOS

Ya. Cuénteme ¿por qué se quiere vincular con nosotros?

EMILIO

Ya estoy cansado de hacer lo mismo. Trabajar por una miseria y aguantarme a mi tía todos los días alegando. Quiero tener más dinero para poder conocer otros lugares.

CARLOS

Vea, aquí usted puede estar trabajando para nosotros y al mismo tiempo viajando a conocer otros lugares del país. Todo depende de usted y el nivel de compromiso que tenga. Camilo ya me había hablado de usted y de su interés pero a mí me gusta conocer primero la gente. Entonces ¿lo esperamos hoy a las 5:30 en El chaparral?

Emilio, dubitativo, demora un momento en responder.

EMILIO

Allá nos vemos.

9. INT. CASA. TARDE

Emilio regresa a su casa. Su tía no está. Aprovecha para recorrerla. Entra en la cocina, va al patio, al cuarto de su tía. Se ducha y entra a su cuarto. Se pone un pantalón, una camiseta, coge la estampa del nochero y se recuesta sobre la cama. Mientras está ahí, mirando el techo, escucha cómo abren la puerta de la casa. Se levanta y sale de su cuarto.

10. **INT. CASA. DÍA**

En la sala Emilio ve a su tía con una par de bolsas de mercado, ambos se miran sin decirse palabra alguna. Se acerca y le ayuda a cargar una de las bolsas. Caminan en silencio hacia la cocina y allí descargan las bolsas.

ROSARIO

Gracias mijo

Emilio al escuchar esto se acerca y le da un abrazo. No se dicen nada. Solo están ahí. Pronto la suelta y regresa a su cuarto. Allí saca el morral que guarda bajo su cama, lo abre, lo revisa una última vez y se lo cuelga al hombro. De su bolsillo saca la estampa del Niño Jesús y la contempla por un rato. Abre la puerta y sale de su habitación. Rosario está en su habitación.

EMILIO

Tía, voy a salir a dar una vuelta. No me espere.

ROSARIO

Se cuida y que la virgen me lo acompañe.

11. **EXT. BOSQUE. ATARDECER**

El sol está ocultándose. Ya la luz no pega tan fuerte. En medio de un bosque dos hombres hablan.

CARLOS

¿Entonces el pelao este es de Las Acacias?

CAMILO

Sí, igual que yo.

CARLOS

Y por lo que pude ver no está enterado de qué fue lo que le pasó al papá.

CAMILO

Él cree que el viejo lo abandonó, sino, no se estuviera viniendo pa' donde nosotros.

CARLOS

Jajaja sí, uno no se va meter a la boca del lobo sabiendo.

Se escuchan unos pasos de alguien acercándose, ambos se quedan en silencio. Pronto ven que es Emilio y lo saludan calurosamente.

CARLOS

Pensé que no iba aparecer pelao

EMILIO

Yo soy de palabra

CARLOS

Eso me gusta

Los tres hombres emprenden el viaje en silencio. Por un momento Emilio se detiene, mira hacia atrás, se mete la mano en su bolsillo y saca la estampa, la contempla, parece decirle algo con la mirada pero un grito de Carlos lo interrumpe. Él los mira, en silencio, mira de nuevo la estampa, la arroja o se la guarda al bolsillo, y se encamina hacia a Carlos y Camilo. Los tres hombres se adentran en el bosque y se pierden entre los árboles mientras cae la noche.

Comentarios sobre la primera versión de Golem

Preguntar para moldear la contundencia

Después del primer momento en el que por fin tenía una historia tangible comenzó el trabajo de reescritura con el cual llevaría a buen término el proyecto. Este guion sería la base de la película grabada. En un primer momento las correcciones que se hicieron por parte de Mauricio Maldonado, mi asesor, tenían que ver con el formato. Esta primera versión de guion era, en realidad, el primer guion que escribía en mi vida.

Luego de las correcciones de formato (mostrar número de escenas, sin negrillas, separar escenas lugar-int-ext por guiones), llegaron los comentarios y las preguntas con respecto a la primera versión de la historia.

Algunas de las dudas y comentarios fueron los siguientes:

- Una de las premisas con las que inicié el corto era la de que Emilio se iba a ingresar en el mismo grupo que había matado a su padre, pero este a su vez desconocía dicha información, los únicos personajes que tenían certeza de ello eran Camilo y Carlos. Ambos tenían un diálogo en el que se autodenominan como “los malos” y, además resultaba ser un diálogo muy explicativo:

CARLOS

¿Entonces el pelao este es de Las Acacias?

CAMILO

Sí, igual que yo.

CARLOS

Y por lo que pude ver no está enterado de qué fue lo que le pasó
al papá.

CAMILO

Él cree que el viejo lo abandonó, sio, no se estuviera viniendo
pa' donde nosotros.

CARLOS

Jajaja sí, uno no se va meter a la boca del lobo sabiendo.

- El asesor me hizo notar que era raro que dijeran “la boca del lobo” porque correspondía aceptarse como los malos; que ellos mismos se autodenominaran así

resultaba extraño porque, en últimas, las personas actuamos bajo convicciones, que tal vez en los ojos de otros pueden no ser las mejores pero a los propios sí lo son.

- También surgió la cuestión de si Emilio se va a desaparecer o va a vivir en el pueblo. Esta duda surgió porque entre lo que yo siempre había plasmado estaba la cuestión de irse de allí pero con el diálogo con Camilo se entendía más era que iba a trabajar con ellos pero desde el pueblo. La idea no era esa, Emilio se iba a ir de su pueblo, iba a ingresar a este grupo y a dejar toda su antigua vida atrás.
- Sobre el lugar de la reunión me preguntaba dónde más se podrían reunir que sea más interesante o contundente. Un lugar que pueda resultar íntimo pero atrayente. Qué sitio podría representar y generar una carga simbólica dentro del corto.
- Caminatas cortas o largas que lo llevan a punto de no retorno.
- Explorar las emociones desde la corporalidad en estos caminos. Gestualidad, incertidumbre.
- Sugerir la gravedad de hacia dónde va.
- Todavía faltaba agregarle detalles al personaje que nos permitieran revelar más su carácter. Debía pensar en acciones, sobretodo desde la sutileza, que nos dieran a entender más la psique de Emilio.

- Los únicos momentos en los que el punto de vista dejaba de ser de Emilio y pasaba a otros personajes eran en el inicio y el final del corto, sin embargo esto era algo que sacaba. Finalmente se reestructuró la última escena para que esto no ocurriera.
- ¿Rito de iniciación al final? Aparecía la duda de si mostrar algo explícito acerca de lo que iba a enfrentar el personaje, en este caso mediante un rito de iniciación.
- Las descripciones todavía eran muy pobres. Debía trabajar más en la creación de atmósferas y ambientes para que el corto se sintiera más.
- ¿Por qué matan al papá? ¿Cómo explicar la relación con el padre? ¿Reemplazo del padre? ¿Quiere entrar al grupo armado?
- Belleza de la marginalidad.

#TENGOUNAPELÍCULA

La ciudad ha ido creciendo de a poco en cuanto a eventos cinematográficos se refiere; desde los espacios de proyección, producción y formación se han logrado avances significativos. Hablando de los últimos en muchas ocasiones son pasados por alto por los estudiantes quienes tal vez por desconocimiento o falta de interés dejan de hacer parte de ellos, ignorando que allí pueden darse grandes avances en las ideas personales, encontrar rumbos para las historias, contactos y diversos aprendizajes que nutren el proceso creativo.

Uno de estos espacios en los que tuve la oportunidad de participar (aun sin tener guion) fue el taller Tengo una película. Allí sin aun tener una historia concreta tuve la oportunidad de pensar en mi cortometraje e ir construyéndolo a medida que avanzaba el taller. Las siguientes son las notas del taller que más adelante me ayudaron a avanzar en la configuración de mi idea:

Dossier

1. Log line: Resumen de la sinopsis. Quién es el personaje, conflicto, antagonista y qué pasa si no se resuelve el conflicto. Tono, No nombres EJM: Un joven solitario que busca encajar en un grupo...
 - Puede definir el camino
 - 2-3 líneas
 - Debe responder de qué va, objetivo, quién es el personaje
 - En tercera persona
 - Contextualizar
2. Sinopsis: Logline desarrollado, mayor detalle. Se cuenta el final, no es sinopsis comercial. Es para que lo lean otros, debe ser clara.
 - Protagonista y sus características
 - Puntos de giro
 - Contexto claro, que todo el mundo pueda entenderlo
 - El texto debe enfocarse y deber referenciar a donde va dirigido

CARTA DE INTENCIÓN DEL DIRECTOR

- Quién soy
- Por qué cuento esta película
- Por qué soy el indicado para contar esta historia

CARTA DEL PRODUCTOR

- Intereses y por qué este director
- Valores de producción

NOTA DEL DIRECTOR

- Cómo voy a contar. Forma = Foto, Arte, Sonido, Montaje, Actuación. Define el diseño de producción. Dice cuál es el lenguaje de la película

GOLEM

1. Qué quiero contar
 2. Qué quiero hacer sentir
 3. De qué estoy hablando
 4. Qué estoy usando para hablar de ello
- En mi caso no hablo de reclutamiento. El reclutamiento es el resultado de las emociones y el contexto de Emilio.
 - Hacer sentir agobio.
 - Yo me centro en la soledad, el agobio, el sentimiento de no sentirse parte de algo pero querer hacer parte, el abandono.
 - Motivaciones, yo trabajo las motivaciones o desmotivaciones de una persona
 - Cámara en mano.
 - Sonido realista. Sin efectos extraños, apegado a la realidad. Contar desde el silencio.

- Arte austero, lo justo y suficiente para vivir pero que cuente.
- Colores que tiren hacia el verde, tonos verdosos, fríos
- Importancia del fuera de campo
- Locaciones como están, la mínima intervención del espacio. Solo lo necesario.
- Actores naturales.
- Planos sostenidos. Ritmo pausado
- El enfoque principal es Emilio. La cámara con Emilio el 90% del tiempo
- Puedo justificar y decir por qué desde el montaje me interesé en la dirección. No tengo experiencias en dirección pero desde el montaje...

TALLER ASESORÍA DE PROYECTOS

Otro de los lugares que me ayudaron mucho en mi proceso, en este caso ya contaba con una versión de guion fue el “Taller de Asesoría de Proyectos en Desarrollo” que se realizó en el marco del Encuentro Académico para el Sector Audiovisual y Cinematográfico de Medellín organizado por la Comisión Fílmica de Medellín, La Cinemateca Municipal y Rara Colectivo.

PITCH

- Presentación personal (Quién soy)
- Gancho
- Motivación
- Sinopsis
- Conexión con la historia
- Vender

- Nunca contar todo el argumento
- No correr
- No leer

PITCH GOLEM

- Andrés Jiménez Quintero...
- De dónde viene la figura del golem
- Víctimas del conflicto
- Historia como tal
- Cómo me conecto con la historia
- Presupuesto y financiación

OBSERVACIONES

- Buen pitch
- De pronto invertir el orden entre el mito y la historia (Decisión propia)
- Tener claridad con el presupuesto
- No olvidar la motivación y cómo me reflejo en la historia
- Por qué hablo de una historia que no he vivido

SELECCIONADOS PARA TALLER DE PROYECTOS EN DESARROLLO » Recibidos x



Mudra Films <mudracine@gmail.com>
para sara.asprilla, lina.hidalgo.maria, m1, mateusnelson, pabsanchez, karelsoloi, paula, yefersson.henao, Andres -

2 dic. 2018 15:01 ☆ ↶ ⋮

Queridos participantes,

Estamos muy felices de anunciarles que sus proyectos han sido seleccionados para hacer parte del Taller de Asesoría de Proyectos en Desarrollo que se realizará este martes 5 y miércoles 6 de diciembre en el marco del Encuentro Académico para el Sector Audiovisual y Cinematográfico de Medellín organizado por la Comisión Filmica de Medellín, La Cinemateca Municipal y Rara Colectivo.

Se postularon 66 proyectos de los cuáles pre-seleccionamos 14 en principio, y después de un segundo y profundo análisis nos decidimos por 8 proyectos que a nuestro criterio tienen muy buenas posibilidades en convocatorias y fondos por su pertinencia social, viabilidad, potencial comercial y potencial creativo.

NENECO - Sara Asprilla

SEQÜIA - Paula Medina

CLAUSTRO - Lina Hidalgo

GOLEM - Andrés Jimenez

BUCLE - Nelson Mateus

CANTO DE GAITA - Pablo Sanchez

LA MENGUA - Karel López

ATRAPADOS - Yefersson Henao

Por tal motivo les solicitamos que nos envíen el siguiente material antes del día lunes 4 de diciembre al medio día para poder estar actualizados al momento de comenzar las asesorías:

1. Guión literario (O escaleta)
2. Nota de Dirección
3. Presupuesto y cronograma
4. Plan de financiación
5. Teaser (en caso de tenerlo)

Durante el taller tuve tiempo de pensar en mi proyecto y cuestionarme ciertos asuntos como el siguiente: si escoger el actor principal en Medellín o en el lugar en el que quería grabar. Ambas opciones presentaban posibilidades diferentes. La decisión final fue escoger al actor principal en Medellín por dos aspectos: uno logístico y el otro narrativo; en cuanto a lo logístico está el echo de poder realizar ensayos y la preparación sin necesidad de gastar tanto presupuesto en viajes y, desde lo narrativo, porque estaría enfrentando al actor a un contexto y un lugar del cual no hace parte, uno de los aspectos que quería remarcar en el cortometraje, hacer sentir a Emilio como un extraño en su “hogar”.

De igual manera, se me ocurrió también una idea de teaser: un seguimiento al personaje durante un recorrido y mediante el sonido generar un ambiente de bruma y desespero.

Las otras ideas para el guion tenían que ver con la primera escena y la escena de la entrevista. En la primera lo estaba planteando sin diálogos, con intercortes y jump cuts, seguimiento posteriores (muchos), seguimientos frontales (muchos), primeros planos y una atmósfera que genere desespero y para la entrevista pensé en ir desfigurando el sonido hasta entrar en un

silencio absoluto que se ve irrumpido por un disparo. Ambas ideas mutaron para la versión del cortometraje pero en últimas se mantuvo la esencia.

Uno de los avances más significativos de este taller es que me sirvió para tener una primera preparación de pitch del proyecto y sobre todo. para escribir una primera versión de Nota de dirección:

PRIMERA NOTA DE DIRECCIÓN – GOLEM

On s'engage, et puis on voit

De la nada es que aparecen las ideas para llenar espacios vacíos en el imaginario, de la nada aparece el todo, de la nada llegó Golem, de una palabra, de un sueño. A partir de un título visto en un sueño surgieron en mí imágenes inconexas que más tarde encontrarían su destino.

La figura del Golem viene de la mitología medieval judía, esta cuenta que un rabino buscando proteger su gueto de ataques antisemitas, crea un ser inanimado a partir de la arcilla para después darle vida al mismo. Así pues, el Golem es una ser cuyo fin último es seguir órdenes, ser un autómata.

Y me preguntaba yo ¿qué figura puede representar al Golem en nuestro contexto? Un militar, un guerrillero, un paramilitar e incluso en algunos momentos la víctima misma, en resumen, los actores del conflicto armado. Personas que por diversas circunstancias se vuelven en seres que viven para cumplir órdenes o que están ante la vida a la deriva, en un estado de inercia que los lleva a actuar sin convicciones.

A pesar de tener esta metáfora no tenía claro por dónde quería contar esta historia, no fue sino hasta ver *Ciro y yo* y entender el contexto del país con el plebiscito de paz y la victoria del no para encontrar el enfoque de Golem, el reclutamiento voluntario.

La historia no puede ser vista desde una sola perspectiva, quienes no hemos vivido la guerra de manera directa solemos conocerla a partir de lo que los medios muestran, dejando a un lado los matices y haciendo de esta una realidad única.

Pero los matices existen y la vida más que definirse en blancos y negros, se asemeja a una escala de grises, donde el bien, desde los conceptos morales, se difumina con el mal y viceversa. Quienes son partícipes de la guerra no están allí necesariamente por un deseo propio, hay casos en que sí, pero muchas veces este deseo, cuando

lo es por deseo, ha sido empujado por un contexto, por nacer en un momento y un lugar en específico. Y es que en últimas el victimario también es una víctima pero los espectadores de la guerra solo nos quedamos con el camuflado y no con la piel que lo habita.

Pero ¿cómo contar la historia de una experiencia que yo no he vivido en carne propia? Las historias sobre el conflicto armado

son algo que siempre me han tocado, sin tener un porqué específico me siento partícipe de ellas, las siento como propias. Todos en este país, de una u otra manera, somos víctimas del conflicto. Como autor pienso que no es necesario haber vivido la obra para hacerla sino en últimas cómo como autor me reflejo en la misma, claro está entendiendo el contexto y las raíces de lo que se piensa contar.

En el caso particular de Golem, la historia del último día en la vida de Emilio antes de reclutarse por voluntad propia en un grupo paramilitar busco reflejar en el personaje mi yo a los 16 años, si bien el contexto no es el mismo las sensaciones sí pueden serlo. Los pensamientos y criterios en ese momento de la vida a penas se están configurando, los impulsos y la necesidad de buscar la satisfacción propia terminan dictaminando la mayoría de las veces el camino a seguir, la vulnerabilidad e inconformismo con el contexto en el que me encontraba en esa edad terminan configurando lo que quiero expresar en Golem. Una edad en la que tal vez no se piensa tanto para actuar.

Para llegar a ello quiero partir y dar relevancia a lo sensorial. Desde los aspectos narrativos de la imagen y el sonido quiero transmitir el agobio, el desespero, la incertidumbre y el inconformismo en el que se encuentra Emilio. Para ello, desde la fotografía se tiene como referente el cine de Los Hermanos Dardenne, en donde la cámara no está simplemente para mostrar lo que sucede si no que adquiere relevancia como un personaje más, tiene vida por sí misma, nunca estática. El punto de vista girará en torno a Emilio, el 90% del tiempo la cámara estará con él, esto con el fin de exteriorizar el mundo interior del personaje y llevar al espectador su sentir.

Desde el sonido se mezclará lo sincrónico con lo asincrónico según el momento de la historia con el fin de remarcar el estado por el que pasa Emilio y acudir al aspecto expresivo del sonido, no ser un simple acompañante de la imagen si no proponer y crear narración a partir de este.

El papel de la dirección de arte es importante para configurar los espacios por los que se moverá Emilio y hacer sentir al personaje desde los mismos, cómo estos construyen y destruyen al personaje pero siempre desde un ámbito naturalista, trabajando con lo que hay en el entorno y buscando el mayor realismo posible.

El ritmo será algo determinante y que se terminará de configurar en la sala de montaje, pues es este el que permitirá

que la experiencia sensorial confluya a partir de la construcción de las emociones. Tanto desde el sonido y la imagen he pensado en cortes directos o a negro, nada de fundidos, generando cambios abruptos y de choque para el espectador.

Así pues el cortometraje Golem no solo busca evidenciar una temática tan poco abordada en el cine nacional como lo es el reclutamiento voluntario si no convertirse en una experiencia sensorial en la que en cada uno de los departamentos trabaje como una pieza independiente del engranaje, pero en últimas, adquieren su sentido solo cuando las piezas se unen entre sí y dan vida al Golem mismo.

Andrés Jiménez Quintero

Scouting

Búsqueda de locaciones, ajustes del guion a partir de escenarios y flujos creativos

experimentales

I

El primer escenario planteado para llevar la historia a cabo era El Carmen de Viboral, sin embargo quería alejarme de la estética y añoranza por lo rural, por lo que quería encontrar un lugar apartado el cual estuviera casi carcomido por la maleza y me permitiera trabajar desde la belleza de lo marginal. Para ello realicé un viaje con mi asistente de dirección en búsqueda de las locaciones para mi corto.

En este primer scouting fui a una vereda de El Carmen de Viboral que me permitió asentar la idea y comenzar a vislumbrar los lugares que quiero, en este caso, a partir de lo que no quería. Por lo general lo que se tiene en mente no es lo mismo que se encuentra en la realidad y aquí era donde la imaginación debía volcarse a la realidad y moldearse según lo que esta dictamine. Este aspecto no debe verse como una debilidad si no, más bien, como una forma de acoplarse a la situación y permitir que lo encontrado pueda permear la historia.

Sin embargo, esto no es fácil de asimilar en un primer momento ya que es habitual el deseo de encontrar en el primer intento todo aquello que estamos buscando. Lo importante en este sentido era tener la capacidad de seguir adelante, retomar, continuar con una nueva búsqueda. Desde la exploración es que se destapan los caminos que permitirán llegar al destino final.

II

Gracias al documental que grabé en el municipio de San Carlos conocí un lugar llamado Puerto Garza. Este sitio es el límite entre San Carlos y Puerto Triunfo, un corregimiento de San Carlos que ya presenta las características del Magdalena Medio. Al conocer este lugar descubrí y entendí cuál era la geografía que quería para mi corto. Allí aproveché para hacer una pequeña exploración de los lugares y ver qué me funcionaba. Incluso grabé lo que se podría denominar un pre-teaser.

Como estaba allí por otro proyecto, no fue posible realizar mucha exploración, pero sí fue muy importante para mí poder enmarcar mi historia en un lugar específico.

A raíz de este suceso, Yefersson, un compañero del pregrado, me dijo que tenía familia en Puerto Triunfo, un municipio del Magdalena Medio antioqueño, y que cuando fuera posible podríamos ir y empezar allí con el scouting.

Pasó mucho tiempo hasta que por fin pudimos concretar un viaje a este lugar. Fue un avance muy significativo ya que esto nos permitió ahorrar costos en la pre-producción. Los viajes los

hicimos en moto, lo cual nos ahorró algo de dinero, así como tener la familia de Yefersson allí, puesto que nos ahorrábamos gastos en hospedaje y alimentación.

Desde el inicio fue un choque de emociones. La entrada a Puerto Triunfo es un lugar muy bello y muy sugerente. Buena parte del recorrido es una carretera con árboles a lado y lado, algo que me imaginaba para la escena de la moto. Sin embargo en el momento en el que estaba buscando el bosque me sentí bastante decepcionado ya que no encontraba lo que tenía en mente. En este punto se vuelve un conflicto bastante fuerte como lo es enfrentar el guion con la realidad, qué te da esta que puedas tomar.

A pesar de este momento de decepción por no encontrar lugar, no podía simplemente quedarme quieto. Entonces seguimos recorriendo el pueblo buscando esos lugares que necesitaba. Y, sin esperarlo, el lugar me dio más de lo que yo pedía y es que en esta búsqueda encontré dos lugares que terminaron permeando el guion. A partir de lo que encontré escribí dos escenas nuevas en el guion que nos permitían transmitir un contexto, ubicarnos en un lugar y dar una gran carga simbólica a la película. Dichos lugares fueron el río, unas vías de tren abandonadas que se alzan sobre el río y se convierten en un puente y unas ruinas; los tres lugares suponían una representación de lo que es y ha dejado la guerra en nuestro país. Cada lugar representa algo diferente en nuestro contexto; así, el río es ese sitio que ha sido usado para esconder miles de cadáveres que ha dejado la guerra, las vías del tren abandonadas son el sinónimo de ese progreso que se estancó y como en un punto se alzan sobre el río se convierten en un puente, un lugar estratégico para la guerra pues es lo que permite el paso entre un lugar y otro, por último, las ruinas simbolizan ese vestigio de la guerra que se niega a desaparecer y sigue allí para mantenernos vivo el recuerdo.

En últimas, fue un proceso satisfactorio puesto que en la primera ida logré encontrar todo lo que quería/imaginaba e incluso más. Al final también pude encontrar el bosque tal cual lo deseaba, una selva virgen.

Para mí, el proceso de scouting fue el momento más importante para terminar de configurar el guion y la historia, con estos viajes pude encontrar una ruta y afianzarla. La forma en que la realidad permeó el guion fue uno de los mayores aprendizajes con los que di en este proceso.

Becas Presupuesto Participativo, Gobernación de Antioquia, CODI y Pitch de Fondo para el Desarrollo Cinematográfico

La historia como proyecto, la materialización de una idea

Uno de los procesos más importantes y complicados que tenemos como realizadores es la de encontrar fondos para financiar nuestros proyectos. Abunda la competencia y son pocas las oportunidades, adicional a lo costoso que es realizar cine, sobretodo una historia como la mía, que implicaba el desplazamiento de todo un equipo de producción a un municipio fuera de Medellín hecho que obliga a pensar en gastos de estadía, transporte y comida.

Para ello se pensó en un plan de financiación mediante el cual nos presentaríamos a convocatorias como el CODI, Presupuesto Participativo (PP), Gobernación de Antioquia y Fondo para el Desarrollo Cinematográfico (FDC), para conseguir recursos para el cortometraje. Este fue un reto bastante importante pues era la primera vez que me presentaría a una convocatoria. En últimas fue un aprendizaje bastante importante al igual que los resultados. El proyecto ganó tres convocatorias: CODI, PP y Gobernación de Antioquia. Además de esto logramos llegar a pitch de FDC por el departamento de Antioquia. Aunque no ganamos esta última convocatoria, fue muy gratificante haber llegado hasta

duchas instancias. Este hecho me motivó a seguir trabajando no solo en este cortometraje si no a seguir impulsando mis ideas.

El siguiente fue el pitch que presentamos en FDC:

PITCH DE FDC

Buenas tardes, mi nombre es Paula Cardona, yo soy la productora y él es Andrés Jiménez el director. Golem narra la historia de Emilio.

Sinopsis

Golem es la historia de Emilio, un joven solitario de 17 años que tras la desaparición de su padre se ve obligado a vivir con su tía Rosario.

Agobiado con la vida que lleva en una zona rural del Magdalena Medio antioqueño, cansado de los reproches y lleno de resentimiento busca a Camilo, un ex compañero del colegio quien le sirve de puente para encontrarse con Carlos, un hombre que le ofrece una oportunidad de cambiar su estilo de vida ingresando al grupo paramilitar del que este hace parte.

Esta historia nace a partir del deseo por mostrar cómo los impulsos nos llevan por caminos que tal vez no sean los mejores, cómo el contexto influye en la toma de decisiones de una persona y la mayoría de las veces ignoramos esa realidad. Todo esto enmarcado en un contexto del conflicto armado colombiano, la del reclutamiento voluntario.

La guerra en este país parece ser cíclica, unos salen, otros entran o regresan pero la constante se mantiene y mientras la sociedad, aquella que no ha vivido la guerra de manera directa, se quede solo con lo que muestran los medios nunca va a entender que el problema tiene raíces más profundas, y es

que en últimas el victimario también es una víctima pero los espectadores de la guerra solo nos quedamos con el camuflado y no con la piel que lo habita.

Una de las experiencias que parte como motivación para la historia es un hecho que viví cuando tenía entre 15 y 17 años, tras un retén militar en un viaje familiar hacia San Carlos le dije a mi mamá que sería mejor prestar servicio militar en la guerrilla, no se lo dije como chiste si no como una supuesta convicción. Este hecho, en últimas, no trascendió porque mi vida por lo menos en términos prácticos estaba resuelta, pero cuántos jóvenes no han tenido este mismo pensamiento o simplemente no tienen otra posibilidad en la vida y ha sido el contexto el que los empuja a tomar esta decisión de ingresar en la guerrilla, en un grupo paramilitar o al ejército.

Tratamiento

Para representar los sentimientos de Emilio quiero partir y dar relevancia a lo sensorial. Desde los aspectos narrativos de la imagen y el sonido quiero transmitir el agobio, el desespero, la incertidumbre y el inconformismo en el que se encuentra nuestro personaje.

La cámara no está simplemente para mostrar lo que sucede si no que adquiere relevancia como un personaje más, tiene vida por si misma, nunca estática. En Golem el punto de vista girará en torno a Emilio, el 90% del tiempo la cámara estará con él, esto con el fin de exteriorizar el mundo interior del personaje y llevar al espectador su sentir. De igual manera, para reforzar esto, en Golem se trabajará con una profundidad de campo reducida que permita dar énfasis a Emilio y sus emociones.

Desde el sonido se mezclará lo sincrónico con lo asincrónico según el momento de la historia con el fin de remarcar el estado por el que pasa Emilio y acudir al aspecto expresivo del sonido, no ser un simple acompañante de la imagen sino proponer y crear narración a partir de este, para ello se trabajará en la creación de atmósferas sonoras que permitan jugar con lo sensorial, esto sin descuidar los sonidos que

permiten generar la sensación de realismo, la captura de audio permitirá dejarnos escuchar el viento, los pájaros, el río, las ramas de los árboles y demás sonidos que hacen parte del lugar.

Mediante estas atmósferas se buscará recalcar los momentos de tensión en la historia sirviendo como antesala al clímax, para ello también el sonido se usará para anticipar eventos, apareciendo este mucho antes que la imagen para finalmente envolver el lugar con los sonidos del ambiente dejando a Emilio atrapado en sus propios pensamientos sintiendo el agobio y la presión que ejerce el lugar sobre él.

En qué ha cambiado/Tratamiento

La historia como tal sigue siendo la misma, los últimos días de Emilio antes de ingresar en un grupo paramilitar, sin embargo, se le han añadido detalles que refuerzan y realzan el sentir de Emilio.

La historia ya no transcurre en un solo día si no en 2, permitiendo trabajar otros momentos de introspección y reflexión que dejan entrever el mundo, tanto interior como exterior, de nuestro personaje

El corto comienza de madrugada, con Emilio en las afueras de su casa, su rostro refleja el agotamiento tras el insomnio que viene sufriendo producto de la decisión que está por tomar, dando un carácter más psicológico al personaje, aterrizándolo a la realidad.

Un aspecto importante para la reescritura del guion fue el proceso de scouting en el que se aterrizó la historia a un lugar en específico, Puerto Triunfo, permitiendo que el espacio tuviera influencia directa sobre la historia y no ser meramente paisaje. Las atmósferas sonoras planteadas en la propuesta adquieren mayor relevancia ya que es un lugar el cual permite una gran exploración desde este campo; la diversidad de pájaros, el río, el viento, las chicharras, los grillos y en general la gran biodiversidad

de la zona permite que haya una riqueza sonora con la cual realizar una exploración sensorial de los estados anímicos de Emilio.

Este hecho lo reforzará la imagen desde la planimetría propuesta a partir de los espacios encontrados en Puerto Triunfo, que en su mayoría, generan una sensación de encierro, tal y como lo siente nuestro personaje.

La entrevista ya no se lleva a cabo en una tienda si no que es al interior de un prostíbulo, al ser un sitio agreste al que no está acostumbrado Emilio permite trabajar y dar mayor sensación de incomodidad al personaje, al tiempo que pone a Carlos, el jefe paramilitar, en una posición de poder sobre el otro.

Tras este punto de no retorno se agregaron momentos en los que Emilio recorre unas vías de tren abandonadas, unas ruinas y un río en el que hay unos jóvenes jugando, todo esto remarcando aquello que está por dejar.

Estos espacios se encontraron en el scouting y se aprovecharon desde el guion no solo para crear momentos para el personaje si no que permiten hablar de un contexto específico. Estos lugares han sido determinantes en la guerra que ha sufrido nuestro país. Las vías del tren abandonadas son el reflejo de un avance que se quedó estancado, estas en un punto se alzan sobre el río convirtiéndose en un puente, lugar estratégico para la guerra pues permitía la conexión y el paso entre un pueblo y otro. El río, que en nuestro país ha sido sinónimo de desaparecidos, allí se arrojaban los cuerpos sin vida de aquellos cuyas voces fueron silenciadas. Finalmente, Las ruinas representan los vestigios que dejó la violencia y se niegan a desaparecer, lo que ofrece una gran carga simbólica pues esa destrucción que refleja un pasado, es el presente y será el futuro para Emilio.

Así hasta el momento se configura Golem, una historia que nace a partir del deseo por mostrar cómo los impulsos nos llevan por caminos que tal vez no sean los mejores, cómo el contexto influye en la toma de decisiones de una persona y en la mayoría de los casos ignoramos esa realidad, porque como espectadores de la guerra solo nos quedamos con el camuflado y no con la piel que lo habita.

En cuanto a producción, hasta este momento tenemos locaciones definidas y confirmadas en Puerto Triunfo, un pueblo al lado del río Magdalena que queda a 4 horas aproximadamente de Medellín. Contamos con el apoyo de la Universidad de Antioquia en aspectos logísticos y de algunos equipos técnicos. Y tenemos un equipo técnico y artístico consolidado con quienes hemos avanzado en propuestas y visitas a locaciones.

NOTA DE DIRECCIÓN PARA FDC

NOTA DE DIRECCIÓN - GOLEM

On s'engage, et puis on voit

Nunca he tenido que enfrentarme a una situación que involucre el conflicto armado, no he tenido familiares desaparecidos o asesinados, tampoco los ha habido desplazados por la violencia. Esto parece imposible decir en Colombia porque todos en este país, de una u otra manera, somos víctimas del conflicto.

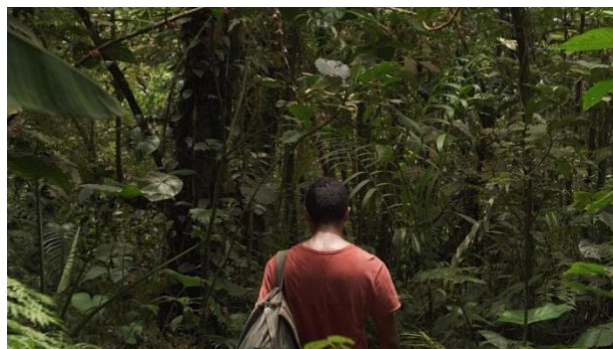
Pero la historia no puede ser vista desde una sola perspectiva, quienes no hemos vivido la guerra de manera directa solemos conocerla a partir de lo que los medios muestran, dejando a un lado los matices y haciendo de esta una realidad única. Pero los matices existen y la vida más que definirse en blancos y negros, se asemeja a una escala de grises, donde el bien, desde los conceptos morales, se difumina con el mal y viceversa. Quienes son partícipes de la guerra no están allí necesariamente por un deseo propio, hay casos en que sí, pero muchas veces este deseo, cuando lo es por deseo, ha sido empujado por un contexto, por nacer en un momento y un lugar en específico. Y es que en últimas el victimario también es una víctima pero los espectadores de la guerra solo nos quedamos con el camuflado y no con la piel que lo habita.

Darme cuenta de que en este país quienes votan por la continuación de una guerra absurda son aquellas personas que justamente han vivido en lugares en los que esta no les ha tocado de manera directa y que por el contrario aquellos territorios marcados por la violencia votan por la esperanza de un cambio, son lo que me llevan a mí el querer contar esta historia, mostrar otra cara de la vertiente y una realidad que hoy día se sigue presentando.

La figura del Golem sería la representación de un actor del conflicto armado, según la mitología medieval judía, un rabino buscando proteger su gueto de ataques antisemitas, creó un ser inanimado a partir de la arcilla para después darle vida al mismo. Entonces el Golem es una ser cuyo fin último es seguir órdenes, ser un autómatas.

En el caso particular de Golem, la historia del último día en la vida de Emilio antes de reclutarse por voluntad propia en un grupo paramilitar busco reflejar en el personaje mi yo a los 16 años, si bien el contexto no es el mismo las sensaciones sí pueden serlo. Los pensamientos y criterios en ese momento de la vida a penas se están configurando, los impulsos y la necesidad de buscar la satisfacción propia terminan dictaminando la mayoría de las veces el camino a seguir, la vulnerabilidad e inconformismo con el contexto en el que me encontraba en esa edad terminan configurando lo que quiero expresar en Golem. Una edad en la que tal vez no se piensa tanto para actuar.

Al ser el contexto un ítem fundamental en la historia que repercute directamente en el desarrollo del personaje se tiene pensado, desde lo actoral, contar con alguien de la ciudad de Medellín, esto para plasmar la incomodidad que siente Emilio por su contexto. El rodaje se realizará en el Magdalena Medio, un lugar que combina lo selvático y lo marítimo, una zona caracterizada por el calor y la humedad; así la incomodidad, el desconocimiento y la falta de costumbre con el lugar permitirán que las sensaciones que vive el actor sean una sola con las de Emilio, permitiendo llegar a un grado de realismo mayor en función de lo que se quiere con Golem, transmitir sensaciones. Con esto también se busca mostrar una zona de Antioquia que a veces se encuentra relegada del resto, que por sus condiciones geográficas pareciera no encajar en los típicos cánones de la cultura antioqueña, en la que las montañas y los cafetales son los que prevalecen.



Para representar los sentimientos de Emilio quiero partir y dar relevancia a lo sensorial. Desde los aspectos narrativos de la imagen y el sonido quiero transmitir el agobio, el desespero, la incertidumbre y el inconformismo en el que se encuentra nuestro personaje. Para ello desde la fotografía se tiene como referente el cine de Los Hermanos Dardenne, en películas como en *Le fils* (2002) o *Rosetta* (1999), película que además de ser un referente fotográfico es un referente temático pues allí una adolescente de 17 años que vive con su madre alcohólica busca un trabajo que le permita escapar de su situación.

En el cine de estos directores belgas la cámara no está simplemente para mostrar lo que sucede si no que adquiere relevancia como un personaje más, tiene vida por si misma, nunca estática. En *Golem* el punto de vista girará en torno a Emilio, el 90% del tiempo la cámara estará con él, esto con el fin de exteriorizar el mundo interior del personaje y llevar al espectador su sentir, buscando generar en el espectador agobio y encierro como ocurre en la película húngara *Saul fia*, del director László Nemes, en la que se retrata a un judío encargado de quemar y limpiar las cámaras de gas recluso en el campo de concentración Auschwitz. Allí la cámara se centra en el personaje de tal manera que nos lleva a sentir sus emociones. De igual manera, para reforzar esto, en *Golem* se trabajará con una profundidad de campo reducida que permita dar énfasis a Emilio y sus emociones.



Desde el sonido se mezclará lo sincrónico con lo asincrónico según el momento de la historia con el fin de remarcar el estado por el que pasa Emilio y acudir al aspecto expresivo del sonido, no ser un simple acompañante de la imagen sino proponer y crear narración a partir de este, para ello se trabajará en la creación de atmósferas sonoras que permitan jugar con lo sensorial, esto sin descuidar los sonidos que permiten generar la sensación de realismo, la captura de audio permitirá dejarnos escuchar el viento, los pájaros, el río, las ramas de los árboles y demás sonidos que hacen parte del lugar. Este tipo

de relación con el sonido se puede encontrar en películas como Nelsa (2014) u Oscuro Animal (2016) del director Felipe Guerrero.

Mediante estas atmósferas se buscará recalcar los momentos de tensión en la historia sirviendo como antesala al clímax, para ello también desde el sonido se usará para anticipar eventos, apareciendo este mucho antes que la imagen para finalmente envolver el lugar con los sonidos del ambiente dejando a Emilio atrapado en sus propios pensamientos sintiendo el agobio y la presión que ejerce el lugar sobre él.

El papel de la dirección de arte es importante para configurar los espacios por los que se moverá Emilio y hacer sentir al personaje desde los mismos, cómo estos construyen y destruyen al personaje pero siempre desde un ámbito naturalista, trabajando con lo que hay en el entorno y buscando el mayor realismo posible pero siempre resaltando a Emilio por encima del entorno. Desde la habitación de Emilio es fundamental que los elementos, o la falta de ellos, lleven al espectador a sentir que es un ambiente de hostilidad y decadencia donde la palabra hogar no existe, desde el exterior es importante resaltar a Emilio desde el vestuario con el uso de colores que contrasten con el fondo con el fin de marcar la diferencia entre el territorio y el personaje para remarcar la sensación de no pertenecer.



El ritmo será algo determinante y que se terminará de configurar en la sala de montaje, pues es este el que permitirá que la experiencia sensorial confluya a partir de la construcción de las emociones. Tanto desde el sonido y la imagen he pensado en cortes directos o a negro, nada de fundidos, generando cambios abruptos y de choque para el espectador. Así mediante el montaje se buscará explorar las emociones

y dar énfasis al momento por el que está pasando Emilio y llevando su sentir al espectador.

El cortometraje Golem no solo busca evidenciar una temática como lo es el reclutamiento voluntario si no convertirse en una experiencia sensorial en la que en cada uno de los departamentos trabaje como una pieza independiente del engranaje, pero en últimas, adquieren su sentido solo cuando las piezas se unen entre sí y dan vida al Golem mismo.

En la creación artística siempre son muchos los elementos que de una u otra manera inspiran; una foto, una película, un fragmento de un libro, una pintura, cualquiera cosa de la vida puede tomarse como base o inspiración para continuar o empezar en esta labor. A continuación, anexo algunas imágenes de fotos, pinturas y fragmentos de libros que inspiraron y ayudaron a darle vida a este Golem:

<https://drive.google.com/drive/folders/1-RADLUpt8mRAqQDmleTojRUtBoIZZd9J?usp=sharing>

Conversaciones sobre el proceso creativo acumulado

Abordaje colectivo de la interpretación que suscita el guion en sus diferentes estadios

CON SIMÓN VELEZ

Los métodos de creación son amplios y no deberían reducirse a unos cuantos como suele hacerse. Tras hablar con Simón Vélez entiendo más a un que las barreras en muchas ocasiones se las impone uno mismo. Si hay deseos de crear es posible llevarlo a cabo.

Su método es el trabajo con un equipo reducido y con el que se entienda, trabaja sin un guion como tal pero sí a partir de ideas.

Las barreras también se crean por terceros, como la academia o los entes encargados de hacer convocatorias para financiar películas. Todo es tan esquemático que si algo se sale del paradigma es mal visto, como si la creación tuviera que seguir unos parámetros para llevarse a cabo.

El creer que no es así es lo que me ha llevado a optar por este camino para trabajo de grado. No siempre se sabe el tema o el qué se va a decir, este puede llegar en el camino, incluso nunca saberse, lo que importa es seguir adelante con la idea.

CON JUAN SEBASTIÁN

- Guayaba de afuera y no dentro
- Qué más empacar que nos diga a dónde va
- No repetir escenas
- Reloj para denotar el paso del tiempo
- Sacarle las pilas a un reloj
- Diálogos están explicativos
- ¿Si se conocen? Con el rostro dar un detalle
- Foto muy lugar común
- Le va a dejar algo, qué le diría para irse y no volver que no se de la vuelta
- Diálogos recurrentes cambiar
- Qué hay en el árbol, lo de la guayaba a qué va, por qué es imòrtante
- Conexión inicial con final
- Cómo conectar quién es el muerto

- Ya “nombre del papá” está listo.

CON ERRE

- Dije: Ambición
 - Después de entrevista
 - No tan clandestino, no tan gringo
 - Empacar linterna, navaja (pate cabra) mirar navajas
1. Hacer biografía en acciones del personaje. Nacimiento, infancia. Qué le pasó y cómo reaccionó ante esto
 2. Hacer el universo. Describir lugares, relaciones de poder en el entorno. Quién manda. Analizar las relaciones en el lugar. Contexto sociocultural. Cómo está conformado, qué hacen y contexto político. Cómo se ve
 - Diálogos no tan obvios.
 - Agreste el contexto. Hace calor. Bosque espeso. Casa de tabla no es pequeña pero tampoco grande. Tiene divisiones. Gallinas gallenero. La casa es pobre. Casa de tabla. Divisiones de tabla no está pintada, color. Cocina con ollas expuestas. Cómo es el techo. Ventanas y puertas. Piso de tierra. Tipo de cortinas ¿cómo llega el agua?
 - Las pocas pertenencias están en el cajón ¿qué hay en el cajón? Cómo son los pantaloncillos, camisa o camiseta. Qué recuerda de su infancia. ¿Baflecito? ¿Linterna? Se ven las conexiones, los alambres por fuera de la luz. Cómo es la cama, el colchón, viejo desgastado. Qué zapatos usa, viejos y desgastados. Cama sin toldillo. Ventana de madera
 - Cocina de qué son los vasos, en qué cocinan, con leña. Cómo son las tazas

- Cómo el contexto habla de ellos. Qué le dan a los pollos. Por dónde sale el humo, leña recogida, chamizos
- Imágenes religiosas en la cocina, casa
- Descuidado afuera, rastrojo, maleza
- Cocina sin puerta, marco solo
- Qué hay alrededor, qué se escucha, se oyen gallinas, río, lanchas, gente, grillos, cigarras
- Están o no están encerradas las gallinas
- Qué música se escucha, que suena en la radio
- Sin tv
- Qué emisora es, conseguir algo local
- Cómo se oye según la hora
- Con o sin camisa
- Dónde comen. Cortinas de qué
- Qué comen. Cómo es la nevera, las frutas
- Siempre limonada, guandolo
- Agua recogida
- Cómo se ve y se oye. Al lado del Magdalena. Se ve el malecón. Qué locales hay. De qué es el cobertizo.
- Penumbra, contraste con el exterior
- Cómo son las mesas. Ventiladores
- Luces coloridas. Suena guaracha
- Mesas remendadas
- Cómo se ve el lugar
- Ubicar temporalidad

CON ALEXANDRA LATISHEV

Hola Andrés!

Todo bien por acá :)

En relación al proyecto creo que el fuerte principal es que tiene una atmósfera muy buena y a mi personalmente me generó una sensación de incertidumbre de adolescencia que me gustó mucho. En relación al guión y ciertos elementos narrativos, creo que el tema del conflicto armado y el reclutamiento es un tema sensible en especial para nuestros compañeros colombianos, ellos sintieron que al ser un tema del que sea ha generado tanto contenido y de manera muchas veces tan exotizada, hace que sean mucho más severos que con otros proyectos.

En relación al guión, se siente que las motivaciones de reclutamiento voluntario no son lo suficientemente evidentes y verosímiles. No se construye lo suficiente el contexto del personaje para llevarlo a ese punto. Yo entiendo que la adolescencia es una etapa de mucha incertidumbre y decisiones tomadas por necesidades muy básicas como reconocimiento, por pertenecer, por encontrar un lugar etc, pero creo que inevitablemente el contexto en dónde se desarrollen estos conflictos es determinante y tiene un papel muy importante. Además hay elementos como el tema religioso que generaron preguntas, y quizás valga la pena aclarar más su función narrativa.

Eso fue realmente lo principal. Buena suerte con el proyecto!

Abrazo

Casting/Pruebas/Callbacks

Elección colectiva de rasgos actorales

El proceso de casting es uno de los momentos más importantes dentro de la película; allí es donde le ponemos rostros humanos a nuestros personajes de papel. En esta etapa tuve el apoyo de Yefersson Henao quien hizo las veces de director de casting. Las dinámicas que empleamos fueron las de ir a colegios y hacer registros en los grados 9, 10 y 11 para encontrar el perfil de Emilio, que lo buscábamos en Medellín por dos asuntos: por un lado nos facilitaba desde producción el hecho de tener al personaje principal en la ciudad ya que la logística para los ensayos nos reducía costos, por el otro, desde un aspecto narrativo buscaba llevar a alguien que no estaba acostumbrado a ese entorno, que se sintiera un extraño en el lugar impregnando de esta manera las sensaciones de la persona al personaje. También decidimos hacer casting en la calle buscando rostros, en ningún momento hicimos casting virtual, en lo personal era una opción que poco me llamaba la atención ya que termina siendo poco eficaz y es mucho el tiempo que se pierde por la cantidad de personas que llegan y no cumplen con las características del personaje.

En total se hicieron 279 registros para todos los personajes. Al final fue muy difícil tener que tomar la decisión de elegir a una persona para el papel ya que esa va a ser la cara del corto y por eso hay tanta presión de por medio, casi que después de esta elección ya no hay marcha atrás.

En un primer momento se hacían los registros que consistía en una foto del rostro, un cuerpo entero y un video con información básica que permita conocer un poco de la historia de la persona, para ello se realiza una pregunta clave que tenga que ver con el corto para saber esto.

Estos registros se montaban en un Drive que yo revisaba en las noches para marcar a aquellos jóvenes que encajaran con el personaje que tenía en mente. Después de ello, se realizaba una sesión de pruebas en las que convocábamos a quienes había marcado como opciones que me gustaran, allí les poníamos situaciones similares a las que vivirían en el corto y realizábamos un ejercicio de improvisación para ver cómo era el desenvolvimiento de las personas. El último paso eran los callbacks, que era el momento en el que yo dirigía de manera directa a los actores, este es el momento en el que se ve si hay feeling con una persona, de igual manera si uno es capaz de sacarle las emociones necesarias para la actuación.

En mi caso el proceso fue bastante irónico ya que a quien terminé escogiendo fue a una persona muy diferente de la que tenía en mente, incluso fue alguien a quien había descartado desde los registros; sin embargo, escuchando a otros seguí con él, hasta el punto de escogerlo. Considero que desde la dirección se debe tener una combinación entre terquedad y saber escuchar al otro. En un principio, el registro de él no se acoplaba a lo que yo tenía en mente por lo que lo descarté de inmediato; sin embargo, Yefersson me dijo que le había gustado algo de él, de su actitud, que no lo descartara tan rápido. Después, dos amigos más vieron su registro y me dijeron que lo veían muy acertado para el papel. Con tres personas que no habían hablado entre sí, pero tenían la misma sensación decidí llamarlo a pruebas. El día de la primera prueba yo no pude estar presente, entonces vi el video. En ese punto, seguía sin convencerme plenamente pero a pesar de ello decidí llamarlo al callback. Allí ya lo conocí de frente, hablamos e hicimos las pruebas en las cuales lo dirigí; a pesar de que físicamente no era lo que yo buscaba hubo algo en él que me llamó mucho la atención, algo de su actitud y su personalidad que me llevaron a tomar la decisión porque en últimas fue con el que quedé contento, con los otros que vi tuve muchas dudas, esta elección me daba seguridad en un

momento crucial y por esa corazonada me dejé llevar. Luego de esto comenzamos con los ensayos.

El personaje de Rosario también lo encontramos en Medellín. Fue una tía de Mateo Vallejo que, en este caso, era exactamente cómo me había imaginado al personaje: delgada, rasgos muy marcados, pelo canoso, cumplí con todo ello. Cuando me reuní con ella para conoerla hubo un gran entendimiento. De igual forma sucedió con Felipe (el actor) tenía un aspecto indefinible que me gustaba y sentía debía aprovechar. Ella tampoco tenía experiencia como actriz y sin embargo estaba muy animada con la idea entonces comencé también la preparación con ella y me gustó mucho lo que vi. El resto de personajes los encontramos en Puerto Triunfo.

Creo que en últimas, más que los ensayos, lo más importante fue generar un vínculo con las personas, llevar todo un proceso de generar confianza y hacerlos sentir parte de la historia porque ellos también terminaron siendo creadores de la misma. Generar estos vínculos permitió que las dinámicas de rodaje se desarrollaran por un mejor camino, permitieron que hubiera gran fluidez en algo que suele generar tensión y estrés en las personas.

Previa y Rodaje

Entre más cerca estaba del rodaje más dudas tenía con todo: con el guion, con los actores, con mis decisiones. Aquí es donde entra a ser de vital importancia el equipo y la confianza que se tiene en ellos, pues es con su apoyo con el que uno logra sobrellevar una serie de dudas que desbordan la capacidad de trabajo.

A medida que se acercaba el rodaje las dudas se incrementaban: quería agregar o quitar escenas, muchas veces sin una lógica posible, todo producto de la duda y la desconfianza. Afortunadamente, conversando con las personas cercanas al corto lograba aclarar el panorama y despejar estas dudas.

Durante el rodaje se dieron unas dinámicas que me sorprendieron bastante, ya que todo fue muy fluido y logramos sostener la calma a pesar de los imprevistos. El día antes de rodar no pude dormir, no sentía ansiedad ni miedo ni algo por el estilo, simplemente no conciliaba el sueño. Claramente se trató de una sensación asociada al inicio del corto, pero desconocida.

Viajé días antes del rodaje con el fin de conocer a los extras, estar un rato con ellos y que no fuera simplemente conocerlos el día de grabación. Una de las decisiones que tomé estando allí fue la de cambiar a Carlos, el actor sería de Medellín pero estando allí conocí a una persona que, por su físico y su bagaje en la vida se acoplaba al personaje. Guiado por lo que sentía, seguí esta decisión.

Las dinámicas como equipo fueron muy buenas desde un inicio, sin tropiezos y siempre entendiéndonos, todo esto se dio gracias a que somos un equipo de amigos que ha trabajado en conjunto ya en varios cortos; y es que en últimas, una de las partes más vitales para este trabajo es el equipo (y no solo por ser amigos porque este no debería ser el único concepto para elegir a una persona), debe ser una combinación entre experiencia y amistad, encontrar la gente con quien uno se entiende y en quien uno confía, todo ello permite llevar el buen desarrollo de un proyecto. En ningún momento tuvimos peleas o conflictos, a pesar de la

tensión y el estrés, todos supimos manejar los diferentes estados anímicos y sobre todo mantener la calma y el respeto con el otro.

Una de las situaciones en las que sentí un bloqueo creativo, irónicamente, fue producto del buen trabajo que veníamos haciendo. En un momento Mateo Vallejo, el asistente de dirección me dijo que teníamos tiempo de hacer más escenas, que qué se me ocurría. Esto desencadenó un momento de estrés y bloqueo, sentí mucha presión de tener que pensar en algo nuevo por hacer y que no se me ocurriera nada. Tal vez no lo necesitaba pero se enquistó en mi cabeza la idea de que debía hacerlo. Este hecho, en últimas, detonó que el ánimo y la motivación con la que venía se viniera abajo y me costó mucho retomarla, hecho que también afectaron un poco a las escenas siguientes porque no estaba concentrado. A la final logré sobrellevar el momento y retomar el rumbo.

Otro de los aspectos preocupantes fue el flujo de trabajo y la inexperiencia en este campo. Los formatos en que estábamos grabando eran demasiado pesado y el tiempo de transferencia era mucho. A esto se le sumaba que las tarjetas con las que contábamos tenían un determinado tiempo de duración por lo cual yo no me podía dar el lujo de repetir una y otra vez una toma. Era algo similar, guardando las proporciones, al filmico. Teníamos “rollos de 8 minutos” esto fue ventaja y desventaja la vez. En principio se pudo haber perjudicado el rodaje por el tiempo de transferencia, lo que nos habría obligado a parar un día por no tener espacio. Afortunadamente no pasó, el lado bueno y lo que esto permitió fue generar una metodología de trabajo en la que optimizábamos al máximo los tiempos; ensayábamos la puesta en escena, los movimientos de cámara y toda la coreografía una y otra vez antes de empezar a grabar, cuando la teníamos aprendida por completa yo cargaba a los actores, los preparaba y de inmediato nos íbamos a rodar.

Algo que siento que fue de vital importancia y me ayudó mucho durante el rodaje es la formación que tengo como montajista, me ayudaba a pensar la puesta en cuadro, los movimientos de los personajes e incluso saber cuándo tenía un queda aún con una toma deficiente, ya que en la cabeza tenía qué funcionaba de una toma u otra, era como estar pensando el montaje desde el set y así no tener que desgastar al equipo y a los actores con muchas repeticiones, era un lujo que no podíamos llevar a cabo, pero a pesar de esto siempre ronda la duda de si se tiene el material suficiente o no, de si lo que se tiene va a funcionar. Habría que confiar y esperar.

En un proyecto anterior en el que estuve había llegado a una conclusión que ahora confirmo con el mío, y es que en la etapa que más se debe invertir es en la pre-producción. Esta es vital para llevar a cabo un proyecto, desde el scouting y el trabajo con actores, si hay una buena pre-producción, el rodaje se llevará de una manera fluida y clara.

Al final la historia volvería a cambiar, tal vez no de una manera abrupta pero en el proceso del montaje vuelve y se escribe la película: desde el material que se tiene, lo que se encuentra por casualidad e incluso la decepción por encontrar cosas que podrían funcionar pero nunca se contemplaron grabar. Es un proceso de adaptación y saber confrontar la historia inicial con la de rodaje y luego con la que se lleva a cabo en el montaje.

ANEXOS

Guion Versión Final

<https://drive.google.com/open?id=1MZmgIis.IjsQM-xytNqSbWy86MLqfoR3Y>

Casting

<https://drive.google.com/drive/folders/1jM-L1fCP3qhvHbewBSnLufdFQ5NRbpuQ?usp=sharing>

Shooting

https://drive.google.com/drive/folders/1JDsmFEUbxE23uPd2kRp-biWioaI_pzKR?usp=sharing

Pre teaser y Teaser

https://drive.google.com/drive/folders/13aiuiQwKyQoi7X2ZgR-d4sDv4M_6nWEH?usp=sharing

Scouting

<https://drive.google.com/drive/folders/1Y8KwDbFOVFnHTb-KWZyqMcbGYUWZmBmP?usp=sharing>

Departamentos

https://drive.google.com/drive/folders/1M1FTOzMH11uFPtW9p5Lf99j4_cx46gmK?usp=sharing

REFERENCIAS

Bibliografía

Agudelo Ramírez, M. (2017). “Cine y conflicto armado en Colombia”. Medellín: Ediciones UNAULA.

Bordwell, D. (1985) La narración en el cine de ficción. Buenos Aires: Paidós

Capello, G. (2008). Configuración y tiempo del antihéroe. Contexto Lima, (16), p. 171-181.

Centro Nacional de Memoria Histórica (2017). Una guerra sin edad. Informe nacional de reclutamiento y utilización de niños, niñas y adolescentes en el conflicto armado colombiano, CNMH, Bogotá.

De Gialdino, I. V. (2006). La investigación cualitativa. Estrategias de investigación cualitativa. Barcelona: Gedisa Editorial.

Gubern, R. (1997). Historia del cine, Barcelona: Editorial Lumen, S.A.

Hernández, R. Metodología de la Investigación. México: Mc Graw Hill.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. México D.F: Editorial Mc Graw Hill.

Hoyos, J. J. (2003). Escribiendo historias: el arte y el oficio de narrar en el periodismo. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.

Koessl, M. (2015). Violencia y habitus: Paramilitarismo en Colombia. Bogotá: Siglo del hombre editores.

Molano, A. (2001). Desterrados: Crónicas del desarraigo. Bogotá: Editora Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara, S.A.

Molano, A. (1994). Trochas y fusiles: Historias de combatientes. Bogotá: Editora Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara, S.A.

Morelo, G. (2009). Tierra de sangre: Memoria de las víctimas. Medellín: Editorial Lealon

Osorio, O. (2010). Realidad y cine colombiano. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia

Sandoval Casilimas, C. A. (2002). Investigación cualitativa. Bogotá: ARFO Editores e Impresores Ltda.

Springer, N. (2012). Como corderos entre lobos: Del uso de niños, niñas y adolescentes en el marco del conflicto armado y la criminalidad en Colombia. Bogotá: Springer Consulting Services.

Rivera Betancur, J. y Ruiz Moreno, S. (2010): "Representaciones del conflicto armado en el cine colombiano", en Revista Latina de Comunicación Social, 65. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna

Ronderos, M. T. (2014). *Guerras recicladas. Una historia periodística del paramilitarismo en Colombia*. Bogotá, Colombia: Aguilar.

Moller, L. (2010). Jóvenes en armas: sobre sus motivaciones de ingreso en grupos paramilitares. Un acercamiento desde el enfoque de elección racional (Tesis de pregrado). Universidad Javeriana, Bogotá.

Zapata, B. (2016). La representación de los actores del conflicto colombiano después de La ley de cine (Tesis de pregrado). Universidad de Antioquia, Medellín.

Cibergrafía

<https://www.eltiempo.com/politica/proceso-de-paz/efectos-en-colombia-tras-un-ano-de-la-firma-del-acuerdo-de-paz-con-las-farc-152740>

http://www.revistalatinacs.org/10/art3/915_Colombia/37_Rivera.html DOI: 10.4185/RLCS-65-2010-915-503-515

Filmografía

Carrillo, J. (Director). (2011). Pequeñas voces. [Cinta cinematográfica] Colombia: Cinecolor Films

Guerrero, F. (Director). (2014). Nelsa. [Cinta cinematográfica] Colombia: Óscar Ruiz Navia Gerylee Polanco Uribe, Felipe Guerrero, Mutokino.

Horne, K. (Director). (2018). El Testigo. [Cinta cinematográfica] Colombia: Pacha Films, Ronachan Films, Horne Productions.

Reyes, J. y Porras, A. (Directores). (2016). Genaro. [Cinta cinematográfica] Colombia: Escarlata Comunicaciones.

Rugeles, J. (Director). Alias María. [Cinta cinematográfica] Colombia: Rhayuela Cine, Axxon Films, Sudestada Cine.

.

Salazar, M. (Director). (2018). *Ciro y yo*. [Cinta cinematográfica] Colombia: Producciones La Esperanza

Tamayo, F. (Directora). (2017) *Cuando las nubes se tornan rojas*. [Cinta cinematográfica] Colombia: Laura Ortiz.

Zapata, B. (Director). (En etapa de postproducción). *El sol de los venados*. [Cinta cinematográfica] Colombia: Lina Henao, Daniela Quintero, Manuel Zuluaga.