



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**
1 8 0 3

“Buscando el sol”

Santiago Duque Restrepo

**Proyecto de grado de investigación-creación para aspirar al título de Comunicador
Audiovisual y Multimedial**

Asesores metodológicos

Ana Victoria Ochoa Bohórquez

Nicolás Mejía Jaramillo

Facultad de Comunicaciones y Filología
Comunicación Audiovisual y Multimedial

Universidad de Antioquia

Medellín

2024

Tabla de contenidos

| | |
|-------------------------------------|----|
| 1. Glosario de términos..... | 3 |
| 2. Ficha Técnica..... | 3 |
| 3. Planteamiento del proyecto | 3 |
| 4. Estado del arte | 5 |
| 5. Mapa teórico..... | 8 |
| 6. Objetivo General..... | 14 |
| 7. Objetivos Específicos | 14 |
| 8. Metodología..... | 14 |
| Concepción..... | 14 |
| Producción..... | 17 |
| 9. Hallazgos – Resultados..... | 18 |
| 10. Referencias..... | 19 |

1. Glosario de términos

Road movie: Es un género cinematográfico donde uno o varios personajes emprenden un viaje, el cuál puede darse a través de varios medios, aunque generalmente es empleando un auto o motocicleta, de allí el término “road” que significa carretera en inglés. En el trayecto los personajes se enfrentan a diversas dificultades, la manera como las resuelven y los aprendizajes obtenidos provocan una transformación individual y colectiva.

Escaleta: Es una lista de las escenas o secuencias de una historia, en ella no se detallan los diálogos, pero si se especifican las acciones o sucesos relevantes, permitiendo tener una visión clara y resumida de la estructura de la historia.

Moodboard: Es una representación visual de ideas y conceptos. Está compuesto de imágenes, textos, colores. Su objetivo es representar el estilo o tono de un proyecto.

2. Ficha Técnica

Título: Buscando el sol

Tipo de obra: Escaleta para largometraje de ficción.

Tema: El fracaso y la frustración en la juventud.

Género: Road movie

Producto mínimo viable: Caracterización de personajes (3 páginas). Sinopsis (1 página). Escaleta de 15 páginas abarcando desde la escena 1 hasta la 53.

3. Planteamiento del proyecto

Uno de los problemas que afrontan las generaciones más jóvenes es el lidiar con sus emociones, si bien la consciencia por la salud mental ha ido aumentando a nivel global, es un hecho que

en el contexto de la postpandemia el estado anímico de las personas se vio fuertemente afectado (MinSalud, 2022). De acuerdo con los reportes del Sistema Integrado de información de la Protección Social (SISPRO), en 2021 se notificaron 29.792 casos de intento suicida, *“que representan una tasa de incidencia de intento suicida del 58.4% por cada 100.000 habitantes”* (MinSalud, 2022). En la adolescencia los trastornos más frecuentes son la ansiedad, la fobia social y la depresión (MinSalud, 2022) y las principales causas de pensamientos suicidas se deben a: la soledad, los estigmas sociales, no valorarse, **no lograr alcanzar las expectativas propias o de los demás**, y sufrir de alguna enfermedad mental (Ali, 2019). *“Existen fuerzas sociales que presionan a los individuos a realizar acciones incomprensibles y aberrantes como el suicidio”* (Teijón, 2020), dichas fuerzas pueden generar sentimientos de **fracaso y frustración**.

Los seres humanos somos una especie que vive en sociedad, constantemente nos vemos obligados a interactuar con otros y es por ello que somos bombardeados por opiniones, ideas y palabras que escuchamos en dichas conversaciones. De forma continua la sociedad general tiende a medir al individuo, poniéndole estándares que en caso de no cumplir detonará un rechazo un juicio o un reclamo. La manera como el sujeto se enfrente a ello puede ser muy variada, por mencionar algunos casos ciertas personas ignoran las opiniones de los demás, especialmente si son personas desconocidas; otros le brindan mucha atención por lo que cualquier comentario despectivo o desafiante puede alterar su estado anímico; algunos solo le prestan atención a los comentarios que les hacen sus personas más allegadas. Por lo que tendrá más incidencia aquello que le dicen sus padres o amigos que lo que mencione un tercero. Es por ello que las actitudes que los padres tienen frente a sus hijos pueden detonar en ellos varias reacciones, además la fuerza social que presiona al sujeto también detona en él una emoción (Teijón, 2020).

Para muchas personas el viajar es una terapia que les ayuda a encontrarse con sí mismo, a madurar sus emociones y a liberarse de aquella fuerza social. “*Cambiar de espacios, modificar nuestra rutina es beneficioso para la salud mental*” (Girau, López, García y Barquín, 2010).

Ahora bien, “Buscando el sol” surge en primera instancia debido a que tengo un interés creativo por abordar el género de Road Movie. Es por ello que mi trabajo de grado será la realización de la escaleta de un largometraje de ficción dentro de dicho género. En esta historia “el viaje” es protagonista, pero como se mencionó previamente, quien viaja no regresa igual a como partió, es por ello que los personajes cambiarán a medida que progresa su viaje. Por otro lado, una de las temáticas que empapará la psicología de algunos de mis personajes es el miedo al fracaso y el sentimiento de frustración, anteriormente se evidenció que dichos sentimientos tienen un impacto fuerte en la psicología de los sujetos, pudiendo culminar incluso en el suicidio.

Este proyecto es un desafío personal, pues si bien en la realización audiovisual siempre me he decantado por la escritura, la fotografía y la dirección; considero que aún necesito mayor formación y práctica a la hora de escribir guiones, puesto que me cuesta trabajo organizar mis ideas y mucho más “modificarlas”, suelo quedarme muchas veces con lo primero que pienso y por eso se me dificulta mucho reescribir. En este guion quiero darle más cabida a los cambios, a mirar otras posibilidades y ver cómo afectan mi historia.

4. Estado del arte

Para este proyecto tengo como referentes varias películas que abordan el género de roadmovie, entre ellas están:

- **Into the wild (2009):** Esta película dirigida por Sean Penn está basada en el libro “Hacia rutas salvajes” de Jon Krakauer, que a su vez narra la historia real de Christopher McCandless. (Penn, 2009) En esta Road movie observamos a un hombre de 22 años que tras graduarse decide emprender un viaje, abandonando a su familia y volviéndose nómada, ya que considera que esto sería lo que le daría sentido a su vida. A diferencia de mi historia en ésta vemos un viaje en solitario, donde el protagonista se cruza con diversos personajes que de alguna forma generan un impacto en él y hasta ayudan a guiar su camino. Sin embargo, similar a mi historia: es un viaje donde no hay una obligación para realizarlo, es el viajero quien quiere escapar del hogar donde insisten para que se quede; tampoco hay un objetivo final claro (Cardona, 2014). Lo principal es **el viaje accidentado**, las interacciones con otros personajes en el camino, la necesidad de movimiento (Balló, Pérez, 2006).



Figura 1. Frames de la película “Into the wild” de Sean Penn.

- **Y tu mamá también (2001):** Esta película de Alfonso Cuarón trata la historia de la adolescencia de dos jóvenes y el descubrimiento de la sexualidad. Julio y Tenoch son dos amigos de 17 años quienes luego de que sus novias se fueran de viaje a Europa, emprenden un viaje junto con Luisa, una española a la que ambos quieren impresionar. En este film el tema de la huida está presente en los tres personajes, pero de manera

diferente: Julio y Tenoch huyen de su rutina adolescente, viajan por la diversión; Luisa, en cambio, huye de sí misma, viaja para vivir de verdad una última vez. Luego del viaje, los protagonistas empiezan un camino de cambio y crecimiento personal, de madurez. (Verdiglione, Vanadia, Santarelli, 2020).

La manera como Cuarón retrata la amistad de Julio y Tenoch es un buen referente pues, primero vemos cómo ambos aparentemente respetan un código que ellos mismos inventaron, pero más adelante a medida que el viaje avanza, dichas reglas serán rotas y se generará una fuerte tensión entre ambos que cambia por completo el ambiente del viaje



Figura 2. Frames de la película “Y tu mamá también” de Alfonso Cuarón.

- **Los Reyes del Mundo (2022).** Esta película de Laura Mora, cuenta la historia de cinco muchachos de la calle de Medellín que tienen la misión de reclamar unas tierras que “Ra”, el mayor, heredó. Si bien en esta historia los personajes tienen un objetivo claro, no tienen un plan, ellos van en una aventura que se transforma en todo momento, debido a que no tienen la facilidad de viajar en avión o en vehículo propio, quedan a merced de muchas dificultades, en el camino se cruzan con personas que les ayudan, pero

también otros que se vuelven un obstáculo. Al final no consiguen lo que quieren, pero el viaje que emprendieron los llena de valor para hacerse notar y enfrentar sus enemigos. Ya están cansados de ser pasados por alto y que el mundo los ignore y los trate de gamines, ahora ellos quieren ser Los reyes de su propio mundo, así les cueste la vida. Es una historia muy personal, repleta de silencios, de miradas, de una inocencia fragmentada, niños que por una u otra razón tuvieron que dejar de serlo y enfrentarse al mundo hostil de las calles. El tono de esta cinta es más serio que el de las dos anteriores, en mi historia quiero hacer una mezcla de ello, pues muchas veces un momento de introspección nos puede ayudar a comprender más las motivaciones de un personaje.



Figura 3. Frames de la película “Los Reyes del mundo” de Laura Mora.

5. Mapa teórico

A continuación, se desglosan los conceptos clave que atraviesan este proyecto, especificando cómo se abordará en la parte creativa.

- **El fracaso:** De acuerdo con el diccionario de la Real Academia de España, un fracaso es un “malogro, resultado adverso”, “un suceso lastimoso”. El fracaso es una sensación relacionada a no lograr ciertos objetivos esperados a corto o largo plazo, es lo contrario al éxito (Pérez, 2022).

Hay una diferencia entre la sensación de fracaso provocada por un error o fallo real y la que sucede sin un motivo claro y que suele perdurar en el tiempo. En la primera, la persona luego de un tiempo es capaz de analizar cuáles fueron los motivos de su fracaso, intentará sobreponerse evitando que vuelva a ocurrir. La segunda es aquella en la que el individuo no tiene claro el porqué de su sentimiento, suele ser intensa y durar demasiado tiempo, llegando a convertirse en improductiva suele originarse no por una situación concreta en la que se fracasó, sino por un cúmulo de diversos escenarios.

La forma como una persona se enfrenta al fracaso dependerá mucho de su personalidad. Aquellas personas con carácter fuerte suelen poner en marcha todos sus mecanismos de defensa y esto les permite superar de forma positiva el contratiempo (Pérez, 2022). Las personas más inseguras requieren de más tiempo y suelen desmotivarse ante errores relativamente pequeños.

Las emociones que se asocian al fracaso son: Ira, decepción, culpa, resentimiento, miedo y **frustración**.

En “buscando el sol”, Juan Carlos, el protagonista se encontrará pasando por un sentimiento de fracaso asociado no a un error concreto sino a un malestar general asociado al sentir que la persona que es en ese momento falló no solo cumpliendo las expectativas de la sociedad, sino también las propias. No está cómodo con la vida que tiene, pero tampoco sabe cómo buscar una mejora. En este caso Juan se encuentra en lo que se conoce como un “fracaso imaginario”, pues parte de un sentimiento de inferioridad e incapacidad que es alimentado por sus padres y quienes lo rodean. Juan siente no haber logrado nada que valga la pena.

“Una persona fracasada pierde la iniciativa, la resistencia a las eventualidades, cae en fases depresivas y puede desear morir” (Pérez, 2022).

- **La frustración:** La RAE define “frustración” como sentimiento de insatisfacción o fracaso; la frustración también puede ser *“las relaciones en las que el individuo no es tratado como le gustaría ser tratado”* (Agnew, 1992).

Mientras los animales se conforman con cubrir sus necesidades fisiológicas básicas. *“Los seres humanos son insaciables en sus ambiciones, las necesidades alcanzadas solamente estimulan nuevas necesidades”* (Durkheim, 1897). Es por ello que el sujeto se encuentra en un constante estado de “inquietud dolorosa”. (Merton, 1938) Es posible identificar en una sociedad unos **objetivos ideales** que todo el mundo debe perseguir, en muchos casos presionados por una fuerza social. Estos objetivos son puramente materiales y suelen traducirse en riqueza y poder, sin embargo, la estructura social no permite a todos los miembros de la sociedad alcanzar dichas metas. *“Esta discrepancia cultural en el énfasis entre objetivos y medios para alcanzar esos objetivos es denominada anomia”* (Teijón, 2020). Al no lograr los objetivos que la cultura dominante considera relevantes, el individuo puede sentir un malestar, esto es lo que se denomina **frustración**.

La frustración puede detonar diversas emociones negativas, entre ellas: la ira, la depresión y el miedo (Agnew, 1992).

Según Agnew existen tres tipos ideales de fuentes de frustración, referidas a relaciones negativas con los demás en las cuales: A. Se le impide al sujeto alcanzar objetivos

valorados positivamente; B. Se le retiran estímulos valorados positivamente y C. se le expone ante estímulos valorados como negativos. (Teijón, 2020) A continuación veremos cada una de ellas:

- a. Impedir alcanzar objetivos valorados positivamente:** Esto es el bloqueo de oportunidades o las dificultades que el individuo encuentra para alcanzar sus metas.
- b. Pérdida de estímulos valorados positivamente:** En este caso lo importante no es lo que el individuo busca lograr, sino lo que ya tiene, pero puede perder o ha perdido. Estos estímulos pueden ser: un bien material, una situación personal, un privilegio o la relación con cierta persona. (Agnew, 1992)
- c. Exposición a estímulos nocivos:** Acontecimientos negativos que sufre el individuo en su vida cotidiana.

Para efectos de este proyecto se tomará la frustración entonces como el sentimiento de inconformidad que siente el individuo al alcanzar las metas que la cultura dominante le marca, aquellas que la fuerza social le presiona para conseguir. La frustración estará presente en mi historia pues los personajes, adultos jóvenes, estarán siempre bajo una mirada que los juzga, aquella que les hace sentir fracasados, pues a diferencia de otros, no pudieron alcanzar los objetivos ideales que sus figuras de autoridad les marcaron. El malestar general que percibirán los personajes será una de las razones que los lleve a querer escapar de esos ojos vigilantes, de esa eterna comparación con los otros y emprender un viaje liberador, el cuál pasará a ser su objetivo inmediato, a pesar de que son conscientes de que una vez termine el viaje volverán a la realidad.

- **Road Movie:** Es necesario primero hablar de qué es un género cinematográfico, El término género, es un concepto con múltiples significados: género como esquema

básico o fórmula que precede, programa y configura la producción de la industria; género como estructura o entramado formal sobre el que se construyen las películas; como etiqueta de una categoría fundamental para las decisiones de distribuidores y como contrato o posición espectral que toda película de género exige a su público (Altman, 1999). Los géneros cinematográficos se clasifican según los elementos comunes que los filmes contengan. Tomando en cuenta de forma primordial el ritmo, tono y el sentimiento que quieran comunicar al espectador. (Marín, 2020)

La cantidad de géneros varía dependiendo de cada autor ya que algunos los dividen en subgéneros y agrupan varios de ellos en otro género que los abarca. Algunos géneros son: El musical, el western, el biopic, infantil, drama, suspenso, terror, aventura, histórico, comedia, bélico, ciencia ficción.

Ahora bien, el género road movie se traduce como “película de carretera”. Por lo general tiene como eje central un viaje que es llevado a cabo por una pareja o por un grupo de personas, suelen ser personajes jóvenes y marginales. Los personajes se identifican con los vehículos que conducen. Se considera un género independiente, aunque en sus inicios tenía muy marcados algunos géneros clásicos de hollywood, por ejemplo, *Bonnie y Clyde* (que es también una película de gánsters) y *Easy Rider* (que es un western). El road movie comporta siempre un relato de **búsqueda** (Correa, 2006), el protagonista toma la carretera intentando encontrar algo que le falta, generalmente es un viaje de **descubrimiento**.

- **Viajar como terapia:**

“... el caminar al que me refiero nada tiene en común con, como suele decirse, hacer ejercicio al modo en que el enfermo toma su medicina a horas fijas, como el subir y bajar de las pesas o los columpios, sino que es en sí mismo la empresa y la aventura del día”. (Girau et al., 2010)

Viajar es romper con la rutina, entrar a un territorio desconocido donde lo que vivamos, probablemente, se convierta en algo digno de ser contado (Girau et al., 2010). Quien viaja debe renunciar a algunas seguridades, se enfrenta a contratiempos, se aleja de sus certezas y se deja llevar. Constantemente vivimos en fronteras, nos movilizamos en un territorio que está claramente delimitado, algunos sienten la necesidad de cruzar aquellos límites, de cambiar su rutina de descubrir cosas nuevas, para otros el salir es una anomalía, una excepción, mientras que para algunas personas puede volverse en una necesidad. El viaje se convierte entonces en una metáfora del deseo (Girau et al., 2010)

“Viajando nos podemos reencontrar con lo que no conocemos de nosotros mismos” (Girau et al., 2010). Es por ello que los viajes pueden ser terapéuticos, enfrentar al individuo a un pensar y sentir distinto, cambiar su perspectiva. En este orden de ideas en mi historia unos sujetos que se encuentran sumergidos en un sentimiento de fracaso y frustración, emprenderán un viaje buscando huir de aquellas emociones y de los juicios constantes de la sociedad. Durante dicho viaje sufrirán una transformación, pues aprenderán cosas nuevas sobre sí mismos y sobre sus compañeros, vivirán experiencias que los unirán, pero también que generarán discordia,

6. Objetivo General

- Explorar “El fracaso” y “La frustración” como temática mediante la creación de la escaleta para un largometraje de ficción dentro del género road movie.

7. Objetivos Específicos

- Examinar desde la psicología qué puede generar fracaso y frustración. Determinar de qué manera los percibirán los personajes y cómo afectará su comportamiento para poder plasmarlo en la caracterización de cada personaje y en el guion mismo.
- Establecer mediante la elaboración de collages y moodboards una identidad visual que permita identificar la madurez de los personajes a través del viaje, pero también sus miedos.
- Estudiar historias verdaderas de viajes realizados por jóvenes, identificando en ellas elementos como: la impulsividad, el fracaso, la desobediencia y las consecuencias de las malas decisiones, para posteriormente seleccionar algunas que sirvan como referente para plantear situaciones a los personajes en la historia.

8. Metodología

Concepción

Este proyecto surgió inicialmente como un desafío personal, pues quería retarme a crear un largometraje de ficción. No tenía muy clara la historia, pero sí el género, desde hace un tiempo tengo una fascinación por el género de road movie, es por ello que partí de allí.

Para poder tener una idea de qué quería contar, realicé varios ejercicios creativos. Definí tres palabras claves que manifestaran lo que quería que percibieran mis personajes: Fantasía, miedo y autoridad, y con cada una elaboré un collage.



Figura 4. Collages Fantasía, Miedo y Autoridad.

El primero, fantasía, representa un deseo de libertad, un miedo a llegar a la vejez y ver el pasado con remordimiento por no hacer aquellas cosas que se anhelaban. El segundo, miedo, es el reloj que no para y los años que pasan acortando poco a poco nuestra vida, la incertidumbre de qué pasará en los años venideros y el ver cómo otros si se arriesgan a hacer lo que los moviliza en el fondo de sus corazones. Por último, autoridad, visto como la vara con la que la sociedad nos mide, una sociedad vieja que está comparando nuestros logros con los de los demás, que espera que cumplamos con ciertas cosas en la vida para poder llamarnos “exitosos” o “felices”, que nos corta las alas y que nos impide explorar nuestros deseos. En mi historia quiero personajes que se revelen ante ello, que escapen de los ojos que los analizan y que hagan lo que su corazón les mande a pesar de que ello pueda traer consecuencias trágicas.

Tomando en cuenta los tres collages anteriores, realicé un cuarto, sobre lo que representaría ese viaje de los personajes, y la perspectiva general de la película.



Figura 5. Collage general.

Allí se muestra un reloj con sus manecillas detenidas que conforma lo que sería un sol flotando en un cielo de olas, mientras que un hombre lo mira con deseo. Aquel sujeto se encuentra atrapado en un cráter de montañas, una frontera natural que lo separa de su objetivo, que lo acorrala y que lo tiene prisionero en una urbe de adoquines naranjas. En la parte superior una mujer vigilante lo observa mientras de sus ojos salen púas que lo encadenan. A su vez un adulto lo mira sobre sus hombros, de forma burlesca, incrédulo de que aquel hombre tenga el valor de escapar. También hay una vía que puede llevarlo a su destino, pero allí no estará libre de peligros, ni de ser castigado por la suerte o por la misma sociedad. Este collage representa a su vez varios lugares que consideré para ubicar mi historia, por ejemplo, un páramo, el mar y las montañas.

Para nutrir mi historia realicé un formulario que fue diligenciado por 50 personas, en él realicé varias preguntas que iban desde si preferían viajar con amigos o con la familia, qué canción les recordaba algún viaje realizado por carretera, pero sin duda lo más interesante fue cuando les pregunté por anécdotas de viajes. Me encontré con respuestas muy variadas que incluían secuestros, alucinaciones, robos, etc. La manera como cada persona relató su historia era muy especial, de allí seleccioné algunas y tomé de ellas elementos que modifiqué y acoplé a mi historia para que funcionara y creara momentos en los que el espectador pudiera sentir empatía por los personajes, pero también miedo por ellos e incluso rabia con algunos de ellos.

Producción

Antes de definir mi historia elaboré tres moodboards con referentes visuales, conceptos, locaciones y objetos que me gustaría que aparecieran durante la historia. (Ver anexos)

Teniendo en cuenta los hallazgos de las etapas anteriores, redacté la sinopsis de la película. Posteriormente y con ayuda del laboratorio de caracterización de personajes procedí a hacer lo propio para tres de los personajes, definiendo sus deseos, sus gustos, cómo era la relación con los otros personajes, cómo era su personalidad. Esto me llevó a plantear pequeñas situaciones en las que cada personaje pudiera manifestar esos rasgos de modo que se mostrara con hechos y no con palabras.

Lo siguiente fue redactar la escaleta, este proceso tomó varias semanas, debido al calendario del semestre no fue posible entregarla completa, por lo tanto, se presentó como producto mínimo viable un 80% de ella, que corresponde a las escenas 1 hasta la 53. En esta escaleta me tomé la libertad de no solo limitarme a contar las acciones principales, sino que también aproveché para describir los lugares, plantear algunos diálogos y reacciones de los personajes,

no de una forma muy detallada, sino como una especie de guía para a la hora de pasar a la escritura de guion ya tuviera más cosas definidas y se me fuera más fácil la redacción.

9. Hallazgos – Resultados

La realización de este proyecto fue más complicada de lo que pensé, durante varios momentos estuve estancado, se me dificultaba bastante estructurar una historia, aunque tuve varios bloqueos creativos, también a veces me surgían muchas ideas, pero era difícil determinar cuáles tener en cuenta y cuales debía descartar. Fue gracias a los ejercicios creativos y los laboratorios ofrecidos en el módulo que pude por fin aclarar qué era lo que quería contar y cómo quería hacerlo.

Una vez pude definir mi historia y mis personajes, lo demás fue fluyendo. Definitivamente el mayor aprendizaje de este proceso fue lo importante que puede ser el trabajo colaborativo, como mencioné en la metodología, algo que me nutrió mucho fue la realización del formulario, inicialmente lo tomé solo como un ejercicio metodológico, pero desconocía todo el potencial que se encontraba allí. Fue cuando me puse a leer las respuestas que pude ver que hay infinitas historias en cada individuo, y que muchas personas disfrutaban compartirlas con los demás. El formulario dio al clavo, pues el público que lo diligenció eran personas similares a mis personajes, además de que tenían un interés genuino por los viajes, así estos fueran desafortunados.

Esa lluvia de relatos me permitió alimentar de realidad a la historia y los personajes. Como mencioné previamente en el planteamiento del proyecto, soy una persona que es reacia a los cambios, que una vez define algo se le nublan las demás posibilidades, en este proceso me pude enfrentar a ello, pues las historias que me compartieron eran tan buenas que era imposible ignorarlas, sentía la necesidad de incluir al menos algunos eventos de ellas y fue así como mi

obstinación pasó a un segundo plano y pude cambiar partes del argumento que para mí estaban escritas en mármol.

Esta es una película que continúa en desarrollo, aún falta acoplar a la escaleta al menos 12 escenas, también es necesario realizar una nueva revisión de dicha escaleta ya que hay algunas escenas que podrían cambiar de orden y otras que se pueden modificar para darle más sentido a la historia. El producto mínimo viable entregado es un gran avance para dar pie a la escritura del guion y con ello continuar con las demás etapas del proyecto.

10. Referencias

Ministerio de Salud y Protección social (2022). “Salud mental: asunto de todos”. Recuperado de: <https://www.minsalud.gov.co/Paginas/Salud-mental-asunto-de-todos.aspx>

Alí, A y Gibson, K. (2019). “Young people’s reasons for feeling suicidal”. Recuperado de: <https://econtent.hogrefe.com/doi/abs/10.1027/0227-5910/a000580?journalCode=cri>

Teijón, M. (2020) “*La Teoría General de la frustración: una explicación del delito a nivel individual*”. Departamento de Derecho penal y Criminología, Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Girau, P. López, P. García, L. Barquín, P. (2010). “El Col.lectiu Obertament: una experiencia de arte, creatividad y terapia en salud mental”. Revista Arteterapia: Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social. Recuperado de : <https://core.ac.uk/download/pdf/38828103.pdf>

Penn, Sean (2009) “*Into the wild*”. Película.

Cardona, J. (2014). “*Hacia rutas salvajes: sobre la discordia y el malestar del ser*”. Cine y Psicología. Recuperado de; <http://www.cineypsicologia.com/2014/04/hacia-rutas-salvajes-into-wild-sean.html>]

Balló, Jordi y Pérez, Xavier (2006). “*La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*”. Anagrama. Colección Argumentos, págs. 24 y 25.

Cuarón, A (2001). “*Y tu mamá también*”. Película.

Verdiglione, L. Vanadia, E. Santarelli, S. (2020) “*Y tu mamá también: más que una película de carretera*”. Recuperado de: <https://bolognaenespanol.wordpress.com/2020/04/10/y-tu-mama-tambien-mas-que-una-pelicula-de-carretera/>

Agnew, R (1992) “Foundation for a general strain theory of crime and delinquency”.

Merton, R. K (1938). “Social structure and anomie”. American Sociological Review.

Durkheim, E (Ed.). (1897/1998). “El suicidio, introducción y estudio previo de Lorenzo Díaz Sánchez” (5ta ed.). Madrid.

Pérez, F (2022). “La sensación de fracaso: una dolorosa emoción”. Recuperado de : <https://lamenteesmaravillosa.com/la-sensacion-de-fracaso-una-dolorosa-emocion/>

Marín, C (2022). “¿Cómo crear un guion? Géneros Cinematográficos”. UNAM.

Correa, J (2006). “*El road movie: elementos para la definición de un género cinematográfico*”. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6343932>