

PROYECTO DE GRADUACIÓN

TRABAJO FINAL DE GRADO

CUERPO

B

Versiones identitarias de Colombia a través del mito en el cine

Portador de simbologías que resisten al despojo de su cultura

Juan Camilo Girón Gil

98429

Licenciatura en Comunicación Audiovisual

Investigación

Historias y Tendencias

16/02/2021



Facultad de Diseño
y Comunicación

Índice

Introducción	3
Capítulo 1: Mitos y literatura colombiana	9
1.1 Orígenes universales del mito	10
1.2 Las funciones del mito	15
1.3 El impacto del mito en la literatura colombiano	20
Capítulo 2: Recorrido esencial de momentos del cine nacional	26
2.1 La infancia del espejo sin reflejo	26
2.2 Un cine adolescente, la virtud del video digital	31
2.3 Ley de Cine y festivales cinematográficos en Colombia	34
Capítulo 3: Filmografía colombiana basada en mitos locales	43
3.1 La boda del acordeonista (1985): el mito, un relato que reorganiza el caos	43
3.2 El último carnaval: una historia verdadera (1998): el carnaval como un escenario donde confluyen mitos	48
3.3 La filmografía de Ciro Guerra: búsqueda de mitos en los márgenes del país	52
Capítulo 4: Estructuras narrativas del mito	57
4.1 Realismo mágico: la fantasía normalizada del mito	57
4.2 La verosimilitud: regulador del mito	63
4.3 El viaje del héroe mitológico: estructura narrativa del mito	69
Capítulo 5: El mito transfronterizo y mutable: del gótico europeo medieval al gótico tropical colombiano	73
5.1 Arte y época gótico: la mirada de la época	73
5.2. Mitos colombianos: cosmogonía desde la prelógica	79
5.3. Gótico tropical	82
Conclusiones	86
Lista de referencias bibliográficas	92
Bibliografía	99

Introducción

El presente proyecto de graduación (en adelante, PG) pertenece a la carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Palermo y se titula *Versiones identitarias de Colombia a través del mito en el cine: portador de simbologías que resisten al despojo de su cultura*. Su objetivo es estudiar los mitos colombianos en el cine con el fin de reflejar aspectos de la identidad del país.

El proyecto se focaliza en los mitos, catalizadores de la literatura y cine del país, y portadores de una simbología que proyecta versiones identitarias de Colombia. Por lo tanto, el abordaje de este proyecto de graduación incluye el estudio de escritores, cineastas, ciudadanos urbanos y pertenecientes a pueblos originarios, todos ellos gestores y transmisores de mitologías. Sus trabajos, en el campo del mito, muestran nuevos abordajes de la violencia nacional que se alejan del canon.

La pregunta problema que surge es: ¿de qué manera influyen los mitos en el cine colombiano en la configuración de versiones identitarias de carácter nacional?

Las búsquedas emprendidas, en torno a los mitos que circulan en el contexto colombiano, tendrán como finalidad investigar versiones identitarias del cine colombianos a través de sus mitos. También investigaremos movimientos y géneros artísticos caracterizados por recuperar mitos para insertarlos a sus narraciones; y qué estructuras narrativas contienen los mitos.

El tema abordado en este proyecto de graduación brinda un aporte significativo para el medio audiovisual colombiano puesto que no existen antecedentes de trabajos que articulen mitos colombianos y cine, en un contexto nacional-político de movilizaciones sociales que exigen el reconocimiento de sus pueblos originarios que son portadores de un patrimonio cultural compuesto por simbologías mitológicas. Además, en los últimos años, la producción cinematográfica ha aumentado significativamente en Colombia, por lo que este trabajo aspira a seguir aportando al crecimiento del sector.

El objetivo general del proyecto de graduación es reflejar versiones identitarias de Colombia mediante la lectura de las simbologías que proyectan los mitos introducidos en su cine.

Los objetivos específicos incluyen:

-Analizar qué funciones cumplen los mitos en las sociedades universales y particularmente en la colombiana.

-Rastrear largometrajes de Colombia que en sus tramas desarrollen y reactualicen mitos regionales y que proyecten versiones identitarias alternativas al discurso oficial.

-Investigar estructuras y recursos narrativos contenidos en los mitos.

-Investigar movimientos artísticos y géneros cinematográficos, tanto universales como colombianos, que se hayan caracterizado por retomar mitos e insertarlos a sus historias.

El presente proyecto de graduación se enmarca en la categoría de *investigación*. La línea temática es *historias y tendencias*. Se realizará un relevamiento del campo de estudio que competa a los intereses y expectativas del proyecto.

La materia central con la que se vincula el PG es Discurso Audiovisual 5 ya que esa cátedra se focaliza en la industria audiovisual de Latinoamérica, analiza el discurso fílmico desde una perspectiva histórica-semiótica, localiza producciones audiovisuales en su contexto histórico y muestra cómo inciden los factores sociales, culturales, políticos y económicos. Durante la cátedra se hicieron procesos de análisis, reflexión y producción en donde se elaboraron ensayos que abordaron problemáticas específicas dentro del medio cinematográfico.

Para la realización del proyecto de graduación fueron seleccionados los siguientes antecedentes institucionales pertenecientes a la Universidad de Palermo:

El primer antecedente académico corresponde a Briceño (2019) y se titula *El arte del terror en América Latina*. En su trabajo se analizan los elementos y características que definen al terror. Este género cinematográfico compete a los intereses de este PG ya que se caracteriza por el empleo de mitos.

El segundo antecedente pertenece a Moreno (2018) y se titula *Colombia Ancestral*. Su trabajo aborda las lenguas de los pueblos indígenas en Colombia, incluidas las que se han perdido o están en peligro de extinción, y muestra la consecuente pérdida de su acervo cultural. Este proyecto interesa a los fines de este PG puesto que los mitos se originan y transmiten a través de la oralidad.

El tercer antecedente corresponde a Rojas (2017) y se titula *La Narconovela*. Este proyecto evidencia la consolidación de un modelo de producción estandarizado en el audiovisual colombiano desde hace más de una década: la narconovela. Rojas muestra que este género está basado en estereotipos aprobados culturalmente, que apuntan a un éxito comercial y que profundizan la carencia de nuevas temáticas narrativas en Colombia. Rojas analiza el mercado audiovisual en Colombia y demuestra que el género de la narconovela monopolizó la industria, obviando otras búsquedas narrativas que generen identidad. Este trabajo interesa a los fines de este PG ya que ambos investigan las versiones identitarias de país que ofrece el cine a través de los discursos insertadas en sus historias.

El cuarto antecedente pertenece a Prieto (2010) y se titula *Proceso de construcción identitaria del cine en Colombia*. Este proyecto muestra que la Ley del Cine de Colombia permitió que emerjan en el país nuevos realizadores y facilitó la producción de audiovisuales. También evidencia que sus trabajos cinematográficos generaron nuevas identidades nacionales, promovieron manifestaciones culturales y profundizaron en la dicotomía entre lo rural y lo urbano. Este trabajo interesa a los fines de este PG puesto que ambos exploran versiones de la identidad nacional construidas a través de los discursos cinematográficos.

El quinto antecedente remite a Cárdenas (2009), *Estructura y Personajes*, donde se investiga que para la creación de un guion de largometraje se llevan a cabo diversas etapas que incluyen la construcción dramática de los personajes. Este trabajo interesa a los objetivos de este PG ya que una vía posible para analizar las simbologías contenidas

en los mitos consiste en desentrañar las estructuras y personajes contenidos en sus historias.

El sexto antecedente es el de Hernández (2016), *El cine colombiano, una cultura de resistencia*. Este proyecto muestra proyectos audiovisuales en Colombia que resisten al discurso oficial y buscan nuevas identidades nacionales. Tanto este trabajo como el presente siguen la línea temática de lo identitario.

El séptimo antecedente pertenece a Coga, L. (2016), *El guion como obra autónoma*. Este trabajo aborda la construcción de guiones que parten de textos literarios e incluye un marco teórico que desarrolla el vínculo entre el cine y la literatura. Se evidencian las diferencias entre el discurso literario y el cinematográfico con el fin de considerarlas en la escritura de un guion. Este trabajo interesa a los fines de este PG ya que el mito introducido en el cine también implica un trabajo de adaptación, una puesta en escena de la oralidad a la imagen en movimiento cinematográfica.

El octavo antecedente remite a Pañeda, C. (2016), *Placeres, Excesos y Efectos*. Este trabajo realiza un recorrido por la construcción de un tratamiento cinematográfico, partiendo de la investigación de los temas que se desean narrar en una película. Puntualmente, explora las adicciones, el sexo, las drogas, el alcohol y la violencia mediante el uso de bibliografía científica. Dicho proyecto se relaciona con el presente PG ya que ambas se proponen investigar las identidades de país recurrentes en el cine colombiano.

El noveno antecedente es Cerutti, C. (2016), *Mirar atrás*. Este trabajo estudia cómo actúa el fenómeno de la *nostalgia* en la serie estadounidense *Community*. Así, la fascinación del ser humano por el pasado, remite también a la esencia del mito, objeto de estudio en el presente PG.

El décimo antecedente pertenece a Ruiz, B. (2015), *Festival ambulante de cine latinoamericano*. En este trabajo se analiza la influencia del neorrealismo italiano y del cine de vanguardia en la conformación del cine latinoamericano de denuncia y catalizador

de memoria histórica. Este trabajo interesa a los fines del presente PG ya que otorga un contexto histórico concreto a los orígenes del cine latinoamericano en el que se inserta el cine colombiano.

El proyecto de graduación está dividido en cinco capítulos:

El primer capítulo explora la naturaleza y las funciones que cumplen los mitos tanto en las sociedades universales como en la colombiana. Para el análisis de la perspectiva universal del mito se recurrió a Campbell (2017). En *El poder del mito* propone que el mito es un instrumento fundamental para interpretar la realidad, enriquecer la experiencia vital, sostiene los fundamentos de las religiones y promueve explicaciones a preguntas existenciales (p.22). En este capítulo también se analiza la función que cumple el mito en la construcción de los fenómenos identitarios de Colombia.

En el segundo capítulo se realiza un recorrido histórico alrededor del sector cinematográfico colombiano: se analizan los géneros que se establecieron en el país, el impacto de la Ley del Cine y de las asociaciones afines a la industria –Pro imágenes y el Fondo para el Desarrollo Cinematográfico de Colombia–, y también los festivales de cine coexistentes.

El tercer capítulo aborda películas colombianas que incluyen en sus tramas componentes mitológicos: *La boda del acordeonista* (1985), de Luis Fernando Bottia, que recurre al mito de La Mojana para explicar las desapariciones de un pueblo; la filmografía de Ciro Guerra, que utiliza el mito en su función pedagógica e incorpora las creencias mitológicas de culturas de la periferia colombiana; y *El último carnaval* (1998), de Ernesto McCausland, que muestra el Carnaval de Barranquilla como un escenario donde confluyen mitos de distintas procedencias geográficas-culturales

El cuarto capítulo del proyecto de grado investiga las estructuras narrativas universales vinculadas al mito. Se recorre el concepto narrativo de *verosimilitud*; el *realismo mágico* en el arte; y la estructura del *viaje del héroe* en el mito griego.

El quinto y último capítulo del proyecto de grado propone un recorrido que inicia en Europa con el gótico medieval y culmina en el siglo XX con la consolidación de un género cinematográfico colombiano: el gótico tropical. Tanto el gótico europeo como el gótico tropical están influenciados por mitos vigentes en la época en que se desarrollaron. En este último capítulo se evidencia el carácter transfronterizo y mutable del mito ya que el gótico tropical se influenció del gótico europeo; sin embargo, recurrió a sus mitologías locales para apegarse a un discurso más cercano a su identidad nacional.

Capítulo 1: Mito y literatura colombiana

El primer capítulo aborda el uso social que se le otorgó al mito en la Antigua Grecia y su influencia en la formación de mitologías que posteriormente se forjaron en Occidente. Se analiza en particular la tragedia griega como destino humano predeterminado por mitos y creencia fundante de la época.

El recorrido histórico propuesto en este capítulo incluye un recorrido por períodos históricos y escuelas de las ciencias sociales donde el mito ha recibido distintas consideraciones: desde los pueblos indoeuropeos hasta la Escuela de Durkheim; pasando por los estudios psicoanalíticos en torno al mito –su correlación con los sueños como formaciones del inconsciente freudiano– y el mito como sistema semiológico fundado por Saussure. Tras ese recorrido, y desde una perspectiva también lingüística basada en signos, se devela el estado actual del mito mediante los soportes contemporáneos que se prestan al habla mítica y que sucedieron a la oralidad griega: el discurso escrito, la fotografía, el cine, el reportaje, los espectáculos, la publicidad, la virtualidad. Se analizan los nuevos objetos y materias de los mitos, se develan algunos de sus significados y las funciones que cumplen en la ideología de la cultura de masas moderna. Basado en los desarrollos que en torno al tema realizó Barthes (2016), este capítulo realiza un tratamiento de los mitos para develar el sentido que tienen en la contemporaneidad, los procesos de mistificación, los lenguajes empleados para *naturalizar* con mitos la cotidianidad, las retóricas escogidas para tales procesos de convivencia con mitos.

Por último, se analiza la correlación entre mitos y escritura literaria, las estructuras a las que se ligan, y los sentidos y significantes mitológicos con los que se compone una obra literaria. Tras revisar su carácter universal, se propone un recorrido focalizado por los mitos y leyendas que atraviesan las regiones de Colombia, y su impacto –a partir de la década del cincuenta– en la producción de la literatura colombiana: el trabajo realizado por escritores para recoger mitos y *ficcionalizarlos* en el marco de sus narraciones.

1.1 Origen del mito

Mito proviene de *mûthos*, un término de la lengua de la Grecia arcaica, que significa cuento o relato. Tiene un carácter literario y cumple la función de otorgar sentido. Un mito, por lo tanto, es un cuento que significa.

Los mitos forman parte de las creencias de culturas del mundo, tratan temáticas de la vida humana, alimentan religiones, reflejan problemáticas internas y entrega pistas del potencial espiritual o moral. Según Kirk (2002),

"Los mitos no son uniformes, lógicos o internamente consistentes; son multiformes, imaginativos y vagos en cuanto a sus detalles. Además sus énfasis pueden cambiar de un año a otro, de una generación a la otra". (p.17).

Los mitos también proporcionan conocimientos y experiencias empíricas aplicables a la vida. Suelen tener estructuras narrativas que se repiten independientemente del contexto geográfico donde circulen. La más recurrente de estas estructuras narrativas universales inicia cuando el personaje principal o héroe mitológico recibe un llamado que lo obliga a abandonar su lugar de origen para adentrarse en aventuras de las que tendrá que sobreponerse para volver restituido al punto de inicio.

Según Campbell (2017), los mitos suelen tener una función pedagógica, en la medida que ofrecen modelos de comportamientos y proporcionan respuestas no-rationales a temáticas atemporales relacionadas a la creación de la naturaleza, la vida humana, la muerte, entre otros problemas existenciales. Los elementos temáticos comunes en los mitos del mundo dan cuenta de una universalidad, de una necesidad constante en la psique humana transversal a la cultura donde se inscriben y a principios comunes en todos los pueblos.

Existe una correlación entre los *sueños* y los *mitos* que ocupó los intereses del campo psicoanalítico. Ambos son portadores de simbologías; sin embargo, varía la escala de su alcance. Para Freud (1899), los sueños son una expresión de cumplimiento de deseos distorsionados por la autocensura, imágenes que actúan como metáforas y expresan la

información contenida específicamente en el inconsciente de quien sueña. También el mito contiene símbolos posibles de desentrañar, pero no se limita a expresar los deseos de un individuo sino que reúne las creencias de colectividades. Así, el sueño expresa simbologías de una experiencia personal y el mito las de una sociedad entera; el sueño corresponde al campo de lo privado, el mito abarca lo público. La universalidad del mito es su condición.

Los mitos también se manifiestan en las asunciones de roles asignados por la sociedad que van acompañados de rituales mitológicos. La elección de un presidente, el matrimonio, el acto de ingresar al ejército, entre otros, son eventos constituidos por ritos que los avalan.

La preponderancia del mito y las versiones de sus orígenes en la vida humana varían según el contexto histórico y los pensadores influyentes en cada época.

En la Antigua Grecia, desde 1200 a.C. hasta el 146 a.C., los mitos tenían incidencia en la cotidianidad de la sociedad y su cultura seminal influenciada por mitologías sirvió de base a la civilización occidental. Las explicaciones a acontecimientos determinados se otorgaban mediante el recurso literario del mito. A diferencia del judeocristianismo, que prepondera un *más allá* encarnado en el cielo como escenario divino, y al que se accede después de la muerte, las deidades de la mitología griega, por el contrario, convivían con los seres humanos. El mito en la Grecia Antigua explica los fenómenos naturales a partir de la convivencia entre los dioses y los humanos. Así, cada acontecimiento de la vida humana tenía su correlato explicativo en un mito. Si una persona se embarazaba, sería a causa de Deméter, la diosa madre de la agricultura, la tierra y la fertilidad, vivificadora y nutricia de la vida y de la muerte. Si esa persona no se embarazaba, debía convocar a Deméter para que la penetre en su cuerpo y la embarace. Los dioses tenían presencia dentro de los cuerpos humanos. Si una persona entendía las enseñanzas de otro, entonces, Palas Atenea, la diosa de la sabiduría, lo estaría ayudando a entender. Si por el contrario, el entendimiento era escaso o nulo, había que invitarla a Palas Atenea

mediante rituales que la convoquen. De ese modo, cada mito de un dios cumplía una función.

La tragedia griega era la forma en que los mitos tenían poder en la Antigua Grecia. Los acontecimientos eran entendidos como consecuencias de las batallas de los dioses. El destino de cada persona no dependía de sus acciones, sino de las alianzas o peleas entre los dioses que tenían efectos sobre la humanidad. Un mito al respecto es la Guerra de Troya, donde el conflicto de tres diosas derivó en una guerra con miles de muertos. Las tres diosas en disputa eran Hera, la diosa del poder, Palas Atenea, la diosa de la sabiduría, y Afrodita, la diosa del amor. Peleaban por saber quién era la más linda. Como no llegaban a un consenso al respecto, decidieron cederle la decisión a alguien ajeno. Todos los dioses resultaban desconfiables para tomar una resolución neutral, debido a que tenían vínculos con alguna de ellas, así que le conceden la potestad a un humano, Paris. Cada diosa se le acerca y le promete ofrecer una recompensa a cambio de ser elegida como la más linda: Palas Atena le ofrece sabiduría; Hera, le promete poder; Afrodita, le dice que le va a dar a la mujer más bella de todo el mundo. Paris finalmente escoge a Afrodita. Y como compensación, Afrodita le entrega el amor de la mujer más bella del mundo, Helena. Pero está casada con Melenao, el guerrero y rey más famoso de todo el mundo. Melenao ataca Troya porque en ese sitio están escondidos Paris y Helena. En la Guerra de Troya mueren miles de personas, sin que importe sus acciones previas que los hagan merecedores o no de ese desenlace: su destino no dependía de ellos, sino de los dioses. Nietzsche (1872) considera que en la tragedia griega se generó una ética de la no-responsabilidad, puesto que al no ser el hombre quien decidía su devenir, tampoco podía responsabilizarse de sus acciones. El cristianismo, siglos después, instalaría la idea de que el hombre es efecto y responsable de sus propias acciones y añadiría la noción del *libre albedrío* acompañado de mitos que lo expliquen, como el del alfarero que es dueño de la posibilidad de hacer de una misma masa unas vasijas para usos nobles y otras para usos despreciables. Como señala XXX, en la

Grecia Antigua el concepto de *libertad* solo aparece en contraposición al de servidumbre. Y únicamente se habla de libertad en el plano civil o político, por lo tanto, era *eléutheros* – libre– el que no era ciervo o esclavo –*doūlos*–, y la libertad –*eleuthería*– significaba poseer derechos ciudadanos, la libertad civil. Pero no se consideraba la libertad para obrar o no obrar. En Aristóteles, en el *Libro III de la Ética Nicomaquea*, ya se distinguen los actos que son hechos espontáneamente, sin acoacción, y los que no son libres ni voluntariamente. Además diferencia los momentos del acto libre: la *boūleisis*, que es la deliberación, y la *proaíresis*, que es la elección. Con la llegada del estoicismo, cuando la vida cívica de Atenas ya había declinado, Zenón de Citium plantea por primera vez un tratado sobre aquellos actos que están en nuestro poder (*tà eph'hemin*) y surge así el mito de la libertad que ha heredado Occidente, vehiculizado a través de relatos mitológicos.

La dualidad del ser humano, el bien y el mal, en la Antigua Grecia estaba representado por el mito de Apolo y Dionisio. El primero, Apolo, era el dios de la palabra, del discurso, de la conciencia, de la palabra, del orden y la medida. Era representado como lampiño ya que la lampiñez para los griegos equivalía a belleza. El segundo, Dionisio, era su opuesto: el dios de las orgías, de la embriaguez, de la desmedida. Era representado como belludo y desaciado. Para los griegos ambos dioses, Apolo y Dionisio, tenían el mismo valor. El mito proyecta la batalla interior que se libra entre el bien y el mal, la confluencia de ambas corrientes que conforman lo humano. Es un mito para explicar la esencia humana.

Durante la ilustración, a mediados del siglo 18 hasta principios del 19, los mitos eran considerados una pre-forma falsificada y distorsionada del pensamiento racional. Por lo tanto, debido a que provenían de fabulaciones de la imaginación en lugar de recurrir a explicaciones científicas, eran desestimadas. Se priorizó los argumentos que tenían un sostén racional.

Para los pueblos indoeuropeos, por el contrario, el mito era el “contenido más profundo de la palabra” (Acevedo, 2002, p. 29). Por lo tanto, las explicaciones mitológicas tenían en ese contexto un valor de verdad y proporcionaban razones a preguntas que hasta entonces permanecían sin respuestas.

Para la Escuela de Durkheim, liderada por el sociólogo y filósofo francés Émile Durkheim (1912), los mitos constituyeron los medios con los que la sociedad ejerce una coerción integradora sobre sus miembros. Por lo tanto, mediante la transmisión aleccionadora de ciertos mitos y procurando que produzcan miedo, sería posible controlar y regular las acciones de una comunidad. Se manifiesta el aspecto más coercitivo y violento del mito, su carácter manipulador, su capacidad de influir en las acciones futuras de quienes escuchan las experiencias pasadas de otros.

El mito también expresa las capas sociales de una sociedad. Para Marx (1867), los mitos son proyecciones ideológicas de las estructuras de clase. A través de ellos es posible transmitir y ejercer ideologías, impactar en las relaciones de poder, afianzarlas y normalizarlas.

Y como toda herramienta artística de expresión, los mitos, en tanto que relatos literarios, también son medios para sublimar pulsiones violentas reprimidas en la vida humana. René Girard (1972) considera que el mito es un medio idóneo para dominar y reconducir los instintos agresivos que se manifiestan en las relaciones humanas. Mediante los personajes de los mitos es posible proyectar estados de agresividad que en la cotidianidad serían castigados por las vías legislativas que regulan las acciones humanas.

Kolakowski (1975) cree que los mitos se originaron de la necesidad de comprender realidades empíricas y conservar valores humanos. El mito permanece hasta la actualidad como un motivo de creencia no por la vía racional, sino mediante el pensamiento pre-lógico. Varias teorías coinciden que los mitos surgieron de la necesidad

de legitimizar. Para mostrar cómo opera la legitimización del mito, Álvarez (2014) muestra dos casos que aparecen en la Biblia:

“Cuando la Biblia narra la creación del hombre en primer lugar y de la mujer a partir de la extracción de una costilla suya —porque ‘no es bueno que el hombre esté solo’—, está legitimando la postergación y sumisión del género femenino; como cuando relata el pecado original está justificando la obligación de trabajar” (p.1).

Por lo tanto, ya sea por la necesidad de obtener respuestas a preguntas que permanecían sin explicación, para ejercer coerción y controlar a los miembros de una sociedad, para reconducir instintos agresivos, para aleccionar o construir rituales que avalen las instituciones que constituyen las sociedades, los mitos tienen una preponderancia vigente que no se satisface por la vía de la racionalidad.

1.2 Las funciones del mito y sus usos en la actualidad desde una perspectiva semiológica

En la funcionalidad del mito radica su carácter universal y la garantía de su vigencia. Según Malinowski (1924), los mitos son narraciones fundamentales debido a las funciones que movilizan sus usos. Es posible distinguir al menos tres funciones del mito. Un relato mitológico puede contenerlas todas o albergarlas parcialmente, en mayor o menor grado. Entre las funciones del mito se encuentra la función explicativa. Los relatos que operan mediante esta funcionalidad justifican el origen o la razón de ser de algún aspecto. Suelen tener una perspectiva cosmogónica; proporcionan versiones sobre cómo se inauguró un evento de la naturaleza, ofrecen versiones del principio de la vida humana o animal. Para localizar un ejemplo que exprese esta funcionalidad es posible analizar el Génesis 1:1-2, que está al servicio de mostrar cómo aconteció la creación del mundo.

El mito también puede tener una función pragmática. Esta funcionalidad justifica por qué una situación es de una manera determinada y no de otra. Son relatos que sostienen las estructuras sociales y las decisiones humanas. Así, en el contexto de un sistema monárquico, un mito puede marcar una línea genealógica y determinar quiénes pueden gobernar.

Un mito también puede tener una función de significado. Resignificar acontecimientos que permanecían sin explicación y dotarlos de un sentido puede, en contextos donde el evento tiene alcances traumáticos, proporcionar consuelo. Esta funcionalidad es evidente en los mitos que abordan las muertes o sufrimientos de distinto orden. Campbell se refiere a los mitos que resignifican y al hacerlo contribuyen a la comprensión de un hecho:

Los mitos son historias de nuestra búsqueda de la verdad a través de los tiempos, del sentido. Todos necesitamos contar nuestra historia y comprenderla. Todos necesitamos comprender la muerte y llegar a un acuerdo con ella, y todos necesitamos ayuda en nuestros pasajes del nacimiento a la vida y después a la muerte. Los necesitamos para que la vida signifique algo, para que se comunique con lo eterno, para que atravesase el misterio y podamos descubrir quiénes somos. (Campbell, 2017, p.17).

Por lo tanto, ya sea en su función explicativa, pragmática o de significado, el mito opera como versiones de una historia, construye relatos que metaforizan la existencia y, mediante lo que denota, le otorga sentido.

En su libro *Mitologías* (2016), Roland Barthes se pregunta qué es el mito en la actualidad; una primera respuesta que otorga, y que coincide con la etimología de la palabra, el mito es un habla, un modo de significación, cuyo lenguaje necesita condiciones particulares que justifican que un discurso sea mitológico. Por lo tanto, el mito es un sistema de comunicación, un mensaje que no se define por el objeto de su mensaje sino por la forma en que se lo profiere. Sus límites son formales, no sustanciales.

Todo puede ser un mito debido a que el universo es sugestivo y cada objeto puede pasar de una existencia cerrada y vacía a un estado oral que se abre a la apropiación de la sociedad, un uso social que se añade a la pura materia.

La temporalidad del mito es inestable: algunos objetos se convierten en relatos míticos durante un tiempo, más tarde desaparecen y otros ocupan su posición, acceden al mito. Ningún mito es eterno, las sociedades regulan la vida y muerte del lenguaje mítico, pues el mito es un habla elegida por la historia y no surge de la naturaleza de las cosas.

El pasaje de la oralidad a otros modos de escritura ha producido que en la actualidad el mito no sea necesariamente oral. Según Foucault (2016), los mitos contemporáneos pueden estar formados de escrituras y representaciones como “la fotografía, el cine, el reportaje, el deporte, los espectáculos, la publicidad, todo puede servir de soporte para el habla mítica” (p.200). Lo que define al mito no es su materia, cualquier soporte puede ser dotado de significaciones míticas. Esas materias se caracterizan por estar previamente trabajadas para su comunicación, la materialidad del mito –sea esta representativa o gráfica– contiene una conciencia significativa que razona sobre ellos.

El mito también constituye un sistema semiológico. A partir de Saussure, las investigaciones contemporáneas insisten en el problema de la significación del mito. Postular lo que significa un hecho, estudiar sus formas independientemente de su contenido, es recurrir a la semiología. La semiología propone una relación entre un significante y un significado, y el signo es lo que asocia los dos términos. Una rosa es un significante que puede significar la pasión, y así formar un signo: una *rosa pasionalizada*. El significante es vacío, una imagen acústica; el significado, en cambio, está dotado de sentido, es un concepto. Esa estructura posee el mito como esquema semiológico que, en principio, está vaciado de sentido y mediante su relato es forzado a significar. El mito se reencuentra con ese esquema tridimensional constituido por el significante, el significado y el signo; es una suma de signos dentro de una cadena semiológica ampliada a la lengua. En el mito, el significante se encuentra formado por los signos de la lengua; los relatos de naturaleza mitológica tienen doble función: designan y notifican; hacen comprender e imponen un saber.

El sentido del mito posee un valor propio y edifica una significación basada en la memoria, en una moral formulada y una geografía particular que se extiende a lo universal. Tiene también un valor histórico e intencional; plantea una historia latente; se inserta en una tradición pedagógica; propone y se apropia de un concepto basado en conocimiento respecto a una causa determinada. Cada mito tiene a su disposición una

serie de significantes que forman un significado. En términos cuantitativos, el concepto o significado es inferior que los significantes que lo constituyen; un significado necesita de significantes que lo representen. Esa es la razón por la cual los mitos se descifran mediante el análisis de los significantes que conforman su sentido. Sus significados no son estáticos: pueden transmutar, rehacerse, desaparecer durante el tránsito de una época a otra. No existen en los mitos conceptos impermeables al paso del tiempo, su naturaleza es efímera dado que están ligados a contingencias contemporáneas.

En uno mito, el concepto que se propone está presente de manera global, atraviesa la totalidad del relato, condensa un saber que se transmite y apela a la memoria, aunque esta se deforme por cada nuevo relato. Lo propio del mito es la deformación, el concepto deforma el sentido.

El mito es un valor que no necesita ser verdadero, se presenta al mismo tiempo como un hecho que notifica y que comprueba. Su naturaleza es imperativa. Es un concepto histórico que interpela mediante la intención que le impregna. El mito también restituye palabras que presta para su uso y las restablece descolocadas de su origen. Esa trasmutación constituye la naturaleza del habla mítica.

En la lengua el signo es arbitrario, pero la significación mítica es parcialmente motivada: posee analogías que le otorgan concordancia al atributo que refiere. En el mito participa la analogía del sentido y de la forma; no existe mito sin forma motivada. Lo que tiene de exceso en el mito es, precisamente, su motivación.

El mito en la actualidad trabaja con imágenes donde el sentido ya está preparado para una significación: caricaturas, imitaciones, símbolos. Las historias mitológicas actúan como sistemas ideográficos en el que las formas están motivadas por el concepto que representan, sin llegar a recubrir la totalidad representativa. Tal como ocurre con el ideograma, el mito abandona el concepto para ligarse al contenido y a una significación arbitraria.

Barthes (2016) también se pregunta cómo es recibido el mito. Para ensayar una respuesta, propone tres diferentes tipos de lectura. La primera consiste en enfocar la atención en un significante vacío, donde el concepto llena la forma del mito sin ambigüedad de ningún orden; el resultado es un sistema en el que la significación se torna literal. La segunda posibilidad de lectura es focalizar un significante lleno, que distingue el sentido de la forma, y como consecuencia también la deformación que se produce; en ese caso, la significación del mito se deshace y se la recibe como una impostura. La tercera variante de lectura proyecta la atención en el significante del mito como si se tratase de un universo de sentido y forma que produce una significación ambigua. Las primeras dos maneras de posicionarse ante un mito lo destruyen, dado que anticipan su intención. La última forma, por el contrario, es dinámica y produce una experiencia de consumo del mito que es receptada, a la vez, como verdadera e irreal. Esta última es la manera en la que se recibe el mito en sociedades habituadas a consumir mitos, donde no se los considera como mentiras, sino como modos naturalizados de interpretar la realidad. El mito, mediante esta manera de proceder, transforma historias en naturaleza. Ese es el motivo por el cual el mito actúa como un instrumento que otorga razones y proporciona imágenes que *naturalizan* el concepto que se anuncia. El mito funda significante mediante estos mecanismos que apuntan a naturalizar y a justificar el habla mítico. El lector del mito concluye racionalizando el significado por el significante. Para Barthes (2016), la naturalización del concepto es la función esencial del mito y su eficacia radica en que sus intenciones están normalizadas. El lector del mito se posiciona ante él como si se tratase de un sistema inductivo, un proceso causal donde significante y significado tienen relaciones de naturaleza. El mito es leído como un sistema factual aunque su esencia sea un sistema semiológico con valores.

Lo concreto del mito es transformar un sentido en forma. Por lo tanto, se produce una extracción de lenguaje que logra símbolos que naturalizan un concepto. Todo lenguaje

puede ser presa del mito, pero no todos los lenguajes resisten de la misma manera. La lengua, uno de los lenguajes empleados por el mito, contiene en sí mismo disposiciones de carácter mítico que están destinadas a expresar las intenciones por las cuales se emplea. Los modos imperativos o subjuntivos proporcionan la forma de un significado específico que difiere del sentido: el significado, en estos casos, es la voluntad o el ruego. Esa es la razón por la cual en lingüística el modo indicativo es un estado o grado cero. Y solo el grado cero podría resistir la aprehensión del mito. La lengua se presta al mito sin imponer desde un primer momento un sentido pleno. Su concepto es abstracto y la lengua dispone de aparatos de apropiación que proporcionan otros sentidos posibles, tornando las interpretaciones infinitas.

1.3 El impacto del mito en la literatura de Colombia

El lenguaje poético es otro lenguaje que resiste al mito o se presta a él, según el tipo de poesía. La poesía contemporánea puede resistir; por el contrario, la poesía clásica, es un sistema mítico dado que impone al sentido el significante de la *regularidad*. La poesía se sitúa en un lugar inverso al del mito; un poema es un sistema semiológico que aborda el sentido de las palabras como una forma y como un antilenguaje.

Según Barthes (2016), la literatura “es un sistema mítico caracterizado: hay un sentido, el del discurso; hay un significante, que es el concepto de literatura; hay una significación, que es el discurso literario” (p.228). La escritura literaria, por lo tanto, es el significante del mito literario, carga una forma plena de sentido y recepta del concepto de literatura una nueva significación. La literatura, en tanto que sistema mítico, comparte con el mito su condición de recurrente.

La literatura universal ha dado muestras de la asociación entre mito y literatura, logrando mediante esa articulación un mito que Barthes denominó “de segundo grado” (p.230). En *Bouvard y Pécuchet (1881)*, la obra de Gustave Flaubert, los discursos constituyen palabras míticas. Y la retórica de Bouvard y Pécuchet se presentan como una significación. El concepto lo construye Flaubert sobre el mito construido por Bouvard y

Pécuchet. El lenguaje del escritor no tiene como objetivo representar lo real, sino que busca encontrar modos de significar esa realidad mediante el mito.

Los mitos locales influyeron en el quehacer creativo de la literatura de Colombia. A partir de los años cincuenta, generaciones de escritores colombianos –integradas por Jorge Zalamea, Álvaro Mutis, Manuel Mejía Vallejo, Gabriel García Márquez, entre otros– retomaron mitos locales para metaforizar, por la vía de la denuncia, la violencia nacional. Y también trabajaron con mitos de regiones apartadas para abrir nuevas fronteras narrativas, traer discursos de los márgenes, *desprovincializar* la cultura colombiana para descentralizarla de Bogotá. Como parte de ese desplazamiento en los intereses narrativos, se priorizaron las historias mitológicas y, por lo tanto, la fantasía se impuso sobre lo racional.

Una de las temáticas más recurrentes consistía en narrar los movimientos migratorios del campo a la ciudad. Esos desplazamientos humanos llevaban consigo un acervo cultural rural que produjo que los mitos del campo se introdujeron también a las grandes urbes colombianas. Así, el pensamiento moderno empezó a convivir con el prelógico. De esta hibridación entre el discurso racional y el mitológico, escenificadas en las ciudades, dio cuenta la literatura de la época.

El final de la década de los cincuenta trajo consigo debates políticos relacionados a la coyuntura de la época: la revolución cubana. A partir de entonces, en la literatura colombiana, inició una exploración de nuevos lenguajes y estructuras en la narración. Según Giraldo (2017), influenciado por su época, el escritor latinoamericano adquiere una conciencia y compromiso político que será plasmado en su literatura.

A finales de los ochenta y durante los noventa se abrieron en la literatura colombiana temáticas que hasta entonces no solían abordarse: el erotismo, la sexualidad femenina, la homosexualidad. Se abren así nuevas búsquedas estéticas en la literatura colombiana. Gabriel García Márquez trajo a su literatura mitos locales a los que les proporcionó un trabajo estético. En su obra *Doce cuentos peregrinos* (1992), ambientada en un contexto

rural, las situaciones que acontecen están reguladas por el registro de la fantasía y los mitos son asumidos como mandatos verdaderos por sus personajes.

El escritor Rafael Chaparro Madieto, en su obra *Opio en las nubes* (1992), dividida en dieciocho capítulos, también incorpora mitos en el quehacer doméstico de sus personajes y sus destinos están definidos por creencias populares.

Dentro de la narrativa se toman elementos con una fuerza expresiva y un estilo o visión de un mundo pesimista, en donde los jóvenes agotan las posibilidades de vida en alcohol, drogas, y sexo en una ciudad anónima. Los personajes representan la absoluta falta de valores trascendentales. A veces hay cariño, pero generalmente es el deseo sexual el que determina las relaciones, el autor pone en evidencia un mundo en donde los individuos no profesan ideología, religión o creencia, demostrando en una narrativa en donde no existe el criterio entre bien y mal, se vive sin una memoria colectiva, alegando a la palabra que utiliza Campbell (2017) los relatos suceden dentro de una selva oscura, en donde la falta de proyecto de vida o deseo de alcanzar algo mejor, evidencia la falta de mito en la sociedad. Es así como el cuento y novela literaria de Colombia, se acerca a temas más comunes de la vida en la actualidad, se evidencian a través de relatos, en el que se expresa la sensibilidad actual, evidenciando que los realizadores más jóvenes buscan evocar la vivencia de su presente.

De este modo, la literatura colombiana del siglo 20 operó con sus mitos locales y los sometió a un procedimiento estético que los introdujo en sus cuentos o novelas. El carácter fantasioso del mito despertó el interés de los escritores de la época y los compromisos políticos hicieron que se trajeras a las ciudades mitos que solo tenían validez fuera de las urbes.

El territorio colombiano es un escenario donde confluyen mitos y leyendas que dan cuenta de distintos orígenes raciales y sociales. Tal como ocurre universalmente, la vía principal por la que se han transmitido y han atravesado generaciones ha sido la oralidad

y también mediante su puesta en escena en carnavales como el de Barranquilla o el de Cali.

Algunos de esos mitos son versiones reproducidas en distintos territorios de América Latina, tal es el caso de *La Llorona* o *El cura sin cabeza*.

Según Cajal (2020), algunos mitos vigentes en Colombia tienen un origen precolombino y su permanencia está más arraigada en los pueblos originarios que, por habitar las periferias del país, han sido menos afectados en los procesos de occidentalización. En Colombia se estiman actualmente más de 87 tribus con un legado oral, según el caso, extinto o en peligro de estarlo.

En la región de Antioquia circula el mito de *La Pata*, una criatura con una sola pata en forma de pezuña e invertida para despistar con sus huellas a los que la persiguen. Se caracteriza por ser ágil: puede moverse veloz. Tiene la capacidad de transformarse, adopta formas que corresponden a la situación que amerita. A veces es descrita como una mujer hermosa que atrae a los hombres para después matarlos: otras veces como una anciana con un solo seno, greñas y grandes colmillos afilados. Tiene un carácter agresivo y es temida por los cazadores de las zonas rurales. Se cree que es el ánima de una mujer que fue mutilada y ahora persigue a los hombres cristianos.

Otro mito preponderante en la región de Antioquia, pero extendido en toda Latinoamérica, es *La Llorona*. Es descrita como una mujer con rostro huesudo, greñas largas y vestiduras sucias que carga a un niño muerto en sus brazos. Su nombre remite a su lamento –narrado como largo y desgarrador–, y a veces acompañado de gritos. Se la considera un espíritu, la reencarnación de una mujer que asesinó a su propio hijo y, consecuencia de su acto, condenada a lamentarse por la eternidad. Puede ser encontrada en las riberas de los ríos y entre los cafetales, paisajística propia de las regiones colombianas.

En la región del Caribe está el mito de *El Hombre Caimán*. La historia mitológica rememora a un pescador que tenía una especial fascinación por espiar a las jóvenes que

llegaban a bañarse a las orillas del río. Mediante la ayuda de una indígena guajira, que le regaló un ungüento, el pescador pudo transformarse en caimán y ver a todas las mujeres que quisiera. Un día el ungüento se le acabó y no le quedó lo suficiente para transformar todo su cuerpo, su cabeza permaneció humana. Consecuencia de su apariencia física híbrida, fue rechazado por todos y murió de tristeza.

La región de Cundinamarca y Boyacá comparten el mito de *Guatavita* y *El Dorado*. El primero narra la historia del cacique Guatavita, un poderoso comandante muisca que, en una ocasión, descubrió a su esposa cometiendo adulterio. Ordenó matar al amante y a su esposa a comerse el corazón del asesinado. La cacica, desesperada por la orden, huyó a una laguna y allí se sumergió para convertirse en una diosa presente en el sitio. Los muiscas comenzaron a ofrendarle piezas de oro y los caciques bañados en oro solían bañarse en sus aguas. Es así como surgió la leyenda de El Dorado y muchos comandantes españoles emprendieron expediciones infructuosas en busca de todo el oro de la laguna.

En el desierto de la Candelaria, en Boyacá, está instalada la creencia de que por la zona ronda *La Mano peluda*. Tal como su nombre lo sugiere, la mano tiene muchos pelos. Además, duplica el tamaño de una persona promedio y tiene uñas largas. La particularidad de esta mano es que no integra ningún cuerpo, sino que circula con independencia. La mano peluda suele arrastrar a los niños a sus camas y causarles heridas que provocan que se desangren y mueran.

En la región Amazonas, reconocida por su fauna y flora, perdura el mito de *La Creación*, *versión oral* del pueblo indígena Ticuna. Según el mito, en los inicios en el mundo solo existía Yuche, que vivía en la selva acompañado de toda la fauna del lugar. Vivía en un paraíso con una cabaña cerca de un arroyo y un lago. Un día Yuche se sumergió en el agua para bañarse y notó, al ver su reflejo, que había comenzado a envejecer. En su camino de vuelta a la cabaña, notó que le dolía la rodilla y empezó a sumirse en un profundo sueño. Al despertar, notó que de su rodilla brotaron un hombre y una mujer. El

hombre y la mujer comenzaron a crecer mientras el Yuche moría lentamente. La pareja vivió en el mismo lugar durante mucho tiempo hasta que tuvieron muchos hijos. Los Ticunas esperan algún día encontrar este paraíso, los indígenas ticuna sospechan que se halla cerca del sitio donde desemboca el río Yavarí.

Las regiones del Nariño y Cauca Grande comparten la leyenda de *El cura sin cabeza*. Este mito, bastante popular en toda Latinoamérica, tiene una versión en Colombia más cercana a su identidad nacional. Según el mito, por las noches aparece un sacerdote caminando vestido con su sotana, pero sin cabeza. En tiempos coloniales, un sacerdote fue decapitado por sus malos hábitos y desde entonces condenado a vagar como espíritu.

Algunos de estos mitos cumplen la función de influenciar, de dejar un legado de aprendizaje. Y para lograr ese fin, están ambientados según las leyes del género terror. Son relatos que proveniente de la tradición oral y han servido de disparadores a escritores para la creación libre de cuentos.

Capítulo 2: Hitos del cine nacional

El segundo capítulo aborda los hitos de la historia del cine de Colombia. Se realizará un recorrido cronológico que parte en 1922, punto de origen de la cinematografía en el país, a momentos específicos que revelan intentos de industrialización del cine colombiano. La liquidación de *Focine*, en los años noventa, y la creación de *Proimagenes*, en 1997, permiten evidenciar un proceso que comienza a ser más activo en la industria: surge la formación de realizadores, los modelos de producción y temáticas abordadas en los largometrajes, además de cruces con la literatura nacional de esos años y su influencia en el guion cinematográfico. Un punto de quiebre para la creciente industria es la llegada de la *Ley de cine 814*, en el año 2003. También se abordarán aspectos adherentes a la gestión cultural; en concreto, los festivales de cine en Colombia y la organización gremial (ANAFE) que los reúne.

2.1 La infancia del espejo sin reflejo: orígenes del cine colombiano

El periódico *El Ferrocarril* de Cali, en su edición del 16 de junio de 1899, registra la primera vez que se proyectó cine en Colombia, en el Teatro Borrero de Cali. El cronista a cargo de la redacción de la nota resalta la naturalidad de los cuadros en movimiento, la aparición del tren y espacios urbanos de Cali como puentes, la Iglesia San Francisco, la Plaza de Toros, calles y edificios. En la actualidad, no se conserva registro del material de la película proyectada ese año.

La Guerra Civil de los Mil Días, entre los años 1899 y 1902, y la separación de Panamá, en 1903, fueron eventos que contribuyeron a que no se conserven indicios de la actividad fílmica durante ese período. Sin embargo, sí se conserva material de la llegada de la fotografía en el país, que tornó a la imagen en un dispositivo hegemónico en términos de producción de información (García, 2012), comenzó a emplearse como narrativas para los periódicos e inició en el uso del daguerrotipo para contar la información por medio de la imagen.

El 19 de mayo de 1907, en el Teatro Municipal de Bogotá, se realizó una exhibición de once títulos filmados en el país, a cargo de la Compañía Crofónica: *Vista del Bajo Magdalena en su confluencia con el Cauca* (estreno), *Subiendo al Alto Magdalena*, *Puerto de Cambao*, *El cronófono subiendo por los Andes*, *La procesión de Nuestra Señora del Rosario en Bogotá*, *Parque del Centenario*, *Carreras en el Magdalena*, *Panorama de San Cristóbal* (estreno), *Caídas del Bogotá en su descenso hacia El Charquito*, *El gran salto del Tequendama* y *El Excmo. Sr. Gral. Reyes en el Polo de Bogotá*.

Según Llorca (2018), el cine colombiano en sus inicios no tenía pretensiones estéticas, sino que apuntaba a prestarse como un documento que evidencie la modernidad urbana. Por ese motivo, los primeros filmes que se exhibían en teatros erigían a los espacios ciudadanos como protagonistas, siguiendo así una línea temática internacional: Strand y Charles hacían lo propio con Nueva York en *Manhatta* (1921), Ruttman retrataba Berlín en *Berlín, sinfonía de una gran ciudad* (1927) y Vigo proyectaba imágenes de Niza en *À propos de Nice* (1930). Trenes, autobuses y aviones eran las maquinarias que se registraban en los filmes.

“Además del documental, el relato de ficción también ha logrado articular espacio y relato de una manera profunda, exaltando la cualidad emocional de lo urbano y la arquitectura. Esta conquista del espacio se ha expresado en las distintas maneras de retratar ciudades” (Llorca, 2018, pg. 183).

Durante los siguientes años, también en teatros locales, se exhibieron otros filmes: *La muerte de un mosquito del Magdalena*; *La cascada del Tequendama*; *Buenaventura* y *El hidroplano para ríos de poca agua*; *Las fiestas del centenario de Cundinamarca*; *De Barranquilla a Girardot*; *Manifestación conservadora*.

En 1914, *Carnaval de Barranquilla*, producida por el fotógrafo italiano radicado en Argentina, Floro Manco, fue el primer documental grabado en Colombia del que se tiene registro histórico. En junio de 1915, *La fiesta del Corpus y de San Antonio*, estrenada en

Bogotá, fue anunciada como la primera película nacional. A cargo de la producción estuvo el italiano Francesco Di Doménico, propietario de la empresa Di Doménico Hermanos & Co., SICLA que se expandió por centroamérica y sudamérica. Tres años antes de ese estreno, en 1912, se había inaugurado en la capital de Colombia el Gran Cinema Olympia, el primer espacio dedicado exclusivamente a la exhibición cinematográfica.

A fines de 1915, Di Doménico estrenó *El Drama del 15 de octubre*. El filme abordaba el asesinato del político liberal Rafael Uribe Uribe, a un año de cometido el crimen. La película tuvo repercusiones por las imágenes explícitas.

Floro Manco estrenó, en 1916, *De Barranquilla a Santa Marta y De Barranquilla a Cartagena*. En julio de 1918 presentó *El triunfo de la fe*, producida por la empresa de cigarrillos La Fe. Eran años de la Primera Guerra Mundial. A escala internacional, los países europeos, afectados por las guerras, ceden terreno a Estados Unidos en exportación cinematográfica. En Latinoamérica el desfase productivo se siente; sin embargo, se apostó a cautivar los mercados internacionales con filmes nacionalistas y melodramáticos. Para ello se buscó apoyo en la literatura de la época. Fue así como se estrenó, en 1921, *María*, basada en la novela homónima del colombiano Jorge Isaacs. A cargo de la dirección estuvo el español Alfredo Del Diestro. Fue una cinta muda producida en blanco y negro por la productora Valley Film, tuvo su premier en el Teatro Salón Moderno en Cali. Actualmente, el país conserva 25 segundos del film: está resguardado en la Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano.

En 1924, Di Doménico recurre al mismo procedimiento –acoger narrativas de la literatura para adaptarlas al cine– y estrena *Aura o Las violetas*, que estaba basada en la obra de José María Vargas Vila. En esa década de los veinte, también el teatro fue considerado para llevarlo al cine: *Como los muertos* (1925), basada en la obra teatral del mismo nombre de Antonio Álvarez Lleras, fue estrenada por Di Doménico. Todas esos filmes, con excepción de *María*, fueron grabados en Bogotá, evidenciando desde sus inicios un

centralismo en la producción que sería un rasgo de la cinematografía colombiana a lo largo de su historia.

A finales de la década de los veinte, en 1928, se estrena *Garras de oro*, filme que trabaja la separación de Panamá. Fue producida por Cali Films. También los escritores incursionan en el cine, como el cuentista de Antioquia, Efe Gómez, que en conjunto con Pedro Vásquez realizaron *Rafael Uribe Uribe* (o el fin de las guerras civiles en Colombia). También se estrenó el drama indigenista *Los amores de kelif*, dirigido por Arturo Sanín.

La empresa Di Doménico, a cargo de los primeros filmes de la historia de la cinematografía colombiana, en esta misma época es adquirida por otro grupo empresarial denominado Cine Colombia, que abandona la ficción y se dedica exclusivamente a la transmisión de noticieros. Este tránsito coincide con el surgimiento del cine sonoro, en 1927, que atrajo las preferencias del público colombiano. Las producciones colombianas llegarían catorce años más tarde a esta tecnología. Para Rojas (2010) esta época se denomina “la tragedia del sonido en la historia del cine colombiano”. Las producciones locales, durante esa década, no pudieron competir contra la surgiente vanguardia sonidista de Hollywood que transformó los gustos de los consumidores. La recesión de la producción colombiana se profundizó cuando en 1931, año en el que el país estaba en guerra con Perú, se estableció la Ley 12 que obligaba a pagar un impuesto del 10% en los espectáculos públicos, entre los que se incluía los tickets de cine. Durante esa época, en Colombia se producía un filme al año; mientras que en México o Argentina la producción anual de cine rondaba las cincuenta películas.

En 1937 iniciaron los primeros ensayos en Colombia para obtener sonido en el cine, a cargo de Carlos Schroeder junto con Gonzalo Acevedo. El primer largometraje sonoro de Colombia se consiguió con el estreno de *Flores del Valle* (Máximo Calvo, 1941), un romance musical influenciado por las comedias de Hollywood. Este primer período sonoro del cine colombiano estuvo integrado por musicales que emulaban la forma de las producciones estadounidenses. Otro filme de esta época es *Allá en el trapiche* (1943), de

Roberto Saa Silva. Entre 1941 y 1945 se estrenaron en Colombia diez películas, a cargo de las empresas productoras Ducrane Films, Calvo Film Company, Cofilma y Patria Films. Además de los dos mencionados films, la lista la completaron: *Golpe de gracia* (Emilio Álvarez Correa, 1944), *Antonia Santos* (Miguel Joseph y Gabriela Martínez, 1944), *Anarkos* (Roberto Saa Silva, 1944), *Castigo del fanfarrón* (Máximo Calvo Olmedo, 1945), *Bambucos y corazones* (Gabriel Martínez, 1945), *La canción de mi tierra* (Federico Kats, 1945), *Sendero de luz* (Emilio Álvarez Correa, 1945).

En 1978, el Gobierno nacional creó la compañía de Fomento Cinematográfico (Focine), dedicada al apoyo y fomento de la industria cinematográfica. Fue una organización que recibió críticas por su gestión: se realizaron 31 largometrajes y tan solo uno logró ser lucrativo.

El Estado acumuló deudas por proyectos cinematográficos a los que se asignaron fondos pero no terminaron filmándose. Se otorgaron créditos a particulares sin garantías.

Entre las películas realizadas en esa época se destaca *Carne de tu carne*, dirigida por Carlos Mayolo en 1983. Son 85 minutos insertados en un género denominado *gótico tropical*. La cinta tiene el trasfondo histórico de la dictadura militar y retrata el atentado que destruyó la estación del tren de Cali. El filme apela a mitos literarios del país y se los entrelazó con hechos reales. El director combinó la oralidad con la realidad y mostró la violencia en el país. Entre los mitos empleados consta la Madremonte, reconocida como la deidad de los bosques y selvas; también aparece el Hojarasquín, que cumple una función similar y busca, en un sentido pedagógico, generar valores de conciencia frente al medio ambiente y castigar a aquellos que lucran a costa de afectar la vida silvestre.

Durante la época de mediados de los ochenta las películas se caracterizaban por contener sonidos ininteligibles y fotografías que no seguían criterios estéticos. Tampoco había una puesta en escena de iluminación que evocara un sentimiento, los guiones contenían problemas de redacción, como consecuencia de la falta de formación de guionistas en el país, por lo que se recurrió a escritores de literatura. No se consideró que

el guion es una herramienta visual, maqueta o plano que permite preparar el modelo de construcción de una película. Pollarolo (2011) se pregunta cuál es la función del guión. Al respecto, Vanoye (1996) responde que la función del guión consiste en registrar únicamente la información necesaria para efectos de la realización del filme: las descripciones y retratos solo existen para la información indispensable y deberían de eliminarse las consideraciones reflexivas y el estilo narrativo hasta su grado cero.

Sin embargo, los guiones seguían siendo abordados como se fuesen parte de la tradición literaria del país, los guionistas de la época eran literatos más ligados al contexto literario de Colombia que a las estructuras propias del lenguaje cinematográfico. En comparación con otros países como Argentina o México, la producción de largometrajes estaba muy por debajo, para ese entonces, el haber hecho 6 películas significaba un avance en el número de producciones anuales, pero la profesionalización en los niveles de producción apenas comenzaba a ser notoria.

La violencia y corrupción, casi que no escapan ninguna esquina del territorio nacional, *Focine* es víctima de los peores vicios burocráticos y politiqueros, lo que produjo falta de continuidad laboral en directores y técnicos, una de las mayores causas para la carencia de un cine en Colombia.

2.2 Un cine adolescente, la virtud del video digital

En la década de los noventa, el cine queda huérfano por parte del Estado, la organización para el Fomento cinematográfico, *Focine* es liquidada, a pesar de esto, durante la época se crean 20 largometrajes, entre estos se destacan *Confesion a Laura* (Jaime Osorio, 2003), *La estrategia del Caracol* (Sergio Cabrera, 1993) y *La Gente Universal* (Felipe Aljure, 1993). Películas que resaltan positivamente, dentro de la herencia que dejó *Focine* sobre un cine nacional que la sociedad no veía o escuchaba, esta mala imagen dio por sentado en un su momento, el final de una etapa para el cine del país, se aprendió del oficio y de las dificultades con las que se vive en la industria, integrándose y formando durante este tiempo a un grupo de profesionales con directores

como Victor Gaviria, Lisando Duque, Ciro Duran, Luis Ospina, Jorge ali Triana, acompañados por directores de fotografía como Sergio Garcia y Rodrigo Lalinde y productores como Jaime Osorio.

En este punto de transición, los temas que interesan al cine del país se manifiestan más en las ciudades, pasando de largometrajes en pueblos pequeños y la parte rural, a la jungla de cemento, dentro de estos nuevos largometrajes ciudadanos, se encuentran dos grupos de realizadores profesionales, Oswaldo (2010) propone que las nuevas camadas de cineastas de directores y guionistas, no son producto del empirismo y del costoso método de ensayo y error, de los cuales aprendieron y que ahora viven los directores ya establecidos que disfrutan de su madurez profesional en el oficio, el nuevo grupo está compuesto por egresados de facultades de comunicación, escuelas de cine, o universidades del exterior, trayendo consigo nuevas miradas, estilos y preguntas para la nueva era del video digital.

Los temas de la ciudad sobre el narcotráfico, la delincuencia y marginalidad vendrán a ser retratados por la cámara de video digital, permitiendo la familiarización de los realizadores con la exploración de la imagen, puesto que en la época del celuloide por sus grandes costos el uso de este, era más estricto.

La revolución digital con la posibilidad de hacer cine en formato video, resultó siendo un avance positivo para la industria permitiendo que el presupuesto para las películas fuese más rentable, mejorando el proceso de producción.

El cine colombiano tiene un comienzo prometedor con el estreno de *Rodrigo D. No futuro* (1990) de Victor Gaviria, dicho filme dio a conocer un cine con cualidades que demostraron que en el oficio de dirección en Colombia, se estaba llegando a un punto de comparación, con el de cineastas reconocidos mundialmente. Para 1997 se creó el Fondo Mixto de Promoción cinematográfica, una corporación civil que hasta la actualidad ha buscado consolidar y solidificar el sector cinematográfico colombiano, convirtiéndose en un escenario privilegiado para la concertación de políticas públicas y sectoriales, y

para la articulación de reglas del juego que concreten e impulsen la industria cinematográfica. Es así como con la llegada de esta corporación que el cine comienza un camino más estructurado en la busca de la producción, industrialización y miradas de directores que buscan generar una presencia en los largometrajes por medio de propuestas estéticas y la expresión contundente de un cine con identidad, los largometrajes apuntaban a propuestas más personales, en la nueva camada de directores se dieron a conocer películas como *Apocalipsur* (Javier Mejía, 2007) o *La sombra del caminante* (Ciro Guerra, 2005), *Al final del espectro* (Juan Felipe Orozco, 2006) o *Bluff* (Felipe Martínez, 2007), los cuales tienen la presencia de un cine más autoral, reflexionando sobre la realidad, un imperativo en el cine nacional hasta entonces. El término de cine adolescente vuelca al cine colombiano durante el 2012, como sostiene Rivera-Betancur (2014):

“Un adolescente es alguien que aún no se define claramente; se siente adulto, pero lo tratan como a un niño, un día tiene una idea genial y al siguiente la más desatinada, se esfuerza por demostrar que sabe y puede hacer más cosas de las que él mismo cree, se avergüenza de los cambios que experimenta y todo el tiempo se está comparando con los demás. Aunque no lo demuestre, el adolescente siempre espera la aprobación de los demás” (p. 131).

Un cambio grande comienza a ser notorio en el cine colombiano cuando las salas de cine reciben el largometraje *El paseo 2* (2012) del director Dago García, por primera vez, un largometraje nacional lleva las salas de cine a más de 1.200.000 de espectadores, con la cantidad de espectadores, la asistencia del público nacional subió hasta el 7,25% ese año con 22 películas en cartelera.

Al director Dago García, se le conoce por ser productor y libretista de novelas colombianas, este plantea historias cotidianas llevadas al extremo, con una estética kitsch que como menciona Moreno (2004) se asocia al desarrollo del mercado de consumo masivo, en este caso, las grandes producciones de novelas que representan al país son un buen ejemplo, lo *kitsch* aparece en la historia en el momento en que la belleza en sus diversas formas es distribuida socialmente, igual que cualquier otra comodidad sujeta a la ley del mercado, de la oferta y la demanda.

La ridiculización de personajes, es una característica de este tipo de películas o género, uno que se fue formando gracias a la cultura de la novela en los países latinoamericanos el cual es más aceptado por el público colombiano criado por novelas.

Un punto a favor para la cinematografía colombiana, fue la evidencia de que el retrato de la realidad que presentan los directores, tiene un impacto exponencial frente a la lectura del espectador en como lo asocian con su entorno, a pesar de esto, el siguiente año, se demuestra que el cine no ha llegado a un punto de madurez, puesto que a pesar de encontrar un publico, el genero Kistch que remonta al humor negro, cinismo y una estetica de fealdad, no se vale por si mismo como una estética de la cual el país se identifique, los estrenos de ese año se redujeron a 17 y la asistencia decayó en un 35.74%, así que si se parte de la premisa como menciona Oswalt que el cine es un espejo de la vida.

2.3 Legislaciones colombianas en torno al cine y festivales cinematográficos

Osorio (2009) plantea que el cine nacional puede ser considerado una industria cuando el apoyo del Estado sea firme y mantenga políticas concisas y transparentes. La contribución de la *Ley 814 o Ley de cine*, que aparece en el 2003 con el objetivo de facilitar el proceso de producción de películas en el país de Colombia y consolidar el arte cinematográfico como industria, es uno de los eslabones más importantes de la historia del cine colombiano.

En un país del tercer mundo, hacer cine muchas veces no resulta rentable, o puede ser un juego de azar, razones para esto varían desde la escasa cultura de ir a observar películas

nacionales, o los problemas de exhibición y distribución de las cadenas nacionales de salas de cine.

Teniendo esto en cuenta, la Ley de Cine, según el Ministerio de Cultura, idea incentivos de inversión y mecanismos para producción cinematográfica colombiana, enfocándose en

la producción y distribución, como también en la preservación del patrimonio audiovisual, la formación y el desarrollo tecnológico.

De esta manera, La Ley de Cine cumple funciones que posibilitan la producción de películas en Colombia, punto que fue tomado en cuenta como uno de los mayores problemas para el establecimiento de la industria cinematográfica; cuando se analiza el proceso de transformación y maduración del cine en Colombia, los problemas comienzan a rondar más en la conversión del cine en un elemento cultural imprescindible, para lograr esto, La ley de Cine, se basa en dos mecanismos de fomento cinematográfico, el primero es *El Fondo para el Desarrollo Cinematográfico* (FDC) el cual recibe los dineros recaudados a través de una cuota parafiscal que pagan los exhibidores, distribuidores y productores como resultado de la exhibición de obras cinematográficas en el territorio nacional.

El monto generado por el sector cinematográfico vuelve a ese mismo sector, y todos los recursos pertenecientes al FDC son de carácter público y, por tanto, objeto de vigilancia por parte de los organismos de control del Estado.

El segundo mecanismo es el otorgamiento de estímulos tributarios para inversiones y donaciones a proyectos cinematográficos: Se trata de una deducción a los impuestos de donantes e inversionistas en proyectos cinematográficos colombianos, contribuyentes del impuesto a la renta. Éstos pueden deducir de su base gravable el 125% del valor invertido o donado (en caso de donación hay un límite del 30% de la renta líquida).

Se busca así fomentar la donación e inversión en cine de personas y empresas privadas, y favorecer tanto a los empresarios (en términos económicos) como a los productores de cine, quienes tendrán una importante fuente de financiación para poder hacer más y mejores películas. Los datos demuestran que La ley del cine contribuye positivamente en el aspecto de la producción, desde 1922 con *María* de Maximo Calvo, hasta el año previo a la implementación de la ley (2002), se habían producido 270 largometrajes, una década después de implementada la ley, 132 películas han sido producidas en ese tiempo.

Conociendo la forma en cómo esta Ley contribuye a la industria es bueno conocer el proceso e impacto que ha tenido durante los años para entender el por qué a pesar de existir dicha ley, en años como el 2015 primera vez que el país de Colombia representa en la categoría de películas extranjeras en los *Oscar*, con el largometraje *El abrazo de la serpiente* de Ciro Guerra, no logra mantener una estabilidad frente al número de espectadores de películas nacionales.

Las salas de cine cumplen un papel importante en las proyecciones de películas nacionales, permitiendo difundir las mismas, y al tiempo en las programaciones de cartelera; el obstáculo se presenta cuando la organización en los calendarios comienza a desfavorecer con el número de espectadores que van a ver las películas, un factor importante para que una película en Colombia tenga una adecuada rentabilidad, debe superar los 300 mil espectadores. En ocasiones estas películas deben competir contra otras películas nacionales que son puestas en taquilla al mismo tiempo, bajando la cantidad de espectadores, en donde algunas no llegan a los 10,000 ocasionando que varias no duren más de una semana en cartelera.

Razones para que esto ocurra, se debe al monopolio que imponen en las salas, al mantener en cartelera películas producidas en Hollywood por productoras como Fox, Columbia, Paramount, Disney o Universal. Al igual que las polillas, atraídas por la luz, el espectador es atraído por los grandes presupuestos y efectos visuales, Rivera (2014) recalca que la Ley no establece algún tipo de protección o incentivo a las salas que proyectan cine colombiano por lo que muchas veces la exhibición de las mismas no es beneficioso para las salas, colocando a dichos filmes en horarios complicados para el público, excluyéndolos de los primeros fines de semana del mes.

Otro factor que prevalece y que connota a más duda o busca de respuesta, es la mala relación que el público tiene con las películas, Riviera (2014) señala que ‘hay que entender que hacemos parte de una cinematografía muy joven (p.11)’.

Algunos argumentan que había mucha temática de violencia en las películas, pero en realidad es un cliché, porque si uno se fija cada vez hay más variedad. Si bien muchos plantean conflictos sociales, también hay temas amables” (p. 136), pero para otros directores la lucha contra la violencia se convierte en una obligación, Víctor Gaviria (1998) considera que “el cine tiene la obligación- ya que la televisión comercial no lo hace- de darle sentido a esa violencia” (p.12).

Presentar la realidad muchas veces connota a el menosprecio o a la autocensura como se conoce con el cine de denuncia social que implementó en el pasado Luis Ospina y Carlos Mayolo, pero es esta realidad la que da a conocer el menosprecio que los ciudadanos tienen frente a su cultura, cuando el espejo (la pantalla de cine) refleja la verdad, se alejan del mismo, aceptando la falsa realidad que aportan las novelas televisivas con melodramas que recurren al humor y el entretenimiento, donde muchas veces este tipo de género no aporta nada; si algo llega a ser rescatable sobre estos temas industrializados de la novela y que a veces pasan al cine, es que el género cuando tiene a ser familiar o esperanzador, llama mas la atención del televidente, se podría valer del hecho que en Colombia se viven con noticias de masacres a cada día.

El recorrido cinematográfico de Colombia ha permitido aumentar la variedad y calidad de sus largometrajes, la búsqueda de una diversificación en el mercado es un proceso que debe llevarse a cabo para encontrar más público, otros factores que apoyan con la formación y distribución del cine, van desde el ámbito televisivo promocionando los espacios de circulación; o el apoyo a la producción, muchas veces las películas son acogidas por el FDC, después de ser estrenadas en sala, lo que es un punto en contra, ya que películas premiadas por el exterior por distintos festivales del mundo, no obtienen el apoyo suficiente para ser conocidas dentro del mismo país.

En economía, los bienes se definen según sus atributos o cualidades (Lancaster 1966). Los bienes culturales, entre los que se incluyen los festivales de cine, contienen al menos tres cualidades (Throsby, 2010): requieren de algún *input* creativo; vehiculizan mensajes

de carga simbólica para quienes los consumen, por lo tanto, superan lo utilitario para servirse de un propósito mayor; poseen propiedad intelectual del grupo que los produce. En Ginsburgh y Thorsby (2006) se añaden otros atributos: son bienes de experiencia; y contienen un valor que no necesariamente se expresa en términos económicos.

Los festivales de cine en el mundo integran un entramado de relaciones a partir de las cuales se producen dinámicas diversas: se agencia la existencia de las películas para el público y se disputan jerarquías y tradiciones en la exhibición y circulación cinematográfica. La figura del festival se configura como escenario de encuentro y confluencia de la cinefilia, espacio de formación y de circulación de películas. La coexistencia de festivales locales persigue objetivos distintos, desde abrir circuitos de exhibición alternativa, hasta generar una apertura hacia la producción local, ofrecer contenido a nichos especializados y fomentar el desarrollo del cine y su articulación con la difusión turística de los lugares que cumplen la función de sede.

En el contexto colombiano, los festivales de cine forman parte de la economía cultural del país y están contenidos en la Asociación Nacional de Festivales, Muestras y Eventos Cinematográficos y Audiovisuales de Colombia (ANAFE), la organización gremial que nuclea a 49 festivales, muestras, eventos audiovisuales y cinematográficos de Colombia. Se formó en el 2011, en el marco del Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias (FICCI).

En sus estatutos, reformados en el 2017, se establece que la ANAFE es una entidad de carácter privado, con fines sociales, sin ánimo de lucro y tiene naturaleza jurídica de asociación. Se fija que sus objetivos son “la representación, la promoción, difusión, divulgación, capacitación, fortalecimiento y defensa de los intereses comunes de los asociados” y “la participación de diversas maneras en cualquier aspecto de la industria audiovisual” (*Estatutos de La Asociación Nacional de Festivales, Muestras y Eventos Cinematográficos y Audiovisuales de Colombia, 2017*). Anualmente entrega el Premio Víctor Nieto, que apunta a los festivales, muestras y eventos cinematográficos y

audiovisuales – adheridos a la red de ANAFE– que exhiben los mejores cortometrajes en su última edición.

Por lo tanto, es un premio a la curaduría, al trabajo de gestión cultural y puesta en escena de un universo determinado de producciones audiovisuales.

Dentro de la red de ANAFE destaca –por su antigüedad, su declaratoria patrimonial y por haber sido el epicentro donde se consolidó la asociación de todos los festivales de cine de Colombia– el Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias (FICCI). La primera edición del FICCI fue realizada en 1960, es el festival de cine más antiguo de Latinoamérica. Se han realizado 59 ediciones consecutivas y se han proyectado más de cinco mil películas. Su línea de trabajo mantiene su enfoque en el cine iberoamericano y en la divulgación internacional del cine colombiano. El 21 de diciembre de 2012, mediante la Ley 1601, el FICCI fue declarado como Patrimonio Cultural de la Nación y rindió homenaje a su fundador Víctor Nieto. Entre las razones para la declaratoria se destacan su “contribución al fortalecimiento de la industria cinematográfica nacional e iberoamericana, así como a la difusión de la diversidad cultural de la Nación” (Ley 1601 de Colombia, 2012).

En el 2019, el FICCI inauguró nuevas secciones *Ficciones de aquí, de allá y de acullá*, *Documentos*, *La gente que hace cine y lo que el cine le hace a la gente*, *Hace calor* y *Cortisona*, que se sumaron a las vigentes secciones de cine indígena, afro y una sección dedicada a mujeres llamada Mujeres al frente. El festival también propicia escenarios de encuentro entre los profesionales del sector, mediante simposios y mesas de negocios.

Dos festivales de cine colombiano comparten su condición de ser temáticos y no, como la gran mayoría de la red que reúne ANAFE, de exhibición: el Festival de Cine de Santa Fe de Antioquia y Cinexcusa.

El Festival de Cine de Santa Fe de Antioquia se desarrolla desde el año 2000 en el departamento de Antioquia, con ciclos temáticos de proyecciones gratuitas al aire libre. El festival, organizado por su entidad gestora, la Corporación Festival de Cine de Antioquia,

tiene un enfoque destinado a la formación de públicos. De ese objetivo principal se desprenden actividades como talleres de producción, dirigidos a habitantes del occidente antioqueño; el cineclub, donde se presentan películas con un trabajo de curaduría previo; y la resignificación de espacios físicos, tradicionalmente, excluidos del circuito de festivales, como ocurrió en la edición del año 2010, que se proyectó filmes en la Cárcel del Circuito Judicial.

El acento en formación de públicos se explica por el contexto geográfico donde se realiza el festival: a 57 km de Medellín, Santa Fe de Antioquia es un municipio rural de 26 164 habitantes, según el censo del 2018, que está alejado de los epicentros de producción cinematográficos de Colombia. Su condición *extraterritorial y periférica*, en un país que produce su cine desde una geografía centralizada y urbanizada, hace necesario que, para los propósitos de este trabajo de titulación, se inserte un concepto: el “carácter territorial del festival” pues de él, es decir, de los festivales “también participan las costumbres, las edificaciones y las características de cada territorio” (González et. al., 2012, p. 33). Existe, por lo tanto, una relación con el lugar. El modelo de gestión cultural del Festival de Cine de Santa Fe de Antioquia acoge las necesidades particulares del sitio que anfitriona como sede, articulando de este modo: recursos, actores, territorios y público.

Su particularidad de ser un festival temático, con énfasis la formación públicos, se materializa en la variedad de temas propuestos a lo largo de sus ediciones. La primera edición, en el 2000, tuvo como tema *La provincia en imágenes* y reunió películas rodadas en Antioquia en años previos. Las siguientes ediciones se abordó *La conquista y la colonia*, año 2001; el *Cine colombiano, memoria y olvido*, 2002; *Cine de Latinoamérica, señales de identidad*, 2003; *Las provincias del cine, la otra mirada*, 2004; *Estrellas lejanas, cine oriental*, 2005; *Cine y poder*, 2006; *Nuevo documental latinoamericano*, 2007; *Cine africano*, 2008; *El cine de la transición española*, 2009; *La nueva ola francesa*, 2010; *México, imágenes de la revolución*, 2011; *El cine de los Estados Unidos de los*

setenta, 2012; *Otro cine sentido*, 2013, *El tiempo de las distopías*, 2014; *Animación, género cinematográfico*, 2015; *Las migraciones*, 2016; *La comedia*, 2017; *La voz de una sociedad*, 2018; *Nuestras pasiones*, 2019.

Mediante su operatoria de ejes temáticos centrales –que cubren tanto filmes recortados según sus espacios geográficos, géneros, períodos cronológicos específicos o coyunturas de actualidad política– el festival aterriza su propuesta de formación de públicos locales. En *Diez festivales en Colombia: valores e impacto*, el Instituto de Políticas de Desarrollo (IPD) destaca el valor simbólico del Festival de Cine de Santa Fe de Antioquia, y su política de formar públicos de cine, en estos términos:

Por ser expresión de las características culturales y populares de una sociedad, el cine ejercita la representación de los imaginarios colectivos, contribuye a crear caracteres de identidad y a desvelarse ante el público y la crítica. La construcción de las subjetividades y la emergencia de nuevos colectivos también son importantes en este valor agregado que constituye el aporte simbólico del cine en nuestra sociedad. En este sentido, también es importante reconocer que el colectivo imaginado o los colectivos imaginarios culturales son elementos fundamentales a la hora de echar una mirada sobre las evoluciones y los fenómenos sociales, y el cine da buena cuenta de ello. Son esos los argumentos que sustentan la necesidad de formar un público para el cine (Instituto de Políticas de Desarrollo, p. 20).

Así, el Festival de Cine de Santa Fe de Antioquia sigue la tradición de formación de públicos

que en Colombia ha sido afrontada por experiencias diversas, entre las que se destacan el

Cineclub Colombia; el Cineclub Cali, que además generó la revista *Ojo al cine* y el movimiento –mítico por su condición canónica– conocido como Caliwood y los programas de cineclub que confluyeron para la creación del Festival de Cine de Cartagena.

Cinexcusa es un festival, también temático, que nace en el 2006 en el municipio de Neiva, al sur de Colombia. El evento articula literatura, cine, periodismo y ciencias sociales. Los temas que se abordan en cada edición están relacionados a una coyuntura política y social. Inició con una primera línea de conflictos armados globales (*II Guerra Mundial, Guerra Fría,*

Dictaduras latinoamericanas, Conflictos olvidados) para luego pasar a una línea de coyunturas sociales del conflicto colombiano (*Mujer y miedo, Luchas sociales*, entre otros temas). De modo que las producciones que se reciben –a diferencia de lo que ocurre con propuestas como las del FICCI, que recepta únicamente trabajos producidos en el último año que compiten en categorías– acá siguen el eje del tema central y no reciben premios. Toda la curaduría está nucleada alrededor de la temática que se convoca.

La impronta de Cinexcusa –que lo diferencia del circuito de festivales de cine colombianos–

es su carácter político. A partir del 2010, luego de cerrar la línea de conflictos bélicos globales, pasó a una segunda ola temática: la de las luchas sociales en el contexto del conflicto colombiano.

“Nosotros no podemos resolver el conflicto en Colombia. Pero sí podemos poner en la agenda pública los temas a partir de nuestras plataformas. Apostamos desde la estructura temática a construir un relato que proporcione un panorama con distintas voces, con distintas miradas y películas que planteen preguntas provocadoras. Y que estimulen el diálogo sobre los temas sociales. Nuestro festival tiene carga política, es contestatario dentro del circuito de festivales por su concentración simbólica” (Hernández, comunicación por videollamada, 27 de septiembre de 2020).

Así, Cinexcusa se posiciona y asume un escenario donde se expone la pluralidad de voces

en torno a un tema y construye, desde la curaduría, un relato que suele ingresar e influir en la agenda mediática colombiana. Esto en el marco de un festival que no sólo muestra la selección de películas nucleadas alrededor del tema central, sino que también incluye conferencias con actores sociales ajenos al mundo del cine, pero relevantes para el eje temático que convoca cada edición.

Los festivales de cine de Colombia –organizados alrededor de la Asociación Nacional de Festivales, Muestras y Eventos Cinematográficos y Audiovisuales de Colombia (ANAFE)– destacan por la singularidad de abordajes curatoriales y por el diálogo que establecen con los territorios donde posicionan y resignifican su gestión

Capítulo 3: Facetas del mito en el audiovisual colombiano

A continuación abordaremos dos filmes colombianos que trabajan con mitos orales, los han procesado y reactualizado según criterios del discurso cinematográfico: *La boda del acordeonista* (1985), dirigida por Luis Fernando Pacho Bottía; y *El último carnaval: una historia verdadera* (1998), dirigida y escrita por Ernesto McCausland. Y por último nos detendremos en la filmografía completa de Ciro Guerra, por la particularidad que expresa su obra cinematográfica para canalizar mitos de territorios periféricos de Colombia y transmutarlos.

3.1. La boda del acordeonista (1985): el mito, un relato que reorganiza el caos

El filme *La boda del acordeonista* (1985), dirigida por Luis Fernando Pacho Bottía, narra la historia de Adel, un acordeonista que se iba a casar con Blanca. Está ambientada en un pueblo rural del caribe colombiano, a principios del siglo veinte.

Esa historia principal de la relación entre Adel y Blanca se intercala con otra paralela que, durante el desarrollo del filme, cobrará sentido y terminarán por entrelazarse ambas. La del viejo Martín, a cuya casa vienen los niños del pueblo para que les narre el cuento mitológico de *La Mojana* o *La Mujer del Agua*: según la versión oral que él les comparte, una dama de cabellos largos, que vive en el mar caribeño, seduce a los hombres para luego atraparlos con su cabellera, empleada a manera de red de pescar, y llevarlos con ella a la profundidad del océano para nunca más devolverlos. Asegura el viejo Martín, en la trama del filme, que unos pescadores vieron a *La Mojana*. El largometraje, por lo tanto, trabaja con el material oral de un mito instalado y expandido en la cultura del Caribe de Colombia y lo traduce a imágenes en movimiento. Bottía, nacido en en Barranquilla, viajó durante la preproducción del largometraje a pueblos de pescadores de la zona y, con intereses sociológicos y antropológicos, realizó una investigación sobre ese mito en cuestión. “Me interesó cómo el mito de *La Mojana* se reproduce constantemente, transformándose y conviviendo en el mundo contemporáneo” (L. Bottía, comunicación por videollamada, 2 de octubre de 2020). Se encontró con varias versiones de *La Mojana*,

pero se repetía el elemento descriptivo del cabello largo. En una versión, recopilada por el Sistema Nacional de Información Cultural (Sinic, s.f, s.p), a *La Mojana* se la describe como una mujer diminuta, de cabellos dorados y tan largos que le llegan volteados hasta los pies; vive en una casa de piedra construida debajo del agua, donde cría animales domésticos, y rapta a los niños que se bañan en su hábitat (el mar).

En la trama del filme, el acordeonista Adel, a vísperas de su matrimonio con Blanca, conoce a Ariana cuando ella llega a su casa a pedir posada y se presenta como su prima lejana. Tiene, también, sus cabellos largos. En este punto aparecen las primeras referencias que sugieren que Ariana es la encarnación de *La Mojana* narrada por el viejo narrador Martín. Es decir, acontece –y asistimos como espectadores– a la inserción del mito en la cotidianidad del pueblo, al ingreso de una diosa que vive en el mundo de los humanos, se dota a un personaje real de un carácter mítico. Según G. Pérez (2013), al referirse a esta película en particular y su relación con el mito:

(...) el relato fílmico insiste, desde su propia lógica y montaje, en mostrar que la leyenda es tal, porque alimenta con sentido a la vida y por ello tiene el carácter de verdad, porque es una significación en la que se cree para otorgar valor y afirmación a la existencia. (p.112)

El mito toma el cuerpo de Ariana; por lo tanto, la oralidad del relato mitológico se corporiza y encuentra un modo de expresión que intensifica el acontecer contemporáneo del pueblo, lo reactualiza. Cobra sentido la consideración del mito como “la experiencia de la vida” (Campbell, 1991, p.31). En tanto que experimentado y reinsertado en la cotidianidad, el mito tiene valor de verdad.

Ariana es la representante de un mundo espiritual que se introduce en el mundo de los humanos. Se produce una conexión entre lo sobrenatural-fantasioso con el universo cotidiano, un enlace entre el mundo mítico y el real. El alcance significativo de lo narrado por el viejo Martín cobra significado en tanto que acontece también en la vida moderna. El personaje de Ariana está impregnado con ambigüedad para abonar al misterio mitológico.

Y es presentada como la mujer que viene a obturar el matrimonio entre Adel y Blanca. En una escena se muestra otro dato revelador de su condición de *La Mojana*. La casa donde se guarda el vestido de novia, que usaría Blanca, se incendia. Y aparece Ariana mirando de un modo intrigante a la cámara, como un modo de testimoniar su carácter divino. Después de ese episodio, Ariana no aparecerá nuevamente en el mundo cotidiano. Ya ha dejado las marcas necesarias para seducir a Adel. Y con ello, su trabajo está logrado: Adel la busca entre la ciénaga, navegando con su canoa hasta que se queda dormido. Se queda en una posición similar a la narrada por el viejo Martín a los niños. Lo siguiente es la desaparición de Adel y los habitantes del pueblo buscándolo. No sabemos cómo ocurrió, el final se expande para hacer difusos los límites entre lo real y lo imaginario. Sin embargo, ese extravío coincide con el relato mitológico de *La Mojana*, con el trabajo que se le atribuye a la diosa del mar: llevarse por siempre a los hombres que conquista. Precisamente es un niño quien expresa haber visto que una mujer la enredó con sus cabellos y se lo llevó.

En este punto brota el mito como una necesidad de respuesta que reorganiza, un relato fantástico que funciona como organizador ante un evento que desajusta el orden de una sociedad: la desaparición de uno de sus hombres y su prometida, a vísperas del matrimonio, que queda abandonada. Ante un evento así, la explicación es *La Mojana* como responsable de llevárselo.

Después del caos, la vida del pueblo se reorganiza gracias al mito. No la reorganiza ni la ley, ni la violencia. El mito es un relato que organiza lo que se desbarató, reconstituye a la sociedad mediante una respuesta narrativa que no se hallaba. En *La boda del acordeonista*, el mito otorga una respuesta al porqué desaparece un hombre. Pero el mito no proporciona respuestas lógicas, sino culturales, espirituales (L. Bottía, comunicación por videollamada, 2 de octubre de 2020).

El filme no muestra el mundo real y el fantástico como separados, sino como universos articulados. El espectador se posiciona en el mismo lugar que el habitante del mundo rural, sin posibilidades de diferenciar lo real de lo fantástico, ambas conviven y se intercala. En la película esto se logra como resultado de una operación narrativa en la

que se dota a personajes míticos de atribuciones humanas. El paisaje caribeño no está a manera de fondo, sino que es parte del relato, sus elementos forman el mito del agua de donde proviene la diosa. El espacio geográfico rural está presentado como una reserva donde aún conviven mitos que explican lo que de otra manera quedaría sin explicación; en contraposición a los terrenos más urbanos, laicos, modernos, regidos por organizaciones (policiales, legislativas, etc.) que basan sus respuestas en pensamientos lógicos y donde las manifestaciones mitológicas permanecen veladas y, cuando se manifiestan, ridiculizadas.

No es posible abordar el mito sin incorporar la noción de transmisión, el modo en que se moviliza y reactualiza el saber que contiene el mito. En *La boda del acordeonista* el relato mitológico de La Mojana se vehiculiza a través de dos canales: la tradición oral, cuya responsabilidad recae en los ancianos del pueblo (Martín y Ana); y también mediante la música, en concreto, una cumbia que incluye relatos portadores de carga simbólica y una voz narrativa que procura recuperar la del desaparecido para comunicar los valores, en una operación pedagógica, que se quieren instalar: *Yo me voy pero queda mi familia. Cobrando virginidad y honor*. Esta labor pedagógica, en sintonía con la función del mito en la filmografía de Ciro Guerra, se manifiesta en una escena en la que los niños del pueblo se acercan a la casa del anciano Martín para que les narre, en palabras de ellos, *el cuento*. Interviene su esposa Ana para aclararles que eso que ellos llaman cuentos es real. Nuevamente, la inserción del mito como un valor legítimo. Un elemento del saber y del paso de los años está representado en el cabello femenino largo. En primer lugar porque es un elemento de la divinidad mitológica: un rasgo de *La Mojana* es tenerlo extenso. Pero también para hacer difuso los límites entre lo mitológico y lo real. Tres personajes femeninos tienen los cabellos largos: Blanca, Ana y Ariana. Y en las tres actúa de un modo distinto. En Blanca está problematizado su deseo racializado de quererlo rubio –*mona*, en jerga colombiano– y no oscuro, para convertirse en *gente*. Ariana, la encarnación de La Mojana, encuentra en su cabello largo su recurso para

atrapar hombres. Y Ana halla en su cabellera canosa y extensa una salida temporal a la falta de dinero, la sorteada en una rifa. Quien resulta ganador es, precisamente, Adel. Pero cuando va a buscarlo a su casa, para transmitirle el premio y entregárselo, descubre que ha desaparecido. No es casual que el cabello sea el elemento que activa su desaparición, en la película está cargado de un peso simbólico.

Los mitos suelen tener estructuras narrativas que se repiten en distintas culturas. La forma

del relato mitológico de *La Mojana* –una divinidad que rapta, la mayoría de veces por razones de amor– se inserta en una tradición universal cuyo argumento es similar. Desde el rapto de Europa hasta el rapto de Helena por Paris; o el de Perséfone por Hades.

La acción del rapto como manifestación de ceremonia nupcial y la boda en sí se impregna de simbolismo y pasa a compararse con el tránsito de la vida a la muerte o a otra vida. Rapto, matrimonio y muerte son tres situaciones con elementos comunes. En todos ellos se escenifica un cambio de una vida a otra. La novia deja de ser niña virgen para pasar a mujer, abandona su casa, sus cosas, sus familiares, donde está arropada y protegida, para ser transportada a otra casa en condiciones desconocidas o en ocasiones es la ciudad o país lo que tiene que abandonar. Tiene muchas concomitancias con el paso a una nueva vida desconocida que supone la muerte. Y en sentido contrario la partida al Hades es una metáfora del matrimonio. La equivalencia entre matrimonio y muerte está presente en el imaginario griego y es un tema ampliamente estudiado (Alamillo, 2002, p. 2)

Entre los griegos estaba instalado una modalidad de matrimonio que se denominaba de ese modo, matrimonio por rapto, sobre todo en Esparta. Ahí la ceremonia empezaba por la arpagh (rapto) de la novia. Se representaba en escena, a manera de teatro, una parte de la ceremonia como si de un rapto se tratara. Durante la noche el novio subía a la novia al vehículo con el que se trasladaba de la casa de su padre a la suya propia donde le esperaba la mamá de él. En este ritual la novia no se subía al carro, sino que el novio fingía raptarla.

Eos, la divinidad no olímpica condenada por Afrodita a estar siempre enamorada, rapta a Orión y también a Clita, por razones que la mitología explica como amor. Bóreas, la representación del viento frío del norte, rapta doncellas, entre esas a Oritía.

Heredera de esa genealogía y en la misma línea en cuanto a su estructura narrativa, se inserta *La Mojana*. El mito que contiene cumple la función simbólica de explicar y de duelar el vacío que dejan los cuerpos que desaparecen sin dejar rastro.

3.2. *El último carnaval: una historia verdadera* (1998): el carnaval como un escenario donde confluyen mitos

El contexto espacial de la película *El último carnaval: una historia verdadera* (1998), dirigida y escrita por Ernesto McCausland, es el carnaval de Barranquilla. Según Gontovnik (2017), el carnaval es “un gran archivo, donde anualmente se reviven y ponen en escena tanto las tribulaciones que mueven y aquejan a la ciudad como las alegrías que rodean el gran escenario ciudadano que son sus calles durante los días de la fiesta” (p. 152). Por lo tanto, los carnavales son campos privilegiados para estudiar la diversidad cultural (Mariano, 2017), para interpretar la vida colectiva y la coexistencia de mitos y creencias.

Colombia es un país que tiene un marco constitucional que proporciona las garantías para la protección, salvaguardia y desarrollo del patrimonio cultural de carácter material e inmaterial. Amparados en ese contexto, el país inscribió al Carnaval de Barranquilla para que sea considerado como obra maestra del patrimonio cultural e inmaterial; en el 2003 se le concedió la petición. A esta declaratoria le sucedieron planes gubernamentales que persiguen el objetivo de salvaguardar el Carnaval de Barranquilla, mediante la investigación y el inventario de su patrimonio oral e intangible, el apoyo a los actores del carnaval y la difusión de sus expresiones culturales. Entre esos programas destacan el Plan Especial de Salvaguarda (PES), que incorporó tres términos-categorías necesarios para comprender la dinámica del Carnaval de Barranquilla: *portadores*, *hacedores* y *artistas del carnaval*. La incorporación de esos términos reconoció a quienes hacen, conocen, crean y poseen un saber respecto al carnaval; es decir, visibilizó a sus actores sociales.

Las categorías de *portadores, hacedores y artistas del carnaval* son necesarias para entender la complejidad del personaje-protagonista de *El último carnaval: una historia verdadera*. De entrada el filme nos lo presenta como Baldomero Gómez, un hombre que ha adquirido cierta notoriedad en el carnaval por su disfraz de Drácula, el conde de la novela del escritor irlandés Bram Stoker, de 1897, que ha sido llevado al cine en varias ocasiones. Por lo tanto, Baldomero Gómez es un *portador, hacedor y artista del carnaval* ya que, siguiendo las definiciones del PES, los *portadores* son personas que viven y comprenden el Carnaval de Barranquilla como parte de su cotidianidad y que con sus acciones y su pensamientos recrean permanentemente la manifestación; los *hacedores* son quienes ostentan saberes y prácticas que permiten que perduren los elementos que constituyen el carnaval; y los *artistas del carnaval* son quienes se integran a las dinámicas de la celebración mediante el disfraz, la expresión oral y la teatralidad (Secretaría de Cultura, Patrimonio y Turismo, Ocaribe y MinCultura, 2015; Mariano, M., Endere, M., 2017).

Sus roles de *portador, hacedor y artista* del carnaval pueden ser tomados como ciertos si se considera que el personaje del filme de McCausland está basado en un habitante real de Barranquilla, Benjamín García Galindo. Según Llanos (1999), García interpretó “por 33 ocasiones consecutivas” al conde Drácula en el Carnaval de Barranquilla y ganó una notoriedad que atrajo a empresas para patrocinarlo, a cambio de que exhiba sus logotipos en su disfraz. También lo contrataron para que participe en festividades de otros pueblos colombianos, como el Reinado del Mar en Santa Marta, el 20 de enero de Sincelejo o el Festival Vallenato en Valledupar. En su infancia leía todo lo que tenía a su alcance sobre Drácula y durante su adolescencia amplió sus lecturas para incluir abordajes de parapsicología y experiencias sobrenaturales.

La película no profundiza en cómo se construyó su obsesión por Drácula, arranca en el clímax de su notoriedad en Barranquilla. Si se considera que el Carnaval de Cartagena es una confluencia de creencias mitológicas de una narrativa triética fundante de

Colombia (Gontovnik, 2017) y un escenario para el reconocimiento y la reafirmación de esas identidades que son ecos del pasado colonial (Mariano, 2017); entonces resulta necesario analizar el origen occidental-europeo de la figura histórica de Vlap Tepes y su posterior adaptación al cine industrial anglosajón como Drácula. En el carnaval de Barranquilla conviven personajes de ese origen cultural-geográfico con otros que, en cambio, responden a una procedencia racial negra, como es el caso del disfraz-comparsa de Las Negritas Puloy. Cobra importancia la consideración de que todo disfraz se explica por el mito que esconde detrás de ella (Gontovnik, 2017). Las manifestaciones carnales poseen una carga simbólica y cultural contenida tanto en lo que disfrazan como en lo que muestran.

Llanos (1999), refiriéndose a Benjamín García Galindo, señala que “fue en ese transcurrir de rumba y carnaval, en el que García comienza a presentar problemas de personalidad, y a confundir su personaje con su propio yo”. Precisamente este es el punto de tensión que despliega el filme: el momento en que quien se disfrazaba de Drácula empieza a colgar murciélagos de caucho en su dormitorio –para horror de su esposa– y decide dormir en un ataúd que introduce su habitación. Tanto el personaje de la película como el de la vida real terminaron en un hospital psiquiátrico donde se le dio la orden de no volver a utilizar el disfraz. Asistimos al límite difuso entre fantasía, realidad y locura.

En su tesis doctoral sobre la *psicosis*, Jacques Lacan (1984) cita a Chesterton: "El loco no es el hombre que ha perdido la razón; el loco es el que lo ha perdido todo, excepto su razón (p.232)". Bassols (2004) complementa esa idea y asegura que lo que el loco ha perdido es el vínculo con el Otro, el lazo social. Esta pérdida queda de manifiesto en el personaje de Baldomero Gómez ya que sus deseos de ser Drácula se concretan cuando se separa de su esposa, abandona el pueblo y emprende una búsqueda solitaria para instalarse en una edificación con apariencia de un castillo abandonado, en una cima que tiene como frente el océano. Ahí, cada vez más metido en su personaje, instala su morada. Antes de esa desvinculación definitiva ya presentaba problemas para enlazarse

con su comunidad. Sus vecinos le pedían que se sentara con ellos a tomarse una cerveza, el modo caribeño de crear lazos; pero él siempre se negaba y alegaba que tenía asuntos que resolver sobre Drácula. No participaba, por lo tanto, en la oralidad del Caribe que transcurría en esa mesa de amigos donde se producían versos de este tipo –que ellos llamaban *letanías*– para burlarse del hombre desvinculado de la sociedad que se refugia en su personaje de vampiro: *Por mi casa hay un vampiro/ que a las damas me las nuca/ pero no les hace nada/ sus colmillos son de yuca; Cada vez que yo lo miro/ más me asusta ese vampiro/ En el velorio de Tomás/ me llamaron la atención/ por pedirle a la difunta/ que me prestara el cajón.*

El único espacio que a Baldomero Gómez le sirve de *lazo social* –término que proviene de la sociología– precisamente es el Carnaval de Barranquilla. La única salida que realiza del castillo es para ir a las fiestas carnavalescas. Y eso ocurre porque el Carnaval de Barranquilla es también punto de encuentro de fantasías, si tomamos la consideración de Freud (1908) de fantasía como un “cumplimiento de deseo, una rectificación de la insatisfactoria realidad”.

Según el creador del psicoanálisis:

“El adulto se avergüenza de sus fantasías y se esconde de los otros, las cría como a sus intimidades más personales, por lo común preferiría confesar sus faltas a comunicar sus fantasías. Por eso mismo puede creerse el único que forma tales fantasías, y ni sospechar la universal difusión de parecidísimas creaciones en los demás” (p. 129).

En ese sentido, los carnavales son confluencia de fantasías validadas: algunos hombres de la película, que en sus días ordinarios se comportan más bien patriarcales, durante las fiestas carnavalescas se travisten. El carnaval también incluye teatralidades que consisten en azotar al otro, cumpliéndose así las fantasías de ser pegado y de pegar. En el caso puntual de Baldomero, su papel de Drácula encuentra en el carnaval un lugar, es validado, celebrado y reconocido. Las fantasías que por fuera de ese espacio no hallan lugar, dentro de ese círculo son compartidas. Según Muir (2001), el término *carnaval* deriva de una deformación italiana y significa *llevarse la carne*. Por lo tanto, según el

autor, la fiesta de carnaval consistiría en derrochar la carne y los placeres que hay en ella. Es la fiesta que se contrapone al tiempo cristiano de Cuaresma que le sigue, con cuarenta días de abstinencia y penitencia. El Carnaval de Barranquilla finaliza con el Miércoles de Ceniza y la ciudad vuelve a un ritmo más normalizado. El punto de conflicto en Baldomero es su imposibilidad de despegarse del papel por fuera de ese espacio donde los placeres de la carne están consensuados. Y como no logra desvincularse, se lo someterá a mecanismos de estabilización como lo es el recurso psicoterapéutico, en un intento de volver a anudarlo a la sociedad. Y una vez que finaliza su tratamiento médico y es dado de alta, se inserta de nuevo a la ciudad. Encuentra un trabajo que lo restituye a su comunidad: se convierte en un payaso de fiestas infantiles y adopta el nombre de Kalimán.

3.3. La filmografía de Ciro Guerra: búsqueda de mitos en los márgenes del país

Ciro Guerra es un cineasta que nació el 6 de febrero de 1981 en Río de Oro, un municipio del departamento de Cesar, al nordeste de Colombia. Estudió cine y televisión en la Universidad Nacional de Colombia. Ha dirigido los largometrajes *La sombra del caminante* (2004), *Los viajes del viento* (2009, compitió en la sección Un Certain Regard de Cannes), *El abrazo de la serpiente* (2009, nominado al Oscar como Mejor Película en Idioma Extranjero y galardonada en Cannes), *Pájaros de verano* (2018) y *Waiting for the Barbarians* (2019, protagonizada por Johnny Depp). Zuluaga considera que el mito tiene una función pedagógica y que la filmografía de Guerra habla desde ese lugar:

“Yo siempre he pensado que toda la obra de Ciro Guerra, desde *La sombra del caminante*, tiene esa función pedagógica de crear relatos mitológicos de país. Es la continuidad de la agenda que tuvo el Boom Latinoamericano literario, de integrar los márgenes al centro. Es decir, Ciro Guerra toma todos los márgenes regionales de Colombia para integrarlas al relato nacional: es un modo de hacer justicia poética o histórica” (P. Zuluaga, comunicación personal, 30 de octubre de 2020).

En *La sombra del caminante*, su primer largometraje, Guerra no se desplaza geográficamente, como lo haría en sus siguientes filmes, sino que se queda en Bogotá, que ejerce como capital y epicentro político de Colombia. Sin embargo, aún quedándose

en Bogotá, logra explorar los márgenes de la ciudad mediante la vida de dos personajes que habitan esas periferias y cuyas vidas convergen: un hombre sin piernas y otro que cobra por ayudar personas. Hay en esa película una pedagogía de la reconciliación (Zuluaga, comunicación personal), que anticipa los discursos de reconciliación, el reconocimiento y perdón que se establecerían después de estrenado el filme en una época del posconflicto. En *Los viajes del viento* es posible apreciar la estructura clásica del viaje del héroe en el mito: “el viaje al más allá es la empresa definitiva del héroe mítico; es la aventura por excelencia, la que aguarda al elegido, la que sólo él puede cumplir” (García, 1981, p. 300) Campbell (1959) asegura que el héroe “es el campeón no de las cosas hechas sino de las cosas por hacer” (p.300). La estructura clásica del viaje del héroe mítico implica un descenso a los infiernos con una misión alumbradora (Cano, 2017); es decir, el héroe del mito abandona su contexto para ir a un espacio que le resulta ajeno donde enfrentará una misión para luego restituirse –convertido en alguien distinto– al hogar de origen. Esta misma estructura, con variantes que transgreden, se propone Ignacio, el juglar que hace de personaje principal en *Los viajes del viento* y vive en el pueblo Majagual. Después de la muerte de su esposa, decide no volver a tocar el acordeón. Según el mito caribeño (extendido por América Latina), el instrumento está maldito porque fue ganado en un duelo con el diablo. De modo que el viaje que emprende, montando un burro y atravesando el Desierto de la Guajira, es para devolverlo a su legítimo propietario. No es casual que el recorrido inicie un día cargado de representaciones religiosas y simbólicas, el Miércoles de Ceniza.

“Cuando empecé a investigar sobre este mito del acordeonista que se enfrenta al diablo me encontré que no era un mito colombiano. El mito del músico que se enfrenta al diablo está presente en la historia de Paganini, en el tango, en el blues, en la música balcánica y, en el fondo, todas son variaciones del mito de Orfeo, que es el primero que desciende al infierno para rescatar a su amor de las garras de la muerte. Quise trabajar con un mito local, que tiene raíces universales, y eso habla del mito como algo que nos hermana, que se repite de cultura en cultura” (C. Guerra, comunicación personal, 6 de octubre de 2020).

En *El abrazo de la serpiente*, nuevamente Ciro se moviliza a otra periferia regional de Colombia: esta vez, a la Amazonía. Y desde ese espacio establece un filme que narra el

encuentro entre dos mundos: el occidental (representado por blancos) y el autóctono

(indígenas), que es también el enfrentamiento entre la razón y el mito, lo urbano y lo rural, modernidad y ancestralidad. Para Zuluaga, el trabajo de Guerra en esta película consiste en subvertir la estructura colonial.

“Si el sujeto del conocimiento en el dispositivo colonial está en manos del colonizador o del europeo blanco, lo que Ciro hace es invertir la cuestión y nombra como sujeto de conocimiento al indígena amazónico. Es un texto de la selva, una nueva escritura sobre la selva que crea un nuevo mito y responde a un contexto de neoecologismo, neohipismo, neoromanticismo” (comunicación personal, 30 de octubre de 2020).

El nuevo sujeto que dispone del saber incluye su espacio físico, esa es una de las razones por las cuales las plantas tienen una presencia importante en la filmografía de Guerra, por su valor terapéutico, revelador y espiritual. La Amazonía se nos muestra como campo de saber al que acuden los occidentales enfermos para redimirse. Se propone, por lo tanto, un retorno al mito como solución a la crisis de sus personajes.

El abrazo de la serpiente es mitológica en el sentido fundante del mito, el origen de las cosas, su sentido cosmogónico (Campbell, 1959). Ciro concibe a la Amazonía como escritura, terreno marcado por las huellas que ha dejado el conquistador blanco, su intervención colonial. Y ante ese panorama de cuerpos marcados, de plantas marcadas, Ciro decide reescribir el mito fundante colonial ya que ese es el modo que encuentra de reivindicar su carga simbólica. La selva como libro que debe ser leído, marcado con escrituras y reescrituras, la escritura en su sentido más amplio.

Según Marín (2016), uno de los tres marcos fundamentales de este filme es:

“El estético y mítico cosmo-lógico, consistente en la complejidad simbólica y conceptual y artística de la asombrosa cultura más íntima de las comunidades indígenas del país, la cual por primera vez sería reivindicada en su belleza y hondura con una “película de largometraje argumental” como es esta de Ciro Guerra. Los recursos en lenguaje cinematográfico, así como el propio guion, de parte del director del filme, abundan en singularidad estética –planos, tomas, secuencias, fotografía, matices del blanco y negro, movimientos de cámara-, que bien pueden clasificarse *como cinema d’auteur*” (p. 463).

Una contradicción de fondo en la película es que la cultura a la que se reivindica, también está agonizando: tanto él como su universo simbólico están en extinción. Es una tierra arrasada en la que Karamakate, el último sobreviviente de la tribu de los cohiuano, ostenta la última planta de yakruna que podría curar al hombre blanco-occidental que se la solicita porque está enfermo.

En esa cultura agonizante se depositan todas las esperanzas de renacimiento, de reconstrucción, de obtener una nueva forma de conocimiento y espiritualidad; los personajes están en crisis y la selva misma está en crisis como espacio, como resultado de políticas que arrasaron con su terreno de saber (Zuluaga, 2020).

En *Pájaros de verano*, Guerra ingresa nuevamente a una cosmogonía alejada del centro y próxima a los bordes, la de los indígenas wayuu. Estos desplazamientos para acercarse a las periferias, frecuentes en la filmografía de Guerra, los explica así: “El cine es un medio que nos permite ampliar la mirada, ir más allá de las limitaciones, ver el mundo a través de otros ojos” (comunicación propia, 6 de octubre de 2020).

Por ese motivo el trabajo de campo de Guerra consiste en realizar un proceso de inmersión antropológica en escenarios rurales que están desplazados del centro, y tomar de esos lugares los mitos que provengan de la tradición oral de quienes habitan esos territorios. Tanto en *Los viajes del viento*, *El abrazo de la serpiente* y *Pájaros de verano* hay un trabajo de acercamiento a comunidades concretas, en algunos casos trabajando con actores naturales u obteniendo de ellos información, bajo la convicción de Guerra de que en lo específico de esos pueblos hay un saber en juego:

“Tolstoi decía que al pintar tu aldea, serás universal. Me interesa partir de lo muy específico, regional, para llegar a lo universal. Narrativamente es enriquecedor para el espectador porque le permite conectarse con relatos, con personas, con las que en principio no tendría nada en común. Lo que hacen las historias es eso: acercarnos como seres humanos. En esa trayectoria de lo particular a lo universal hay sintonía con la estética de Gabriel García Márquez, a lo igual que Guerra también oriundo de la región del Caribe, ya que en su escritura él también partía de lo local para resonar y proyectarse hacia un universo más amplio. Otro punto de encuentro entre Márquez y Guerra es la ensoñación, el aire mítico, Es la manera que la gente del Caribe ve el mundo. En Valledupar, en los años cuarenta, la gente iba al río a ver una sirena; todos iban al río y pedían verla. Al

punto que hoy hay una estatua al pie del río Valledupar. Esa es la concepción del mundo que me gusta, me entusiasma, me emociona. Es la cultura a la que pertenezco (Guerra, comunicación propia, 6 de octubre de 2020).

Cuando, en una entrevista, a García Márquez le preguntaron sobre la relación entre la región del Caribe y su actividad literaria, él respondió:

El Caribe es una región en la que se da una perfecta simbiosis, o se da más claramente que en otras partes del mundo, entre el hombre, el medio natural y la vida cotidiana. Yo viví en un pueblo olvidado de la selva calurosa en la ciénaga caribeña de Colombia. Allí, el olor de la vegetación descompone los intestinos. Es una realidad en la que el mar tiene todos los azules imaginables, los ciclones arrastran las casas por los aires, los pueblos subsisten bajo el polvo y el calor invade todo el aire respirable. Para el habitante del Caribe las catástrofes naturales y las tragedias humanas son el pan de cada día. Y en medio de ese mundo existe además la fuerte influencia de las mitologías traídas por los esclavos, mezcladas a la mitología de los Yo creo que todavía no es demasiado tarde para construir una utopía que nos permita compartir una tierra donde nadie pueda decidir por los otros indios del continente y a la imaginación andaluza. Eso ha producido un espíritu muy peculiar, una visión de la vida que da a todo un aspecto maravilloso, y que aparece en mis novelas. Es posible observar lo mismo en la obra del escritor guatemalteco Miguel Angel Asturias o en la de Alejo Carpentier en Cuba. Es el lado sobrenatural que tienen las cosas, una realidad que, como en los sueños, no está regida por leyes racionales. En una de mis novelas contaba el viaje improbable del Papa a un pueblo de Colombia, inimaginable en aquella época. Sin embargo, unos años más tarde el Papa hizo un viaje a Colombia (Osorio, M. Entrevista con Gabriel García Márquez. Unesco, s.f.).

Hay en la filmografía de Guerra una postura nuclear: todo parte del mito. Campbell (1959) escribió que: “Las religiones, las filosofías, las artes, las formas sociales del hombre primitivo e histórico, los primeros descubrimientos científicos y tecnológicos, las propias visiones del sueño, emanan del fundamental anillo mágico del mito” (p. 10). En esa línea se inscriben los filmes de Guerra, como si de un origen cosmogónico, al que se vuelca investigar, partiera la existencia y toda su obra audiovisual alimentada de la narrativa oral de culturas periféricas.

“Una insignia de la filmografía de Ciro Guerra es que toma mitos que vienen de la tradición oral y les da un empaque moderno, una estructura audiovisual: los echa a rodar de nuevo, no como mitos antiguos sino como mitos reconstruidos, reactualizados” (P. Zuluaga, comunicación personal, 30 de octubre de 2020).

En ese punto confluyen tradición y transmisión de los mitos. Y el cine como vehículo contemporáneo para movilizarlos.

Capítulo 4: Estructuras narrativas

El presente capítulo abordará estructuras narrativas, géneros artísticos y conceptos vinculados al mito. En primer lugar, el realismo mágico, género literario en el que se produce un trabajo de naturalización de lo extraordinario del mito. Luego se desarrollará el concepto de verosimilitud, regulador de lo fantasioso. Y por último se abordará una estructura narrativa universal del mito: el viaje del héroe.

4.1 Realismo mágico

El alemán y crítico de arte Franz Roh acuñó en su libro *Nach-Expressionismus. Magischer Realismus* (1925) el término *realismo mágico* para englobar al movimiento de artistas pictóricos post-expresionistas, una alternativa al expresionismo. Entre los autores que destacó como *magicorrealistas* se encuentran los italianos Gino Severini, Carlo Carrá, Achille Funi, Giorgio de Chirico, Ubaldo Oppi; los alemanes Georg Schrimpf, Anton Räderscheidt y Heinrich Maria Davringhausen; el húngaro Sándor Bortnyik; el ucraniano Ivan Babij; entre otros. En el realismo mágico, según Roh (1927), “el misterio no desciende al mundo representado, sino que se esconde y palpita tras él” (p.11). Ubicó al realismo mágico en oposición a otro movimiento, el expresionismo, que inició en 1890 con Vincent van Gogh, Paul Gauguin, entre otros, y que en su fase inicial –el primer expresionismo– aspiró a transfigurar la naturaleza real, deformando paisajes naturales para instalar un nuevo orden. En el realismo mágico pictórico no existe tal necesidad de deformación: la magia del ser, su espiritualidad y carácter lúgubre conviven en él; no se evita la realidad, más bien se la apresa, pero no como una copia de la naturaleza, sino como una segunda creación.

Importado de la terminología pictórica, la crítica literaria latinoamericana retomó el término para, desde 1949, aplicarlo en su campo de estudio. Algunas obras de autores como Carlos Fuentes, Juan Rulfo, Gabriel García Márquez, Horacio Quiroga, Miguel Ángel Asturias, entre

otros, han sido insertadas por la crítica literaria en el movimiento magicorrealista, definido por Chiampi (1983) como:

Un hallazgo crítico-interpretativo, que cubría, de un golpe, la complejidad temática – que era realista de un modo distinto– de la nueva novela y la necesidad de explicar el paisaje de la estética realista-naturalista a la visión (mágica) de la realidad (p.21).

El realismo mágico en la literatura se caracteriza por el uso de una perspectiva mítica que no diferencia lo mágico de lo real, por presentar lo extraordinario como real, por familiarizar o normalizar lo fantástico, por el retorno al pensamiento pre-lógico o a una cosmovisión primitiva. Llarena (1994) considera que el realismo mágico “es igual a literatura mítica por su participación del sustrato mítico” (p.15). Los mitos, por lo tanto, son reactualizados por las narraciones magicorrealistas, sobre ellos se aplica un trabajo de naturalización que construye un universo de sentido; lo ordinario y lo extraño se interpenetran y conforman la realidad del relato.

Obras literarias donde se aprecia la convivencia de lo extraordinario con lo ordinario son *Cien años de soledad* (1967), de Gabriel García Márquez; *Pedro Páramo* (1955), de Juan Rulfo; y *Hombres de maíz* (1949), de Miguel Ángel Asturias. Existen, en estas novelas, procedimientos narrativos para naturalizar lo extraordinario del mito, que es un mecanismo propio del realismo mágico.

Uno de los métodos empleados para naturalizar lo extraordinario consiste en hacer que los personajes comprometan su mirada a los fines *verosimilizadores*. “En el realismo mágico los personajes *colectivizan* la mirada mágica o establecen su continuidad” (Llarena, 1994, p.18). Son los personajes los hacedores o encargados de naturalizar lo mágico, al punto de neutralizar lo extraño en el universo al que pertenecen. Por su parte, los narradores omniscientes de *Cien años de soledad*, *Pedro Páramo* y *Hombres de maíz* están alineados a sus personajes en el afán de normalizar lo fantástico del mito: la duda, los juicios o las justificaciones racionales para explicar lo mágico están ausentes, los argumentos se mantienen en el nivel de la pre-racionalidad con sus certezas empíricas. En *Cien años de soledad*, el narrador no se perturba ante los acontecimientos mágicos y los personajes apenas se sorprenden, lo cual reafirma la dinámica magicorrealista y le

confiere credibilidad a la cosmovisión pre-lógica. Con una perspectiva integradora, el narrador omnisciente articula lo ordinario y lo extraordinario.

Latinoamérica es receptora de la cultura griega y romana, con un fuerte bagaje mitológico; y esos mitos, mediante procedimientos textuales, en la literatura latinoamericana del realismo mágico adoptan una perspectiva dinámica que los rehace. La obra de García Márquez es prueba de esa recreación mitológica. En *Cien años de soledad* se recrea el mito de Prometeo, el titán encadenado en una montaña –por orden de Zeus– debido a que robó el fuego sagrado del conocimiento y del progreso. Los humanos, con el fuego proporcionado por Prometeo, se beneficiaron y lograron satisfacer sus necesidades inmediatas: el alimento, la vivienda, el vestido, se cimentó el desarrollo de la cultura. De un modo paralelo, en Macondo, José Arcadio Buendía se dio a la tarea de nombrar el mundo ya que "el mundo era tan reciente, que muchas cosas carecían de nombre, y para mencionarlas había que señalarlas con el dedo" (García Márquez, 1967, p.9). Y como nombrar es proporcionar existencia, su acto equivale a tomar el fuego del conocimiento y del progreso. El progreso humano, tanto en *Cien años de soledad* como en el mito de Prometeo, es envidia de los dioses y causa de castigo. Por eso, José Arcadio Buendía terminaría enloquecido, atado por varios hombres a un castaño, y Macondo "arrasada por los vientos y desterrada de la memoria de los hombres" (p.360). Ambos mitos trabajan el deceso como consecuencia de la ambición del saber. Según García Pérez (2010):

"La caída de Macondo y de Prometeo, un pueblo latinoamericano y un dios que quiso ser héroe por su filantropía, es símbolo de la decadencia que lleva consigo el progreso. El ser humano se afana en descubrir cada vez más aquellas cosas que le procuran un bienestar cotidiano, pero éstas pueden volverse contra sus creadores. Es un tópico universal que muestra la falsedad o la ilusión que implica el sentido del progreso" (s.p.).

Otra herramienta del realismo mágico, que cumple la función de naturalizar lo extraño, es el *escenario mítico*, planteado como un lugar de coherencia. Macondo es un universo organizado y funcional para que lo fantástico tenga lugar, hay una percepción, un *modo*

de ver, que corresponde particularmente a ese espacio. La dinámica espacial de los relatos magicorrealistas son portadores de coherencia. En *Hombres de maíz* “las cualidades del espacio mítico, su carácter integrador y unitivo, son tomadas en esta novela como modos de recibir, sin perturbaciones, cualquier suceso extraño, enraizando este proceso con leves toques realistas como las poblaciones reales de Guatemala” (Llarena, 1994, p.22). Son escenarios literarios que garantizan la supervivencia del mito, es decir, la convivencia no conflictiva de la mentalidad pre-lógica y la racional; de la realidad ordinaria y la fantasía.

Trasladar el realismo mágico de la literatura al cine ha sido un trabajo ejecutado por algunos de los exponentes del movimiento literario. Autores como Gabriel García Márquez y Carlos Fuentes alternaron el oficio de escritor literario con el de guionista. Según Riveroll (2012), las imágenes concretas del cine hacen que lo lírico y abstracto de la literatura se vuelva físico.

Gabriel García Márquez tuvo una relación estrecha con el cine. En *Vivir para contarla* (2002), el primero de tres volúmenes de sus relatos autobiográficos, contó que descubrió el cine a los cuatro años cuando vio una versión doblada al español de *Drácula* (s/f). También asegura que su cine favorito era el neorrealismo italiano, que emergió después de la II Guerra Mundial y fue definido por Rosellini (1959) como una posición moral desde la que contemplar el mundo, luego convertida en una posición estética. En la década 50 del siglo 20, García Márquez se instaló en Roma, fascinado por la figura de Cesare Zavattini, guionista neorrealista, “un italiano imaginativo y con un corazón de alcachofa, que le infundió al cine de su época un soplo de humanidad sin precedentes” (García Márquez, 1982, s.p.). Zavattini trabajó sus argumentos con el director Vittorio De Sica, en el Centro Experimental de Cinematografía de Cinecittà, que producía filmes de ese movimiento cinematográfico. En esa época, García Márquez era crítico de cine para *El Espectador* de Colombia y dedicó una de sus reseñas al filme *Milagro en Milán* (1951), de De Sica –basada en la novela *Totò il buono* (1943) de Zavattini– que junto con *Ladrón de*

bicicletas (1948) y *Umberto D* (1952) componen su trilogía neorrealista. En su reseña García Márquez ya mostraba su interés por este movimiento italiano y anticipa lo que más tarde, producto de su influencia en el cine, desencadenaría en realismo mágico:

“La historia de *Milagro en Milán* es todo un cuento de hadas, sólo que realizado en un ambiente insólito y mezclados de manera genial lo real y lo fantástico, hasta el extremo de que en muchos casos no es posible saber dónde termina lo uno y dónde comienza lo otro [...]. Otro ejemplo: la escena de los vagabundos disputándose un rayo de sol, que ha sido considerada un acontecimiento fantástico, es sin embargo enteramente real” (García Márquez, 1982, p.174-175).

En 1955, García Márquez se matriculó en el Centro Experimental de Cinematografía, en Roma, para estudiar con Zavattini. Más tarde, terminó escribiendo nueve guiones cinematográficos. Destaca *Presagio* (1974) –dirigida por Luis Alcoriza y producida en México– por contener elementos narrativos del neorrealismo italiano y del realismo mágico. Según Restrepo (2019), “la premonición y el augurio” son los “elementos vitales de la trama” de esta película, conformando así un paradigma del realismo mágico en el cine (p.60-61). El filme arranca con el parto de Isabel. Mamá Santos, la anciana del pueblo, acude al parto y, para mitigar los dolores, sopla una botella: esa es la creencia. Por accidente, la anciana rompe la botella, así que llorando augura: *Algo va a pasar en este pueblo, algo terrible*. El rumor del presagio se difunde en todo el pueblo, lo que desencadenará una sucesión de nuevos accidentes, una desgracia generalizada que se expande y la culpa recaerá en la recién dada a luz. El filme es una readaptación de la concepción mitológica griega del *devenir*, entendida como un destino marcado al que resulta imposible rehuir. Según el mito griego, Las Parcas, que vivían en el Inframundo, eran las encargadas de regir el destino de la vida humana. Sus decisiones eran irrevocables. Las Parcas eran tres: Cloto, que llevaba los hilos y telares de cada devenir humano; Laquesis, que movía la rueca en la que se preparaban los hilos; y Atropos, que manejaba las tijeras y tenía la potestad de cortar el hilo que unía la vida de una persona. Todo mortal estaba a merced del designio de estas tres diosas y nada se podía hacer para escapar a sus disposiciones; así mismo, el accidente de la botella rota en el parto de Isabel, inaugura un destino desgraciado al que el pueblo no puede huirle. En escenas

posteriores del filme se puede apreciar la convivencia del pueblo con las supersticiones – una obsesión temática de García Márquez–, se escucha que no se deben contar los sueños en ayunas o que cuando el mal anda suelto hay que cerrar la puerta y tener el estómago lleno.

Es ese pensamiento pre-lógico en un contexto moderno –por ejemplo, el parto se realiza según las condiciones médicas avanzadas de la época– las que dominan la trama. Como se analizó antes en este trabajo de investigación, en esa hibridación de racionalidad y fantasía consiste el realismo mágico.

En el realismo mágico imperan los factores irracionales, las fuerzas que no se explican y controlan las vidas de los personajes, tal como ocurre en *Presagio*. Según Megenney (1986), en el realismo mágico de García Márquez “nadie es capaz de descubrir la razón de tantas coincidencias funestas” (...) y el escritor colombiano “prefiere infundir en el lector una impresión de vaguedad etiológica en vez de darle la seguridad del origen de todos los males” (p.217). Así, la ambigüedad aparece en la obra de García Márquez y su fuerza inexplicable y arrasadora define el devenir misterioso de las vidas de sus personajes.

El mar y las rosas del tiempo perdido (1978), dirigida por la venezolana de origen sueco Solveig Hoogesteijn, está basada en el cuento del mismo nombre de García Márquez y también lo tuvo como guionista de la película. Según Laurens (1988), “*El mar y las rosas del tiempo perdido* es como una reacción atmosférica del más acentuado realismo mágico” (p.140). Se relata la llegada, a una aldea costera caribeña, de un norteamericano que se presenta como el hombre más adinerado del mundo. Nuevamente, el imaginario colectivo pre-racional se hace presente: por ejemplo, se dice que uno de los personajes, Tobías, no puede dormir a causa de los cangrejos. Y eso ocurre en un contexto de modernidad de capitalismo feroz, donde el extranjero que llega al pueblo presta dinero a cambio de endeudarlos a todos a largo plazo. Introduce la deuda en un contexto rural donde el término ni siquiera se conocía y se hace propietario de todos los bienes del

pueblo. Una denuncia política real insertada en un contexto, simultáneamente, mágico donde también sus personajes buscan ciudades perdidas en la profundidad del mar.

El realismo mágico se inserta en los intereses de esta investigación por ser portador de mitos dinámicos que se reactualizan, que se rehacen una y otra vez; por conjugar realidad con fantasía; y por naturalizar lo extraño a través del compromiso verosimilizador de sus personajes y narradores. Sobre este procedimiento narrativo que implica dotar de *verosimilitud* a una historia trataremos a continuación.

4.2. Verosimilitud

Toda invención literaria y artística en general, incluso las más fantásticas, necesitan un anclaje en lo real de la existencia; todo arte es una plasmación apegada –en mayor o menor grado– a la realidad humana y material. La actividad creadora, por lo tanto, toma el suministro de la realidad para configurar una obra artística. Para juzgar su grado de aproximación a esa realidad, desde la Antigua Grecia toda obra literaria ha sido sometida a parámetros que la regulen. Así surge la noción de la *verosimilitud*, un “regulador, de medida más o menos severa según la época en la que se aplica, ideada en su origen para mantener el difícil equilibrio entre la realidad literaria y extraordinaria, entre imitación e invención” (Spang, 1984, p. 158). La verosimilitud aparece como una exigencia de la crítica literaria hacia los creadores, un imperativo categórico de valores variables según el contexto histórico en el que opere.

En la época presocrática de la Antigua Grecia, la verosimilitud tenía relación con el concepto griego de *mímesis*. La primera aparición del término *mímesis* de la que se tiene registro consta en la obra *Himno a Apolo Delio*, en el siglo 8 a.C., atribuido al poeta griego Homero. El autor narra que en la pequeña isla de Delos había un templo, dedicado al dios Apolo, custodiado siempre por unas doncellas. Cuando los creyentes entraban al templo para venerar al dios apolo,

"las muchachas, luego de honrar con alabanzas a Apolo, a Leto y a la certera flechadora Artemisa, entonan himnos evocando las hazañas del pasado, y pueden mimetizar la voz y las actitudes de todos los hombres, al punto de confundir al

oyente sobre quién realmente se encuentra hablando. Tal es la excelencia de su dulce canto" (Homero, 1914, p.160).

Bozal (1987) y Gutiérrez (2016) coinciden que en esta obra de Homero, y a lo largo de la etapa presocrática, la noción de *mímesis* tenía relación con lo que hoy entendemos como *encarnación*. Así, las obras literarias debían mimetizar/encarnar lo divino: en esta operación radicaba su valor de verdad, es decir, su verosimilitud. Por lo tanto, la *mímesis* tiene un origen religioso. En las fiestas agrarias, en las que los griegos agradecían a los dioses por la fecundidad de la tierra, se consumían vinos que por ser tan fuertes debían ser diluidos hasta en veinte partes de agua. Con el consumo de estas bebidas alcanzaban estados de éxtasis que alteraban su personalidad y actuaban como poseídos por una deidad. El estar poseído fue denominado, en la Antigua Grecia, *mimós* y la experiencia extática de reencarnar en una deidad la llamaron *mímesis*. En los alrededores del Mediterráneo, la mayor parte de la población era analfabeta. La lectura era desarrollada por minorías que pertenecían a la clase alta. En ese contexto surge el oficio del aedo, el poeta-cantautor popular que en banquetes sociales narraba historias cantadas, especialmente, a la mayoría que no sabía leer. Según la tradición de la época, los dioses daban acceso a los aedos para que accedan a las historias, es decir, el poeta era un intermediario que *encarnaba* o *mimetizaba* a una divinidad emisora del mensaje. Lo verosímil consistía en encarnar, mediar, hacer de *medium*, para acceder a historias que tenían un origen celestial. Por lo tanto, para expresar lo *verdadero* el poeta-aedo debía ponerle cuerpo a lo divino, una capacidad muy distinta a la autonomía creadora que actualmente se le atribuye al artista.

Con Platón y Aristóteles, la *mímesis* deja su consideración de *encarnación* y cobra sentido de *imitación* o *representación* de un referente ideal. En concreto, Platón considera el arte como una imitación de la naturaleza; Aristóteles como una representación de las acciones de los hombres (Gelvis, 2017).

En la *República* (trad. en 2003), Platón considera al artista un imitador de imitaciones, un reproductor de una idea que ya circula. Lo ejemplifica mostrando una mesa, fabricada por un carpintero que tiene una idea de lo que sería una mesa; y a un artista que a su vez imita

en su obra esa idea de mesa que tiene el carpintero, provocando así una doble imitación y una pérdida de la esencia de origen. Según Platón (trad. en 2003), el artista imita como consecuencia de su imposibilidad de hacer las cosas por cuenta propia.

Aristóteles retoma esta idea del arte como imitación, la mimesis artística. Sin embargo, cambia la perspectiva de lo que se imita. El artista ya no es para Aristóteles un imitador de imitaciones; lo que imita es directamente la realidad, logrando así una representación comprensiva de la misma. Por lo tanto, la imitación ya no opera en segundo grado, sino en primer grado. En *La Poética*, Aristóteles ubica el origen de la poesía como un acto de imitación que es parte de la naturaleza humana:

“La imitación es natural para el hombre desde la infancia, y esta es una de sus ventajas sobre los animales inferiores, pues él es una de las criaturas más imitadoras del mundo, y aprende desde el comienzo por imitación. Y es asimismo natural para todos regocijarse en tareas de imitación”. (Aristóteles, trad. en 1974, cap. 4).

Aristóteles consideró como artes miméticas a la epopeya; a la poesía trágica; al drama; a la comedia; al dicitambo (lírica dedicada al dios Dioniso); al arte de tocar la flauta y la cítara; a la pintura; a la danza. A quienes ejecutaban estas artes los llamó imitadores. Y cada arte, según él, se encargaría de imitar aspectos concretos de la realidad humana: la pintura imita los cuerpos y los objetos; la danza, los gestos y las actitudes; la música, los estados del carácter; el drama, los aspectos catárticos de la vida que provocan temor y piedad; la comedia, lo ridículo deformado de los hombres y causante de risa. Por lo tanto, el arte ya no consistía en encarnar a una divinidad para difundir su mensaje; sino en aparentar, imitar, simular o *representar* aspectos de la vida humana.

En *La Poética* (Aristóteles, trad. en 1974) también se plantea un ideal de lo verdadero en las artes. La imitación fidedigna sería lo verdadero y cualquier transposición o eliminación

de los aspectos de la vida humana provocaría una pérdida de verosimilitud, es decir, distorsionaría la verdad de la obra y la haría ingresar al terreno de lo inverosímil, de lo que no es creíble. Tanto en Platón como en Aristóteles persistía la idea de que los conflictos individuales, que se imitan en una obra, debían extenderse a todos los individuos y hacerse universales.

A partir del Romanticismo, los procedimientos de configuración de la realidad en el arte se alteran. El artista adquiere una autonomía distinta, un nuevo estatuto, como consecuencia de la valoración del yo, se siente menos atado a las exigencias de fidelidad a la realidad y goza de una libertad que lo desata de los preceptos que están por fuera de los que él mismo determina (Spang, 1984). No hay un desapego total a la realidad, pero sí una diferencia gradual.

Con los surrealistas, esta liberación adquiere otros matices que la separan aún más de lo real de la existencia. La *escritura automática*, que es una declaración de principios de André Bretón en su *Manifiesto surrealista* (2012), promueve la idea de *dejarse escribir* sin censurarse, siguiendo los designios del inconsciente. Se crea así un nuevo orden que desobedece los postulados clásicos de apego o imitación de la realidad. Sin embargo, para justificar lo que podría resultar inverosímil, las historias se las enmarca en el contexto de los sueños, alegando que la materia onírica admite momentos irracionales.

El rechazo a los parámetros de la verosimilitud continúa siendo explícito durante el siglo 20 con el teatro del absurdo y el teatro épico. En el primero, en el teatro del absurdo –con exponentes como Samuel Beckett y Eugène Ionesco–, lo verosímil adquiere un nuevo estatuto puesto que se presenta a la realidad como un caos que carece de la coherencia interna que se buscaba en los movimientos artísticos antecesores. Mientras que en el teatro épico, con autores como Bertolt Brecht, la propuesta consiste en romper el artificio de la ficción, desmantelando el ocultamiento y, por el contrario, exponiéndolo ante el público. Fueron procedimientos narrativos que provocaron una ruptura con la ilusión de realidad en una obra artística; una renuncia a lo verosímil que implicó renunciar a parecer

verdadero (Brecht, 1963). En las obras de Bertolt Brecht se interrumpían las acciones del drama para recordarle al público que lo que está viendo era una representación, ese fue su *efecto de distanciamiento*. Un actor brechtiano se mostraba en escena al menos en dos niveles: al nivel del personaje al que representaba; y él mismo en calidad de actor, distanciado de su personaje, manifestando su opinión respecto al papel que interpreta. Por lo tanto, el actor quedaba dividido y obligaba al espectador a que se lo perciba desde ángulos distintos que antes, por cumplimiento de los parámetros de lo verosímil, no se admitían.

“Definitivamente [el teatro épico de Brecht], propone una nueva relación, no solo con lo verosímil, sino también con la realidad. Nuevamente, realidad y verosímil en disputa. La ruptura con el verosímil en una obra habilitaría a los espectadores a pensar la realidad con otra perspectiva: la propia. Buscar la verdad, o la propia percepción de la verdad en la realidad, implica, necesariamente, escapar a lo verosímil (Lombardi, 2018, p 178).

El cine es heredera del recorrido histórico que ha tenido la noción de la verosimilitud; sin embargo, por albergar una existencia relativamente joven en comparación con otras artes, cuando el cine nació –en 1895– la idea griega del arte como imitación ya había quedado atrás y estaba fuera del debate de la crítica.

Perkins (1990) considera que,

“los films más realistas son aquellos que transmiten la ilusión más completa y aunque no creamos en la presencia real de aquello que vemos, un film es verosímil en la medida en que no nos lleva a cuestionar la realidad de los objetos y hechos presentados” (p.76).

La verosimilitud también es una búsqueda del cine y sus criterios reguladores son considerados durante el proceso de selección de escenarios que se utilizarán para el rodaje. Existen autores que consideran que rodar en escenarios reconstruidos para los efectos que se persiguen puede tener más fuerza que si se rueda directamente al natural. Villain (1997) plantea que “la reconstrucción ofrece la posibilidad de escoger los elementos de lo real dispersos [...] y unirlos en reconstrucciones concebidas para ser filmadas” (p.106).

Es conocida la capacidad del cine de yuxtaponer imágenes arbitrarias en tiempo y espacio,

concebidas por el espectador, si se alcanzan los fines verosímiles, como una realidad continua. Lo particular del cine es el montaje, facilitador de verosimilitud por su poder de convencimiento y manipulación narrativa.

“Probablemente el montaje resultaría imposible si las fotografías cinematográficas dieran una impresión espacial muy vigorosa. Lo que hace posible esto es la parcial irrealidad de la imagen cinematográfica. [...] La posición del espectador cambia constantemente puesto que tenemos que considerarlo situado en el punto de ubicación de la cámara. [...] En cambio, las tomas hechas desde los más diversos ángulos se suceden, y por más que fue necesario cambiar continuamente la posición de la cámara cuando se hicieron, el espectador no está obligado a reproducir todo ese movimiento. [...] La impresión es poderosa, por mucho que la representación diste de ser completa” (Arnheim, 1990, p.32).

El proceso de montaje posibilita deconstruir y volver a construir escenarios para adecuarlos

a los requerimientos expresivos de una película, o incluso intercalar planos con escenas filmadas en otros escenarios. La verosimilitud radica en no quebrantar la unidad espacial y temporal que posee cada film. El montaje es para Cabrera (1999) un “efecto de realidad”,

además considera que por esta vía es posible “crear un mundo verosímil sin existencia más allá de la pantalla, esto es acceder a la posibilidad de mentir, y, por tanto, de construir la verdad” (p.78).

Por lo tanto, la verosimilitud es un regulador que opera en mayor o menor grado, según los

parámetros de cada época o movimiento artístico, y juzga su apego o desapego a la realidad cuyas convenciones aceptamos. Los intentos de contrariar los fundamentos de la verosimilitud –como analizamos en el teatro del absurdo y en el teatro épico– no han hecho sino refundar nuevas formas de lo verosímil, haciendo de ella un termómetro al que una ficción, incluso la más libre, no puede rehuir. Dicho en palabras de García

Márquez, “con el tiempo descubrí... que uno no puede inventar o imaginar lo que le da la gana, porque corre el riesgo de decir mentiras, y las mentiras son más graves en la ficción que en la vida real” (p. 31).

4.3. El viaje del héroe mitológico: estructura narrativa del mito

El *viaje o aventura del héroe mitológico* es una estructura narrativa presente en mitos universales. Fue rastreada, desarrollada y teorizada por primera vez en el libro *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito* (1959), de Joseph Campbell. Este esquema de narración, que no es rígido y admite variantes en su forma, ha servido para estructurar esqueletos de guiones cinematográficos. Durante el contexto de este trabajo de investigación, el cineasta colombiano Ciro Guerra, en comunicación personal, aseguró que en su filme *Los viajes del viento* (2009) incorporó esta estructura narrativa heredada del mito.

El viaje del héroe inicia cuando se lo muestra en el mundo que, por ser suyo, le resulta familiar. Lo que adviene a esa cotidianidad estática y regular es un detonante que Campbell denominó la *llamada de la aventura*: “una alta empresa histórica” (p.37) que desencadena el despertar del personaje y le provoca angustia por la incertidumbre de aproximarse hacia un universo desconocido y peligroso. La llamada de la aventura proviene de otro personaje que actúa como mensajero o vocero de la hazaña que el héroe deberá enfrentar. Desde una perspectiva psicoanalítica, Freud (1917) asegura que la angustia primaria es el acto de nacimiento, percibido por el bebé como displacentero por las sensaciones corporales que recibe y por padecer por primera vez la separación con su madre; y toda angustia posterior que, a lo largo de su existencia volverá a aparecer, no hace sino reproducir o repetir ese primer momento de angustia traumática, ese desligarse con la madre. Así mismo, la llamada a la aventura es una ruptura del héroe con el ligazón que lo ataba a su contexto familiar; y separarse de su entorno para aventurarse a un viaje nuevo es un acto que le produce angustia. Si aplicamos este

primer estadio de la estructura de la aventura del héroe en el contexto de *Los viajes del viento*, de Ciro Guerra, veremos que en esa película el llamado ocurre cuando el juglar de vallenato debe viajar a un pueblo, debido a que, según el mito que circula, el acordeón que carga está maldito –fue ganado en un duelo con el diablo– y deberá entregárselo a su legítimo dueño. “El destino ha llamado al héroe y ha transferido su centro de gravedad espiritual del seno de su sociedad a una zona desconocida” (Campbell, 1959, p.40).

En la estructura del viaje del héroe, tras la llamada que recibe, una posibilidad es que la rechace, pero esa decisión podría desencadenar un castigo y la trama girará en torno a librarse de ella. En *Las mil y una noches* se narra que una ciudad persa fue petrificada porque sus habitantes no escucharon la llamada de Alá. Y también se cuenta que el príncipe Kamaru-s-Semán y la princesa Budur son encadenados por sus respectivos padres por negarse al pedido de casarse (ese sería el llamado del héroe), luego de alegar su desconfianza en el matrimonio como institución y a continuación el relato desarrolla cuál es la ruta para salvarlos. Otro camino posible es que el héroe acepte el llamado. En ese caso, se encontrará con una figura protectora que le proporcionará amuletos o consejos para enfrentar las fuerzas que le esperan. Suele ser una anciana servicial o de una hada. Sea cual fuera la forma que adopta, “lo que representa esa figura es la fuerza protectora y benigna del destino” (Campbell, 1959, p.47). La fantasía en este caso es la idea de seguridad que proporciona, la promesa de paz interior, que precisamente por provenir, en muchas situaciones, de una figura femenina recupera la seguridad proporcionada dentro del vientre materno. Algunas mitologías también le han asignado este papel a personajes masculinos –hechiceros, pastores, herreros–, guías espirituales o maestros que conducen al héroe al otro mundo. Cualquiera que encarne este rol representa un principio sobrenatural de la salvaguardia.

En tierra extranjera, el héroe enfrentará el primer umbral donde encontrará un guardián que custodia la entrada. Un mito de África Central cuenta que quien defiende una región que al héroe le resulta desconocida es *Chiruwim*, el medio hombre que tiene una pierna,

un brazo y un solo lado corporal. Los campesinos rusos mencionan que quienes cuidan los bosques son las *mujeres salvajes*, que tienen trenzas y que con sus danzas seducen a los desconocidos que se aventuran por sus tierras para luego matarlos. En el capítulo anterior, el número 3, ya desarrollamos el caso de la película colombiana *La boda del acordeonista* (1985), de Luis Fernando *Pacho* Bottía, donde también se aprecia este enlace entre ogro o monstruo peligroso y seducción: en la trama de ese filme aparece La Mojana, una dama de cabellos largos que conquista a los hombres para atraparlos con sus cabellos y llevárselos para siempre a las profundidades del mar caribeño.

Después que se atraviesa el umbral de entrada, el héroe deberá superar un camino plagado de obstáculos, de pruebas donde lo que peligra es la vida. Y es en este recorrido donde experimenta una metamorfosis, un estado de conciencia del que no disponía cuando arrancó la travesía. Y así, con esa madurez alcanzada, deberá estar listo para emprender el viaje de regreso a su tierra.

Cuando la misión del héroe se ha llevado a cabo, por penetración en la fuente o por medio de la gracia de alguna personificación masculina o femenina, humana o animal, el aventurero debe regresar con su trofeo trasmutador de la vida. El ciclo completo, la norma del monomito, requiere que el héroe empiece ahora la labor de traer los misterios de la sabiduría, el Vellocino de Oro, o su princesa dormida al reino de la humanidad, donde la dádiva habrá de significar la renovación de la comunidad, de la nación, del planeta o de los diez mil mundos (Campbell, 1959, p. 113).

Volverá tras haber explorado una dimensión que le resultaba enteramente ajena, donde habrá vencido situaciones que lo pusieron en peligro, y en ese acto radica el hazaña del relato. Volverá restituido a su punto de origen, nunca igual, y tendrá que experimentar una readaptación al sitio que ha dejado: el lugar no ha cambiado, es su carácter que ha sido trasmutado por el viaje.

Así, los mitos pueden ser recreados para funcionar con la lógica reguladora de lo verosímil, mediante elementos que son propios del realismo mágico –que normaliza los sucesos extraordinarios, que los inserta en una lógica ordinaria– y, a su vez, pueden contener la estructura del viaje del héroe mítico, que parte de un llamado en la tierra

propia, continúa con una travesía plagada de obstáculos y finalmente lo restituye transformado al punto de origen.

Capítulo 5: El mito transfronterizo y mutable: del gótico europeo medieval al gótico tropical colombiano

En el presente capítulo se hará un recorrido que iniciará en el gótico europeo y concluirá en el gótico tropical formado en Colombia. En el intermedio se hará un repaso por los principales mitos de las religiones colombianas para comprender cómo aconteció el proceso de adaptación del gótico europeo al tropical, trayendo en consecuencia un género cinematográfico propio gestor de identidad nacional.

5.1 Arte y época gótico: la mirada de la época

La denominación de una corriente artística suele aparecer *a posteriori* y no mientras el movimiento está en curso, posiblemente por la dificultad que tiene cada etapa contemporánea para expresar una lectura denominativa de su época. Ese fue el caso del *gótico*, que define tanto un estilo artístico –el *arte gótico*– como un período histórico –*la época gótica*– y que abarcó desde mediados del siglo 12 hasta finales del siglo 15. Fue nombrada así por la etapa que cronológicamente le sucedió, el Renacimiento. Cuando la gente de la época se refería a las catedrales europeas que hoy llamamos góticas, lo hacían con el término *opus francigenum*, que significaba *obra francesa*, dado que el epicentro del movimiento estuvo en Francia, o también lo llamaban el *nuevo estilo*. Estos detalles sobre cómo se veían a sí mismos interesan para los fines de esta investigación ya que, en lo que sigue, nos adentraremos en las particularidades de *la mirada gótica* para así, luego de comprender la visión renovadora que fundó la época y la importancia otorgada a la mirada, lograr develar la simbología de las imágenes que se construían y entender por qué ese universo simbólico interesaría siglos más tarde al cine –que precisamente es imagen en movimiento–, al punto de fundar un género cinematográfico propio denominado *cine gótico*, luego transformado en Colombia, con sus mitologías de terror locales, como *gótico tropical*.

Según Camille (2005)

El arte gótico fue y continúa siendo una tecnología para atraer a los espectadores a ciertas formas de comunicación visual. Es atractivo para los usuarios

comparado con los regímenes visuales anteriores y posteriores. Las catedrales medievales, como los ordenadores, se construyeron para obtener toda la información del mundo para aquellos que conocían los códigos. A la gente de la Edad Media le gustaba proyectarse en sus imágenes de la misma manera que nosotros entramos en las pantallas de nuestros vídeos y ordenadores. En ese sentido, artistas como el italiano Giotto fueron los primeros en experimentar lo que nosotros llamamos *realidad virtual*". (p.14-15).

Así, durante los últimos tres siglos de la Edad Media en Francia, período histórico y geografía donde principalmente se desplegó el arte gótico, las imágenes se utilizaban como herramientas de conocimiento. La verdad se escondía en las formas o figuras góticas y portaban un significado místico. La Iglesia configuró un sistema que pertenecía al campo de lo visual, la palabra de Dios se la transmitía a través de la mirada. La misa, escenario que ocupaba el centro de todo cristiano, era una experiencia que adoptaba formas teatrales y estaba pensada para comunicar su dogma a través de lo que se veía. Ejemplo de esto es el sacramento, ejecutada en escena en vivo como una representación de una transformación visual: el pan y el vino hecho cuerpo y sangre de Cristo. En el plano político, algunos gobernantes europeos, en un intento de extender su autoridad mediante la propaganda política-visual, encomendaron que se fabrique estatuas que los representara. Y a la par surge un nuevo centro de aprendizaje que competiría con los monasterios: las universidades, que nacieron con el objetivo de emplear el conocimiento científico en el estudio de las Escrituras cristianas. Estudiantes de diversos rincones de Europa venían a estudiar en París, donde se transmitían los modelos de percepción de Aristóteles y Platón. Para Bacon (1900), a cargo de la enseñanza en ese contexto gótico, "toda la verdad de las cosas reside en el sentido literal... porque nada es inteligible del todo a menos que se nos presente ante los ojos" (p.32). Circulaba en el naciente ámbito universitario dos teorías griegas, totalmente opuestas, sobre cómo actúan las imágenes en los ojos humanos: la extraversión y la introversión. La teoría de la introversión consideraba que el ojo es una lámpara que alumbra los objetos para que los veamos. Camille (2005) aseguraba que esta teoría era incompleta, en la medida que no otorgaba explicaciones al porqué no podemos ver en la oscuridad. La teoría opuesta, la

extroversión, planteaba que eran las imágenes las que proyectaban su luz para que el ojo humano las vea. Para estudiosos de la óptica como John Pecham (1970), que vivió entre los años 1235 y 1292 d.C., la visión era más confiable cuando seguía parámetros geométricos; así, la visión ideal debía tener las líneas de luz rectas.

Los estudios y tratados de la verdad óptica y su vinculación con la geometría, que se difundían en la universidad, aterrizaron en la práctica artística gótica. En una pintura que muestra el triunfo del santo Tomás de Aquino, realizada para la iglesia de los dominicos en Pisa, Italia, está representado Dios en la parte superior del cuadro para desde esa altura iluminar –con rayos que se asemejan a los que propone la teoría óptica de la introversión– a un santo que está debajo suyo. También aparecen representados Aristóteles y Platón, con libros abiertos de los que emanan rayos de luz. Esta pintura muestra la relación entre visión y conocimiento que era propia de la época. Del mismo modo que actualmente se usa la expresión *ya veo* para significar que se comprende una situación, la palabra *visio* tenía en el contexto medieval un sentido más amplio y no se reducía al simple acto de mirar. Al respecto, Tomás de Aquino (2002), en su tratado *Summa Theologica*, escrita entre 1265 y 1274, asegura que el término *visio* tiene relación con la naturaleza especial de la vista y que su uso se ha extendido en el uso corriente para significar el “conocimiento por medio de todos los sentidos y ha llegado incluso a incluir el conocimiento intelectual, como en Mateo 5,8: «Bienaventurados sean los limpios de corazón, porque ellos *verán* a Dios” (p.4). Así, el arte gótico, su iconografía, estaba pensada para elevar a quienes lo contemplaban a un nivel superior de conocimiento religioso, configurando así un nuevo paradigma de contemplación y un papel activo en la percepción. Las teorías de percepción de la época, que influyeron en el arte gótico, establecieron una diferencia entre *sujeto* y *objeto* que observa, entre *ver* y *ser visto*, objetivando la materia vista y personificando a quien ejecutaba la mirada. Durante la etapa gótica, ver algo permitía recibir el conocimiento que reflejaba la imagen. La imagen gótica era un instrumento de iluminación religiosa al servicio de la ideología.

Paralelo al surgimiento de la universidad como institución creada para aportar al conocimiento de las Escrituras bíblicas, también persistían las creencias populares heredadas de los griegos y siempre reactualizados, mitos ligados a la mirada. A las mujeres embarazadas se les pedía que durante su embarazo no miraran nada feo; caso contrario, iban a parir un monstruo. Cualquiera –se creía en la Edad Media– podía ser ojeado, es decir, contagiado por una mirada causante de veneno. El *mal de ojo* preocupaba a los trabajadores de los campos porque creían que podía afectar a sus vacas. Y se decía también que era posible maldecir de por vida a los enemigos utilizando su imagen y aplicándole recetas supuestamente mágicas.

También se hablaba mucho de visiones, de apariciones que causaban espanto: supuestas visitas que hacían los muertos al terreno de los vivos, espectros demoníacos, etcétera. San Juan, quien escribió el Apocalipsis, libro preferido para las representaciones pictóricas de la etapa gótica, escribió en esa obra religiosa sobre apariciones extraordinarias escenificadas en el infierno, frecuentemente representado durante el arte gótico y siempre pensado como lugar de condena de lo ominoso del pecado. El surgimiento de la racionalidad –concretado en las nuevas universidades– y el pensamiento irracional y prelógico convivían en la Edad Media y se manifestaban, especialmente, a través de las imágenes góticas.

No es posible en esta época hablar de *artista* –una figura creadora más autónoma que nacería en la etapa posterior, el Renacimiento–, pero sí de artesanos que trabajaban obras místicas encomendadas por un superior y a veces, debido a las escalas monumentales de ciertos trabajos (como construir catedrales), se requería a cientos de ellos. Mâle (1949) considera al artesano medieval como un “intérprete dócil de grandes ideas” (p.40). Ese acto de ideas ordenadas por una orden religiosa superior y reproducidas por el artesano se hace patente con una imagen que surgiría en la etapa temprana de la Edad Media, el crucifijo. La novedad artística no brotó en esta época, o al menos no según los parámetros de singularidad con los que actualmente se piensa el

arte. Un crucifijo en esencia era una imagen siempre igual, salvo mínimas variaciones que mantenían latente su simbología.

El gótico, ya no como período o movimiento artístico medieval sino como género literario, es decir, su consolidación como escrituras que reúnen elementos góticos, surge siglos después.

El gótico literario suele ser delimitado históricamente entre los años 1770 y 1820 y atribuido su origen geográfico a Inglaterra. Sin embargo, autores como Eljaiek-Rodríguez (2017) lo consideran una tradición continua, que no se ha agotado en ese período, que aún está en desarrollo, sobrepasando cualquier cronología y extendiéndose geográficamente siempre mediante formas renovadoras. Para Bennan (1997), lo gótico es un mono-mito basado en la monstruosidad.

Varios críticos, como Punter (2003), Miles (2002) consideran que la primera novela gótica fue *El castillo de Otranto –The Castle of Otranto*, publicada en 1764–, del escritor británico Horace Walpole (1996). El gótico es reconocible por incorporar temas y estructuras narrativas recurrentes: heroínas en peligro, crueles villanos, héroes que no logran su cometido, circunstancias sobrenaturales, todo ambientado en un clima de misterio. Además de elementos, el espacio suele proyectar la atmósfera siniestra propia del género y facilitador de apariciones fantasmagóricas. Se recuperan escenarios perdidos, ruinas, castillos con huéspedes vivos o muertos, cementerios, criptas subterráneas, ciudades viejas, prisiones, entre otros lugares de corte lúgubre.

En la ficción gótica, según Punter (2003), se crea una

“forma de revelar el inconsciente, las conexiones con lo primitivo, lo bárbaro y lo tabú. Todos esos significados se [unifican] de una manera u otra a la idea de la ficción gótica, y nuestra comprensión actual del término suele ser una concatenación incómoda de dichos significados” (p.22)

Y respecto a lo sobrenatural, que es un elemento que poseen los mitos, la literatura gótica

asume una postura. En las obras que forman parte del género lo que está por fuera de la

razón siempre está en duda: el lector queda suspendido en una atmósfera de incertidumbre respecto a lo que no es del orden de lo natural. Tanto los lectores como los personajes ingresan en lo que Punter (2003) denomina *ficción paranoica*, un rasgo propio de la literatura gótica que consiste en que

“el lector se encuentre en una situación de ambigüedad con respecto a temores generados al interior del texto, en la que las circunstancias de la persecución siguen siendo inciertas y el lector es invitado a compartir las dudas e incertidumbres que invaden la historia. Es este elemento de estructura paranoica lo que diferencia las mejores obras góticas del mero sobrenaturalismo: dichas obras ponen en duda lo sobrenatural y, al hacerlo, desempeñan también el importante papel de retirar el halo ilusorio del llamado mundo natural” (p.404).

Este espacio de indefinición respecto a lo real y lo que no lo es se inserta en los escenarios burgueses. Así, lo bárbaro, el miedo y la paranoia se introduce en familias que pertenecen a la clase alta, rompiendo de este modo con la sensación de tranquilidad.

Al cine, el gótico llegó desde sus inicios. Las primeras películas de la historia del cine fueron relecturas de literatura gótica o son historias propias que abordan principalmente esa temática: *Le manoir du diable* (1896), de George Méliès, un cortometraje de vampiros basado en la obra de Bram Stoker; *El golem* (1914), de Paul Wegener; *El gabinete del doctor Caligari*, obra del expresionismo alemán con influencias del romanticismo y atmósferas góticas; *Nosferatu*, el vampiro (1922) de Friedrich Wilhelm Murnau, una relectura de *Drácula*; *El fantasma de la ópera*, de Rupert Julian, surge del libro de Gaston Leroux.

El cine de Hollywood de los años 30 también prestó atención a las películas de monstruos: *El doctor Frankenstein* (1931), de James Whale; *Drácula* (1931) y *La parada de los monstruos* (1932), de Tod Browning . En la década de los cuarenta aparecen obras de género como *Rebecca* (1940), de Alfred Hitchcock; *Gaslish* (1940), de Theorold Dickinson; y los filmes de Val Lewton, insertado en este género, como *Cat people* (1942), *I walk with a zombie* (1943), *The Leonard man* (1943).

Para Eljaiek-Rodríguez, G. (2017), la expansión de lo gótico, tanto en el tiempo como en los distintos medios de expresión artística que ha adoptado, obedece a su esencia y su capacidad “transgresora, liminal, que precisamente lo constituyó en un movimiento limítrofe y móvil que es capaz de adaptarse a diferentes entornos” (p.41).

5.2. Mitos colombianos: cosmogonía desde la prelógica

Las investigaciones académicas sobre mitos colombianos suelen basarse en la oralidad de los pueblos originarios. La necesidad de registrar y sistematizar sus mitologías responde al interés que despierta su riqueza simbólica y al contexto emergente nacional: muchos de esos pueblos originarios están en peligro de extinción, lo que implicaría la desaparición de todo su patrimonio cultural contenido y vehiculado a través de su mitología. Según Sanchez y Molina (2010), uno de los ejes que enmarca la lucha indígena en Colombia, además de la defensa de la tierra y a gobernarse por sus propias autoridades y normas de vida, es el derecho a ejercer sus propias manifestaciones culturales. El último censo nacional de Colombia registró que existen 115 pueblos originarios, distribuidos en 27 departamentos, con 64 lenguas amerindias y una población indígena total de 1 905 617 personas (Dane, 2018). Considerando el carácter multiétnico y pluricultural de Colombia, los mitos que abordaremos en este punto del trabajo de investigación han sido recogidos de investigaciones sobre la oralidad de los pueblos originarios que conviven en territorio colombiano, las cuales han implicado un trabajo de traducción al español. Así procuramos rescatar el valor cultural depositado en sus mitos, en un contexto de amenazas a su supervivencia debido al desplazamiento forzado al que han sido sometidos estos pueblos y a un segundo motivo expuesto por Rojas (2018): en la opinión pública del país actualmente existe una lucha interna basada en pasar del menosprecio al reconocimiento cultural de los pueblos originarios. Los mitos de origen, también llamados mitos cosmogónicos, que dan cuenta del principio de las cosas, ya sea del universo o de algunos de los elementos que lo conforman, han ocupado

protagonismo en la oralidad de los pueblos originarios; por lo tanto, sobre algunos de ellos nos basaremos, conscientes de la imposibilidad de poder abarcarlos todos.

Los barí hablan en lengua chibcha y están principalmente en el departamento de Norte de Santander, en la región de bosque húmedo tropical, concretamente en la hoya del río Catatumbo que desemboca en el lago de Maracaibo en Venezuela. Según el mito compartido en la comunidad, en el principio la tierra era oscura y no había orden alguno. No había nada que tenga forma, excepto la Luna y la Tierra, que ya existían y eran dos hermanas que vivían agarradas de la mano. Un bejuco, una planta de origen caribeño de tallos largos y enredados como cuerdas, las amarraban y hacían que se mantengan juntas. Los barí vivían en la luna y a veces descendían a la tierra, a través del bejuco, para cazar animales. Y luego de cazar, ascendían a la luna nuevamente. Una tarde, mientras los bejucos se hallaban abajo, es decir en la Tierra, un gallinazo cortó las cuerdas de bejuco que unían la Tierra con la Luna. Así, Tierra y Luna se separaron para siempre. Y los barí nunca más pudieron volver a la Luna. Desde entonces, vagan por el mundo, deseando algún día encontrar de nuevo el camino al cielo (Alcácer, 1962).

El mito anterior explica el origen del asentamiento barí en la Tierra, pero no narra cómo nacieron los primeros hombres. Hay otro, compartido por el pueblo, que cumple esa función. Todo habría iniciado cuando no habían humanos y Sabaseba –un chamán primordial– llegó a la Tierra proveniente de la región donde ahora se oculta el sol. Él se encargó de aplanar la Tierra ya que antes de su llegada solo había montañas. Un día tuvo hambre y cortó piñas y de esas piñas salieron un hombre y dos mujeres. Para reproducirse, como no tenía sexo, lo hacían con la colaboración de un tigre que les lamía la barriga y los dejaba preñados. Según Rocha (2010), estos mitos originarios de los barí desarrollados anteriormente contienen,

“dos ideas trascendentales: las frutas son cortadas del árbol primordial y la inteligencia humana surge del Sol, como el jugo de una piña, al corte de la divinidad. Es el amanecer consciente de los colores, los sabores, la vida en su diversidad. El corte de las frutas –motivo de la tala del árbol primordial–, el amanecer solar –esencia contenida en las piñas– y el aplanamiento de la Tierra, todos son rasgos distintivos del surgimiento de la humanidad y la cultura barí;

pero, como en otras cosmovisiones chibchas, el mundo es recreado tras una creación preliminar, asociada aquí con la Luna (p.34). Los uwa, otro pueblo, que están asentados en la Sierra Nevada del Cocuy, en los Andes nororientales, creen que un árbol dio origen al tiempo humanizado. Según el mito, Dios habría derribado un árbol llamado *manéracha* o *sangrito* y con la madera labró las figuras de dos niños. Luego, Dios derrumbó otro árbol y fabricó una caja para meter a las figuras de madera de los niños. Más tarde llamó a un pájaro carpintero y lo metió en la caja. Días más tarde, la acompañante de Dios abrió la caja y encontró a dos niños ya no de madera, sino con vida y huesos. Los crió como a una pareja. Y toda la humanidad nació de ese par.

En los yukpa, que viven en la Serranía de Perijá, frontera entre Colombia y Venezuela, el origen humano también se explica desde un encierro entendido como momento de concepción, aunque su mito contiene variantes: en el principio del universo, una de las hijas de la Luna queda embarazada y su hijo –el primer humano– no nace de su barriga, sino dentro de una olla o caldero.

Para los pastos, situados entre el departamento de Nariño (sur de Colombia) y la provincia de Carchi (norte de Ecuador), el origen del agua se explica como consecuencia de haber sido fecundada por las estrellas. Así nació el agua y bajó en corrientes, formándose los ríos y lagunas. Del matrimonio entre el agua y el lodo de los volcanes nacieron los hombres. Los misak-misak o guambianos, que pueblan el departamento del Cauca, en el sur de Colombia, también creen en un origen del mundo que tiene como elemento principal el agua. Según su mito cosmogónico, al inicio en el universo solo había un mar y sobre esas aguas flotaba un sombrero tradicional, llamado por ellos kuarimpoto. “Una estrella cayó sobre el sombrero y lo embarazó, dando origen a los primeros hombres” (Ocampo, 1988, p.12).

En los ingas, pueblo originario situado en el departamento de Caquetá y en el departamento de Putumayo, el gestor del origen no es marítimo, sino solar. Había una

edad oscura, donde solo había noche. Ya estaban todos los hombres, pero carecían de inteligencia y entendimiento. Buscando alimentos, encontraron un bejuco de yajé, también conocido como ayahuasca. Los hombres lo partieron por la mitad, le dieron a las mujeres y así inició su menstruación. En el acto la planta creció rápido hasta el cielo. De la planta nació una flor inmensa que se transformó en el sol. Y de las cuerdas del bejuco, que se extendían hasta el cielo, nacieron los hijos del Sol a la tierra. Iban tocando sus flautas y tambores y con la música le inyectaron color y luz a cada hombre. De esa sinfonía colorida nació el entendimiento de los hombres, la inteligencia y el lenguaje.

Las narraciones mitológicas indígenas, también llamadas *oraliteraturas* por construirse desde la oralidad colectiva, han servido para otorgar sentido no desde la razón occidental, sino desde explicaciones prelógicas adaptadas que recoge los motivos de su entorno natural. En el caso particular de los mitos cosmogónicos, han dado pie a buscar respuestas a preguntas respecto al origen de la humanidad y los elementos vitales que la conforman.

5.3. Gótico tropical

Al colectivo interdisciplinario conocido como Grupo de Cali se le atribuye la creación de la estética del gótico tropical, una importación del gótico europeo aterrizado, procesado y transformado al contexto colombiano de los años setenta y ochenta. Fueron esas las décadas en que el grupo, integrado por Andrés Caicedo, Carlos Mayolo y Luis Ospina, desarrolló sus propuestas de cine en Colombia, amparados en esta estética readaptada. Caicedo, fundador del colectivo, leyó en su infancia y adolescencia a referentes de la literatura gótica como Edgar Allan Poe, Cyrill Conolly y Howard Phillips. Durante su adolescencia fundó una revista de cine, denominada *Ojo al Cine*, en la que reseñó películas de horror y atmósfera gótica, como las dirigidas por Roger Corman. Paralela a esa formación literaria y cinematográfica influenciada por las obras de artistas extranjeros, su país vivía otra atmósfera de violencia cuyas formas no encontraba lugar en los libros europeos y norteamericanos que leía. El conflicto colombiano para entonces

ya había provocado miles de muertos, y movimientos sociales –especialmente formados por estudiantes como Caicedo y su colectivo– se habían organizado para protestar. De la conjunción de esas dos formas del horror –la estética europea gótica fusionada con el contexto político-social colombiano– brotaría el gótico tropical.

Según Halbertstam (1995), el monstruo gótico es aquel que no puede ser imaginado como comunidad, es el *otro*. En la estética europea y norteamericana de lo gótico, lo hegemónico *vampiriza* al sujeto subalterno. El ejercicio que realiza Caicedo junto con su grupo es inverso: ocupando el lugar de subalternidad y de otredad, configura un gótico que mira y se hace desde abajo, *made in trópico*, a la vez que adiestra al hemisferio norte respecto a cuáles son las barbaries y las modalidades de violencia vinculadas a esta región tropical del mundo. Ese es el proceso artístico que Gómez (2007) llama *tropicalizar* lo gótico:

“La propuesta estética de un gótico tropical surge entonces en el contexto político, social y cultural de la década del setenta, a partir de una lectura de cine y literatura góticos, en un doble proceso *transculturador* y tecnológico mediante el cual estos jóvenes creadores *tropicalizan* (Aparicio y Chávez-Silverman, 1997) la gramática canónica del gótico —la lengua del colonizador—, ajustándola a los parámetros de su realidad local y contemporánea, al tiempo que se dejan *tropicalizar* por sus códigos para transgredir y reescribir representaciones locales del vampirismo y el canibalismo provenientes de una amplia variedad de fuentes (desde crónicas coloniales e historiografía “oficial” de la república, hasta crónicas periodísticas e imágenes mediáticas, pasando por leyendas y mitos populares)” (p.124).

El canibalismo y el vampirismo son elementos recurrentes en el gótico tropical. Para ver cómo se inscribe lo gótico basta con darle una mirada a *Agarrando pueblo* (Mayolo y Ospina, 1978), el corto de falso documental, *mockumentary*, en el que se procesa a las figuras de lo caníbal y lo vampiresco según el escenario tropical en el que se insertan. En ese cortometraje los vampiros están metaforizados y encarnados por unos alemanes, documentalistas de una televisora de Alemania, que vienen a Colombia para filmar y exportar su miseria; vienen para chupar la sangre de la *pornomiseria*, un término que la crítica artística ha empleado para denominar al intelectual que trabaja por *encima* del sujeto subalterno y no *con* o *desde* él. La crítica recae en el sujeto que, operando desde

arriba y apuntando hacia abajo, construye la mirada de lo abyecto para llevarse la miseria del subdesarrollo y comercializarlo en países desarrollados. Autores como Berdet (2016) consideran que en estas películas, que se inscriben en el gótico tropical, también está proyectado el neocolonialismo en Latinoamérica, nuevas relaciones de poder y de dominación. La manera en que se abordaba el gótico en el norte no encontró lugar en el Grupo de Cali y necesitaba intervenciones que las reactualicen y localicen en el entorno colombiano:

“Ninguno de estos caminos nos satisfacían a nosotros, pues teníamos lucubraciones sobre un cine independiente, barato. Ojalá que fuera de horror. Que desmitificara los horrores de la violencia y de la miseria pero por otras vías. Queríamos ser alegóricos con una realidad que se presentaba espinosa y casi lacerante. Queríamos películas filmadas en provincia, con pocos personajes. Películas fantásticas, donde los señores feudales devoraban a los obreros, les sacaban la sangre a los obreros. Donde el incesto se convertía en un instrumento de poder y devoraba a los oficiantes como a las víctimas. Eran otras cosas las que nos interesaban. Íbamos hacia un género que desconocíamos” (Mayolo, 2008, pg. 91).

Carne de tu carne (1983), de Carlos Mayolo, también utiliza elementos góticos en un entorno tropical. Hay zombis colombianos, influenciados por el neogótico norteamericano de una estética similar a *La noche de los muertos vivientes* (1968), pero se añaden canibalismos, infanticidios y fratricidios locales. Los castillos de Pensilvania y la época victoriana aristocrática europea, escenarios arquetípicos del gótico clásico, son bajados a un escenario que muestra la decadencia latinoamericana, conformando así un gótico transfronterizo, susceptible de nuevas formas. En la última secuencia de este filme, un campesino incrusta su machete en los helechos. Originado bajo tierra, se escucha el grito de una criatura a la que degüellan y de la herida sube humo. Una voz en off comenta que se cierra un capítulo trágico de la historia de la ciudad de Cali y que se abren nuevas esperanzas para que en el futuro reine la paz, la justicia y la libertad. La cara del campesino adopta una expresión de miedo, del suelo brota una mano ensangrentada que lo retiene. El hombre intenta soltarse de la mano, lo logra, escapa pavorido. Mientras tanto, del suelo sale el cuerpo entero de la joven Margaret. Su hermano, a su lado,

también renace de la tierra. Se forma una pareja incestuosa de muertos vivientes. Observan su tierra. En la pantalla se proyecta la palabra *Fin*.

El gótico tropical articuló crítica social y antropología de la maldad originada en el surrealismo. Su origen es literario: la novela *La mansión de Araucaíma* (1973), escrita por Álvaro Mutis, es considerada la primera obra de gótico tropical. El autor tituló a esta novela: *Un relato gótico de tierra caliente*. Mayolo adaptó esta obra al cine. *Pura sangre* (1982) es otro filme de este género. Está basado en un mito popular de Cali sobre el monstruo de los Magones que rapta, viola niños y luego los abandona en sectores periféricos de la ciudad. La película está protagonizada por un anciano aristócrata, dueño de plantaciones de caña de azúcar. Se encuentra enfermo, así que busca la sangre de gente con necesidades económicas asesinados. Para Berdet (2016), el filme aborda “un vampirismo menos mitológico que social” (p.39). Esta mirada social se pone de manifiesto en las clases elevadas que, como un vampiro, se nutren de las clases sociales que están por debajo: en el filme, la metáfora es literal. Se sugiere así una violencia primaria, la de la explotación de tierras a indígenas y campesinos, mientras la narrativa burguesa de Cali procura a toda costa intentar suprimir estos acontecimientos para que no sean públicos. La alegoría deja al descubierto los procedimientos de las burguesías caleñas y las alianzas de poder que generan esos crímenes.

Conclusiones

El *gótico tropical*: género cinematográfico colombiano productor de versiones identitarias nacionales

Vehicular un mito a través de nuevos canales de expresión artística, como el cine, es un proceso de reactualización. No es posible transmitir un mito sin transmutarlo, sin transformarlo en algo nuevo. Este aspecto mutable se constata en el proceso de traducción de la oralidad del mito a la imagen en movimiento del cine.

Los pueblos originarios que habitan en las periferias de Colombia, portadores de mitos, no tienen una sino varias versiones mitológicas respecto a una misma pregunta. Y cada vez que algunas de esas versiones se transmiten, mediante su oralidad literaria, *oraliteratura*, la llama Rocha (2010), lo narrado se transforma y se producen nuevas identidades.

El fin último de esta investigación consistía en reflejar versiones identitarias de Colombia mediante la lectura de las simbologías que proyectan los mitos introducidos en su cine. Siguiendo esa línea investigativa, en la introducción nos preguntamos de qué manera influyen los mitos en el cine colombiano para la configuración de versiones identitarias de carácter nacional. Al respecto, tras la investigación emprendida, respondemos que, durante el proceso de traducción de la oralidad de un mito al discurso de imagen en movimiento del cine, interviene el carácter variable, mutable, transfronterizo y movedizo del mito. Ese ha sido uno de los hallazgos que hemos encontrado durante el desarrollo de este proyecto de graduación. Otro hallazgo de la investigación fue encontrar que, en el siglo 20, Colombia produjo un género cinematográfico propio, *el gótico tropical*, que se propuso como una readaptación de los mitos europeos a los mitos colombianos. Y mediante el *gótico tropical*, el cine expresó versiones identitarias del país, con una mirada que ocupó el lugar de subalternidad y de otredad, configurando así un *gótico* que miró y se hizo desde abajo, *made in trópico*, a la vez que adiestró al hemisferio norte respecto a cuáles son las barbaries y las modalidades de violencia vinculadas a esta región tropical

del mundo. Se *tropicalizó* el gótico europeo y al hacerlo se produjeron nuevos discursos identitarios nacionales.

El gótico tropical fue fundado por el colectivo interdisciplinario conocido como Grupo de Cali, integrado por Andrés Caicedo, Carlos Mayolo y Luis Ospina. Se trató de un trabajo de inserción del gótico europeo para aterrizarlo en el contexto latinoamericano, para traducirlo según los mitos locales. En la estética europea y norteamericana de lo gótico, lo hegemónico *vampirizó* al sujeto subalterno.

Ese proceso fue posible gracias al carácter mutable del mito, nunca estático y siempre susceptible de cambios, que se expresa en el desarrollo histórico que han tenido algunos mitos y movimientos artísticos que han trabajado con ellos mediante distintos canales de expresión.

En uno de los capítulos de este PG se abordó el *gótico* clásico del que se influenció el gótico tropical. Encontramos que lo gótico define tanto un estilo artístico –el *arte gótico*– como un período histórico –*la época gótica*– que abarcó desde mediados del siglo 12 hasta finales del siglo 15. Se trató de un momento particular de la historia, un movimiento de arte que trabajó con la simbología visual de algunos mitos y que inauguró una iconografía basada en nuevas formas de posicionarse frente a lo que se veía. De hecho, las teorías de percepción de la época, que influyeron en el arte gótico, establecieron una diferencia entre *sujeto* y *objeto* que observa, entre *ver* y *ser visto*, objetivando la materia vista y personificando a quien ejecutaba la mirada. Los mitos entraron al servicio de la ideología de la Iglesia, que era el discurso predominante durante esa última etapa de la Edad Media. Y se fusionó el discurso de la razón –concretado y plasmado en las nacientes universidades– con creencias populares situadas en el terreno de lo prelógico, mitos que, por ejemplo, advertían a las mujeres embarazadas que durante su embarazo no miraran nada feo, caso contrario, podrían parir un monstruo. Esa convivencia y fluctuación entre un discurso racional e irracional sería, siglos más tarde, retomada por otros movimientos artísticos, pero adaptada con nuevos criterios estéticos. En esas

transformaciones se evidenció la disposición del mito a permear en función de nuevos formatos y discursos, sobrepasando cualquier cronología y extendiéndose geográficamente siempre mediante formas renovadoras.

Del gótico medieval se pasó, siglos más tarde, a un gótico construido como género literario. Es decir, llegó su consolidación como escrituras que reúnen elementos góticos y portadoras de mitos, delimitado históricamente entre los años 1770 y 1820 y atribuido su origen geográfico a Inglaterra. En este nuevo momento histórico se trabajó lo sobrenatural del mito y se le inyectaron a las tramas literarias de una incertidumbre – respecto a lo real y lo que no lo es– que afectó tanto a los personajes como a los lectores. Este elemento, de estructura paranoica, diferencia una obra gótica del mero sobrenaturalismo. Cuando se puso en duda lo

sobrenatural, dado que la mayoría de obras literarias estuvieron ambientadas en contextos aristocráticos europeos, se retiró el halo ilusorio de tranquilidad, inyectándole monstruos y fantasmas a sus cotidianidades, y proporcionándoles un efecto de terror. Nuevamente el mito adquirió otro uso, otra funcionalidad al servicio del contexto político y al período victoriano al que se apuntaban las críticas.

Otro de los hallazgos trascendentales para los fines de este trabajo de investigación se dio con el descubrimiento de un género literario que hizo uso de expresiones europeas del mito, pero intervenidas para aterrizarlos al contexto y las necesidades latinoamericanas: el realismo mágico, de similar relevancia en el terreno literario como lo fue el gótico tropical para el cine.

En el realismo mágico participó el sustrato mítico; sin embargo, lo renovador de este movimiento, que tuvo como exponente al colombiano Gabriel García Márquez –escritor y guionista–, consistió en aplicar un trabajo de naturalización sobre lo fantástico del mito, para así construir un universo de sentido: lo ordinario y lo extraño se interpenetraron en los relatos y conformaron una nueva visión de realidad. Es decir, el mito acá dejó de ser incertidumbre –como descubrimos que ocurría en la literatura gótica europea– y pasó a

admitirse como un elemento posible y normalizado en las vidas de las comunidades que se describen en los relatos del realismo mágico. Macondo, escenario trabajado en el contexto de este proyecto de investigación, es un universo organizado y funcional para que lo fantástico del mito tenga lugar, hay una percepción, un *modo de ver*, que corresponde particularmente a ese espacio.

La dinámica espacial de los relatos magicorrealistas son portadores de esa coherencia mitológica.

Otro de los recorridos emprendidos en este PG fue rastrear filmografías colombianas en cuyas tramas se retomen y desarrollen mitos locales. Se encontró que la obra del cineasta Ciro Guerra utiliza el mito en su función pedagógica e incorpora las creencias mitológicas de culturas de la periferia colombiana. Guerra crea relatos mitológicos de país para darle una continuidad a la agenda que tuvo el Boom Latinoamericano literario e integrar los márgenes al centro. En *Los viajes del viento*, trabaja el mito de un acordeonista que tiene un instrumento ganado en un duelo con el diablo y que está maldito, por lo que deberá devolverlo a su legítimo dueño. Se trata no de un mito local, sino de un mito con raíces universales: está presente en la historia de Paganini, en el tango, en el blues, en la música balcánica y todas son variaciones del mito de Orfeo, que es el primero que desciende al infierno para rescatar a su amor de las garras de la muerte. La película *El abrazo de la serpiente* es mitológica en el sentido fundante del mito, proporciona una respuesta al origen de las cosas, dota de un sentido cosmogónico. Guerra ambienta y concibe en esa historia a la Amazonía como escritura, como un terreno marcado por las huellas que ha dejado el conquistador blanco como consecuencia de su intervención colonial. Y ante ese panorama de cuerpos marcados, de plantas marcadas, Ciro decide reescribir el mito fundante colonial ya que ese es el modo que encuentra de reivindicar su carga simbólica. La selva como libro que debe ser leído, marcado con escrituras y reescrituras, la escritura en su sentido más amplio.

Ciro Guerra es un cineasta cuya filmografía completa posee componentes mitológicos. Sin embargo, también existen directores que tienen filmes aislados que han incorporado mitos en sus tramas. Tal es el caso de Luis Fernando Bottia. En *La boda del acordeonista* (1985), recurrió al mito de La Mojana para explicar las desapariciones de un pueblo. Según la creencia, *La Mojana o La Mujer del Agua* es una dama de cabellos largos, que vive en el mar caribeño, seduce a los hombres para luego atraparlos con su cabellera, empleada a manera de red de pescar, y llevarlos con ella a la profundidad del océano para nunca más devolverlos.

Así, el relato de Bottia insiste, desde su propia lógica y montaje, en mostrar que el mito tiene un valor de verdad, que alimenta con sentido a la vida y es un motivo no-racional para explicar las desapariciones del pueblo. Se produce una conexión entre lo sobrenatural-fantástico con el universo cotidiano, un enlace entre el mundo mítico y el real. El mito en el contexto de esta historia surge como una necesidad de respuesta que reorganiza, un relato fantástico que funciona como organizador ante un evento que desajusta el orden de una sociedad: la desaparición de uno de sus hombres y su prometida, cerca del matrimonio, que queda abandonada. Ante un evento así, la explicación es La Mojana como responsable de llevárselo y esa respuesta tiene validez en el pueblo. No se muestra el mundo real y el fantástico como separados, sino como universos articulados. El espectador se posiciona en el mismo lugar que el habitante del mundo rural, sin posibilidades de diferenciar lo real de lo fantástico, ambas conviven y se intercala.

Y también está el filme *El último carnaval* (1998), de Ernesto McCausland, que muestra el Carnaval de Barranquilla como un escenario donde confluyen mitos de distintas procedencias geográficas-culturales. El carnaval se muestra como un archivo donde anualmente se reviven y ponen en escena tanto las tribulaciones que mueven y aquejan a la ciudad como las alegrías que rodean el gran escenario ciudadano que son sus calles durante los días de la fiesta. Un encuentro al que asisten portadores y hacedores de

significados, personajes que hacen, conocen, crean y poseen un saber respecto al carnaval, los actores sociales que reactualizan anualmente el evento mediante los mitos que exponen.

Así, tras emprender un recorrido por las expresiones artísticas que han trabajado el mito y las filmografías colombianas que la han retomado, concluimos que el cine colombiano ha producido versiones identitarias a través del uso del mito e incluso ha gestado un género cinematográfico propio –el gótico tropical– que invirtió la lógica colonia para crear identidades más cercanas a su contexto local.

Lista de referencias bibliográficas:

- Acevedo, C. (2002). *Mito y conocimiento*. Universidad Iberoamericana. Mexico, DF: Estudio Aguirre
- Alamillo, A (octubre de 2012). *El rapto en la Mitología Clásica*. Conferencia impartida en el X Seminario de Arqueología Clásica, Facultad de Geografía e Historia U.C.M., en Madrid, España.
- Arnheim, R (1990). *El cine como arte*. Barcelona: Editorial Paidós
- Aquino, T. D. (2002). *Suma teológica II*. Bilbao: Ediciones Loyola.
- Alzoriza, L (director). (1974) *Presagio* [cinta cinematográfica]. México: Producciones Escorpión.
- Aristóteles (1974). *La Poética de Aristóteles*. Traducción de Valentín García Yebra. Madrid: Editorial Gredos
- Amato, G., Rizzoli, A., Sica, V. (productores) y Sica, V (director). (1952). *Umberto D* [cinta cinematográfica]. Italia: Rizzoli Film
- Asturias, M (1949). *Hombres de maíz*. Buenos Aires: Editorial Losada
- Apuleyo Mendoza. *El olor de la guayaba*. Bogotá: Editorial Oveja Negra
- Bacon, R. (1900). *The 'Opus Majus' of Roger Bacon* (Vol. 3). Williams & Norgate.
- Bozal, V. (1987). *Mimesis: las imágenes y las cosas*. Madrid: Visor.
- Bassols, M (abril 2004). *Jaques Lacan y el sujeto de la locura*. Conferencia realizada en el 41
- Brennan, M (1997). *The Gothic Psyche. Desintegration and Growth in Nineteenth-Century English Literature*. Columbia: Camdem House.
- Bretón, A (2012). *Manifiestos del surrealismo*. Traducción, prólogo y notas de Aldo Pelegrino. Buenos Aires: Editorial Argonauta.
- Brecht, B (1963). *Breviario de estética teatral*. Buenos Aires: Editorial La Rosa Blindada,

- Camille, M. (2005). *Arte gótico. Visiones gloriosas*. Madrid: Ediciones Akal
- Congreso de filósofos Jóvenes sobre Filosofía y Locura, Barcelona.
- Cabrera, J (1999). *Cine: 100 años de filosofía. Una introducción a la filosofía a través del análisis de películas*. Barcelona: Gedisa
- Cajal, A. (2020) Los 38 Mitos y Leyendas de Colombia Más Destacados. [SL]
- Campbell, J. (2017). *El poder del mito*. Madrid: Capitán Swing Libros.
- Cano, M. (2017). Las imágenes del mito. La construcción del personaje histórico en Abbel Posse. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México DF: Fondo de cultura económica.
- Chiampi, I. (1983). El realismo maravilloso. Caracas: Monte Ávila editor C.A
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras*. Mexico: Fondo de Cultura Económica
- Campbell, J. (2003). *The hero's journey: Joseph Campbell on his life and work* (Vol. 7). Novato. California: New World Library.
- Delgado, J. M. C. (2008). *Magia y desencanto en la narrativa colombiana*. Alicante, España:
Universidad de Alicante.
- Elena Moreno. 2003–2004 . «*La cara kitsch de la modernidad*». Documentos Lingüísticos y Literarios 26 - 27: 23 – 26
- Eljaiek-Rodríguez, G. (2017). *Selva de fantasmas. Lo gótico en la literatura y el cine latinoamericanos*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Freud, S (1917). *Introducción al psicoanálisis. IV. Teoría sexual, j) La angustia*. Obras Completas XVI. Buenos Aires. Amorrortu.
- 77
- Freud, S. (1899). The interpretation of dreams, trans. J. Crick. Oxford University Press.(Original work published in 1899.)[SL].
- Freud, S. (1908). *El creador literario y el fantaseo*. Obras Completas IX. Buenos Aires,

Argentina: Amorrortu Editores.

Gavida, V (1998). La realidad, la ficción, la ficción, la realidad. Kinetoscopio No 48.

Medellín:

Centro Colombo Americano

García, C. (1981). *Mitos, viajes, héroes*. Madrid: Taurus

García Márquez, G., Apuleyo, P. (1982). *Gabriel García Márquez: conversaciones con Plinio*

García Márquez, G (1967). *Cien años de soledad*. Buenos Aires: Sudamericana

García Márquez, G (1967). *Cien años de soledad*. Buenos Aires: Sudamericana

García Pérez, D (diciembre de 2010). Tres mitos griegos en la narrativa de Gabriel García

García Márquez, G. (2002). *Vivir para contarla*. Barcelona: Arnoldo Mondadori Editore

García Márquez, G (17 de noviembre de 1982). La penumbra del escritor de cine. *El País*.

Recuperado de https://elpais.com/diario/1982/11/17/opinion/406335611_850215.html

García Márquez, G. (1982). *Entre cachacos I. Obra periodística 1954*. Barcelona: Bruguera.

Guerra, C. (2009). *Los viajes del viento*.

Giraldo, L. M. (2017). Cuento colombiano: un género renovado. *Folios*, (15), 13.21.

Gonzalez, E., Moscoso, F. F., Machicado, J., Ramirez, J., Mordó, M. A., & Morales, P. (2012). Medición y caracterización del impacto económico y el valor social y cultural de festivales en Colombia.

Gontovnik, M. (2017) *Performance como historia: las Negritas Puloy en el Carnaval de Barranquilla*. *Memorias: Revista Digital de Arqueología e Historia desde el Caribe* (mayo-agosto), 149-177

Osorio Mejía, Oswaldo. (1990-2009) *Realidad y cine colombiano*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia, primera edición junio de 2010

Gutiérrez, G. (noviembre de 2016). Sobre el concepto de mimesis en la Antigua Grecia.

Byzantion nea hellás, 35.

Gelvis, J (2017). *La mimesis aristotélica y platónica en la poesía contemporánea*. Bogotá: Sistema Nacional de Bibliotecas Rafael García Herreros

Hoogesteijn, S (directora). (1978). *El mar y las rosas del tiempo perdido* [cinta cinematográfica]. Venezuela: Bayerischer Rundfunk.

Homero (1914). *The Homeric Hymns*. Londres: Harvard University Press.

López, S. J. G. (2012). De la imagen al imaginario en el cine colombiano. *Razón y palabra*, 17(79).

Lacan, J. (1984). *De la psicosis paranoica en sus relaciones con la personalidad*. Buenos, Argentina: Siglo XXI Editores.

Llarena, A (1994). Claves para "El realismo mágico" y "Lo real maravilloso": espacio y actitud

en cuatro novelas latinoamericanas. *Vector plus: miscelánea científico-cultural*, (2), p. 15-27

Laurens, M. (1988). *El vaivén de las películas colombianas (de 1977 a 1987)*. Bogotá: Contraloría General de la República.

Llanos, R. (27 de febrero de 1999). Benjamín García, de temible vampiro a inofensivo payaso.

El Tiempo.

Llarena, A (1994). Claves para "El realismo mágico" y "Lo real maravilloso": espacio y actitud

en cuatro novelas latinoamericanas. *Vector plus: miscelánea científico-cultural*, (2), p. 15-27

Lombardi, M (noviembre de 2018). La metamorfosis de lo verosímil. Una mirada sobre la actualidad del teatro independiente. *Reflexión Académica en Diseño & Comunicación*. 19 (36). Recuperado de

https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/690_libro.pdf

Las mil y una noches (1970), traducción de Juan Vernet. Santiago de Chile: Editorial Jurídica de Chile.

Malinowski, B. (1924). Meaning in primitive languages. *The Meaning of Meaning*. Routledge and Kegan Paul, London.

Márquez. *Nova Tellus*, 28 (2). Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-30582010000200008&lang=es

Osorio Mejía, Oswaldo. (1990-2009) *Realidad y cine colombiano*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia, primera edición junio de 2010

Mâle, E., McAle, B. (1949). *Religious art from the twelfth to the eighteenth century* (p. 167).

New York: Editorial Pantheon.

Throsby, D. (2010). *The economics of cultural policy*. Cambridge University Press.

Gonzalez, E., Moscoso, F. F., Machicado, J., Ramirez, J., Mordó, M. A., & Morales, P. (2012). Medición y caracterización del impacto económico y el valor social y cultural de festivales en Colombia.

Throsby, D. (2010). *The economics of cultural policy*. Cambridge University Press.

Lancaster, K (1966). A new approach to consumer theory. *The Journal of Political Economy*, n. 74.

Bille, T., & Schulze, G. (2006). Culture in Urban and Regional Development, I: V. Ginsburg and D. Throsby (ed.): Handbook of the Economics of Arts and Culture, Series "Handbook of Economics".

Ley N° 1601. Diario Oficial de Colombia, Bogotá, Colombia, 21 de diciembre de 2012.

Neira Sosa, N. P., Moreno Marín, Á. E., Barrero Castellanos, J., Bautista Luzardo, D. M. D. L., Bernal, A. F., Machicado Villamizar, J. A., ... & Vivas Benítez, J. A. Diez festivales en Colombia: valores e impacto.

- Mariano, M., Endere, M., (2017) Secretaría de Cultura, Patrimonio y Turismo, Ocaribe y MinCultura, 2015.
- Miles, R. (2002). *Writing 1750-1820: a Genealogy*. Manchester: Manchester University Press.
- Mariano, M., Endere, M. (2017). Carnavales y patrimonios: diálogos sobre identidades y espacios de participación. *Memorias: Revista Digital de Arqueología e Historia desde el Caribe*(mayo-agosto), 10-41.
- Megenney, W (1986). *Gabriel García Márquez y el Caribe afro negroide*. Bogotá: Thesaurus.
- Marín, R (2016). Abrasándonos en el Abrazo de la Serpiente. Esbozo ensayístico acerca de la película colombiana “El Abrazo de la Serpiente”, dirigida por Ciro Guerra. *Revista Científica General José María Córdova* 14(17), p. 463.
- MUIR, Edward. 2001. *Fiesta y rito en la Europa Moderna*. Editorial Complutense, S.A. Madrid (España).
- Osorio, M. (s.f.). Entrevista con Gabriel García Márquez. *Unesco*
- Pérez, G. (2013). *Cine colombiano: Estética, modernidad y cultura*. Popayán: Editorial Universidad del Cauca
- Rivera Betancur, Jerónimo. (2014) *¿Va el cine colombiano hacia su madurez? Análisis de 10 años de ley de cine en Colombia*
- Punter, D. (2003). *The Handbook of the Gothic*. Ed. Marie Mulvey Roberts. Nueva York: New York University Press.
- Roh, F. (1925). *Nach-Expressionismus: magischer Realismus: Probleme der neuesten europäischen Malerei*. Klinkhardt & Biermann.
- Roh, F. (1927). *Realismo mágico. Post expresionismo*. Madrid: Revista de Occidente
- Rulfo, J (1955). *Pedro Páramo*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica

- Riveroll, J (22 de octubre de 2012). Memoria de mis putas tristes. *Letras Libres*. Recuperado de <https://www.letraslibres.com/mexico-espana/cinetv/memoria-mis-putas-tristes>
- Rossellini, R. (1959). Entretien avec Roberto Rossellini. *Cahiers du Cinéma* (37).
- Restrepo, G. (2019). Gabriel García Márquez y el cine. ¿Una buena amistad? Magdalena: Editorial Unimagdalena
- Platón (2003). *Diálogos. Obra completa en 9 volúmenes. Volumen IV: República*. Madrid: Editorial Gredos.
- Perkins, V. *El lenguaje del cine*, Madrid: Editorial Taibo.
- Pecham, J. (1970). *John Pecham and the science of Optics: Perspectiva communis*. University of Wisconsin Press.
- Sica, V. (productor y director). (1951). *Milagro en Milán* [cinta cinematográfica]. Italia: Ente Nazionale Industrie Cinematografiche
- Sica, V (productor y director). (1948). *Ladrón de bicicletas* [cinta cinematográfica]. Italia: PDS Produzioni De Sica
- Spang, K. (1984). Mímesis, ficción y verosimilitud en la creación literaria. *Anuario filosófico*, 17(2), p. 153-159.
- Villain, D. (1997). *El encuadre cinematográfico*, Barcelona: Editorial Paidós
- Walpole, H. (1996). *The Castle of Otranto: A gothic story*. Oxford: Oxford University Press.
- Zavattinni, C (1943). *Totò il buono*. Milán: Bompiani.

Bibliografía:

Acevedo, C. (2002). *Mito y conocimiento*. Universidad Iberoamericana. Mexico, DF: Estudio Aguirre

Alamillo, A (octubre de 2012). *El rapto en la Mitología Clásica*. Conferencia impartida en el X Seminario de Arqueología Clásica, Facultad de Geografía e Historia U.C.M., en Madrid, España.

Arnheim, R (1990). *El cine como arte*. Barcelona: Editorial Paidós

Aquino, T. D. (2002). *Suma teológica II*. Bilbao: Ediciones Loyola.

Alzoriza, L (director). (1974) *Presagio* [cinta cinematográfica]. México: Producciones Escorpión.

Aristóteles (1974). *La Poética de Aristóteles*. Traducción de Valentín García Yebra. Madrid:

Editorial Gredos

Amato, G., Rizzoli, A., Sica, V. (productores) y Sica, V (director). (1952). *Umberto D* [cinta cinematográfica]. Italia: Rizzoli Film

Asturias, M (1949). *Hombres de maíz*. Buenos Aires: Editorial Losada

Apuleyo Mendoza. *El olor de la guayaba*. Bogotá: Editorial Oveja Negra

Bacon, R. (1900). *The 'Opus Majus' of Roger Bacon* (Vol. 3). Williams & Norgate.

Bozal, V. (1987). *Mimesis: las imágenes y las cosas*. Madrid: Visor.

Bassols, M (abril 2004). *Jaques Lacan y el sujeto de la locura*. Conferencia realizada en el 41

Brennan, M (1997). *The Gothic Psyche. Desintegration and Growth in Nineteenth-Century English Literature*. Columbia: Camdem House.

Bretón, A (2012). *Manifiestos del surrealismo*. Traducción, prólogo y notas de Aldo Pelegrino.

Buenos Aires: Editorial Argonauta.

Brecht, B (1963). *Breviario de estética teatral*. Buenos Aires: Editorial La Rosa Blindada,

- Camille, M. (2005). *Arte gótico. Visiones gloriosas*. Madrid: Ediciones Akal
- Congreso de filósofos Jóvenes sobre Filosofía y Locura, Barcelona.
- Cabrera, J (1999). *Cine: 100 años de filosofía. Una introducción a la filosofía a través del análisis de películas*. Barcelona: Gedisa
- Cajal, A. (2020) Los 38 Mitos y Leyendas de Colombia Más Destacados. [SL]
- Campbell, J. (2017). *El poder del mito*. Madrid: Capitán Swing Libros.
- Cano, M. (2017). Las imágenes del mito. La construcción del personaje histórico en Abbel Posse. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México DF: Fondo de cultura económica.
- Chiampi, I. (1983). El realismo maravilloso. Caracas: Monte Ávila editor C.A
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras*. Mexico: Fondo de Cultura Económica
- Campbell, J. (2003). *The hero's journey: Joseph Campbell on his life and work* (Vol. 7). Novato. California: New World Library.
- Delgado, J. M. C. (2008). *Magia y desencanto en la narrativa colombiana*. Alicante, España:
Universidad de Alicante.
- Elena Moreno. 2003–2004 . «*La cara kitsch de la modernidad*». Documentos Lingüísticos y Literarios 26 - 27: 23 – 26
- Eljaiek-Rodríguez, G. (2017). *Selva de fantasmas. Lo gótico en la literatura y el cine latinoamericanos*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Freud, S (1917). *Introducción al psicoanálisis. IV. Teoría sexual, j) La angustia*. Obras Completas XVI. Buenos Aires. Amorrortu.
- 77
- Freud, S. (1899). The interpretation of dreams, trans. J. Crick. Oxford University Press.(Original work published in 1899.)[SL].
- Freud, S. (1908). *El creador literario y el fantaseo*. Obras Completas IX. Buenos Aires,

Argentina: Amorrortu Editores.

Gavida, V (1998). La realidad, la ficción, la ficción, la realidad. Kinetoscopio No 48.

Medellín:

Centro Colombo Americano

García, C. (1981). *Mitos, viajes, héroes*. Madrid: Taurus

García Márquez, G., Apuleyo, P. (1982). *Gabriel García Márquez: conversaciones con Plinio*

García Márquez, G (1967). *Cien años de soledad*. Buenos Aires: Sudamericana

García Márquez, G (1967). *Cien años de soledad*. Buenos Aires: Sudamericana

García Pérez, D (diciembre de 2010). Tres mitos griegos en la narrativa de Gabriel García

García Márquez, G. (2002). *Vivir para contarla*. Barcelona: Arnoldo Mondadori Editore

García Márquez, G (17 de noviembre de 1982). La penumbra del escritor de cine. *El País*.

Recuperado de https://elpais.com/diario/1982/11/17/opinion/406335611_850215.html

García Márquez, G. (1982). *Entre cachacos I. Obra periodística 1954*. Barcelona: Bruguera.

Guerra, C. (2009). *Los viajes del viento*.

Giraldo, L. M. (2017). Cuento colombiano: un género renovado. *Folios*, (15), 13.21.

Gonzalez, E., Moscoso, F. F., Machicado, J., Ramirez, J., Mordó, M. A., & Morales, P. (2012). Medición y caracterización del impacto económico y el valor social y cultural de festivales en Colombia.

Gontovnik, M. (2017) *Performance como historia: las Negritas Puloy en el Carnaval de Barranquilla*. Memorias: Revista Digital de Arqueología e Historia desde el Caribe (mayo-agosto), 149-177

Osorio Mejía, Oswaldo. (1990-2009) *Realidad y cine colombiano*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia, primera edición junio de 2010

Gutiérrez, G. (noviembre de 2016). Sobre el concepto de mimesis en la Antigua Grecia.

Byzantion nea hellás, 35.

Gelvis, J (2017). *La mimesis aristotélica y platónica en la poesía contemporánea*. Bogotá: Sistema Nacional de Bibliotecas Rafael García Herreros

Hoogesteijn, S (directora). (1978). *El mar y las rosas del tiempo perdido* [cinta cinematográfica]. Venezuela: Bayerischer Rundfunk.

Homero (1914). *The Homeric Hymns*. Londres: Harvard University Press.

López, S. J. G. (2012). De la imagen al imaginario en el cine colombiano. *Razón y palabra*, 17(79).

Lacan, J. (1984). *De la psicosis paranoica en sus relaciones con la personalidad*. Buenos, Argentina: Siglo XXI Editores.

Llarena, A (1994). Claves para "El realismo mágico" y "Lo real maravilloso": espacio y actitud

en cuatro novelas latinoamericanas. *Vector plus: miscelánea científico-cultural*, (2), p. 15-27

Laurens, M. (1988). *El vaivén de las películas colombianas (de 1977 a 1987)*. Bogotá: Contraloría General de la República.

Llanos, R. (27 de febrero de 1999). Benjamín García, de temible vampiro a inofensivo payaso.

El Tiempo.

Llarena, A (1994). Claves para "El realismo mágico" y "Lo real maravilloso": espacio y actitud

en cuatro novelas latinoamericanas. *Vector plus: miscelánea científico-cultural*, (2), p. 15-27

Lombardi, M (noviembre de 2018). La metamorfosis de lo verosímil. Una mirada sobre la actualidad del teatro independiente. *Reflexión Académica en Diseño & Comunicación*. 19 (36). Recuperado de

https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/690_libro.pdf

Las mil y una noches (1970), traducción de Juan Vernet. Santiago de Chile: Editorial Jurídica de Chile.

Malinowski, B. (1924). Meaning in primitive languages. *The Meaning of Meaning*. Routledge and Kegan Paul, London.

Márquez. *Nova Tellus*, 28 (2). Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-30582010000200008&lang=es

Osorio Mejía, Oswaldo. (1990-2009) *Realidad y cine colombiano*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia, primera edición junio de 2010

Mâle, E., McAle, B. (1949). *Religious art from the twelfth to the eighteenth century* (p. 167).

New York: Editorial Pantheon.

Throsby, D. (2010). *The economics of cultural policy*. Cambridge University Press.

Gonzalez, E., Moscoso, F. F., Machicado, J., Ramirez, J., Mordó, M. A., & Morales, P. (2012). Medición y caracterización del impacto económico y el valor social y cultural de festivales en Colombia.

Throsby, D. (2010). *The economics of cultural policy*. Cambridge University Press.

Lancaster, K (1966). A new approach to consumer theory. *The Journal of Political Economy*, n. 74.

Bille, T., & Schulze, G. (2006). Culture in Urban and Regional Development, I: V. Ginsburg and D. Throsby (ed.): Handbook of the Economics of Arts and Culture, Series "Handbook of Economics".

Ley N° 1601. Diario Oficial de Colombia, Bogotá, Colombia, 21 de diciembre de 2012.

Neira Sosa, N. P., Moreno Marín, Á. E., Barrero Castellanos, J., Bautista Luzardo, D. M. D. L., Bernal, A. F., Machicado Villamizar, J. A., ... & Vivas Benítez, J. A. Diez festivales en Colombia: valores e impacto.

- Mariano, M., Endere, M., (2017) Secretaría de Cultura, Patrimonio y Turismo, Ocaribe y MinCultura, 2015.
- Miles, R. (2002). *Writing 1750-1820: a Genealogy*. Manchester: Manchester University Press.
- Mariano, M., Endere, M. (2017). Carnavales y patrimonios: diálogos sobre identidades y espacios de participación. *Memorias: Revista Digital de Arqueología e Historia desde el Caribe*(mayo-agosto), 10-41.
- Megenney, W (1986). *Gabriel García Márquez y el Caribe afro negroide*. Bogotá: Thesaurus.
- Marín, R (2016). Abrasándonos en el Abrazo de la Serpiente. Esbozo ensayístico acerca de la película colombiana “El Abrazo de la Serpiente”, dirigida por Ciro Guerra. *Revista Científica General José María Córdova* 14(17), p. 463.
- MUIR, Edward. 2001. *Fiesta y rito en la Europa Moderna*. Editorial Complutense, S.A. Madrid (España).
- Osorio, M. (s.f.). Entrevista con Gabriel García Márquez. *Unesco*
- Pérez, G. (2013). *Cine colombiano: Estética, modernidad y cultura*. Popayán: Editorial Universidad del Cauca
- Rivera Betancur, Jerónimo. (2014) *¿Va el cine colombiano hacia su madurez? Análisis de 10 años de ley de cine en Colombia*
- Punter, D. (2003). *The Handbook of the Gothic*. Ed. Marie Mulvey Roberts. Nueva York: New York University Press.
- Roh, F. (1925). *Nach-Expressionismus: magischer Realismus: Probleme der neuesten europäischen Malerei*. Klinkhardt & Biermann.
- Roh, F. (1927). *Realismo mágico. Post expresionismo*. Madrid: Revista de Occidente
- Rulfo, J (1955). *Pedro Páramo*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica

- Riveroll, J (22 de octubre de 2012). Memoria de mis putas tristes. *Letras Libres*. Recuperado de <https://www.letraslibres.com/mexico-espana/cinetv/memoria-mis-putas-tristes>
- Rossellini, R. (1959). Entretien avec Roberto Rossellini. *Cahiers du Cinéma* (37).
- Restrepo, G. (2019). Gabriel García Márquez y el cine. ¿Una buena amistad? Magdalena: Editorial Unimagdalena
- Platón (2003). *Diálogos. Obra completa en 9 volúmenes. Volumen IV: República*. Madrid: Editorial Gredos.
- Perkins, V. *El lenguaje del cine*, Madrid: Editorial Taibo.
- Pecham, J. (1970). *John Pecham and the science of Optics: Perspectiva communis*. University of Wisconsin Press.
- Sica, V. (productor y director). (1951). *Milagro en Milán* [cinta cinematográfica]. Italia: Ente Nazionale Industrie Cinematografiche
- Sica, V (productor y director). (1948). *Ladrón de bicicletas* [cinta cinematográfica]. Italia: PDS Produzioni De Sica
- Spang, K. (1984). Mímesis, ficción y verosimilitud en la creación literaria. *Anuario filosófico*, 17(2), p. 153-159.
- Villain, D. (1997). *El encuadre cinematográfico*, Barcelona: Editorial Paidós
- Walpole, H. (1996). *The Castle of Otranto: A gothic story*. Oxford: Oxford University Press.
- Zavattinni, C (1943). *Totò il buono*. Milán: Bompiani.

