

	GESTIÓN DE SERVICIOS ACADÉMICOS Y BIBLIOTECARIOS		CÓDIGO	FO-GS-15	
			VERSIÓN	02	
	ESQUEMA HOJA DE RESUMEN			FECHA	03/04/2017
				PÁGINA	1 de 1
ELABORÓ		REVISÓ		APROBÓ	
Jefe División de Biblioteca		Equipo Operativo de Calidad		Líder de Calidad	

RESUMEN TRABAJO DE GRADO

AUTOR(ES):

NOMBRE(S): MÓNICA PAOLA

APELLIDOS: ROLÓN GÉLVEZ

NOMBRE(S): SEBASTIÁN

APELLIDOS: SARMIENTO DUQUE

FACULTAD: DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES.

PLAN DE ESTUDIOS: COMUNICACIÓN SOCIAL.

DIRECTOR:

NOMBRE(S): FÉLIX JOAQUÍN

APELLIDOS: LOZANO CÁRDENAS

TÍTULO DEL TRABAJO (TESIS): REPRESENTACIONES DE LA POBREZA EN COLOMBIA: UN ANÁLISIS SEMIÓTICO DE DOS LARGOMETRAJES DE CIRO GUERRA.

RESUMEN

El presente proyecto tiene como propósito analizar las representaciones de pobreza, expresadas en los códigos visuales iconográficos y fotográficos, sintácticos o del montaje y sonoros que integran el lenguaje fílmico de dos películas colombianas dirigidas por Ciro Guerra, *La sombra del caminante (2004)* y *Pájaros de verano (2018)*. Este análisis semiótico de los códigos propuestos por los autores italianos Casetti y Di Chio (1991), es complementado con el estudio de las funciones, roles y procesos de los personajes principales, además de la comparación entre los rasgos estilísticos que el director emplea en las dos películas, con el fin de entender las formas en las que el cine, como séptimo arte y medio masivo de comunicación social, representa a través de la pantalla a las poblaciones más vulnerables y en condición de pobreza, en un país con los niveles más altos de violencia, desigualdad, narcotráfico y la falta de educación, empleo y salud de calidad, como lo es Colombia en el contexto latinoamericano.

PALABRAS CLAVES: Análisis semiótico del film, Pobreza, Representaciones sociales y Medios masivos.

CARACTERÍSTICAS: PÁGINAS: 280 PLANOS: 0 ILUSTRACIONES: 0 CD ROOM: 1

REPRESENTACIONES DE LA POBREZA EN COLOMBIA:
UN ANÁLISIS SEMIÓTICO DE DOS LARGOMETRAJES DE CIRO GUERRA

MÓNICA PAOLA ROLÓN GÉLVEZ
SEBASTIÁN SARMIENTO DUQUE

Trabajo de grado para optar por el título de profesionales en
COMUNICACIÓN SOCIAL

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
FACULTAD DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
SAN JOSÉ DE CÚCUTA, NORTE DE SANTANDER

2022

REPRESENTACIONES DE LA POBREZA EN COLOMBIA:
UN ANÁLISIS SEMIÓTICO DE DOS LARGOMETRAJES DE CIRO GUERRA

MÓNICA PAOLA ROLÓN GÉLVEZ

SEBASTIÁN SARMIENTO DUQUE

Trabajo de grado para optar por el título de profesionales en
COMUNICACIÓN SOCIAL

FÉLIX JOAQUÍN LOZANO CÁRDENAS

Director de proyecto

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
FACULTAD DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
SAN JOSÉ DE CÚCUTA, NORTE DE SANTANDER

2022

*ACTA DE SUSTENTACIÓN DE UN PROYECTO DE EXTENSIÓN
PROGRAMA ACADÉMICO COMUNICACIÓN SOCIAL*

FECHA: San José de Cúcuta, 06 de junio 2022

HORA: 14:00 Horas

LUGAR: Sala De Imagen

Título del trabajo de grado: “REPRESENTACIONES DE LA POBREZA EN COLOMBIA: UN ANÁLISIS SEMIÓTICO DE DOS LARGOMETRAJES DE CIRO GUERRA”

Director (a) FÉLIX JOAQUÍN LOZANO CÁRDENAS
Comunicador Social
Mg. En Ciencias de la Comunicación y la Información
Dr. En Educación

<i>NOMBRE DEL ESTUDIANTE</i>	<i>CÓDIGO</i>	<i>CALIFICACIÓN</i>	<i>A.M.L</i>
<i>MÓNICA PAOLA ROLÓN GÉLVEZ</i>	<i>1330891</i>	<i>4.7</i>	<i>MERITORIA</i>
<i>SEBASTIÁN SARMIENTO DUQUE</i>	<i>1330913</i>	<i>4.7</i>	<i>MERITORIA</i>



TATIANA BAYONA SANABRIA



OLGA LUCÍA HERNÁNDEZ



MARÍA LUCILA VELÁZCO



MARGARITA ROSA PEÑALOZA DURÁN
Coordinador Comité Curricular
Plan de Estudio Comunicación Social

Dedicamos esta investigación a los más de 28 millones de pobres del país.

A nuestras madres, Claudia y Olga, quienes a pesar de la pobreza nos hicieron
quienes somos.

AGRADECIMIENTOS

Gracias al programa de Comunicación Social de la Universidad Francisco de Paula Santander sede Cúcuta, compañeros de proyectos e ideas, maestros y maestras que con su paso por nuestras vidas y su dedicación nos compartieron experiencias inolvidables que nos permiten superarnos día a día. Sus huellas las llevaremos siempre.

A nuestras familias, gracias por su apoyo y buenos deseos en cada etapa de este logro académico. Pudimos evidenciar que las bases de una buena educación comienzan desde casa.

Tabla de contenido

	Introducción	11
1.	Problema	12
1.1.	Título	12
1.2.	Descripción del problema	12
1.3.	Formulación del problema	16
1.4.	Objetivos	16
1.4.1.	Objetivo general	16
1.4.2.	Objetivos específicos	16
1.5.	Justificación	17
2.	Marco de rerefencia	21
2.1.	Estado del arte	21
2.1.1.	Antecedentes internacionales	21
2.1.2.	Antecedentes nacionales	40
2.1.3.	Antecedentes locales	47
2.2.	Marco teórico – conceptual	49
2.2.1.	Pobreza	49
2.2.2.	Representaciones sociales	52
2.2.3.	Representación en la cinematografía	56
2.3.	Marco contextual	59
3.	Diseño metodológico	62

3.1.	Método y metodología	72
3.2.	Criterios de selección del corpus	73
3.3.	Fuentes y procedimientos para la recolección de información	74
3.3.1.	Ficha de análisis técnico	74
3.3.2.	Ficha de análisis de personajes	77
3.4.	Procedimientos para el análisis e interpretación de la información	79
4.	Capítulo de resultados	80
4.1.	Acciones, espacios y símbolos asociados a la pobreza	81
4.1.1.	La sombra del caminante (2004)	81
4.1.1.1.	Análisis semiótico de los códigos en las representaciones de pobreza	154
4.1.2.	Pájaros de verano (2018)	173
4.1.2.1.	Análisis semiótico de los códigos en las representaciones de pobreza	239
4.2.	Roles, funciones y procesos de los personajes principales	256
4.2.1.	La sombra del caminante (2004)	256
4.2.2.	Pájaros de verano (2018)	259
4.3.	Comparación entre los códigos de las dos películas (2004 - 2018)	263
5.	Conclusiones	271
6.	Recomendaciones	277
7.	Referencias	278

Lista de tablas

Tabla 1. Códigos semióticos para el análisis del film. A partir de Casetti y Di Chio, 1991	62
Tabla 2. Ficha de análisis técnico. A partir de Casetti y Di Chio (1991)	75
Tabla 3. Ficha de análisis de personajes. Elaborado por Casetti y Di Chio (1991)	78
Tabla 4. La sombra del caminante (2004). Desglose según la estructura dramática del film	84
Tabla 5. La sombra del caminante (2004). Aplicación de ficha técnica	118
Tabla 6. Pájaros de verano (2018). Desglose según la estructura dramática del film	176
Tabla 7. Pájaros de verano (2018). Aplicación de ficha técnica	213
Tabla 8. La sombra del caminante (2004). Descripción de los personajes principales	257
Tabla 9. Pájaros de verano (2018). Descripción de los personajes principales	260
Tabla 10. Comparación entre códigos de las dos películas	263

Lista de ilustraciones

Ilustración 1. La sombra del caminante. Fuente: Proimágenes Colombia, 2004	81
Ilustración 2. Mañe reza a la virgen María. Fuente La sombra del caminante (2004)	159
Ilustración 3. La sombra del silletero. Fuente: La sombra del caminante (2004)	161
Ilustración 4. Retrato del hombre de la silla. Fuente: La sombra del caminante (2004)	164
Ilustración 5. Los tres vagos. Fuente: La sombra del caminante (2004)	166
Ilustración 6. Escala de grises. Fuente: elaboración propia	169
Ilustración 7. Pájaros de verano. Fuente: Proimágenes Colombia, 2018	173
Ilustración 8. El negocio del café. Fuente: Pájaros de verano (2018)	242
Ilustración 9. El escritorio de Rapayet. Fuente: Pájaros de verano (2018)	245
Ilustración 10. Danza ritual wayúu. Fuente: Pájaros de verano (2018)	248
Ilustración 11. Úrsula y el talismán familiar. Fuente: Pájaros de verano (2018)	249
Ilustración 12. La negociación. Fuente: Pájaros de verano (2018)	250
Ilustración 13. Escala cromática 1. Fuente: Pájaros de verano (2018)	252
Ilustración 14. Escala cromática 2. Fuente: Pájaros de verano (2018)	252
Ilustración 15. Rapayet baila con Zaida. Fuente: Pájaros de verano (2018)	254

Introducción

“Los pobres son muchos y por eso es imposible olvidarlos” – Roberto Sosa.

Colombia ha vivido una larga historia de pobreza donde convergen diversas culturas en el mismo territorio marcado por la desigualdad social que se agrava por el abandono estatal y el conflicto armado. Sin embargo, los estudios sobre sus causas y consecuencias son reducidos en el campo académico, siendo este proyecto de investigación un intento por comprender el fenómeno de la pobreza y su representación en el cine, como medio masivo de comunicación social.

Con la identificación y descripción de elementos simbólicos y la metodología propuesta por Casetti y Di Chio (1991), se elaboró un análisis semiótico de las representaciones de la pobreza en la cinematografía de Ciro Guerra. El aporte de autores locales, nacionales e internacionales que anteceden este proyecto, fue fundamental para determinar la estructura a nivel formal y dar respuesta a las necesidades de nuestra región desde la línea de investigación en comunicación social: Lenguaje, discurso y poder.

El marco teórico da respuesta a conceptos como la pobreza, las representaciones sociales y su relación con la cinematografía, desde la perspectiva de teóricos como Amartya Sen (1992), Jodelet (1986), Kracauer (1997), entre otros, que permiten definir las principales características de la pobreza en Colombia. Debido al análisis desarrollado se pudo determinar principalmente, que la pobreza está estrechamente relacionada con diversidad de factores sociales, políticos y culturales que son representados en las dos películas de Ciro Guerra, quien usa los códigos del film para generar un estilo diferenciador que contrasta con la propuesta fílmica tradicional.

1. Problema

1.1. Título

Representaciones de la pobreza en Colombia: un análisis semiótico de dos largometrajes de Ciro Guerra.

1.2. Descripción del problema

Según la Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2019), aunque en todo el mundo hace presencia el flagelo de la pobreza, nunca se vive esta condición de la misma manera en todos los casos. De aquí que se hable de la *pobreza multidimensional*, término que expande el estudio y la comprensión de la pobreza a diferentes contextos sociales y culturales, además de plantear niveles e indicadores que permiten una mejor comprensión y resolución de dicho fenómeno mundial.

Con estos nuevos indicadores, se estima que, de los 101 países estudiados, 1.300 millones de personas viven en la pobreza. El mismo portal de Noticias ONU, clasificó los ocho obstáculos del Desarrollo Sostenible de América Latina: la persistencia de la pobreza, las desigualdades estructurales y la cultura del privilegio, las brechas en salud, educación y servicios básicos, la incertidumbre laboral, la falta de seguridad social, la fragilidad de las políticas sociales, la poca inversión en proyectos sociales y los obstáculos emergentes de cada país.

Este informe resaltó que América Latina y el Caribe “continúan siendo la región más desigual del mundo” (ONU, 2019), y estos niveles de desigualdad imposibilitan el desarrollo de la región, pues este fenómeno trasciende a la falta de garantías de los derechos humanos que privilegien la autonomía individual y colectiva.

Noticias ONU (2019), asegura que la “cultura del privilegio” es la desigualdad estructural naturalizada de estas jerarquías sociales como formas de poder, que posibilitan asimetrías y crisis profundas en el estilo de vida y el desarrollo de las naciones.

Colombia, el país más desigual entre los desiguales. Según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2022), en Colombia se necesitan 11 generaciones para salir de la pobreza, unos 330 años para que Colombia supere la pobreza más marcada de América Latina, de acuerdo al portal informativo El Heraldo.

En este contexto, el cine se impone como una manera masiva de narrar la historia y tiene en sus posibilidades, cambiar una sociedad que desde sus inicios ha estado marcada por la desigualdad y la violencia. En la actualidad de Colombia, según el Índice de Pobreza Multidimensional (IPM), alrededor del 18% de sus habitantes están en situación de pobreza mientras que cerca del 2% de la demografía nacional pertenece a la clase social alta. Aquí se evidencia que aproximadamente 489.000 personas entraron a la pobreza multidimensional con cambios significativos en los centros poblados y rurales del país, según las cifras del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE, 2021).

A pesar de ser un país sumergido en pobreza, las formas en las que se entiende el fenómeno son reducidas a las cifras estadísticas y, por tanto, desligada de la emoción de la historia; no ayudan a entender las intrincadas características del por qué y el cómo de las relaciones que se dan entre los más de 28 millones de ciudadanos colombianos que se encuentran entre la pobreza y la pobreza extrema, (DANE, 2021).

Es aquí donde el cine se convierte en un documento necesario para analizar estos y otros elementos complejos que envuelven la representación de la pobreza, camuflados en la perspectiva artística de la cinematografía. Es el caso del director cesarense Ciro Guerra, nacido en 1981 y cuyo repertorio cinematográfico está marcado por la denuncia y la crítica social, donde se observa una trayectoria histórica que recrea escenarios de representación de la realidad colombiana, lo que permite estudiar los personajes, roles, características y relaciones de la pobreza en el territorio nacional.

Aunque sea el séptimo arte, el cine no deja de ser un medio masivo de comunicación social, por tanto, tiene la posibilidad de influir en la interpretación y conducta de su audiencia o público. Es decir, produce y reproduce signos que construyen las representaciones de realidades y fenómenos, en este caso, de la pobreza colombiana.

La representación o nivel de identificación que el espectador establezca con la historia, será determinante para su impacto personal y social, es aquí donde el cine juega un papel de promotor de identidad cultural. También el reconocimiento nacional e internacional de las películas de Ciro Guerra, facilita a estas representaciones permear en sus espectadores.

En el estado del arte elaborado para desarrollar el presente estudio, se evidencia que, aunque todos los antecedentes desde su temática o metodología, son valiosos para este proyecto, ninguno presenta un análisis de los códigos que conforman las representaciones de la pobreza, y tampoco se abordan a partir de la narrativa del director colombiano Ciro Guerra.

Pese a estas diferencias, otros proyectos resaltan por sus grandes aportes al desarrollo de este. Así sucede con el trabajo de grado realizado por Zulay Calderón, Representación Del Conflicto Armado En Las Películas El Páramo, La Sirga Y Alías María, en el programa de Comunicación Social de la Universidad Francisco de Paula Santander sede Cúcuta, de donde se extrae un instrumento válido y necesario para el desarrollo de esta investigación.

Sin embargo, es compatible también en un gran número de proyectos de investigación, la aparición de los aportes de Casetti y Di Chio para el análisis del film. Por este motivo, en esta investigación se dará prioridad a los códigos visuales, sonoros y sintácticos, por ser los que mejor expresan los conceptos y símbolos y las relaciones entre ellos, en base a las teorías propuestas.

Por lo anterior, el proyecto de grado se inscribe a la línea de investigación: Lenguaje, discurso y poder del programa de comunicación social de la Universidad Francisco de Paula Santander, pues el mensaje de los medios masivos de comunicación se enmarca en un contexto desigual que puede ser analizado semióticamente para entender los códigos usados al construir las representaciones sociales que serán posteriormente interiorizadas por los espectadores, los cuales se comportan según sus propias interpretaciones de la representación masiva.

Para establecer estas relaciones se analizará semióticamente el uso de los códigos en la representación de la pobreza en la narrativa del film, pues así es posible identificar los elementos formales que intervienen en el modo en que se representa la relación desigual de poder en el país.

1.3. Formulación del problema

¿Cómo se construyen las representaciones sociales de pobreza en los largometrajes *La sombra del caminante* (2004) y *Pájaros de verano* (2018) del director colombiano Ciro Guerra?

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

- Analizar las representaciones de pobreza en los largometrajes *La sombra del caminante* (2004) y *Pájaros de verano* (2018) del director Ciro Guerra.

1.4.2. Objetivos específicos

- Identificar acciones, espacios y símbolos asociados a la pobreza, a través de los códigos visuales, sonoros, sintácticos o del montaje, de los largometrajes *La sombra del caminante* (2004) y *Pájaros de verano* (2018).

- Describir los roles, funciones y procesos de los personajes principales que permiten evidenciar las relaciones de pobreza en los dos largometrajes mencionados.
- Comparar las representaciones de pobreza entre las películas *La sombra del caminante* (2004) y *Pájaros de verano* (2018).

1.5. Justificación

La presente investigación otorga un valor teórico por los aportes de autores como Amartya Sen (1992), debido a que permite ver la multitud de aspectos, entre ellos económicos y estructurales, que componen la pobreza. También estudiosos como Durkheim (1898) y su definición de representaciones sociales. Estos, entre otros autores, ayudarán a desarrollar con fundamento teórico, una metodología de análisis semiótico del film como herramienta para entender el fenómeno de la desigualdad económica en Colombia, realizada a partir de los signos propuestos por Casetti y Di Chio (1991).

El lenguaje cinematográfico hace uso de multitud de elementos e interpretaciones que cobran representatividad cuando se contrasta con el contexto que gestó la obra. Son elementos cifrados que se incluyen en la narrativa, aun sin la intención del director o guionista, sino que son dispuestos por las experiencias subjetivas de los creadores. Sin embargo, el cine, como conjunto de esa multitud de elementos conscientes o inconscientes, tiene la necesidad de representar la realidad y de crearla.

El cine es un medio masivo de comunicación social y, por tanto, interfiere en el modo de vida o cotidianidad de su público; es decir, establece ideales, estereotipos, conceptos y reafirma o rechaza las relaciones de poder existentes, siendo capaz de no solo recrear, sino de definir nuevos modos de conducta en sus espectadores.

El séptimo arte tiene cada vez más cabida en los estudios históricos, con la premisa de que el producto histórico, es tan relevante como la historia misma. Es en esta forma de estudiar la sociedad, en las que se percibe más claramente las relaciones, los símbolos, los conflictos dinámicos de la colectividad e individualidad de personajes con los que es fácil identificarse.

La desigualdad está implícita en todas las formas de interacción humana y el cine no es la excepción; este documento audiovisual alberga la realidad codificada. Las formas de dominación de los pobres y las estructuras de sometimiento, son también plasmadas en el film mediante diversos estilos y técnicas que han marcado hitos en la historia del cine.

Por ello es necesario entender cómo se conforman, cómo se caracterizan y qué signos interfieren en la transmisión de las representaciones de pobreza en el lenguaje del film, para llegar a entender las implicaciones de la pobreza en la realidad social de Colombia.

Este proyecto tendría implicaciones en las formas en las que se estudia la realidad; entender los componentes de esta, desde el séptimo arte, ofrece una mirada innovadora hacia la manera de plasmar las experiencias y conocimientos que tenga el director sobre, consciente o inconscientemente, las relaciones de poder entre los conceptos de lo rico y lo pobre. Por ello la

investigación permitiría tener mayor comprensión del fenómeno de la desigualdad a través de la representatividad del cine colombiano.

Por tal motivo, se benefician en gran medida los futuros estudios académicos que busquen la comprensión del lenguaje a través del cual se expresan las representaciones sociales, teniendo en cuenta que la narrativa cinematográfica se nutre de diversidad de aspectos que combinados con lo verbal, lo visual, lo sonoro y lo simbólico, narran y transforman la realidad; es por esto que se requiere una metodología única para su análisis e interpretación.

Por esta razón, al comprender el lenguaje audiovisual, contamos con la posibilidad de entender las formas en las que se crean y relacionan las representaciones sociales que influyen en los procesos comunicativos al determinar conductas, conformar prejuicios e imaginarios, en este caso sobre la pobreza en el país.

Teniendo esto en cuenta, es posible estudiar el fenómeno social de la pobreza, entre muchos otros, y sus representaciones creadas desde el complejo lenguaje del cine. Esta investigación permite actuar sobre el problema al evidenciar los elementos culturales y simbólicos que demuestran las condiciones de pobreza de muchos sectores colombianos que han sido sistemáticamente silenciados e invisibilizados por los mismos mecanismos que la producen.

Así mismo, se apuesta por soluciones innovadoras desde el campo de la comunicación social y los medios masivos de comunicación. Lo que trae como consecuencia que distintas áreas

de las ciencias humanas abarquen la pobreza desde diversas perspectivas, al emplear las obras artísticas como fuentes oficiales y directas de la realidad que representan.

Por otro lado, esta investigación nutre la línea de investigación Lenguaje, discurso y poder del programa de Comunicación Social de la UFPS, debido a que pone sobre la mesa una nueva unidad de análisis del lenguaje audiovisual y ofrece resultados tras el estudio de la narrativa cinematográfica, a la vez que se construye la representación social de la pobreza en Colombia.

En el contexto colombiano, el análisis de las representaciones sociales toma aún más relevancia al decodificar y comprender los mensajes transmitidos en los medios masivos de comunicación y su pertinencia en la construcción colectiva de la sociedad.

Finalmente, para el desarrollo de este trabajo investigativo, se ha elaborado un Estado del arte que compila estudios previos pero actuales que brindan aportes teóricos, metodológicos o de otra índole y que hacen posible la realización de un trabajo de grado pertinente a las necesidades de la región Norte de Santander, donde es evidente la violencia, la desigualdad y la pobreza.

Además, es evidente que existe un gran registro documental, periodístico y de investigación alrededor del fenómeno abordado en el presente proyecto, es decir que la pobreza en Colombia, es un tema recurrente en la cotidianidad cultural y académica cuyo estudio no se ha llevado de manera integral al campo de lo cinematográfico.

2. Marco de referencia

2.1. Estado del arte

El siguiente Estado del arte busca servir de antecedente en el desarrollo del proyecto de grado sobre el análisis semiótico del film alrededor de los conceptos de pobreza en Colombia. Por ello, se tomaron proyectos entre los que se encuentran tesis doctorales, proyectos de grado y artículos investigativos en torno a las representaciones sociales en medios masivos de comunicación, y que dieran respuesta a las distintas metodologías para analizar un film y a las representaciones de la pobreza en la cinematografía.

Estos documentos fueron hallados en bases de datos como dialnet.unirioja.es, scielo.org/es y redalyc.org, donde fue posible extraer artículos nacionales e internacionales durante el año 2020 y el primer semestre del 2021 en la ciudad de Cúcuta, lo que ofrece multitud de contextos para el análisis de palabras clave para esta investigación: pobreza, representaciones sociales y representaciones en el cine.

2.1.1. Antecedentes internacionales

La ciudad desbordada: imaginarios y mentalidades sobre la marginalidad en la ciudad de Lima a partir de su representación cinematográfica, trabajo de grado para optar por el título de Licenciado en Historia realizada en lima, el 9 de noviembre de 2013 por Moisés Zanabria, quien pretende demostrar que los imaginarios y subjetividades que se tienen sobre lo marginal,

se representan con un lenguaje fílmico propio del séptimo arte.

Esta metodología cualitativa opta por 6 largometrajes peruanos entre 1978 y 1990, por ser fechas donde el contexto peruano estuvo marcado por una profunda crisis social y económica, que acentuaba la construcción del marginal según los imaginarios y mentalidades como metáforas de deterioro y caos social. En orden se analizaron las películas Cuentos Inmorales (1978), Maruja en el infierno (1983), Los Shapis en el mundo de los pobres (1986), Juliana (1989) y Caídos del cielo (1990).

Fue necesario la lectura de Los caballos de Troya de los invasores: estrategias campesinas en la conquista de la gran Lima, de Jürgen Golte y Norma Adams (1987), 100 años de cine en el Perú: una historia crítica, escrito por Ricardo Bedoya (1995), entre una lista de teóricos del film, películas y largometrajes como La ciudad y los perros dirigida también por Francisco Lombardi (1985).

Para esta conclusión el autor elaboró una tabulación de las imágenes y discursos para facilitar la ubicación de elementos, como patrones que constituyan al marginal. Prosigue confrontando las categorías con el análisis de documentos como entrevistas, periódicos, revistas entre otros, que le permita poner en contexto la recepción del lenguaje del film en el grupo social de la época. Completado con entrevistas a productores, directores e incluso estudiosos del cine nacional, para poder apreciar los elementos dinámicos que conforman el concepto del marginal en la narrativa del film.

Concluye que aún faltan estudios para definir el concepto de lo marginal como construcción social, que está determinada por el momento histórico en concreto, por ello en la temporalidad en la que se dieron los largometrajes, las narrativas, personajes y conceptos, se desarrollan tejidos con la problemática social, económica y política del contexto.

El cine de la época entonces estaba limitado a representar la urbe caótica como metáfora o sinónimo de su propia realidad, dándole protagonismo al espectador, quien a través de los relatos de la realidad local, encuentra identificación compartida con las percepciones de los creativos del largometraje: directores, productores, guionistas y demás. Así mismo esta idea se percibió en la crítica de las películas, quienes comprendieron el fenómeno social de la marginalidad de los años 80.

Para continuar con las representaciones en el cine, el antecedente de análisis fílmico: *La representación del estudiante en la película “tres idiotas”* (2009) de Rajkumar Hirani, como crítica del sistema educativo de la institución a la que pertenece, escrito por Nathalie Levy Tascón para la Pontificia Universidad Javeriana, en Cali, 2014. Este proyecto se enfrenta al análisis semiótico del cine, como un documento de utilidad comunicativa para recibir y emitir mensajes cifrados gracias a las imágenes en movimiento que muestran situaciones y experiencias familiares para el espectador pero que permiten desarrollar el lenguaje audiovisual.

Por ello comprender estos códigos de transmisión hace más completa la divulgación cinematográfica, que no se puede hacer desde la vista superficial, como es costumbre, sino que se debe describir e interpretar cada una de sus unidades de análisis.

En este caso concreto, el objetivo es analizar cómo en “Los tres idiotas” se representa al estudiante. Para ello es necesario caracterizarlo como sujeto crítico, y su incidencia en el contexto de crisis del sistema educativo, articulado a la representación, el cine y su análisis.

La autora como primera parte del análisis semiótico, divide el film en 3 segmentos que se propone describir para descomponer los elementos que lo conforman a partir del análisis de sus partes; un análisis general y otro semiótico que involucra angulaciones, planimetría, sonidos, ruidos, diálogos y demás elementos significativos, según la teoría de Casetti y di Chio (1991). Esto da lugar a una reconstrucción de símbolos, los cuales enumera y ordena como una “recesión sumaria”, seguido de la recomposición del desglose hecho anteriormente.

A partir de los resultados, la autora concluye que a pesar de la ficción que contiene la película “Los tres idiotas”, se asemeja a una realidad mundial ineludible, como es la crisis educativa. En la película se plantean diversas perspectivas de cambio y conservación, a través de la construcción de los personajes contrastantes y los escenarios cotidianos como la universidad. Por ello cita a Juan Orella (2003), quien asegura que el cine es una forma natural y artística de mostrar la realidad, y esta combinación entre la realidad y la ficción, el drama y la comedia, es lo que capta la atención del espectador.

Además se identificaron los roles de los personajes, no solo en la película, sino la realidad que representa profesores gobernantes y estudiantes gobernados como un enfrentamiento de poderes cuando el último se opone al status quo.

Caso similar al anterior, nos ofrece una mirada sobre un cine violento con un análisis sobre los elementos denotativos de la narrativa. *Asesinos por naturaleza: una lectura primigenia de la violencia en el cine*, es un artículo escrito por Alma Delia Zamorano Rojas, Doctora en Ciencias Políticas y Sociales por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) el 20 de mayo de 2013.

En este proyecto analiza las formas de violencia desde la visión cinematográfica, busca conceptualizar el cine y la violencia en el filme de Oliver Stone, *Asesinos por naturaleza*, es decir la construcción de la realidad en la narrativa del séptimo arte, que se ve bombardeada de elementos normalizados como el uso de la violencia y la agresión, exhibida en los medios masivos como el cine y la televisión. Este artículo busca ser una crítica al poder, al uso mediático de los medios masivos y al tratamiento de la información que da privilegios al entretenimiento y el espectáculo violento y deshumanizado.

La autora se dispone a describir escenas violentas con las travesías, deseos y comportamientos de los personajes, donde identifica la posición del violento como una celebridad y símbolo de poder. Así mismo, a medida que avanza la trama, va explicando el contexto y las similitudes con la realidad desde diversos teóricos como Corsi, Mumford, Solano y Benjamín.

Concluye afirmando que el cine ultra-violento se posiciona como un subgénero de auto referencia basando su interés únicamente en desarrollar las distintas formas de violencia desde la narrativa. Como es el caso de *Asesinos por naturaleza*, que a pesar de su explícito contenido es

una película taquillera y publicitada, pero que además corresponde a un diagnóstico correcto de la realidad.

Siendo motivo de este éxito, también la temática repetitiva sobre violencia en cine y televisión que se termina por normalizar y aceptar. Se banaliza la violencia y se vuelve inherente a la existencia de los personajes convirtiéndose en un cualidad de la “cultura posmoderna”.

El siguiente estudio titulado *La representación contemporánea de la alteridad de Llorenç Soler, un cineasta en los márgenes*. Artículo de Carlos Bría y Sue Aran-Ramspott, de la Universitat Ramon Llull, en Barcelona, España, 2018. El objetivo fundamental fue mostrar la riqueza estilística y temática, con un toque personal por su forma de narrar la alteridad en el documental. Un elemento que lo caracteriza es la trasmisión de la realidad reflexiva dotada de hibridación y división de la sociedad.

Por ello se escogieron producciones contemporáneas, con un argumento en torno a alteridad o construcción del otro. El corpus posee elementos estilísticos que rompen los límites entre la realidad y la ficción, creando la docu-ficción como sólo Soler pudo hacerlo. Con estos criterios en mente, se usaron tres obras documentales “Lola vende Cá (2000), Apuntes para una Odisea Soriana Interpretada por Negros (2003), y Los naufragos de la casa quebrada. Retratos (2011)”. También apoyado en conceptos de Walter Benjamín, (2004), Casetti & di Chio (1991) y García Canclini (1999) entre otros destacados.

El autor es impulsado por experiencias personales que lo lleva a representar en el cine

una historia que expresa los intereses de colectivos sociales, los cuales ha documentado en diferentes situaciones. Desde aquí la autora profundiza en el análisis particular estilístico de Soler, con la identificación de sus reflexiones, espacios y temáticas de protestas reflejadas en sus más de 50 obras de narrativa audiovisual. Fundamentalmente en las elegidas para el corpus.

Así se desarrolla la metodología, que como recalca la autora, no se basa en categorías definidas, sino en el análisis fílmico discursivo; como su estructura narrativa, estilo y técnica. Con aportes de la sociología comunicativa permite la aproximación a una antropología dialógica para entender el cine, también esta investigación cualitativa extiende el panorama hacia lo interdisciplinar.

Como resultado se encontró que en *Lola Vende Cá* (2000) se muestra la tensión de una comunidad de gitanos al cumplirse los deseos de una joven de la comunidad, ir a la universidad. Son estos extremos de las tradiciones de su comunidad y el nuevo mundo de experiencias para ella, lo que la llevan al límite. Lo interesante del film para la autora es el reparto de actores étnicos, por ejemplo, en conjunto con la mezcla del relato tradicional de testimonios y una dramatización de película. Además que con Soler se habla de una “cámara participante”, ya que es él mismo su narrador.

En la segunda obra, *Apuntes para una Odisea Soriana Interpretada por Negros* (2003), refleja el problema de la inmigración de sub-harianos a Soria, lugar donde residía, y relata la experiencia de cuatro personajes que son aislados de la ciudad. Soler nos muestra con fiestas y tradiciones el contraste del presente que viven los personajes al margen de una ciudad. A través

de este recurso logra cautivar al espectador y hacerlo reflexionar sobre problemas sociales como xenofobia, inmigración y la construcción a partir de imaginarios.

En *Los naufragos de la casa quebrada. Retratos* (2011), persiste la denuncia de las injusticias sociales, gracias a una investigación periodística que mezcla nuevamente con la ficción. Tres familias viven de forma precaria en un barrio lejano y sucio, se presenta una autoridad, como la figura del gobierno, quien pretende construir nuevas viviendas, pero no mejorar las existentes. Este documental está lleno de la subjetividad del director, siendo él en esta ocasión quien narra la historia en voz en off. Se percibe el nivel de confianza que ha logrado el director con los testigos y el entorno, al captar conversaciones privadas de los protagonistas, todas sus emociones, rabias y apegos.

Gracias a esto, concluye que Soler es recordado como un crítico al status quo de su generación, logrando romper paradigmas estilísticos en las narrativas documentales, teniendo claro el género como “ficción de lo real”. Finaliza recalcando el avance de la tecnología y la necesidad del cine de ajustarse a ella; predice las intenciones de Soler en recrear nuevos giros en el arte documental.

Continuando en el país mexicano, Juan Pablo Silva Escobar presenta su artículo titulado *Buñuel en México: notas acerca de la representación de la pobreza en las cintas El gran calavera, Los olvidados, El Bruto y Nazarín*, artículo escrito para el Centro de Estudios Políticos, Culturales y Sociales de América Latina (EPOCAL), Universidad Bernardo O'Higgins en Santiago de Chile, 2017. En este se busca descubrir el modo en el que Buñuel representa visual y

discursivamente la pobreza en su narrativa cinematográfica, ya que como dice el autor, es una temática poco explorada por el director español, pero suficiente para extraer cuatro películas donde se analiza las problemáticas de la marginalidad a través de los imaginarios colectivos de la sociedad mexicana.

Para ello se eligen como corpus de análisis las películas: *El gran calavera* (1949), *Los olvidados* (1950), *El bruto* (1953) y *Nazarín* (1959), todas ellas ricas en referencias a la vida e ideología popular, que por un lado, según el autor, “tensionan la hegemonía” impuesta, creando nuevas formas de expresar la pobreza en el cine; y por otra parte, reafirma los estereotipos dominantes acerca de lo que se entiende por marginalidad.

Para realizar el análisis de las películas, Silva Escobar se propone encasillar las películas en categorías que surgen de la observación de la trama, y procede a tomar fragmentos textuales de los diálogos que justifiquen la teoría e interpretación general que él mismo expresa.

La primera película es *El gran calavera*, en la categoría de “la pobreza dulcificada”. El siguiente, es uno de los diálogos que el autor toma para el análisis. “Esto es vida, antes vivíamos desunidos, egoístas. Mi cuñada no podía comer pollo porque se le indigestaba [...] Si señora, hemos vuelto a la razón. Gracias a la pobreza sabemos, por primera vez, lo que es un verdadero hogar. Ladislao era el vago más egoísta del mundo; tú, Milagros, para fastidiarnos a todos jugabas a la enferma. Lalo era un señorito insulso (Buñuel, *El gran calavera*)”, (Silva Escobar, 2017, pág. 68).

En este se manifiesta un personaje indicando la pobreza como el alivio que necesitaba para entender la vida y a sí mismo. La pobreza se dulcifica en el sentido que es vista como un estilo de vida ideal, que permite la profunda reflexión al estar desposeídos de bienes materiales y distractores. Aquí Buñuel no tiene ninguna intención de hacer ver a la pobreza como un resultado de la injusticia social o la lucha desigual de poderes, sino como la oportunidad para ser feliz. En conclusión de este primer film da una perspectiva de falsa amabilidad hacia las penurias de la pobreza real dulcificándola separada de la vida.

La siguiente se titula Los olvidados y es percibida por el autor como una descripción no alegórica de la miseria. En esta se presenta el total rechazo a dulcificar la pobreza y favorecen a que el estereotipo anterior de la pobreza dulcificada se difumine por completo. Muestra una doble cara del poder, en un juego de resistencia a la autoridad y la obediencia a jefes como parte de la cultura popular con escaso poder económico, pero con ansias de imponerse a lo femenino.

El espacio en el que se desarrolla es hermético y crudo, la descripción visual que Buñuel realiza en esta cinta es gráfica y desgarradora sin la más mínima muestra de redención social. El autor identifica relaciones de poder cotidianas ligadas a la pobreza y violencia de su espacio concreto.

De esta manera, el autor analiza las construcciones de los conceptos a partir de las categorías emergentes y concluye de manera general la influencia que el director tiene en la industria del cine. Finalmente, el autor da importancia a los símbolos que enmarcan los modos de construir la pobreza en los sujetos populares, su conjunto de prácticas y discursos, necesarios

para distinguir el estilo de Buñuel en quien se impone como el medio de expresión de lo popular ya sea adoptando su perspectiva o hablando a su favor.

El siguiente antecedente está basado en una práctica de las artes cinematográficas, que resulta igualmente importante para el análisis del cine, titulada, *Análisis fílmico de los registros audiovisuales que se configuran como signos y representan a los movimientos sociales obreros y de oposición en el cine documental, el caso de “La Batalla de Chile: La insurrección de la burguesía”* de Patricio Guzmán (1975) responde a un orden cualitativo, que por medio de la descripción y análisis de las cualidades que corresponden al fenómeno a comprender, en este caso los signos del registro de cine documental y las representaciones de movimientos obreros y de oposición.

La metodología surge de Francisco Casetti y Federico di Chío en su obra “Cómo analizar un film” (1990). Por ello el énfasis sobre algunos de los componentes cinematográficos: los signos y los códigos visuales; y los tres modos de la representación cinematográfica: imagen, tiempo y espacio. Así mismo, para analizar el documental, el autor utiliza las categorías de espacio y personajes para hallar en ellos los componentes necesarios para el análisis.

Esta tesis de Alejandro Tafur Fernández realizada en Chile (2015), tiene como objetivo general realizar un análisis fílmico a los registros audiovisuales que se configuran como signos y representan a los movimientos sociales obreros y de oposición en el documental “La Batalla de Chile: La insurrección de la burguesía” de Patricio Guzmán (1975).

Además de unos objetivos específicos que pautan la investigación hacia examinar el nacimiento y desarrollo de los movimientos sociales a nivel latinoamericano y su constitución en Chile, caracterizando los actores sociales y prácticas de los movimientos sociales obreros y de oposición registrados en la “La Batalla de Chile: La insurrección de la burguesía”; además de los espacios donde se desarrolla los sucesos registrados en algunas escenas del documental.

La elección del autor se debe al surgimiento de movimientos sociales en el transcurso del siglo XX que han consolidado las acciones y dinámicas sociales tanto en Europa como en América Latina, donde han sido registradas a través del recurso del cine documental, pues como define el propio autor, el espacio resalta atributos de un discurso que podría pasar por “subversión y resistencia”.

Así mismo, destaca entre estas prácticas cinematográficas la obra de Patricio Guzmán y su documental “La Batalla de Chile: La insurrección de la burguesía” (1975), por su aporte social, pues este describe la coyuntura política de Chile, “eventos ocurridos entre 1972 y septiembre de 1973, durante el gobierno socialista de Salvador Allende” a través de numerosos elementos denotativos y connotativos dentro de su documental.

El autor destaca entre esos elementos, la destreza de la cámara para capturar el dinamismo de las contrapartes y la estructura narrativa del director para expresarlo. Para concluir el autor resalta el cumplimiento de los objetivos y se concluye que los movimientos sociales obreros son caracterizados como un grupo social capaz de asociarse y legitimarse trabajando unidos bajo sus propios conceptos y significaciones con fuerte carga política. Se destaca la

acción colectiva dinámica, movilizaciones, el uso de arengas, simbología propia y otras expresiones representativas. El documental los presenta como el lado correcto del momento político.

Mientras los movimientos de oposición, en el caso del documental, el Frente Patria y Libertad parece un grupo aislado de la clase social alta en su mayoría, los cuales muestran prácticas radicales por el choque ideológico; entre las cuales están tanto movilizaciones como disturbios. El documental los representa como la cara mala en contraste con la clase predominante popular.

El escenario en el que concurre el movimiento social obrero, mostrado en el documental, es un amplio parque plagado de gente simpatizante de Allende. El parque es entendido popularmente como el espacio para poner en común los intereses políticos, se discute y se divulga la información, pero también se descansa y se convive en unidad. Se muestra como un tranquilo día de verano rodeado de una gran familia. En segundo lugar, el escenario en el que se encuentra la oposición, es un espacio reducido, aislado, con signos de estatus y superioridad; la oposición observa desde los más altos edificios.

El siguiente antecedente fue tomado para el artículo de revisión por cumplir con el criterio de representaciones y estereotipos en el cine, se titula: *Forma e ideología en el cine colombiano. Violencia, narcotráfico, éxodo e identidad, 2003-2013*, realizado en Madrid, 2018, por Alejandro Jiménez Londoño.

Al establecer un marco contextual del cine colombiano, el autor analiza las condiciones socio-políticas en las que estaba sumergida la producción audiovisual del país entre el 2003 y 2013, para determinar las dinámicas que influenciaron las representaciones cinematográficas y la evolución que esta ha tenido hasta la actualidad.

El análisis de los elementos narrativos como los valores, comportamientos, contextos y representaciones permiten una reflexión más amplia de las categorías reales expresadas en los metrajés nacionales, relacionado con la mirada al conflicto y la violencia colombiana. Uno de sus objetivos particulares es contrastar la realidad contextual con los elementos representados en las cintas, a la vez que comprende el cine como la oportunidad de expresar posturas contra hegemónicas y radicales.

El autor define el cine colombiano como un sistema de representaciones simbólicas de la sociedad y su entorno cultural. Las categorías surgidas a partir del análisis de las películas, fueron como consecuencia, la violencia, narcotráfico, éxodo e identidad. La cinematografía es una expresión artística que comprende diversos elementos de su contexto, en el caso colombiano, el conflicto ha marcado profundamente todo el desarrollo industrial y socio-económico de la Nación y dichas afectaciones comprometen la calidad narrativa, el hilo argumental y representativo, y desde luego la producción audiovisual.

Para este análisis se tuvieron en cuenta 95, de las 133 películas colombianas estrenadas entre 2003 y 2013, desde la entrada en vigencia de la Ley de Cine. Para lograr este fin, se aplicaron dos instrumentos para cualificar y cuantificar la investigación.

El primer instrumento usado fue una “Escala de categorías narrativas en películas”, donde se muestran las categorías frecuentes de Violencia, narcotráfico, éxodo e identidad/realidad. En el segundo instrumento utilizado por el autor, “Escalas de valoración narrativa”, se presenta más detalladamente los requisitos que debe cumplir cada film para pertenecer a una u otra categoría. En cada caso, el autor añade una reflexión sobre la valoración de los elementos encontrados en las películas.

El paradigma metodológico mixto, en cuanto a la cualificación de los filmes, permite un mejor relacionamiento de los conceptos que dan respuesta a la “Teoría Fundamentada (Grounded Theory)”, y apropiándose del análisis textual y de contenido que facilite la observación y reflexión de los niveles de representatividad exhibidos en los filmes y la realidad contemporánea colombiana. Lo que permite que posteriormente se apliquen factores cuantitativos desde un paradigma positivista, de este modo se entiende el fenómeno social también como un elemento conceptual, hallando objetividad en los parámetros subjetivos a través de un instrumento de medición.

Con esta tesis doctoral de Alejandro Jiménez Londoño, se logra establecer el contexto filmico y su similitud simbólica con la realidad textual. Partiendo del hecho que el autor considera innecesario las preconcepciones teóricas de un estudio previo, se ha permitido en una estructura flexible, reconocer que es durante el proceso de investigación donde se encuentran nuevos conceptos y proposiciones para entender el fenómeno. Así mismo, fue posible que con la observación de la filmografía colombiana se delimitaran las categorías antes planteadas (violencia, narcotráfico, éxodo e identidad) para su posterior desglose y reflexión.

Concluye el autor que en el cine colombiano es constante la reflexión sobre alguno de los tópicos propuestos como categorías; el cine colombiano contemporáneo, resulta trascendental por ser reflejo de los fenómenos sociales que acontecieron en Colombia durante la producción de cine nacional. Además, resalta la importancia de la interdisciplinariedad para el análisis fílmico, pues en esta investigación convergen conocimientos diversos que facilitan la comprensión del universo del fenómeno.

A continuación se presenta la tesis de grado realizada por Carlos Peinado Barrero, *El cine como medio de representación social a través del uso de estereotipos: el caso de ocho apellidos vascos (2014) y ocho apellidos catalanes (2015)*, se llevó a cabo en la ciudad española de Badajoz en el 2017.

Para esta investigación es importante la identificación de los conceptos: tópico, prejuicio social y estereotipo, dándole una destacada relevancia a la función social de este último. El trabajo se vale de comparaciones lingüísticas para hallar las frecuencias de los adjetivos calificativos expresados en las dos obras del cine cómico español ya mencionadas.

Con el marco teórico fijado en José Luis Sangrado García “Estereotipos en las nacionalidades y regiones de España” (1981) y Bruno Mazzara “Estereotipos y prejuicios” (1999), el autor busca comprobar si los estereotipos en el cine, son una representación fehaciente de la realidad de las comunidades del país Vasco y Cataluña, a la vez que verifica el uso e interacción con los lugares comunes contruidos por estereotipos sociales e individuales, también llamados topoi. En teoría esto debería facilitar la comparación de las similitudes de los

estereotipos de vascos y catalanes representadas en las dos películas y la realidad.

Aunque el autor no haga explícita la metodología a desarrollar, deja implícito un análisis del contenido fílmico integrando lo cuantitativo. Por un lado analizó el lenguaje de las películas y la frecuencia de los estereotipos en su discurso, pero también utilizó una herramienta previamente elaborada: una encuesta que le permitió establecer la realidad percibida por la comunidad.

También se elaboró una serie de tablas que condensa y clasifica los tópicos según su presencia en el mundo, su percepción dentro y fuera del país dando relevancia a si el tópico es recurrente o novedoso; y los prejuicios y estereotipos según el nivel de generalidad - especificidad, descritos en el documento.

Es así como se concluye que el cine es un aprendizaje integral de multitud de conceptos que se pueden estar, en su mayor parte, representando correctamente las características de vascos y catalanes a través de estereotipos mostrados en estas dos películas, pues coincide el imaginario social con los personajes ficticios.

Por otro lado, las relaciones entre cine e historia son fundamentales para entender el lenguaje fílmico, por ello se analiza el trabajo: *Cultura y sociedad en el New Hollywood*, pues ahonda en las relaciones del contexto histórico y las representaciones, aunque puede ser un campo muy subestimado, en esta tesis doctoral de Marcos Díaz Martín (Madrid, 2015) se plantea un rescate del cine por su valor documental e histórico, y por ello es fundamental en la difusión

de cambios sociales ocurridos dentro del contexto, centrando por tanto, la importancia del estudio en su aspecto sociológico e histórico y su relación con el cine de la generación *New Hollywood*.

Es así como esta investigación teórico - práctica, se fortalece con un estudio crítico de las teorías del cine y su vínculo historiográfico en el contexto político y cultural de la década de los 60 en el cine estadounidense; a la vez que se realiza una comprobación y actualización de estas escasas teorías que no pueden ser desligadas de su periodo temporal y en conjunto con la cinematografía, concluir en una “historia de las mentalidades” suponiendo que este arte define la sociedad que representa.

Teniendo en cuenta lo anterior, el investigador decide dividir la metodología en dos partes: La metodología parte del estudio de esa relación cine - historia, que permite reflexionar y sacar conclusiones desde lo teórico - conceptual. En la primera, la investigación quiere dar solidez a las películas como documentos sociológicos e históricos. Además comprende el análisis de las películas seleccionadas.

En segundo lugar, se desarrollará con énfasis en el análisis comparativo de las cinco películas de la ola New Hollywood: *El Graduado* (1967), *Cowboy de Medianoche* (1969), *M.A.S.H.* (1970), *La Jauría Humana* (1966) y *Harold y Maude* (1971).

Finalmente se verifica el valor documental del cine como representación histórica, además de reafirmarse como instrumento de aprendizaje didáctico; pero para verlo con claridad y

entender su valor se necesita de ciertas condiciones como la indagación de la narrativa audiovisual.

Se hicieron también manifiestas las singularidades del cine según el contexto de cada país desde la “historia de las mentalidades”. Aunque el autor concluye que no es posible la exactitud histórica en las películas de ficción de la época referida, negar la filmografía como representación social, es perder necesarios aportes que el cine puede otorgar.

Esta tesis analizada, es tal vez la más concreta sobre el análisis crítico del discurso audiovisual, titulado *Análisis Crítico del Discurso Narrativo Audiovisual de la trilogía El Caballero Oscuro de Christopher Nolan*, realizada en el año 2016.

En este antecedente se puede señalar que su principal objetivo es el de llevar a cabo un ejercicio de análisis crítico del discurso narrativo audiovisual de una obra cinematográfica contemporánea de gran difusión: la trilogía de El Caballero Oscuro del director Christopher Nolan.

Su elección no es al azar, es debida a lo que el autor, Alfonso M. Rodríguez de Austria Giménez de Aragón, denomina un criterio múltiple; el éxito de taquilla y de crítica, la importancia del subgénero de superhéroes en el nuevo Hollywood del siglo XXI, y la coincidencia en el renacimiento del subgénero con las políticas de la Guerra contra el Terror.

Así mismo dividió su estudio en dos desgloses del mismo; un análisis denotativo y un

análisis formal de la película. El análisis es consecuencia de una extensa investigación bibliográfica que incluye a Richard Reynolds, Teun Van Dijk, y Francesco Casetti entre otros 18 autores, que le permiten concluir que la película presenta una amplia gama de contenido ideológico extra-narrativo. Siendo este el último nivel de análisis, comenzando desde lo denotativo como nivel más bajo de comprensión narrativa audiovisual.

Además que no se trata de una simple coincidencia su contexto histórico, la administración Bush tras el 11 de septiembre de 2001 auspició las políticas de la Guerra contra el Terror, señalando también a sus “enemigos” como el Eje del Mal; idea que se contrasta con los alter egos presentados en las películas y la caracterización de sus personajes centrales. Esto deja en evidencia que no se trata de una simple transferencia ideológica, sino de un producto propagandístico; la diferencia es que este último tiene una “intencionalidad persuasiva” a través de importantes significaciones extra-narrativas.

2.1.2. Antecedentes nacionales

En este antecedente titulado, *Análisis del color en las películas de Ciro Guerra. Aproximación al uso cromático que el director colombiano utiliza en sus largometrajes*, es uno de los antecedentes más importantes en este estado del arte, pues responde a una forma de analizar un elemento en particular de toda la narrativa cinematográfica.

En este caso la autora, Juanita Agudelo Bernal (2011), en su trabajo de grado para optar por el título de Comunicadora Social, pretende entender la capacidad comunicativa de la

psicología del color y la influencia social y cultural que tiene en la estética narrativa de Ciro Guerra para representar la realidad. Este trabajo fue realizado en la Pontificia Universidad Javeriana, en el año 2011, por tanto solo se analizaron las películas “La sombra del caminante” (2004) y “Los viajes del viento” (2009).

La autora explora ampliamente en el significado y uso del color de la mano de teóricos como Heller, con la Psicología del Color, y Eco con el libro *How Culture Conditions the Colours We See*; Agudelo ejemplifica cada aspecto con películas reconocidas. Procede a describir los filmes de Ciro Guerra. En esta etapa, Agudelo analiza una entrevista que realizó al director, con preguntas orientadas a entender el uso cromático en sus historias. De esta entrevista, pudo determinar el estilo propio del director para transmitir mensajes a través de sus obras.

Concluyó que el color es un elemento importante en las películas de Ciro Guerra, aunque este no implemente la cantidad de significados conscientemente. Por ejemplo, el blanco o negro usados en las películas remite al recuerdo de un pasado que hizo daño, pero ahora parece distante, además que representa una subjetividad de los protagonistas, inmersos en una vida abatida que ha perdido el color.

Por eso, este signo en la narrativa, tiene un sentido propio que complementa la historia: el color da armonía y crea un lazo emocional con el público. Con este trabajo de grado, la autora Agudelo, aporta a la memoria audiovisual con un análisis particular de la cinematografía, pero también desde la producción audiovisual de su entrevista con el director contemporáneo acerca del mensaje de sus escalas cromáticas.

Por otro lado, el siguiente trabajo de grado titulado *Análisis semiótico de un texto fílmico Aproximaciones al lenguaje cinematográfico y a la significación de la película Waking Life*, presentado para optar al título de: magíster en Filosofía escrito por Félix Antonio Varela Realpe, en la Universidad del Valle, Facultad de Humanidades, Departamento de Filosofía Santiago de Cali, agosto de 2011, usó algunos autores principales como Christian Metz (2002) como base para el análisis del filme “Waking Life”, producción norteamericana dirigida por Richard Linklater.

El autor se pregunta cuáles son los elementos semiológicos que según Metz caracteriza el lenguaje de Waking Life, cómo este desenvuelve la narrativa cinematográfica del film. Estos elementos que debe analizar son las opciones paradigmáticas conocidas como escalas de planos, angulación, movimientos de cámara y puntuación visual. Además busca identificar y establecer la estructura de las unidades de análisis sintagmáticos fílmicos y paradigmáticos, que en este caso son fragmentos y grandes fragmentos.

Para ello, el autor procede a analizar las unidades fragmento con eje en cuatro de los elementos propuestos por Metz y las relaciones de significación paradigmáticas con el fin de generar códigos connotativos y denotativos.

Concluye que cada categoría de análisis por sí misma cobra sentido en la unión con otros elementos del fragmento, como la inestabilidad de la cámara en conjunto con el personaje, las luces de las estancias, entendidos connotativa y denotativamente, conforman el significado general del film; este tiene una narrativa cinematográfica en los cánones de lo occidental (inicio,

nudo y desenlace), definiendo bien las estancias de lo literal y lo onírico a través de los elementos semióticos analizados (escala de planos, angulación, movimientos de cámara y elementos visuales de puntuación).

Es posible afirmar que la película analizada maneja una perspectiva filmo lingüística y semiológica articuladas para comprender cómo se estructura el lenguaje cinematográfico: las imágenes son conectoras del tiempo discontinuo en el que se mueve *Waking Life*, logran romper con la estructura tradicional de narrativa audiovisual para “escapar del anclaje” característico.

Referente al código y al mensaje, el segundo es mucho más rico en significación, a comparación del código, en palabras del autor: “código ‘pobre’, mensaje ‘rico’ subyacen relaciones bastante complejas en las que operan procesos y fenómenos de estructura del lenguaje (significante/significado) y de niveles de significación (significado denotado/ significado connotado)”, (Varela, Pág. 151).

Es en la ambigüedad de los segmentos donde también la confusa existencia que atraviesa el personaje tiene sentido. La intriga de la narrativa empuja la linealidad de la historia de forma continua. Los mecanismos técnicos que se presentan, se han convertido en parte de la narrativa, más allá de la secuencia de planos otros elementos conforman los niveles de significación denotativo y connotativo que representa en la historia la “realidad” como una homogeneidad espacial y una discontinuidad temporal.

A este discurso del film lo acompaña la técnica de la rotoscopia, que consiste en dibujar

cada fotograma sobre una grabación original para darle más dinamismo a la animación; de lo que se infiere el carácter connotativo de las escenas y personajes que lo acompañan más como un sueño, que como una realidad literal.

Este proyecto enriquece el estudio de la filosofía del lenguaje, con el análisis de la narrativa cinematográfica con miradas “estéticas y filosóficas”, orientado por Metz en la filmología lingüística, aunque el autor de este trabajo, Varela Realpe, hace hincapié en el estado actual de la disciplina, para ampliar el análisis desde la filosofía del lenguaje, siendo este trabajo un solo acercamiento a la sistematización de los significados de la narrativa del film.

El siguiente Trabajo de Grado, contiene un concepto importante que se analizará en un género del cine; se titula *La representación de lo popular en el documental colombiano: lo popular como pobreza, como denuncia y como cultura a partir del análisis de discurso audiovisual* de la Pontificia Universidad Javeriana -Facultad de Ciencias Sociales- carrera de Historia, elaborado en Bogotá, año 2010.

La autora, Natalia Vélez Rincón (2010), busca entender las transformaciones del concepto de lo popular y las representaciones discursivas de esta categoría en el cine, como unidad de análisis. El complemento visual es principal en esta investigación, capaz de expresar las construcciones simbólicas como fuente histórica a través del lenguaje cinematográfico ligado a su entorno social, económico y político.

Es el mexicano Pierre Sorlin (1985), quien orienta el análisis de la fuente, en su libro

Sociología del Cine, donde propone un acercamiento a esta herramienta de trabajo para entender la historia social, estudiando los niveles del lenguaje cinematográfico que ponen al cine como un producto cultural. Por ello el contexto de producción fílmica de estas películas hacen parte del mensaje histórico en concreto que se busca representar en las imágenes. Con estos dos componentes se puede proceder a realizar el análisis del discurso fílmico.

La autora concluye que la película documental analizada corresponde a un interés político ya sea hegemónico o contra-hegemónico dentro del concepto de nación construido alrededor de la categoría de lo popular en los documentales: *Beneficencia de Cundinamarca*, *Chircales*, *Nuestra voz de tierra*, *Memoria y futuro*, documental *Oiga*, *Veá y Agarrando pueblo*. Algunos de estos facilitaron la identificación de los procesos de representación en torno a los sujetos y su relación con el contexto, por ello el cine responde a una forma que ahonda en los estudios de la realidad desde una perspectiva artística y cultural.

Aunque el siguiente artículo no cumpla con el criterio de pobreza en el cine, si es un buen ejemplo del análisis del discurso fílmico. Se titula: *Violencia simbólica y dominación masculina en el discurso cinematográfico colombiano*; este artículo escrito por la Magíster en Comunicación y Cultura Contemporánea, Luisa Fernanda Muñoz Rodríguez para la Universidad Manuela Beltrán, Bogotá, Colombia, en junio de 2016, pretende ser un acercamiento a lo que Pierre Bourdieu describe en su libro “la dominación masculina”, como violencia estructural, que se ha naturalizado en el discurso cotidiano pero también en el audiovisual. La autora se pregunta si es posible que sea este medio masivo, el que lleva a la realidad el discurso hegemónico patriarcal.

El intrincado lenguaje de la narrativa audiovisual, reproduce los patrones de dominación masculina, a través de la representación de estereotipos en escenarios de violencia. Tal es el caso de las películas seleccionadas, donde además de ser las más taquilleras, se le da protagonismo al rol femenino en el argumento de la historia. Las películas colombianas elegidas son “*Sin tetas no hay paraíso* (2010), del director Gustavo Bolívar; *Rosario Tijeras* (2005), del director Emilio Maillé, y *El arriero* (2009), del director Guillermo Calle”.

Por ello la autora propone su análisis en las categorías de cuerpo y estereotipo de género. La metodología con la que es posible el análisis parte de un “enfoque estructuralista Barthesiano”, citando así la importancia de los niveles de sentido, uno informativo, otro simbólico, y el último nivel de significancia o de “la lectura”. A partir de aquí, se toman unidades del relato, para entender la construcción del personaje femenino, con el análisis de los indicadores semióticos; descripción y lectura de los sintagmas del cine, seguido de la comprensión del sentido connotativo.

La autora concluye que la cosificación de la mujer en el cine está influenciada por la cultura, las instituciones y otros escenarios de vulnerabilidad, donde el uso del cuerpo a favor del intercambio económico está normalizado e implícitamente construido así por una estructura hegemónica. Y se muestra así en las 3 piezas de cine analizadas, vinculadas directamente con violencia estructural.

Finalmente, el hecho de que este discurso se propague en el cine, lo hace un mecanismo de representatividad de lo femenino dominado por lo masculino a través de la violencia cultural,

simbólica y estructural, reproduciendo la misma desigualdad de género perteneciente a la realidad social de Colombia.

2.1.3. Antecedentes locales

El siguiente antecedente, *Representación del conflicto armado a partir de las películas El Páramo, La Sirga y Alias María*, proyecto de grado de Zulay Maritza Calderón Mendoza elaborado en San José De Cúcuta, 2017. En esta investigación la autora indaga sobre las representaciones del conflicto armado en Colombia. Además de describir los elementos de significación, se señala las relaciones entre los roles y comportamientos de los personajes.

Este proyecto se realizó sobre la premisa del alcance masivo del cine en el mundo y su influencia sobre las consideraciones y comportamientos de los espectadores, así mismo en el cine colombiano se permite apreciar la historia del conflicto, sus espacios, temporalidades y personajes que no solo se comunican a los connacionales sino que son una presentación ante el mundo de nuestra realidad.

La selección de las películas corresponde al momento histórico de los acuerdos de paz entre el Gobierno Nacional y las FARC de 2011 a 2016, para crear un hilo conductor entre el lenguaje del cine y la influencia de las transformaciones, actores y espacios sociales. La elección de films, se basó en que poseían las características para interpretar el conflicto armado a través de “códigos visuales, sonoros y sintácticos” y la relación de algunos personajes, como lo proponen los teóricos Francesco Casetti y Federico di Chio (1991). Esta metodología empleó el

análisis de los códigos como elemento de significación preciso para la interpretación del film; los planos, encuadres y las relaciones entre escenas y códigos sonoros sostenidos por el ambiente que representa.

Para el análisis cualitativo, Calderón aplicó una matriz, diseñada a partir de la estructura dramática del guionista Syd Field (1979), que permite hacer una descripción de los elementos y momentos clave que componen las relaciones de los sujetos y su realidad en el film.

Luego del estudio de las investigaciones anteriores, es posible concluir que el cine o séptimo arte, alberga elementos aún inexplorados en su narrativa visual, auditiva y extra-narrativa. Son estos signos y enfoques en su conjunto, los que conforman los conceptos representativos del imaginario y la realidad del espectador.

Todas las obras de cine cuentan con un contenido extra-narrativo, que responde a un contexto social, político y económico, donde interactúan desde las subjetividades del cineasta, hasta la interpretación final del espectador de la mano de todos sus conocimientos y experiencias, las cuales pueden entrar en contradicción con su sistema de creencias o reafirmarlo.

A pesar del amplio material bibliográfico de cada investigación, Casetti y Di Chio (1991) son autores constantes en gran parte del presente estado del arte, por ello su lectura es fundamental y necesaria en la elaboración de proyectos similares, debido a que demuestra ser una metodología eficaz a la hora de desglosar y comprender el vasto lenguaje audiovisual.

Además, como existen innumerables signos y códigos en el cine, también hay diversidad de maneras para analizarlos e interpretarlos. Sin embargo, por el estado del arte de investigaciones con enfoques similares, se ha optado por realizar un análisis semiótico del film, que pueda dar respuesta a cómo se expresan las representaciones sociales de la pobreza.

2.2. Marco teórico – conceptual

El presente proyecto está compuesto por tres ramas teóricas fundamentales, las cuales permiten una mayor comprensión del objeto de estudio y sirven de guía para el proceso investigativo; la pobreza, las representaciones sociales y las representaciones en medios masivos, estos enfoques teóricos serán los ejes para el análisis semiótico de los filmes seleccionados; además se resalta la cantidad de proyectos e investigaciones semióticas relacionadas con el séptimo arte.

2.2.1. Pobreza

En primer lugar, debemos comprender el significado de la pobreza; tarea que no es sencilla si consideramos la multitud de definiciones que varían de autor en autor. Sin embargo, sólo las teorías más pertinentes, serán abordadas y tenidas en cuenta en el desarrollo de este proyecto. Por ejemplo, la definición de pobreza anunciada por el Banco Mundial, la resume en la imposibilidad de alcanzar un nivel de vida mínimo.

Pero esta pequeña definición es una vista muy general de lo que implica y abarca la pobreza en las poblaciones humanas. Para explicar a mayor escala la teoría de la pobreza, debemos recalcar el trabajo del ganador del premio Nobel de economía, Amartya Sen, citado por (Bazan, Quintero, & Hernández, 2011), concibe la pobreza “como la ausencia de capacidades básicas que le permiten a cualquier individuo insertarse en la sociedad, a través del ejercicio de su voluntad”, (pág. 209).

Por lo tanto, la pobreza no se centra en la escasez de bienestar, sino en la incapacidad que tienen algunos seres humanos para acceder a medios que le permitan una mejor calidad de vida. Ya sea que esta incapacidad del individuo sea producida por factores internos o externos, como bien pueden ser las políticas socio-económicas y la globalización. Por lo tanto, para Sen, la pobreza no es falta de riqueza si no la escasez de capacidades básicas.

Por otro lado, para Spicker (2009), se establecen once formas por las cuales podemos identificar la pobreza. En primera medida, lo concibe como un concepto material, conformado por la *necesidad*. Así, “se entiende a la pobreza como carencia de bienes o servicios materiales: la población “necesita cosas tales como comida, vestido, combustible o techo”, (pág. 292). Por otro lado, plantea un *patrón de privaciones*, en donde explica que no siempre las necesidades se pueden definir absolutamente como pobreza, ya que hay más interpretaciones en su constitución, (Spicker, 2009).

En ese sentido, no solo las carencias de necesidades básicas, sino también, las constantes privaciones para acceder a un nivel de vida adecuado. Del mismo modo, otro factor que se

entrelaza con la pobreza es la *limitación de recursos* donde las personas “carecen de ingreso, riqueza o recursos para adquirir o consumir las cosas que necesitan”, (pág. 293).

Siguiendo con la misma línea, como la pobreza está ligada a la carencia de recursos, es a la vez entendida como una situación económica. En este apartado se establecen algunos factores: el primero hace referencia al *nivel de vida* de las personas, ésta, aunque está entrelazada con la necesidad, “es un concepto de índole general que refiere no tanto a las formas específicas de privación sino a la experiencia general de vivir con menos que los demás” (Spicker, 2009, pág. 294); es decir, una persona no necesariamente tiene que asistir a clases particulares para obtener una habilidad, pero el hecho de no poder acceder a ellas por la limitación de recursos económicos, se puede llegar a considerar en situación de pobreza.

Así mismo, esto representa una *desigualdad* ya que las personas pobres “están en situación de desventaja respecto de otros en la sociedad”, (Spicker, 2009, pág. 295). Por lo tanto, esta es una consecuencia de la *Posición económica* de un grupo determinado de personas, la cual es solamente un aspecto de desigualdad en la sociedad, pero esa misma es una consecuencia de la estructura social, para la cual la obtención mayoritaria de los recursos es un indicador de *status*, (Spicker, 2009).

En última instancia, Spicker (2009), habla sobre las condiciones sociales, en donde la *clase social* toma protagonismo, por establecer conceptualmente la posición de los pobres dentro de la sociedad y servir como referente para la investigación del fenómeno. Por último, es mencionada la *exclusión* por Susanne Tiemann, citada por (Spicker, 2009), como el principal eje

sobre la discusión de la pobreza, ya que los fenómenos que se derivan de esta son; el resurgimiento de los que viven sin vivienda, crisis urbanas, tensiones étnicas, aumento del desempleo de largo plazo y altos niveles persistentes de pobreza.

Por esta razón la *European Economic Community* ha establecido la pobreza como la exclusión consecuente a cuando hay limitación de recursos, “se considerarán pobres aquellas personas, familias y grupos de personas cuyos recursos (materiales, culturales y sociales) son limitados a tal punto que quedan excluidos del estilo de vida mínimamente aceptable para el Estado Miembro en el que habitan”, (Spicker, Álvarez & Gordon, 2009).

Ahora bien, al haber definido cada uno de los aspectos que conforman la pobreza, podemos comprenderla desde sus diferentes aristas, según el contexto social, económico y político de nuestro país, para así identificar los signos con los que se representa el fenómeno de la pobreza en los medios masivos de comunicación.

2.2.2. Representaciones sociales

En este trabajo investigativo, también resulta fundamental el análisis de las representaciones sociales. Por lo tanto, para tener mayor claridad, abordaremos principalmente, la teoría de las representaciones sociales desde la mirada de Denise Jodelet (1986).

Ahora bien, desde siempre el ser humano ha tenido la necesidad de comprender los fenómenos y situaciones que se le presentan día a día para así poder darles frente. Las

representaciones sociales es la forma como el ser humano logra abordar un fenómeno vivido en su realidad; comenzado en comprender el hecho vivido, luego haciendo una caracterización para así iniciar a realizar constructos sobre la experiencia vivida.

Así como lo expone más claramente “el concepto de representación social designa una forma de conocimiento específico, el saber de sentido común, cuyos contenidos manifiestan la operación de procesos generativos y funcionales socialmente caracterizados”, (pág. 474); por lo tanto, de manera más generalizada, denota el pensamiento social dentro de una población.

Así mismo, “las representaciones sociales constituyen modalidades de pensamiento práctico orientados hacia la comunicación, la comprensión y el dominio del entorno social, material e ideal. En tanto que tales, presentan características específicas a nivel de organización de los contenidos, las operaciones mentales y la lógica”, (Jodelet, 1986, pág. 474).

Es decir, la representación social es el sentido común manifestado en el comportamiento y pensamiento colectivo, estas se plasman o evidencian en el actuar, la ideología, los modos de interacción, los prejuicios y hasta la postura política. Pero en sí una representación social no surge de la nada, sino que “esta forma de conocimiento tiene una raíz y un objetivo práctico: apoyándose en la experiencia de las personas, sirve de grilla de lectura de la realidad y de guía de acción en la vida práctica y cotidiana”, (Jodelet, 1986, pág. 47).

Por tal razón, una representación social es una herramienta que nos ayuda a ver cómo las personas reconocen su realidad y actúan conforme a ella, a través de construcciones como: los

estereotipos, creencias, valores, normas, etc. Y como el sentido común toma un papel fundamental en estas construcciones.

Las representaciones sociales son la manera en que nosotros, sujetos sociales, aprehendemos los acontecimientos de la vida diaria, las características de nuestro medio ambiente, las informaciones que en él circulan, a las personas de nuestro entorno próximo o lejano. En pocas palabras el conocimiento “espontáneo” e ingenuo que habitualmente se denomina conocimiento de sentido común o bien pensamiento natural por oposición al pensamiento científico, (Jodelet, 1986, pág. 473).

Por todo lo anteriormente mencionado, podemos concluir que el pensamiento social se edifica desde las experiencias vividas, como también de toda la información y conocimientos que son absorbidos de manera constante y que de ese mismo modo son elaborados y transmitidos socialmente. Así como se explica a continuación:

“Bajo sus múltiples aspectos intenta dominar esencialmente nuestro entorno, comprender y explicar los hechos e ideas que pueblan nuestro universo de vida o que surgen en él, actuar sobre y con otras personas, situarnos respecto a ellas, responder a las preguntas que nos plantea el mundo, saber lo que significan los descubrimientos de la ciencia y el devenir histórico para la conducta de nuestra vida, etc.”, (Jodelet, 1986, pág. 473).

Por otro lado, a finales del siglo XIX la psicología social en manos de Durkheim se

interesa por comprender el comportamiento de las representaciones colectivas como fenómenos que operan en la evolución cultural de las sociedades. En consecuencia, Ramírez Plascencia (2007), sugiere la idea de que las representaciones religiosas, morales, legislativas, surgidas como necesidad de legitimar las fuerzas de poder, son de carácter colectivo y tienden a cambiar su estructura en función del desarrollo social.

Contemporáneos y estudiosos de Durkheim enriquecieron su línea argumentativa, como Serge Moscovici, quien acuñó el término representación social en 1961. No obstante, para el desarrollo teórico de este proyecto, los aportes de Stuart Hall son significativos debido a sus investigaciones teóricas sobre procesos culturales en las representaciones colectivas, según (Calderón Mendoza, 2019).

El referente jamaicano de los estudios culturales (Hall, 1997), plantea la representación de la realidad y el mundo a partir de la creación colectiva de dos sistemas culturales que trabajan en conjunto, en primer lugar, el sistema de los mapas conceptuales, donde todos los objetos y personas se definen y clasifican de acuerdo a categorías; y en segundo lugar, el sistema del lenguaje donde los actos comunicativos pueden ser exteriorizados mediante un conjunto de signos que organizan nociones o percepciones derivadas de los mapas conceptuales.

En ese sentido, la representación es el resultado de la fusión de los mapas conceptuales que definen y categorizan la realidad con los sistemas del lenguaje compartido. Este fenómeno permite la creación de signos culturales (palabras, imágenes y sonidos), que dan sentido a la vida cotidiana de las personas y la posibilidad de dominar los procesos humanos. Puede que en un

grupo social existan mapas conceptuales que no sean compartidos a través del lenguaje, dicho factor provocaría diferentes formas de ver el mundo y aumentaría la dificultad de ejercer poder sobre las masas.

2.2.3. Representación en la cinematografía

Durante el siglo XX surgió el cine como representación artística de la realidad cotidiana de las personas, el efecto provocado en los públicos fue rotundo. La combinación de música, actuación y fotografía reconfiguró la forma de ver y pensar el mundo mediante el arte del movimiento, debido a que la comunicación estética del cine puede provocar sentimientos de agrado o animadversión, (Ramos, Robles & Raygoza, 2008). Sin embargo, el cine comercial no representa su versión artística de manera libre, sino que se enfoca en conceptos y signos de violencia, sexualidad, dominación y exclusión social.

Quiere decir esto que la cinematografía es un medio de comunicación masivo, que tiene la capacidad de transformar el campo de las representaciones, (Kracauer, 1997). Es decir que los espectadores de cine, independiente de la edad o género, se atribuirán como propias las ideas, valores y conceptos exhibidos en el séptimo arte, ya sean directores, guionistas o protagonistas, quienes representan su visión del mundo en la obra.

Cabe mencionar el uso arbitrario del arte cinematográfico para imponer una ideología en particular, legitimar la violencia y divulgar la cultura de consumo. Es evidente el enorme peso simbólico de un film para representar las características culturales de una sociedad en un tiempo determinado y lograr que su mensaje sea interiorizado por los espectadores. Rosenstone (1997),

argumenta que el aporte cinematográfico más importante para comprender las relaciones de poder en sociedades actuales y del pasado, es la capacidad de reconstruir la historia a partir de la perspectiva paradigmática del cineasta.

En ese sentido, el cine, su lenguaje, sus conceptos e instrumentos han evolucionado en la medida del desarrollo intelectual y tecnológico del ser humano. Obras que representan una gama de géneros distintos entre sí (acción, drama, terror, etc.), intenciones latentes (persuadir, entretener, educar, etc.) y públicos variados que han sido creados por los mismos procesos sociales, es lo que conforma al cine desde su nacimiento hasta la actualidad.

En otras palabras, existe la posibilidad de que los sectores que ejercen el poder en las sociedades fomenten el uso de la cinematografía para hacer propaganda de un partido político, sistema económico o religioso. Este factor evidencia la relación del cine para representar las fuerzas de poder, transformar las conciencias y legitimar la violencia en los subconscientes, tal como lo representa Edmon Roch en el documental *Garbo: el espía* (2008) realizado en España; por lo tanto, la industria fílmica puede convertirse en un símbolo propio del estatus quo de la elite dominante.

En el contexto latinoamericano, el referente cinematográfico para representar la pobreza se encuentra en el director mexicano, Luis Buñuel. (Silva Escobar, 2017), afirma que en sus cintas se representan a los personajes ávidos del deseo de poder, del delirio religioso, de las relaciones sociales, la libertad y la burguesía.

Tanto en el cine artístico como en el comercial, Buñuel intenta representar las relaciones de poder que produce, mediante distintos géneros (comedia, realismo y melodrama), los efectos sociales de la miseria, la muerte indigna, la sumisión al poder y la nobleza de la vida. De esta manera, los códigos de pobreza y poder representados por los personajes, adjudican un valor colectivo a estas prácticas y conceptos culturales.

Silva Escobar (2017), alerta que estas obras reflejan una clara obsesión por el combate salvaje, irónico y encarnizado con la realidad, donde muchas veces la pobreza es una farsa impuesta que posibilita, en primer lugar, la legitimación de una clase social burguesa; y en segundo lugar, crear la necesidad de mejorar su economía y empeorar intelectual y humanamente.

En la cinematografía colombiana también se representa la pobreza y el poder por medio de los códigos identificados en las obras de Buñuel. Además, Rodríguez Muñoz (2016), afirma que el símbolo de poder de la dominación masculina está relacionado con variantes subjetivas y objetivas que han perpetuado el sistema de dominación patriarcal frente a lo femenino de manera violenta.

Finalmente, es preciso reconocer que un film es un hecho social del cual se puede obtener un conjunto de datos para analizar y comprender las características de las sociedades y sus procesos cotidianos. (Casetti & Di Chio, 1991), plantean el análisis fílmico para interpretar los hitos culturales, políticos, morales, religiosos y económicos en los que la producción cinematográfica se basa para representar las relaciones de poder de la realidad social.

Por tanto, se identifica que la pobreza trasciende del ámbito monetario, que aborda los conceptos de necesidad material, bienestar y capacidades, y adquiere una perspectiva donde prevalece la representación de un estilo de vida espiritual y cultural, cuyo registro ha quedado en la historia del cine como fuente documental en un contexto marcado por la violencia.

2.3. Marco contextual

Se hace necesario estudiar el desarrollo histórico de Colombia para comprender las representaciones del cine que evidencian problemas sociales como la pobreza; en ese sentido, se debe tener en cuenta que han existido intentos y motivaciones políticas y jurídicas con el fin de remediar, disminuir e incluso prevenir situaciones de pobreza y pobreza extrema en el país.

Es así como la Ley 1955 de 2019, expedida en el Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022, establece la creación de la Mesa de Equidad la cual busca implementar acciones territoriales y poblacionales para la reducción de la pobreza y el control de los recursos públicos; por otro lado, el artículo 3 del Decreto 2094 de 2016 “formula adoptar, dirigir, coordinar y ejecutar políticas, planes, programas y proyectos para la inclusión social y reconciliación en términos de la pobreza, la atención de grupos vulnerables y la atención y reparación a víctimas del conflicto armado”.

Sin embargo, a pesar de los avances constitucionales en materia de pobreza, los resultados prácticos de la disminución de este fenómeno representan un gran reto que no se ha podido superar desde hace décadas.

Es así como el presente trabajo de grado ubica el corpus de su investigación en dos largometrajes colombianos realizados por Ciro Guerra, que comprenden el contexto colombiano desde el 2004 al 2018 y las representaciones de la pobreza expresadas a través de signos cinematográficos. Cabe resaltar que las historias narradas en las dos películas pertenecen a hechos anteriores a su fecha de producción, por lo que se conciben como una fuente documental que representa el pasado del contexto nacional.

El director Ciro Guerra, nacido en Río de Oro, Cesar en 1981, inició su carrera en 1998, al dirigir el cortometraje, *Silencio*. Seguido de *Alma* (2000), *Documental siniestro: Jairo Pinilla*, cineasta colombiano (1999) y el corto de animación *Intento* (2001). Posteriormente, en 2004, este cineasta egresado de la Universidad Nacional, escribió y dirigió su primer largometraje: *La sombra del caminante*, estrenado en 2004 con una duración de 91 minutos. Este film de ficción fue galardonado en multitud de festivales de cine nacional e internacional; en esta obra de Ciro Guerra, se cuenta la historia de dos hombres perseguidos por la crueldad del conflicto colombiano y la pobreza.

En esta historia cinematográfica, se representa la vida de Mañe, un hombre discapacitado de mediana edad, desplazado y desempleado, se encuentra con un silletero que trabaja en el centro de Bogotá, llevando a los transeúntes en su espalda. Conforme se desarrolla la historia, se revela a este último personaje, como un asesino despiadado.

Hasta el 2019, son 8.376.463 las víctimas del conflicto armado registradas en Colombia, 7,7 millones de personas internamente desplazadas desde 1985. Esta constante se refleja en la

desigualdad entre pobreza y riqueza en el país y la forma en la que se representa en los medios masivos de comunicación. Es así como la geografía nacional que recorre la película, narra la historia de las consecuencias desastrosas de un conflicto: discriminación, desempleo y violencia anacrónica.

Ciro Guerra es un director afamado internacionalmente por su estética representativa de los hechos reales, historias conmovedoras. Sin embargo, la capacidad del director para representar dicha realidad le hace necesariamente vivirla de alguna forma, a través de algo, para posteriormente plasmarla en su obra.

Esta representación de la pobreza, no es ajeno a la realidad de su cuarta película colombiana, Pájaros de Verano, estrenada en agosto del 2018, que narra la vida de una familia guajira de finales de siglo XX, que abandonan sus raíces y tradiciones para hacer parte del negocio del narcotráfico. La violencia se desata como consecuencia del desarraigo de su tierra, una guerra entre familias comienza por la ambición al dinero.

Esta realidad es solo una muestra de la ola de violencia que se desarrolla por décadas de conflicto nacional y deja cientos de muertos cada día por el control de los territorios y rutas de exportación de estupefacientes. Colombia, donde el conflicto traspasa de lo público a lo privado y se manifiesta en multitud de violaciones a los Derechos Humanos.

3. Diseño metodológico

De acuerdo con la metodología propuesta por Casetti y Di Chio en *Cómo analizar un film* (1991), se utilizan los siguientes códigos y sus características para descifrar el lenguaje utilizado en el cine al momento de representar la pobreza en Colombia.

Los códigos, ante las demás posibilidades de análisis que aportan los teóricos, permiten abordar con mayor detalle otros aspectos que pasan desapercibidos a la hora de identificar las representaciones sociales en la pantalla grande cuando se observa el film por primera vez.

A continuación, se verán los códigos seleccionados y sus componentes para el análisis del film, los cuales serán empleados para el cumplimiento de los objetivos del presente proyecto.

Tabla 1. Códigos semióticos para el análisis del film. A partir de Casetti y Di Chio, 1991.

CÓDIGOS VISUALES
<i>Iconicidad</i>
1. Códigos de la denominación y del reconocimiento icónico
2. Códigos de la transcripción icónica
3. Códigos de la composición icónica
4. Códigos iconográficos
5. Códigos estilísticos

CÓDIGOS VISUALES*Fotograficidad*

1. Organización de la perspectiva
2. Márgenes del cuadro
3. Modos de la filmación
4. Formas de iluminación
5. Blanco y negro y color

CÓDIGOS SONOROS*Naturaleza del sonido*

1. Voces
2. Ruidos
3. Música

Colocación del sonido

4. In/Off/Over

CÓDIGOS SINTÁCTICOS O DEL MONTAJE

1. Asociaciones por identidad
2. Asociaciones por analogía/contraste
3. Asociaciones por proximidad
4. Asociaciones por transitividad.
5. Asociaciones por acercamiento

Los autores definen un código como la presencia simultánea de tres características: “a) un sistema de equivalencias [...] b) un stock de posibilidades, gracias al cual las elecciones activadas llegan a referirse a un canon [...] c) un conjunto de comportamientos ratificados” (Casetti & Di Chio, 1991, pág. 72). Es por eso que el código permite identificar elementos como las acciones, espacios y símbolos que representan la pobreza en el lenguaje del film, además de ayudar a comprender los comportamientos y funciones de los personajes, lo que facilita el análisis de las representaciones que exhibe Ciro Guerra en sus películas como medio para expresar imaginarios colombianos.

Ahora bien, Casetti y Di Chio proponen en su teoría un espectro más amplio de códigos para analizar un film, pero pasaremos ahora a describir detalladamente cada uno de los códigos de análisis del grupo que regula la imagen o lo visual en el cine, complementada por el uso de sonidos, música y aspectos sintácticos o del montaje cinematográfico.

En cuanto a la serie de los códigos visuales encontramos en primer lugar el grupo de la iconicidad, representativo en todos los films pero que trasciende los límites del cine. Es decir que estos códigos no son específicos del séptimo arte debido a que también tienen un gran valor semántico en cuanto a la fotografía y la pintura.

En este grupo encontramos los códigos de la denominación y del reconocimiento icónico, los cuales “se tratan de aquellos sistemas de correspondencia entre rasgos icónicos y rasgos semánticos de la lengua que permiten a los espectadores del film identificar las figuras que hay en la pantalla y definir aquello que representan”, (Casetti & Di Chio, 1991, pág. 80). En

este punto se debe tener en cuenta el papel modelizador de la lengua debido a que a través del léxico se dota de identidad y sentido propio las representaciones en el cine.

Seguido de esto, encontramos los códigos de la transcripción icónica, estos son los que “aseguran una correspondencia entre los rasgos semánticos [...] y los artificios gráficos a través de los cuales se restituye el objeto con sus características”, (Casetti & Di Chio, 1991, pág. 81). Es así como estos códigos dan una impresión de limpieza o distorsión más significativa al código mismo, sin embargo tienden a caer en el uso habitual debido a los esquemas convencionales de las imágenes representadas en una cultura determinada.

También encontramos los códigos de la composición icónica, los cuales regulan la construcción del espacio visual, mediante la construcción de relaciones entre los elementos en el interior de la imagen; sin embargo, los códigos de la composición icónica se dividen en dos familias.

Acorde a lo anterior, están los códigos de la figuración, encargados de agrupar y distribuir de manera “fuerte o dispersa” los elementos de la imagen. Mientras que los códigos de la plasticidad de la imagen operan de manera contraria, es decir, mantienen la capacidad de destacar algunos componentes por encima de otros, dando a entender su relevancia semántica para el análisis. Las diferencias entre familias permite “la posibilidad de distinguir entre films «planos», que renuncian a oponer sistemáticamente figura y fondo, y films «profundos», que por el contrario exaltan la plasticidad de la imagen”, (Casetti & Di Chio, 1991, pág. 83).

Posteriormente, están los códigos iconográficos, los cuales “regulan la construcción de las figuras definidas, pero fuertemente convencionalizadas y con un significado fijo”,(Casetti & Di Chio, 1991, pág. 84). Lo interesante es que ese significado fijo se remite a los trasfondos y contextos propios de una cultura.

En último lugar, se define a los códigos estilísticos como los rasgos o la firma distintiva que dejan los directores en la producción cinematográfica, es decir que estos códigos “permiten la reconocibilidad de los objetos reproducidos con los que se revela la personalidad y la idiosincrasia de quien ha operado la reproducción”, (Casetti & Di Chio, 1991, pág. 84). Cabe mencionar que los códigos estilísticos tienen un valor agregado en el análisis del film, debido a que permiten la comparación semántica entre dos o más películas de un mismo director de manera más específica.

En el segundo grupo de los códigos visuales, se encuentra la composición fotográfica, cuya serie de códigos se hallan con frecuencia en todos los films, pues son un reflejo inmediato de la realidad observable; de ahí que (Casetti & Di Chio, 1991, pág.84) aseguren que estos códigos son los “que regulan la imagen en cuanto fruto de una duplicación mecánica”. Además, son reconocibles por contar con características como perspectiva, encuadre, iluminación y el blanco y negro o el color, las cuales dotan de realismo a las imágenes en la pantalla y permite la reproducción fotográfica de la realidad.

Tal como en la realidad que percibimos, la perspectiva dota de profundidad y estructura visual a las imágenes en dos dimensiones que se proyectan en la pantalla grande. Es así como,

“por ejemplo, los objetos reproducidos en un film tienden a desplegarse en el campo visual del espectador de un modo «natural»”, (Casetti & Di Chio, 1991, pág.85), apoyándose de las líneas del horizonte que convergen en un punto de fuga. Pese a esta habilidad de reproducir incluso nuestra visión de la realidad, el film suele jugar con distintos elementos que facilitan la distorsión intencionada de la imagen: es así como el uso de un gran angular o un plano aberrante, aportan nuevos significados y nutren la capacidad expresiva de este medio de comunicación masiva.

El encuadre relacionado con las márgenes del cuadro, también aporta elementos para la definición de la composición fotográfica, es así como este permite recortar un objeto de la continuidad en la que está inmerso, quedando así, configuradas las relaciones del espacio en dos tipos (*in - off*), refiriéndose el primer tipo *in*, a “aquel que se ofrece abiertamente a la mirada”, mientras que el *off* “se queda afuera de la mirada” (Casetti & Di Chio, 1991, pág.86).

Por otro lado, los códigos del encuadre, relacionados a los modos de filmación, ubican al espectador y al objeto en una posición desde la cual se puede observar y ser observado. Sin embargo, esta eventualidad no se deja al azar, sino que dichas posiciones “subrayan o añaden significados a los propios del objeto encuadrado” según afirman Casetti y Di Chio (1991). Es así como los factores del espacio y la distancia en las que se representen los objetos, interfieren con su clasificación. Los autores italianos proponen el campo larguísimo (C.L.L), campo largo (C.L), campo medio (C.M), total (TOT), figura entera (F.E), plano americano (P.A) figura media (M.F), primer plano (P.P.), primerísimo plano (P.P.P); al igual que los grados de angulación del encuadre frontal, picado, contrapicado, normal, oblicuo y vertical.

La versatilidad de la luz permite que la iluminación sea usada en multitud de maneras correspondiendo a propósitos distintos. Por un lado, vemos una luz que se asemeja a la realidad, la cual permite que los objetos sean apreciados en sus formas más naturales y cotidianas. Sin embargo, también se puede afectar la iluminación para “llegar a alterar los contornos de los objetos encuadrados, y que puede conseguir resultados fuertemente anti-naturalistas”, (Casetti & Di Chio, 1991, pág. 89).

Por último, en estos códigos encontramos el uso del blanco y negro o el color, lo cual está determinado también por un factor tecnológico. Sin embargo, en los últimos años, el uso del color se percibe como lo normal y responde a la naturaleza reproductiva del cine. Pese a ello, el uso del color comprende aspectos más allá de la realidad que representa; ya que las gamas cromáticas en el cine tienden a trascender a lo paralingüístico en función con la narrativa audiovisual. Por otro lado, el uso del blanco y negro, supone en nuestros días, una “rareza (...) un poco «retro» (...) en términos de la normalidad”, (Casetti & Di Chio, 1991).

Ahora pasaremos de los códigos visuales a los sonoros, los cuales se dividen de acuerdo a su naturaleza en voces, ruidos y música; pero también de acuerdo a la colocación del sonido, así podemos identificar si un código sonoro es “explícito de una fuente encuadrada (*in*), o bien derivado de una fuente que, aun estando presente en campo, no es visible por el momento (*off*), e incluso de una fuente no directamente identificable (*over*)”, (Casetti & Di Chio, 1991, pág. 99).

Conforme a esto, el sonido cinematográfico puede considerarse como diegético si su fuente de procedencia se encuentra presente en la imagen representada, así mismo puede ser

onscreen u *offscreen*, y puede ser interno o externo; también puede considerarse como no diegético si la fuente del sonido no corresponde con el espacio de la historia. No obstante, los sonidos diegéticos internos y los no diegéticos se pueden considerar como sonidos over, debido a que no tienen procedencia física en el transcurso del film.

De manera puntual, se debe tener claro que, “cuando se habla de sonido fuera del campo no es el sonido en sí el que está «fuera», sino la figura visual de su fuente, que está situada fuera del campo visual de la pantalla. Como ya advertía Metz, un sonido es siempre *in*, porque de otro modo no existiría: es la imagen de su fuente la que puede ser *off*”, (Casetti & Di Chio, 1991, pág. 100).

Llegado a este punto, sabemos que un film abarca más que sólo aspectos de iconicidad, de fotografía y sonido, sino que además, representa la multiplicidad de todos estos elementos mediante los códigos sintácticos o del montaje, encargados de regular “la asociación de los signos y su organización en unidades progresivamente siempre más complejas [...] articulando los signos en una trama extendida entre los polos de la continuidad y los de la discontinuidad”, (Casetti & Di Chio, 1991, pág. 105).

Se plantean que dichos códigos tienen dos niveles para ser activados: en primer lugar, dentro de las imágenes, donde actúan por simultaneidad, es decir que agregan y distribuyen códigos visuales o sonoros en el interior de la imagen; y en el segundo caso, entre las imágenes, donde actúan por progresión, aquí se asocian los elementos con el factor de continuidad.

Ahora bien, el primer tipo de código de este grupo es la asociación por identidad, donde se verifica el nexo de igualdad semántica de una imagen cada vez que retorna a la puesta en escena. De acuerdo a (Casetti & Di Chio, 1991, pág. 106), esto puede referirse tanto a los elementos representados como a los modos de representación. En el primer caso se mantiene el nexo de correferencia entre dos imágenes distintas; mientras que en el segundo, se reutilizan idénticos esquemas visuales, duraciones temporales, gradaciones lumínicas y cromáticas empleadas en la producción cinematográfica.

En segundo lugar, encontramos la asociación por analogía y por contraste, con lo cual se puede verificar el nexo entre dos imágenes contiguas, ya sea una similitud de patrones equivalentes más no idénticos, o por el contrario, elementos que pueden ser fuertemente diferenciados pero que mantienen un grado de correlación. No obstante, ambas asociaciones tienen diferentes niveles de complejidad donde se va del simple reclamo figurativo a los casos más articulados de montaje paralelo; es así como “las posibles variantes proporcionan la presencia de dos situaciones contrarias que se desarrollan en una misma fase de la trama, o la presencia de dos situaciones análogas que se desarrollan en tiempos distintos”, (Casetti & Di Chio, 1991, pág. 107).

El tercer código de este grupo es la asociación por proximidad, donde se representan dos elementos diferentes con una proximidad relevante para el análisis. Este nexo lo evidenciamos en los casos de campo/contracampo y del montaje alternado entre los elementos. Lo anterior tiene similitud con el cuarto código de asociación por transitividad, pero la diferencia radica en que este último se da cuando el elemento presentado en un primer encuadre, se complementa o

desarrolla con más profundidad en la siguiente escena, como una relación de causa y efecto entre los elementos representados.

En último lugar encontramos la asociación por acercamiento, descrita como una asociación neutralizada, es decir, que la yuxtaposición de dos imágenes no representan ningún grado de continuidad espacial o temporal correcta entre dos planos consecutivos, pero se produce “la unión de la última imagen de una secuencia con la primera imagen de otra, siempre que evidentemente no estén presentes otros elementos de unión”, (Casetti & Di Chio, 1991, pág. 108).

Todos estos tipos de asociaciones que hemos visto permiten identificar grandes estructuras sintácticas o modelos del discurso cinematográfico, en donde se mantiene cierta línea lógica del montaje fílmico.

La primera estructura sintáctica es la noción del plano secuencia, donde se mantiene una única toma, sin cortes ni ediciones, para representar todos los elementos incluidos en una sola secuencia, a la vez que se puede fomentar el nexo de la proximidad, la transitividad y el acercamiento, dado que la función de la cámara en este caso es la de mantener a todos los elementos juntos.

Algo semejante ocurre con la segunda estructura, el *Découpage*, aunque la intención es similar al plano secuencia, aquí la cámara emplea el uso de segmentaciones, cortes y reasociaciones, con el fin de realzar precisamente la intensidad de la situación, dejando en un

segundo nivel la integridad de la secuencia.

En cuanto a la tercera estructura sintáctica, encontramos el montaje rey, el cual “opera sobre la asociación de imágenes que no presentan un nexo directo entre sí pero que lo alcanzan por el hecho de ser vecinas [...] Lo que resulta evidente entonces, es el encuentro entre los elementos: pero también el nacimiento, a partir de su yuxtaposición, de un nuevo significado”, (Casetti & Di Chio, 1991, pág. 111). Cabe mencionar que esta construcción sintáctica resulta de los saltos, fricciones violentas y conflictos entre imágenes donde la asociación más habitual es por analogía y contraste.

3.1. Método y metodología

Para el desarrollo de esta investigación, es necesario identificar y describir las cualidades que caracterizan a un fenómeno de representaciones sociales en la cinematografía colombiana, por tanto, se ve necesario el uso del método cualitativo. Se aborda la investigación desde este paradigma, por la posibilidad de análisis de los códigos que este método permite.

La metodología que se desarrolla es la propuesta por Casetti y Di Chio en *Cómo analizar un film* (1991), donde plantean tres modalidades para lograr el objetivo general de esta investigación. En el presente proyecto, serán utilizados los códigos como categoría de análisis, pero garantizando una ruta propia sobre la selección de códigos a conveniencia.

En esta teoría, los autores plantean el desglose de los elementos que conforman el film

para lograr su análisis. Y proponen seis tipos de códigos: los códigos tecnológicos de base, los visuales de iconicidad, los visuales de fotograficidad y visuales de movilidad, los códigos gráficos, los códigos sonoros y los códigos sintácticos o de montaje.

Los códigos específicos que serán abarcados en este análisis, son los visuales iconográficos y de fotograficidad, los sonoros y los sintácticos, por la amplia gama de posibilidades que estos ofrecen en el análisis de la representación de la pobreza en la lingüística de los films colombianos (2004-2018).

3.2. Criterios de selección del corpus

La selección de los films se realizó destacando los siguientes criterios:

- Que las películas narren la pobreza colombiana.
- Dirigidas por un director colombiano, que además, a través de su lenguaje audiovisual, rompa las tendencias de cine en el país.
- Que sea un director alabado por la crítica y reconocido a nivel internacional, esto con el fin de identificar a través del consumo, la aceptación de las representaciones de la pobreza en Colombia.

3.3. Fuentes y procedimientos para la recolección de información

Los medios de comunicación, siguen marcando la pauta sobre nuestro comportamiento, experiencia e ideología, es esta una de las razones por las que el presente proyecto se basará en un medio masivo como documento. Por ello tiene sentido, que se haga uso de otro medio masivo, para recoger información: las noticias, la publicidad y páginas web como Fondo Mixto de Promoción Cinematográfica: Proimágenes Colombia, permitieron, tanto un rastreo de películas, como las críticas, reconocimientos y demás aspectos que ayudaron a seleccionar las dos películas de Ciro Guerra como las indicadas para extraer los códigos de análisis planteados en la metodología.

3.3.1. Ficha de análisis técnico

Seleccionado el corpus, se procede a elaborar las respectivas fichas de análisis, que permitan el desglose de los elementos propuestos para el análisis semiótico de cada uno de los largometrajes de Ciro Guerra (2004 y 2018). La tabla fue elaborada a partir del proyecto Representación del Conflicto Armado en el Cine Colombiano a partir de las películas El Páramo, La Sirga y Alias María, realizado por la egresada del programa de Comunicación Social de la Universidad Francisco de Paula Santander, sede Cúcuta, por Zulay Calderón (2017), quien a su vez, la adaptó de Casetti y Di Chio (1991).

Sin embargo, se debe tener en cuenta que al momento de analizar los elementos presentes en el film, es necesario emplear el paradigma de la estructura dramática del guion

cinematográfico con el fin de identificar los momentos más relevantes o puntos clave de la película, los cuales serán utilizados para la operacionalización de los códigos a través de las fichas de análisis.

En este sentido, el guionista y escritor estadounidense Syd Field (1979), realizó una segmentación en tres actos que determinan la acción, la confrontación y la resolución de la trama fílmica, esto permite desarrollar el análisis de los códigos en escenas específicas por su gran valor semántico para los investigadores. En la siguiente tabla se organizan los códigos seleccionados a partir de Casetti y Di Chio, en relación a la estructura dramática planteada por Field, la cual será empleada para el presente análisis.

Tabla 2. Ficha de análisis técnico. A partir de Casetti y Di Chio (1991).

Estructura dramática	Códigos visuales de iconicidad	Códigos visuales de fotograficidad	Códigos sonoros	Códigos sintácticos o del montaje
ACTO I				
Presentación de personajes	<i>(presentación, distorsión, figuración, plasticidad)</i>	<i>(Planos, campos, escalas en la escena de inicio)</i>	<i>(Voces, ruidos, y elementos musicales)</i>	<i>(Asociaciones por analogía, contraste, proximidad...)</i>
Detonante	<i>(presentación, distorsión, figuración, plasticidad)</i>	<i>(Planos, campos, escalas en la escena)</i>	<i>(Voces, ruidos, y elementos musicales)</i>	<i>(Asociaciones por analogía, contraste, proximidad...)</i>
Primer punto de giro	<i>(presentación, distorsión, figuración, plasticidad)</i>	<i>(Planos, campos, escalas en la escena)</i>	<i>(Voces, ruidos, y elementos musicales)</i>	<i>(Asociaciones por analogía, contraste, proximidad...)</i>

ACTO II				
Pinza 1	<i>(presentación, distorsión, figuración, plasticidad)</i>	<i>(Planos, campos, escalas en la escena)</i>	<i>(Voces, ruidos, y elementos musicales)</i>	<i>(Asociaciones por analogía, contraste, proximidad...)</i>
Punto medio	<i>(presentación, distorsión, figuración, plasticidad)</i>	<i>(Planos, campos, escalas en la escena)</i>	<i>(Voces, ruidos, y elementos musicales)</i>	<i>(Asociaciones por analogía, contraste, proximidad...)</i>
Pinza 2	<i>(presentación, distorsión, figuración, plasticidad)</i>	<i>(Planos, campos, escalas en la escena)</i>	<i>(Voces, ruidos, y elementos musicales)</i>	<i>(Asociaciones por analogía, contraste, proximidad...)</i>
Segundo punto de giro	<i>(presentación, distorsión, figuración, plasticidad)</i>	<i>(Planos, campos, escalas en la escena)</i>	<i>(Voces, ruidos, y elementos musicales)</i>	<i>(Asociaciones por analogía, contraste, proximidad...)</i>
ACTO III				
Clímax	<i>(presentación, distorsión, figuración, plasticidad)</i>	<i>(Planos, campos, escalas en la escena)</i>	<i>(Voces, ruidos, y elementos musicales)</i>	<i>(Asociaciones por analogía, contraste, proximidad...)</i>
Resolución	<i>(presentación, distorsión, figuración, plasticidad)</i>	<i>(Planos, campos, escalas en la escena de desenlace)</i>	<i>(Voces, ruidos, y elementos musicales)</i>	<i>(Asociaciones por analogía, contraste, proximidad...)</i>
Fin	<i>(presentación, distorsión, figuración, plasticidad)</i>	<i>(Planos, campos, escalas en la escena)</i>	<i>(Voces, ruidos, y elementos musicales)</i>	<i>(Asociaciones por analogía, contraste, proximidad...)</i>

Como podemos observar, cada acto de la estructura cinematográfica está compuesto por variados elementos que permiten comprender el avance espacio-temporal de la película. Es así

como, por lo general, en la primera media hora del film se hace la presentación directa o indirecta de los personajes principales de la trama; aquí también encontramos el detonante que determina las acciones y pensamientos de los personajes; y finalmente se realiza el primer punto de giro, el cual es un evento inesperado pero que influye el curso de la trama.

Del mismo modo, el segundo acto contiene la pinza 1, la cual permite al espectador recuperar el hilo de la historia; seguido a esto viene el punto medio donde se manifiestan algunos cambios importantes; después viene la pinza 2 la cual tiene la misma función de recordación; y por último está el segundo punto de giro, donde se presenta otro momento inesperado para darle otro rumbo a la historia. Cabe mencionar que el segundo acto es el más extenso en el tiempo de duración de la película.

Para terminar está el tercer acto del film, el cual contiene el clímax donde el protagonista se enfrenta al antagonista; luego se manifiesta un tipo de resolución al problema para dar paso a la escena final de la película.

3.3.2. Ficha de análisis de personajes

En la siguiente tabla, se observan los tres niveles de análisis que los teóricos Casetti y Di Chio, proponen para el estudio de los personajes como elementos dinámicos del film. Sin embargo, como parte de este proyecto, se pretende indagar en los roles, las funciones y los procesos de los personajes principales, es decir, profundizar en el nivel formal.

Tabla 3. Ficha de análisis de personajes. Elaborado por Casetti y Di Chio (1991).

Nivel	Personaje	Acción	Transformación
Nivel fenomenológico	Persona	Comportamiento	Cambio
Nivel formal	Rol	Función	Proceso
Nivel abstracto	Actante	Acto	Variación estructural

Es importante tener en cuenta que el nivel formal, está enfocado en los roles, funciones y procesos, a la vez que se interesa por redirigir a los elementos representados hacia códigos semióticos más generales que da cuenta de las relaciones sociales y evolución de los personajes.

Para entender mejor el nivel formal, se deben revisar los componentes asignados por cada categoría. En ese sentido, en la categoría del personaje encontramos los siguientes roles: activo/pasivo, influenciador/autónomo, modificador/conservador, mejorador/degradador, protector/frustrador y protagonista/antagonista; para determinar los valores y comportamientos.

Por otra parte, en la categoría de la acción encontramos las siguientes funciones: privación, alejamiento (viaje), deber/obligación, engaño, prueba (preliminar, definitiva), remoción, retorno y celebración; es decir, la forma como se relacionan los personajes.

Finalmente, en la categoría de transformación se mantienen los procesos de mejoramiento o empeoramiento, lo que corresponde a la evolución de las personalidades.

3.4. Procedimientos para el análisis e interpretación de la información

El uso de las tablas es fundamental para extraer las escenas que conforman el argumento audiovisual, y partiendo de ello, analizar los códigos con los que se representa la pobreza en el cine; todas aquellas acciones, espacios y símbolos con los que se construye la realidad del pobre en los medios masivos de comunicación.

Del mismo modo, para interpretar la información recabada con el segundo instrumento correspondiente al nivel de análisis de los personajes, se aplicará solo a los personajes principales, pues además de ser estos, quienes ocupan mayor tiempo en escena, también son quienes brindan mayor información en cuanto a la representación de la pobreza, pues se construyen a profundidad y la historia se centra en sus necesidades.

Así mismo, para cumplir con el tercer objetivo específico propuesto en el presente proyecto de grado, es necesario ejecutar una comparación a través del análisis de los códigos estilísticos utilizados por el director Ciro Guerra, al momento de representar la pobreza en cada una de las dos películas colombianas. De tal manera, se desglosan los principales códigos que identifiquen el carácter reproductivo en el cine del director, para posteriormente hallar similitudes y patrones que resalten el estilo único de Guerra en cuanto a su representación de la pobreza.

De esta manera, no solo es posible reconocer en el autor “una particular disposición de las cosas, la insistencia en algunos objetos típicos, la presencia de imágenes lujosas o

desaliñadas, detalladas o aproximativas, etc.: de estos rasgos podremos extraer la «firma» o el «toque» de un determinado director y no de otro (Casetti y Di Chio, 1991, pág. 84), sino también las variaciones de estos mismos códigos, para narrar la evolución de la historia, tanto de la realidad que se está representando, como el avance del propio actor en cuanto al uso de los distintos códigos aquí postulados.

4. Capítulo de resultados

En las siguientes páginas se exponen los resultados generales obtenidos en el transcurso de las etapas de obtención, análisis e interpretación de la información, de tal manera que el lector pueda ubicar fácilmente los componentes que dan respuesta concreta a los objetivos específicos planteados por el grupo investigador.

Por consiguiente, se encuentra la presentación de las dos películas con su respectiva imagen promocional y una breve pero detallada descripción del guion y elementos técnicos de la producción, así como las nominaciones y premios adquiridos en festivales de cine.

Acto seguido, se presenta la elaboración y análisis de las tablas que permiten el desglose por escenas y la ficha técnica de códigos visuales, sonoros y sintácticos en ambas películas; más adelante, se observa la descripción de los personajes principales a través del nivel formal para identificar sus roles, funciones y procesos en su contexto; y para terminar, se dispone de un análisis comparativo entre los códigos más significativos, para descubrir el estilo y la evolución narrativa del director Ciro Guerra para representar la pobreza de Colombia en el cine.

4.1. Acciones, espacios y símbolos asociados a la pobreza

4.1.1. La sombra del caminante (2004)



Ilustración 1. La sombra del caminante. Fuente: Proimágenes Colombia, 2004.

El primer film para analizar de Ciro Guerra, es *La Sombra del caminante*, estrenada en el año 2004, clasificada en el género de la ficción y con una duración de 91 minutos. Cuenta con el elenco de César Badillo, Ignacio Prieto, Inés Prieto, Lowin Allende y Adelaida Corredor, entre otros.

En este film, se representa la pobreza colombiana desde la perspectiva de Mañe, un discapacitado físico y desplazado por el conflicto armado, el cual no ha podido conseguir trabajo en la ciudad de Bogotá por lo que está en riesgo el alquiler de su casa y su propia salud. Durante su travesía por las calles, conoce a un hombre que se dedica a transportar gente en una silla de madera. Se crea una relación de amistad, pero ambos comparten un terrible pasado sobre la violencia en Colombia. “Este pasado los une y a la vez los separa, los descubre como seres que lo han perdido todo excepto la esperanza de volver a empezar”, (Proimágenes Colombia).

La banda sonora de la película formada por Manuel Tejada, Carlos Rengifo, Didier Reyes, Richard Córdoba, Óscar Amórtegui, Camilo Vásquez y María Mercedes Lozano, compuso trece temas originales para el film: *La sombra del caminante*, *Introspección*, *El fuego*, *Piano solo*, *Desengaño*, *La búsqueda*, *Sonata en La Mayor Andantino*, *Mañe solo*, *La fuente*, *Radiografía*, *Sax urbano*, *El umbral* y *La Carga*.

Esta producción cinematográfica ha sido seleccionada por recibir premios nacionales como: Mejor Guion y Mejor Sonido, Premios Nacionales de Cine; Premio Especial del Jurado y Premio de los Cineclubes. Así mismo participó en el Festival Internacional de Cine Cartagena y fue seleccionada por Colombia para el Premio Oscar 2006, categoría Mejor Película Extranjera.

A nivel internacional, podemos encontrar que el film tuvo los siguientes premios: Premio Cine en Construcción, Festival de Cine de San Sebastián (España); Premio del Público Intramuros, en el XVII Encuentros de Cines de América Latina de Toulouse, Festival de Toulouse (Francia); Premio Especial del Jurado, 3° Festival Cero Latitud, Quito (Ecuador); Mejor Ópera Prima en el Festival de Trieste, (España); Premio Coral al Mejor afiche en el Festival de la Habana, (Cuba); 2° Premio del Público en el Festival de Cine Latinoamericano de Varsovia, (Polonia); Premio del Público como Mejor Ópera Prima en el Festival Cine las Américas, Austin, Texas (USA); Mención Especial de FEISAL, Federación de Escuelas de Imagen y Sonido de Iberoamérica, en el Festival Internacional de Cine de Mar de Plata, en Argentina; y la Mención Especial del Jurado y Gran Premio Signis en el Festival de Santiago, en Chile, (Proimágenes Colombia).

Para terminar, la película *La sombra del caminante* (2004), participó y ha sido reconocida en diversos festivales de cine como: Selección Oficial En Los Festivales de Tribeca, Seattle, Río De Janeiro, Bruselas, Guadalajara, Troia, Pesaro, Lérida, Hamburgo, Palm Springs, Portland, Santo Domingo, Lima, Seúl Y Santa Cruz De La Sierra. A parte de esto, ha sido presentada fuera de concurso en los Festivales de Cannes, Calcuta, Huelva, Praga, Chicago, Estambul, Bangkok, Cieszyn, Londres, Panamá, Tübingen, Manchester, Mill Valley y Los Ángeles, (Proimágenes Colombia).

A continuación, se exponen elementos simbólicos que representan la pobreza en esta película, tomando como referencia los códigos seleccionados para el análisis semiótico del film.

Tabla 4. *La sombra del caminante (2004). Desglose según la estructura dramática del film.*

Nº.	Esc.	Momento	Fotograma	Descripción	Sonido	Escenografía, Vestuario y Personajes	Trans. de escena	Tpo. de escena
01	01	Presentación de personajes		<p>Plano: C.M. Angulación: Picado Locación: Ext-Día</p> <p>Mañe viste un traje de corbata, baja por una calle empinada y solitaria que atraviesa un humilde barrio; se ven casas con puertas de madera, fachadas de ladrillo y un poste de luz.</p>	<p>Se escucha la melodía de piano y saxofón: <i>Mañe solo</i>, la intención es expresar melancolía, soledad.</p> <p>Suena el bastón de Mañe golpeando el pavimento.</p>	<p>La escenografía e iluminación son naturales pues corresponden a un barrio tradicional.</p> <p>Mañe usa un traje de corbata, zapatos formales, unos lentes y un bastón de madera.</p>	Entra por corte.	1:45´
02			<p>Plano: P.A. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Hay tres vagos, cuando ven a Mañe se burlan de él pero este los enfrenta.</p> <p>Sin embargo, los vagos continúan la ofensa por la espalda y uno de ellos patea el bastón de Mañe para hacerlo caer.</p>	<p>Termina la melodía, entra el sonido ambiente. Se escuchan murmullos y el bastón de Mañe.</p> <p>Los vagos: <i>¡ay, vea al Mañe! El Mañe es el 'Pate cumbia'.</i> Luego cantan al ritmo de la cumbia: <i>¡Olé, Olé, Olé, Olé!</i> Los vagos: <i>¡Ay no!, es que está 'ajisoso'. ¿Qué lo que fue? Uy no. No sea tan 'alzao' marica.</i></p>	<p>La escenografía e iluminación son naturales pues corresponden a un barrio tradicional.</p> <p>Los vagos usan camisetas con las mangas recogidas hasta los hombros y jeans, llevan puesto gorro y cachuchas.</p>			

03				<p>Plano: P.P. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>El hombre de la silla aparece al final de la calle y observa a Mañe en el suelo siendo atacado por los vagos.</p> <p>De su pecho le cuelga un letrero de cartón que dice: “<i>pasaje a \$50</i>”, y en la espalda lleva la silla de madera.</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente y el ladrido de un perro.</p> <p>Los vagos: <i>¡Quihubo! ¿Qué mira, ¿pirobo?</i></p>	<p>Las fachadas y el andén deteriorados conforman la escenografía.</p> <p>El hombre de la silla viste de negro, con unas gafas improvisadas, porta una silla de madera a su espalda.</p>		
04				<p>Plano: P.P. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Mañe está tirado en el suelo, por culpa de la caída pierde sus lentes y el bastón, pero pone las manos en el suelo e intenta levantarse frente a pies de los tres vagos.</p> <p>En ese momento mira a lo lejos al hombre de la silla con un gesto de súplica reflejado en el rostro.</p>	<p>Se escucha el sonido de algunos vehículos que transitan por los alrededores y el sonido ambiente del barrio humilde.</p>	<p>Mañe usa un traje de corbata y zapatos formales, su bastón y lentes están tirados en el suelo a causa de la caída.</p> <p>Es un hombre de edad avanzada, con arrugas, bigote y calvicie avanzada.</p>		

05			<p>Plano: F.E. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>El hombre de la silla da un último vistazo y se retira de la escena violenta. Tras la desaparición del hombre de la silla, los vagos deciden ayudar a Mañe.</p>	<p>Se mantiene el sonido ambiente.</p> <p>Se escuchan los pasos del hombre de la silla alejándose.</p> <p>Los vagos dicen: <i>Ah! Mañe, si pilla hermano que usted se hace esto.</i></p>	<p>Se ve una casa en construcción junto a las demás casas humildes del barrio.</p> <p>El hombre de la silla viste de negro, con sus gafas improvisadas y la silla de madera a su espalda.</p>		
06			<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Doña Marelvis llega al rescate de Mañe y los vagos huyen. Ella lo ayuda a levantarse pero él la rechaza con un gesto de la mano, se arregla las gafas y se sacude el saco.</p> <p>Se marcha junto con sus pertenencias, mientras ella lo ve con resignación.</p>	<p>Marelvis: <i>¡Déjenlo quieto, degenerados!</i></p> <p>Los vagos: <i>Ay! marica, doña Marelvis. Ay! ¡jueputa!</i></p> <p>Suenan los pasos de los vagos alejándose, la olla y los pasos de doña Marelvis que se acerca.</p> <p>Mañe: <i>Tranquila, doña Marelvis, yo puedo solo.</i></p> <p>Se escucha el bastón de Mañe alejándose.</p>	<p>Se observan las casas humildes que componen el barrio donde vive Mañe.</p> <p>Doña Marelvis viste una blusa oscura y un suéter claro, lleva el cabello corto y bien peinado, en su mano lleva una olla chocolatera.</p> <p>Mañe continúa con su atuendo formal.</p>		

07	02			<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Int-Día</p> <p>Se ve un billete de \$10 mil mientras lo guardan en un cajón de escritorio.</p> <p>Mañe espera en la fila dentro de una oficina, mientras observa a los que van saliendo. Se aproxima a la secretaria quien lo mira de arriba a abajo mientras se ajusta las gafas.</p> <p>Mañe saluda y ofrece su hoja de vida, pero la secretaria no la recibe y le exige el cobro de \$10 mil para unos exámenes médicos.</p>	<p>Durante toda la escena hay sonido ambiente de oficina.</p> <p>Secretaria: <i>Siguiente, siguiente. Buenos días, señor.</i> Mañe: <i>Buenos días, señorita.</i></p> <p>Secretaria: <i>¿Tiene los 10 mil pesos?</i> Mañe: <i>¿10 mil pesos? No, pero yo vengo es a que... a ver si me pueden ayudar a conseguir trabajo y aquí traigo la hoja de vida.</i></p> <p>Secretaria: <i>Sí, señor. Nosotros le podemos ayudar, pero tenemos que hacerle unos exámenes médicos para ver qué tipo de trabajo se ajusta mejor a sus condiciones. 10 mil pesos, por favor.</i></p>	<p>La recepción se encuentra a salida de un ascensor y está amoblada con una silla y un escritorio sobre el cual hay artículos de oficina.</p> <p>La iluminación es artificial y neutra.</p> <p>En la fila esperan 6 personas vestidas formalmente.</p> <p>La secretaria luce una blusa estampada manga larga, lentes, candongas, cabello oscuro y recogido.</p>	<p>Entra por corte.</p>	1:11´
08				<p>Plano: P.P. Angulación: Picado Locación: Int-Día</p> <p>Mañe se levanta la bota del pantalón para mostrar la pata de madera que utiliza, mientras explica a la secretaria su condición y la necesidad laboral.</p>	<p>Mañe: <i>mire, lo que pasa señorita, es que yo soy discapacitado y no sé qué clase de trabajo me puedan dar.</i> Secretaria: <i>no importa, nosotros le conseguimos trabajo así usted sea cojo, ciego, sordo, mudo y feo, (risa) 10 mil pesos por favor.</i></p>	<p>Se mantiene la escenografía del ambiente de oficina.</p> <p>Mañe conserva su traje formal, sus lentes y su bastón.</p>		

09				<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Int-Día</p> <p>Mañe saca el dinero del bolsillo y al instante la secretaria se lo arrebató; ella saca un dispositivo del cajón, toma la mano de Mañe y obtiene una muestra de sangre, a lo que él se sobresalta y se chupa el dedo.</p> <p>Ella lo observa con el ceño fruncido mientras le explica que debe hacer.</p>	<p>Mañe: <i>¿Y cuándo me hacen el examen, señorita?</i></p> <p>La secretaria no responde; suena el cajón del escritorio y luego el quejido de Mañe; se cierra el cajón.</p> <p>Secretaria: <i>Nosotros le llamamos.</i> Mañe: <i>¿para el examen?</i></p> <p>Secretaria: <i>En la parte de al lado, en 5 minutos les darán una conferencia acerca del trabajo que desempeñarán. Siguiendo.</i> Mañe: <i>Señorita, ¿y la hoja de vida?</i> Secretaria: <i>Ah! Sí. Siguiendo.</i></p>	<p>Se mantiene la escenografía del ambiente de oficina.</p> <p>Mañe y la secretaria conservan su vestimenta.</p> <p>Aparece un glucómetro, una hoja de vida y un lapicero.</p>		
10	03			<p>Plano: C.M. Angulación: Frontal Locación: Int-Día</p> <p>Mañe escucha la conferencia de automotivación laboral, el público de pie, tomado de las manos escuchando y repitiendo con gesto de resignación las palabras del orador.</p>	<p>Conferencista: <i>Yo quiero trabajar ¡Grítenlo!</i></p> <p>Público: <i>¡Yo quiero trabajar!</i></p> <p>Conferencista: <i>Con fuerza, hermanos. Vamos a vivirlo, que se sienta la vibración en este lugar sacrosanto. Y que sepan ustedes que van a conseguir ese empleo. Ahora díganlo con convencimiento, ¡Ya siento el trabajo! Dígalo.</i></p>	<p>La escenografía es una habitación oscura con tarima; en el fondo, un letrero que cubre toda la pared y dice: “Éxito”; la única fuente de luz es artificial y se ubica bajo el orador.</p> <p>Los personajes visten formal.</p>	Entra por corte.	23”

11				<p>Plano: P.P. Angulación: Frontal Locación: Int-Día</p> <p>Luego de escuchar al conferencista, Mañe se hace a un lado entre la gente y decide abandonar el recinto con gesto de frustración y rabia.</p> <p>Detrás de él se observan a las demás personas del público repitiendo las palabras del conferencista.</p>	<p>Público: <i>¡Ya siento el trabajo!</i></p> <p>Conferencista: <i>Ahora en inglés: ¡I am working mucho!</i></p> <p>Público: <i>¡I am working mucho!</i></p>	<p>Las ventanas están cubiertas por cortinas gruesas que impiden el paso de la luz en la pequeña habitación repleta de gente.</p> <p>Iluminación artificial, corresponde a una habitación oscura iluminada con lámparas.</p>		
12	04			<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Mañe se encuentra en una fuente de agua en un parque público.</p> <p>Él está vendiendo su trabajo de origami o papiroflexia en una caja de cartón.</p> <p>La caja en sus manos dice: <i>“Apoye el arte \$100”</i>.</p>	<p>Se escucha la melodía de piano y saxofón: <i>La fuente</i>, la intención es expresar melancolía, frustración y soledad.</p> <p>Se escucha el agua de la fuente.</p>	<p>La escenografía es un espacio público donde se encuentra una fuente de agua.</p> <p>Aparece Mañe con su traje, esta vez sin corbata. Sus lentes y su bastón cotidiano, una caja de cartón y figuras de papel doblado.</p>	Entra por corte.	9”

13	05			<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Por una calle del centro de la ciudad de Bogotá, el hombre de la silla lleva a su espalda a otro de sus clientes.</p> <p>Esta vez, lleva a un señor de buena apariencia económica quien va fumando un cigarro con actitud despreocupada.</p> <p>Por el contrario, el hombre de la silla hace un gran esfuerzo mientras camina.</p>	<p>Se escucha la melodía de piano: <i>La carga</i>, su intención es generar pesadumbre.</p> <p>Se mantiene el sonido ambiente de la ciudad.</p> <p>Suena el mechero del hombre que va fumando y los pasos del hombre de la silla.</p>	<p>La escenografía es una calle, se aprecian locales de comercio.</p> <p>El hombre de la silla lleva su ropa; el otro hombre viste un sastre y corbata, cabello corto, bien peinado y tiene en sus manos un cigarrillo y un mechero.</p>	Entra por corte.	10''
14	06			<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>El hombre de la silla observa el sol radiante de la ciudad y saca su paraguas negro para protegerse de los fuertes rayos decide continuar su camino.</p>	<p>Continúa la melodía de piano pero ingresa la melodía de un violín: <i>La carga</i>, su intención es generar pesadumbre y cansancio.</p> <p>Se mantiene el sonido ambiente de la ciudad.</p> <p>Se escucha un paraguas abrirse.</p>	<p>La escenografía es una calle de la ciudad. Columnas, rejas y ventanas en la fachada de un edificio.</p> <p>Un paraguas viejo de color negro.</p>	Entra por corte.	31''

15				<p>Plano: P.A. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>El hombre de la silla camina por una acera soleada bajo su paraguas y sigue su rumbo.</p> <p>Se observa alrededor las fachadas de edificios y árboles medianos.</p>	<p>Continúa la melodía de piano y violín.</p> <p>Se mantiene el sonido ambiente de la ciudad y los pasos del hombre de la silla alejándose.</p>	<p>La escenografía es al aire libre. Transcurre en una acera de la ciudad, con locales comerciales cerrados y árboles en frente.</p> <p>Se ven algunos vehículos en movimiento y edificios del lugar.</p>		
16	07			<p>Plano: P.P. Angulación: Picado Locación: Int-Noche</p> <p>El hombre de la silla llega a su cambuche hecho con bolsas de basura y madera.</p> <p>Luego enciende una lámpara con un fósforo, toma una hoja de la planta que conserva para hacer una aromática.</p> <p>La agrega y revuelve en un recipiente metálico que está calentándose en una fogata.</p>	<p>La melodía de piano y violín disminuye, para dar paso al sonido ambiente de la montaña.</p> <p>Se escucha un fósforo encendiéndose y una hoja siendo arrancada de la planta.</p> <p>Se oye la fogata y el agua siendo removida en el recipiente metálico.</p>	<p>La escenografía es el interior de un cambuche improvisado con plásticos y madera en medio de la montaña. Se mantiene el suelo de tierra.</p> <p>Se encuentra una planta mediana con matera y una lámpara de gas.</p>	Entra por corte.	1:17"

17	08			<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Ext-Noche</p> <p>El hombre de la silla sirve una taza de esta bebida y come un pan, está sentado dando la espalda al lugar donde vive. Al terminar entra a su cambuche, se arropa con cobijas y se duerme con las gafas puestas.</p>	<p>Se mantiene el sonido ambiente de la montaña y la fogata.</p> <p>Suena el plástico que contenía el pan.</p> <p>Suenan las cobijas y los plásticos del cambuche agitados por el viento.</p>	<p>La escenografía es el lugar abierto de la montaña.</p> <p>A las afueras del cambuche, una fogata la cual parece ser la única fuente de luz exterior. Dentro del cambuche, hay cobijas de lana, 2 frascos y la silla de madera.</p>	<p>Entra por corte.</p>	
18	09	Detonante		<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Int-Noche</p> <p>Mañe llega a su vivienda; se queda cabizbajo, reflexiona un momento, avanza por el pasillo para ir a su habitación, pero es sorprendido por doña Marelvis,</p> <p>Ella viene corriendo hacia él para advertirle que se marche antes de que lo vea el Sargento Jaimes, el cual está borracho y es el dueño de la pensión.</p>	<p>Se escucha el rechinido de la puerta que se abre; los pasos de Mañe con su bastón golpean el suelo.</p> <p>Marelvis: <i>¡ay, Mañe! La hora a la que viene usted a llegar. Ahí está el Sargento; vaya escóndase que donde lo vea...</i></p> <p>Mañe: <i>¿qué pasó doña Marelvis?</i></p> <p>Marelvis: <i>escóndase, quédese callado porque es que ahí viene, y está como borracho.</i></p> <p>Se escucha el bastón de Mañe.</p> <p>Se queda todo en silencio por un momento.</p>	<p>La escenografía es en una sala de estar con puerta y pasillo. La iluminación es artificial dada por un bombillo.</p> <p>Mañe tiene su traje pero sin corbata; lentes y su bastón.</p> <p>Marelvis viste un suéter con blusa debajo, carga un pañuelo sobre su hombro, lleva falda larga y zapatos, está bien peinada con una pinza para el cabello.</p>	<p>Entra por corte</p>	<p>2:26''</p>

19				<p>Plano: P.P. Angulación: Frontal Locación: Int- noche</p> <p>El Sargento Osvaldo Jaimes, quien cojea y usa bastón, se aproxima a Mañe con actitud amenazante; le reclama por el dinero de la renta que debe y le da un último plazo para pagarle o será desalojado de la habitación que arrienda.</p> <p>Mañe le promete pagarle, pero el sargento no parece muy convencido y lo insulta y degrada por su condición de desplazado y discapacitado, mientras Marelvis observa sin poder hacer nada.</p>	<p>Suena el bastón del Sargento Jaimes.</p> <p>Marelvis: <i>no se vaya a poner a pelear. ¿Sí? Mire que eso le hace daño.</i></p> <p>Sargento: <i>¡no lo defienda! ¿Ustedes creen que es que no me doy cuenta? ¡Me creen idiota! ¿Cuánta plata nos debe? Mi hermana podrá ser todo lo alcahueta, pero conmigo la cosa es a otro precio. Aquí yo no le voy a permitir su pernicia. ¿Dónde está mi plata?</i></p> <p>Mañe: <i>mire, yo le conseguí esto, don Osvaldo.</i></p> <p>Sargento: <i>¿y esta 'maricada' qué es? ¿Usted cree que me va a contentar con estas chichiguas?</i></p> <p>Mañe: <i>no se ponga así, don Osvaldo. Yo le pago como sea.</i></p> <p>Sargento: <i>¿cuándo? ¿Cuándo consiga trabajo? ¿En verdad usted cree que alguien le va a dar oficio a una persona como usted? ¡Un haragán y cojo!</i></p> <p>Suena el bastón del Sargento Jaimes.</p> <p>Sargento: <i>¿Sabe qué? Lo invito para que se vaya para el asilo, allá nadie le va a joder la vida, y ¿sabe por qué? Porque allá no va sino la escoria: los lisiados, desplazados, cojos, inválidos como usted.</i></p>	<p>El Sargento Jaimes usa una vestimenta formal, de camisa y pantalón. Usa gafas y bastón; tiene el cabello corto y bien peinado al estilo militar, junto a un mostacho bien prolijo.</p> <p>La escena transcurre en la sala de estar, iluminada de manera artificial. Hay una ventana hacia el interior de la casa, por la cual se ve un retrato colgado en la pared.</p>		
----	--	--	---	---	---	--	--	--

20				<p>Plano: P.P. Angulación: Frontal Locación: Int-Noche</p> <p>Marelvís interviene en el conflicto y se marcha con su hermano y Mañe queda cabizbajo, con gesto de desesperanza. Marelvís revela el problema de corazón que padece el Sargento, a causa de sus borracheras mientras se alejan por un pasillo.</p>	<p>Marelvís: ya. Sargento: váyase Marelvís: no se ponga así. Sargento: ¡váyase! Marelvís: mire que le va a hacer daño. Acuérdesse de lo que le dijo el médico, ¿sí? Sargento: le voy a dar plazo hasta el viernes para que me pague ¿oyó? Si no lo echo de aquí. Marelvís: camine, camine. Camine y se toma un agüita, ¿sí? Para que le pase esa piedra que tiene. Camine. ¡¿Usted estaba tomando?! ¿Cuántas veces le he dicho que deje de emborracharse? Mire que usted tiene problemas del corazón. Eso le hace más daño. ¡Usted ya sabe qué es lo que le va a pasar!</p>	<p>En cuanto a la escenografía, a un costado de la sala hay un pasillo oscuro.</p> <p>Detrás de Mañe, se ve el pasillo iluminado y la puerta de salida.</p>		
21	10	Primer punto de giro		<p>Plano: T.O.T. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Se ve a Mañe de espalda, con un pequeño televisor en la mano y el bastón.</p> <p>Él mira a todos lados antes de bajar por la calle, luego es interceptado por los tres vagos del barrio.</p> <p>La imagen se disuelve a negro.</p>	<p>Se escucha el sonido del bastón acompañado de los pasos de Mañe, junto al sonido ambiente del barrio: ladridos de perros, la brisa, y algunos vehículos a la distancia.</p> <p>Aparecen unos murmullos de los vagos mientras Mañe camina.</p> <p>Se queda todo en silencio por un momento junto con el pasar a negro.</p>	<p>La escenografía es una calle empinada del barrio, se aprecian algunas fachadas de casas humildes.</p> <p>Mañe usa un suéter holgado que deja ver un cuello de camisa debajo, un pantalón negro y un par de zapatos.</p>	Entra por corte.	53”

22				<p>Plano: C.M. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Mañe está tendido en la calle, ya no posee el Tv y su bastón fue arrojado lejos, se nota la ausencia de su pata de modera.</p> <p>Un niño con uniforme escolar hurta la billetera del pantalón de Mañe, al instante alguien más grita y lo sorprende, tira la billetera y sale corriendo.</p> <p>La imagen se disuelve a negro.</p>	<p>El sonido ambiente entra progresivamente a la escena, para ser lo único que se escucha: sonidos de niños, automóviles, animales domésticos.</p> <p>Suena el grito de un hombre adulto que sorprende al niño, seguido del sonido de la billetera cuando toca el suelo y los pasos del niño cuando sale corriendo.</p> <p>Se queda todo en silencio por un momento junto con el pasar a negro.</p>	<p>La escenografía es la misma calle del barrio cercada por andenes y fachadas de las viviendas del sector.</p> <p>El niño, de aparentemente 12 años, viste el uniforme escolar de saco y pantalón oscuro y el cabello corto.</p> <p>Mañe mantiene el mismo vestuario.</p>		
23				<p>Plano: P.P. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Mañe recupera momentáneamente la consciencia, está siendo llevado por el hombre de la silla, debido a la presencia del paraguas, la silla de madera y el vaivén de sus pasos.</p> <p>La imagen se disuelve a negro.</p>	<p>Entra un efecto de sonido grave, constante y ensordecedor para denotar el estado de consciencia en el que se encuentra Mañe.</p> <p>A la vez, se escuchan los pasos certeros y resonantes del hombre de la silla.</p>	<p>La escenografía es la misma calle del barrio.</p> <p>Se aprecia el mango de un paraguas y los bordes de la silla de madera.</p> <p>Mañe usa un suéter holgado con figuras de cuadros al frente, no lleva sus lentes.</p>		

24	11			<p>Plano: T.O.T. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Se observa una gran roca en medio de una montaña.</p> <p>Llega el hombre de la silla, se sienta en la roca, lleva un pedazo de tronco, una navaja y un zapato de Mañe, el cual usa para medir el grosor del tronco y comienza a tallar la madera.</p> <p>La imagen se disuelve a negro.</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente y los pasos del hombre que se aproxima.</p> <p>Se escucha el crujir de la madera bajo la navaja.</p> <p>Se queda todo en silencio por un momento junto con el pasar a negro.</p>	<p>La escenografía es un ambiente natural de montaña, una roca en medio de la composición; aparece también una navaja y un tronco de madera.</p> <p>La iluminación es natural.</p> <p>El hombre de la silla tiene su vestuario cotidiano: ropa y zapatos negros y lentes oscuros; lleva un zapato de Mañe.</p>	<p>Entra por corte.</p>	20"
25	12			<p>Plano: P.P. Angulación: Cenital Locación: Int-Día</p> <p>Mañe despierta sobre una cobija y al girar su rostro observa una pierna de madera con su media y su zapato.</p> <p>En un plano secuencia, se observa al hombre de la silla bajando por la montaña con su paraguas hacia la ciudad.</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente de una montaña.</p> <p>Aparece la melodía en piano: <i>Piano solo</i>, su intención es expresar melancolía y soledad.</p> <p>Suenan los pasos del hombre de la silla alejándose.</p>	<p>La primera escenografía es el cambuche con unas cobijas y la pierna de madera.</p> <p>Seguido del paisaje de la ciudad visto desde la montaña.</p> <p>El hombre de la silla continúa con su vestimenta negra y Mañe se ve sin lentes.</p>	<p>Entra por pasar a negro.</p>	32"

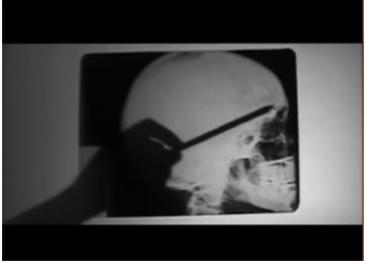
26	13	Pinza 1		<p>Plano: P.P. Angulación: Frontal Locación: Ext-Noche</p> <p>Mañe va caminando seguido del hombre de la silla.</p> <p>Desde lo lejos se aproxima el Sargento Jaimes con una botella de vidrio en la mano.</p> <p>Cuando están frente a frente, el sargento insulta a Mañe y lo amenaza al tiempo que intenta golpearlo.</p> <p>En ese instante, el sargento se lleva la mano al pecho, y adolorido cae al suelo.</p> <p>El hombre de la silla corre a auxiliarlo y Mañe lo detiene con una mano.</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente, los pasos y el bastón de Mañe.</p> <p>Mañe: <i>¡Esa planta es buenísima! ¡Chévere esa planta! ¡Chévere, chévere esa planta!... ¿Viene alguien?</i></p> <p>Sargento: <i>cojo hijueputa ¿Qué hace aquí? Cojo malparido. ¡Así era que lo quería ver, en la calle! Pa' que vea la golpiza que le voy a dar, hijueputa cojo mal...</i></p> <p>Se escucha la caída del sargento y la botella de licor rodando por el suelo. Suenan los pasos del hombre de la silla acercándose.</p> <p>Mañe: <i>Espere... este es el hijueputa que me tiene amargada la vida. Mire, mire como pide ayuda.</i></p>	<p>La escenografía es una calle con andenes y fachadas de viviendas a los alrededores.</p> <p>La iluminación es el alumbrado público.</p> <p>Mañe y el hombre de la silla continúan con su vestimenta; el Sargento lleva una camisa oscura manga larga, un pantalón formal y lleva una botella de vidrio.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>1:42"</p>
----	----	---------	---	--	---	---	-------------------------	--------------

27				<p>Plano: P.P. Angulación: Frontal Locación: Ext-Noche</p> <p>Mañe se inclina sobre el Sargento tirado en el suelo para desahogarse con insultos y rabia mientras el hombre de la silla observa.</p> <p>El hombre de la silla se aproxima al Sargento pero Mañe nuevamente lo detiene con el brazo y le pide que lo deje morir a lo que el hombre de la silla hace caso omiso.</p>	<p>Se escucha el bastón de Mañe. Mañe: <i>Ahora sí, hijueputa. ¿Ah, tiene miedo de morirse? Malparido ¿Tiene miedo? Muérase, hijueputa ¿Tiene miedo? Malparido ¿Ahora si sabe lo que es necesitar ayuda? Muérase como un perro solo en la calle, malparido hijueputa.</i></p> <p>Se escucha la mano de Mañe golpeando el pecho del hombre de la silla.</p> <p>Mañe: <i>¿va a ayudar a este hijueputa? Déjelo que se muera como un perro, como él se lo merece. ¡Déjelo ahí!</i> Hombre de la silla: <i>¿usted está loco o qué?</i></p>	<p>La escenografía es una calle con andenes y fachadas de viviendas a los alrededores. La iluminación es el alumbrado público.</p>		
28				<p>Plano: C.L. Angulación: Frontal Locación: Ext-Noche</p> <p>El hombre de la silla, deja su silla en el suelo, levanta al Sargento sobre su hombro, recoge con una mano su silla y sale corriendo mientras Mañe queda paralizado.</p>	<p>Se mantiene el sonido ambiente. Suena la silla sobre el pavimento.</p> <p>Se escucha el ruido que hace el hombre de la silla al levantar al sargento, seguido del golpeteo de la madera sobre el suelo y finalmente los pasos del hombre de la silla al correr.</p>	<p>La escenografía es una calle con andenes y la fachada de una casa vandalizada por fanáticos del fútbol. La iluminación es el alumbrado público.</p>		

29	14	Punto medio		<p>Plano: P.A. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Se ve una calle estrecha del barrio humilde.</p> <p>Mañe y el hombre de la silla comentan sobre el aprendizaje mientras caminan.</p> <p>El Sargento se asoma a una ventana del segundo piso de la posada, mientras el hombre de la silla saca su paraguas.</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente.</p> <p>Mañe: <i>Ya va a ver lo que va a aprender, hermano, con eso nadie se la podrá montar a usted por bruto. No, no. No estoy diciendo que usted sea bruto, sino que va a poder demostrar que usted no es bruto.</i></p> <p>Suena la mano del sargento en la ventana y luego el paraguas.</p> <p>Mañe: <i>¿eso pa' qué es?</i></p>	<p>La escenografía es una calle con las fachadas humildes.</p> <p>La iluminación es natural y sobre-expuesta.</p> <p>Mañe y el hombre de la silla conservan su vestuario.</p>	Entra por corte.	30"
30	15			<p>Plano: P.P. Angulación: Picado Locación: Int-Día</p> <p>Mediante un plano secuencia, se ve que el Sargento Jaimes observa desde la ventana de un segundo piso a los dos hombres avanzar por la calle.</p> <p>De pronto se agita, se ven sus ojos y sus labios temblorosos como articulando una grosería</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente y el bastón de Mañe al caminar.</p>	<p>La escenografía es el marco de la ventana por donde se ve la calle por la que transita Mañe y el hombre de la silla.</p> <p>El vestuario del Sargento es un suéter oscuro y los lentes puestos.</p>	Entra por plano secuencia.	11"

31	16			<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Se aprecia la fachada de la casa del Sargento.</p> <p>Los dos hombres entran a escena mientras el hombre de la silla cierra su paraguas.</p> <p>Mañe frente a la puerta le confiesa al hombre de la silla quien es el sargento y que le quiere agradecer por socorrerlo.</p> <p>Pero el hombre de la silla se niega y le da la espalda mientras Mañe lo sigue rogándole por ayuda.</p> <p>De repente, ambos hombres son interrumpidos por un grito de doña Marelvis.</p>	<p>Se mantiene el sonido ambiente.</p> <p>Se escuchan los pasos de Mañe y su bastón al tiempo que se escucha el paraguas cerrándose.</p> <p>Hombre de la silla: <i>¿a qué vinimos aquí?</i></p> <p>Mañe: <i>¿usted se acuerda del tipo ese que le dio el ataque y usted se lo llevó? Pues él es un sargento del ejército retirado y él es el dueño de esta pensión y él quiere saludarlo a usted para agradecerle todo lo que hizo por él.</i></p> <p>Hombre de la silla: <i>¡ni mierda! Yo me voy.</i></p> <p>Mañe: <i>¿cómo así? Espere. Oiga, es que necesito que usted me ayude. Mire yo le debo una plata y necesito que alguien...me colabore.</i></p> <p>Hombre de la silla: <i>¡Deje 'e lamber! ¡Deje 'e lamber!</i></p> <p>Mañe: <i>por favor, ayúdeme.</i></p> <p>Marelvis: <i>¡Ay dios mío!</i></p>	<p>La escenografía es la fachada de la pensión donde vive Mañe; con las rejas cuadrículadas de la ventana y la puerta blanca pero deteriorada.</p> <p>El hombre de la silla lleva su vestimenta oscura, los lentes, la silla de madera, el letrero de cartón y el paraguas.</p> <p>Mañe usa su vestuario cotidiano, un suéter y una camisa blanca.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>1:40"</p>
----	----	--	---	---	---	--	-------------------------	--------------

32			<p>Plano: P.A. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Se ve la fachada de la pensión. Sale doña Marelvis buscando ayuda. Se ve la cara de Mañe sorprendido.</p>	<p>Se mantiene el sonido ambiente. Suenan los pasos del hombre de la silla cuando comienza a correr y el sonido que hace el paraguas al ser sacado con fuerza.</p> <p>Marelvis: <i>¡Ay Mañe! Venga, ayúdelo. A Osvaldo le dio otro infarto y está como muerto. ¡Venga, ayúdelo, dios mío!</i></p>	<p>La escenografía es la misma fachada de la pensión. El vestuario de doña Marelvis es una blusa, suéter abierto y una falda estampada.</p>		
33			<p>Plano: M.F. Angulación: Contrapicado Locación: Ext-Día</p> <p>Mañe mira al hombre de la silla, quien huye del lugar, pero intenta sujetarlo tomándolo por el paraguas.</p>	<p>Se mantiene el sonido ambiente. Suenan los pasos del hombre de la silla cuando comienza a correr y el sonido que hace el paraguas al ser sacado con fuerza.</p>	<p>La escenografía es la calle del barrio. La iluminación es natural sobre-expuesta.</p>		
34			<p>Plano: P.A. Angulación: Picado Locación: Ext-Día</p> <p>Se ven los pies del hombre de la silla corriendo, se detiene a tomar su paraguas y no lo encuentra, se sujeta la cabeza y cae al suelo. Mañe arroja el paraguas y va a socorrerlo.</p> <p>La imagen pasa a negro mientras Mañe pide ayuda a gritos.</p>	<p>Se mantiene el sonido ambiente. Suenan los pasos del hombre de la silla y aparece un sonido ensordecedor y agudo. Se escucha la caída del hombre de la silla.</p> <p>Marelvis: <i>Mañe ¿pero pa' dónde va? Venga, ayúdelo.</i> Se escucha el paraguas al caer al suelo, los pasos y el bastón de Mañe.</p> <p>Mañe: <i>¿qué le pasa, señor? ¡Auxilio, necesito ayuda! ¡Auxilio, ayúdenme!</i></p>	<p>La escenografía es una calle con las fachadas y los andenes deteriorados. La iluminación es natural sobre-expuesta. Mañe y el hombre de la silla conservan su vestuario.</p>		

35	17			<p>Plano: P.P. Angulación: Frontal Locación: Int-Día</p> <p>Se ven las sombras de Mañe y un doctor detrás de un biombo. El doctor señala con un lápiz una radiografía craneal, donde hay un objeto extraño incrustado en el cerebro del hombre de la silla. Mañe le entrega dinero al médico por sus servicios pero luego se ve cabizbajo.</p> <p>La imagen se disuelve a negro.</p>	<p>Se escucha una melodía de xilófono y piano: <i>Radiografía</i>, la intención es generar misterio, intriga.</p> <p>Se queda todo en silencio por un momento junto con el pasar a negro.</p>	<p>La escenografía consiste en un fondo blanco en el cual se proyectan sombras.</p> <p>La iluminación es artificial.</p> <p>Se observa una radiografía y un lápiz.</p>	Entra por corte.	28''
36	18	Pinza 2		<p>Plano: P.A Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Se ve el nombre del Sargento Osvaldo Jaimes, escrito sobre la lápida empobrecida de una tumba en la pared.</p> <p>La imagen se aleja progresivamente para dejar ver a Mañe y al hombre de la silla de espaldas, mirando la tumba.</p>	<p>Se escucha una melodía de piano: <i>Sonata en La Mayor Andantino</i>, tiene la intención de expresar melancolía lúgubre, la cual se disuelve cuando entran las voces.</p> <p>Durante toda la escena, suena el bastón de Mañe al caminar.</p> <p>Hombre de la silla: <i>eso de la muerte es cosa 'hijueputa'...</i></p>	<p>La escenografía es la tumba del Sargento Osvaldo Jaimes, con una cruz, al igual que las demás, pero la única que tiene flores.</p> <p>Mañe usa un suéter y pantalón, su bastón y lentes.</p> <p>El hombre de la silla viste oscuro y lleva su silla y los lentes.</p>	Entra por disolven- cia	1:06''

37				<p>Plano: C.L. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Los dos hombres caminan entre muros de tumbas en el cementerio, seguidos por una cámara objetiva a sus espaldas.</p>	<p>Hombre de la silla: ... <i>para los que no la conocen, para los que se quedan. Los muertos... cagados de la risa allá en el infierno, y los que se quedan, esperando a ver que les toca.</i></p> <p>Mañe: <i>Yo sí que conozco la muerte, hermano. En este país para uno enriquecerse lo que necesita es montar un cementerio privado, hermano. Sobran los clientes, como mi papá, como mi mamá.</i></p> <p>Hombre de la silla: <i>¿los mataron?</i></p>	<p>La escenografía es un cementerio con numerosas tumbas en los muros y mausoleos al frente.</p> <p>La iluminación es natural.</p>		
38				<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Mientras los hombres caminan por el cementerio, Mañe le revela el fatal destino de sus padres, al hombre de la silla, seguidos por la cámara objetiva.</p>	<p>Mañe: <i>sí, los descuartizaron, los colgaron después allá al frente de la casa, hermano.</i></p> <p>Hombre de la silla: <i>¿quién?</i></p> <p>Mañe: <i>pues dijeron primero que eran guerrillos, después que no, que paracos, después que narcos, después que el ejército, pero al fin de cuentas lo que uno sabe es que están muertos, hermano. Como yo.</i></p>	<p>La escenografía continúa en el cementerio con tumbas en los muros, las cuales tienen jarrones vacíos y cruces en las lápidas.</p>		

39	19	Segundo punto de giro		<p>Plano: P.P. Angulación: Frontal Locación: Ext-Noche</p> <p>Se ve la fachada de la pensión frente a la que Mañe y el hombre de la silla entran caminando.</p> <p>Mañe le recuerda su compromiso con la escritura, pero el hombre de la silla se queda en silencio un momento, luego se niega, y afirma que dejará de ayudarlo, le da la espalda y se aleja.</p> <p>Mañe lo sigue con prisa para pedirle ayuda.</p>	<p>Suena nuevamente la melodía de piano: <i>Sonata en La Mayor Andantino</i>, y desaparece con el ruido de la puerta.</p> <p>Mañe: <i>¿entonces qué? ¿Mañana le hacemos a las planas, no?... ¿Qué? ¿Qué le pasa?</i></p> <p>Hombre de la silla: <i>No, no más planas.</i></p> <p>Mañe: <i>¿cómo así? ¿Usted cree que ya aprendió todo o qué? Mañana le hacemos a la escritura.</i></p> <p>Hombre de la silla: <i>vea, no le puedo ayudar más. No voy a volver.</i></p> <p>Mañe: <i>¿cómo así, hermano? ¿Es por lo de las preguntas que le hice? Sí quiere no le vuelvo a preguntar nada para que no se ponga así.</i></p> <p>Hombre de la silla: <i>no, no es eso. Simplemente no puedo.</i></p> <p>Mañe: <i>espere. ¡Espere, hermano!</i></p>	<p>La escenografía es una fachada de ladrillos, rejas en la ventana y la puerta de la entrada se ve deteriorada.</p> <p>La iluminación es artificial</p> <p>Los dos hombres continúan con el mismo atuendo.</p>	Entra por corte.	1:53”
----	----	-----------------------	---	---	---	---	------------------	-------

40				<p>Plano: P.P.P Angulación: Frontal Locación: Ext-Noche</p> <p>Mañe sigue al hombre de la silla hasta detenerlo con el brazo.</p> <p>Saca de su bolsillo una figura hecha de papel doblado que se asemeja al hombre de la silla.</p> <p>Sin embargo, el hombre de la silla se ofende, por lo que Mañe le confiesa, que solo busca ganarse su confianza y amistad.</p> <p>El hombre de la silla se rehúsa al ofrecimiento de Mañe.</p>	<p>En toda la escena se escucha el sonido ambiente del barrio: ocasionalmente suena el bastón de Mañe.</p> <p>Mañe: <i>mire, usted es el único que me puede ayudar. Espere.</i></p> <p>Hombre de la silla: <i>ahora le toca defenderse solo, déjeme en paz.</i></p> <p>Mañe: <i>pare, pare, pare. Espere. Mire, yo le hice este regalo para usted.</i></p> <p>Hombre de la silla: <i>¿es que me quiere 'chimbear' o qué?</i></p> <p>Mañe: <i>no, no. Mire yo le he hecho esas preguntas es porque yo no sé quién es usted ni de dónde viene. Vea, hermano, lo que yo quiero es que usted confíe en mí.</i></p> <p>Hombre de la silla: <i>entonces no me haga regalos maricas ¿o así cree que voy a hacer todo lo que usted quiere?</i></p> <p>Mañe: <i>no se ponga así, hermano.</i> Hombre de la silla: <i>no me diga hermano...</i></p>	<p>La escenografía es la fachada de la pensión donde vive Mañe. La iluminación es artificial.</p> <p>Los dos hombres continúan con el mismo atuendo.</p> <p>Aparece una figura de papel doblado con la técnica del origami.</p>		
----	--	--	---	--	--	---	--	--

41				<p>Plano: P.P. Angulación: Frontal Locación: Ext-Noche</p> <p>Se ve un muro sobre el cual se proyecta la sombra del hombre de la silla hablando, luego, cabizbajo se voltea y se aleja.</p>	<p>En toda la escena se escucha el sonido ambiente del barrio,</p> <p>Hombre de la silla: <i>Lo que yo necesito, ni usted ni nadie me lo puede dar.</i></p>	<p>La escenografía es la pared de ladrillos. Luz artificial. Solo se percibe la sombra del hombre.</p>		
42				<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Ext-Noche</p> <p>El hombre de la silla gira por la esquina, y se aleja, mientras Mañe lo mira desde la distancia con gesto de desesperanza.</p>	<p>Se escucha nuevamente la melodía de piano: <i>Sonata en La Mayor Andantino</i>, la cual tiene la intención de expresar melancolía lúgubre.</p> <p>Se oyen los pasos del hombre de la silla alejándose.</p>	<p>La escenografía es la calle contigua a la pensión donde vive Mañe. Se observan las fachadas de casas aledañas. El vestuario continúa siendo el mismo.</p>		
43	20			<p>Plano: P.P. Angulación: Frontal Locación: Int -Día</p> <p>Se encuentra Mañe arrodillado, con un rosario en sus manos, frente a una estatuilla de la virgen María, iluminada por un velón, a la cual le ruega por su protección y perdón.</p> <p>La escena termina por disolución.</p>	<p>Suena la melodía en piano y cuerda: <i>Desengaño</i>, su intención es denotar intriga.</p> <p>Mañe: <i>virgencita, madrecita linda, estoy a punto de hacer algo muy malo.</i></p> <p>Suena un beso que Mañe le da al rosario.</p> <p>Mañe: <i>madrecita. Virgencita divina. Ilumíname, ilumíname y perdóname por lo que estoy a punto de hacer.</i></p> <p>Suena otro beso de Mañe.</p>	<p>La escenografía es la pieza de Mañe: tiene una ventana de madera, desde la que se ven las casas aledañas. Hay luz artificial. En escena se encuentra un rosario, un velón y la estatua. Mañe usa una camisa de cuello y sus lentes.</p>	Entra por corte.	21”

44	21			<p>Plano: M.F Angulación: Frontal Locación: Int-Día</p> <p>Se ve a Mañe entre la oscuridad del cambuche del hombre de la silla. Dirige su atención a un maletín pero en cambio toma la planta y sale del lugar.</p>	<p>Continúa la melodía <i>Desengaño</i>, pero va disminuyendo progresivamente con el sonido ambiente de la montaña.</p> <p>Se escucha el sonido de los pasos de Mañe, seguido del sonido de los plásticos que mueve el viento.</p>	<p>La escenografía es el cambuche, se ven varias cobijas, un maletín negro y la planta con una matera de lata. La iluminación es natural.</p> <p>Mañe lleva su bastón y sus lentes.</p>	Entra por corte.	19”
45	22	Clímax		<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Int-Día</p> <p>Mañe se encuentra sentado en su pieza, cuando llega el hombre de la silla a visitarlo, pero lleva abrazando contra su pecho un maletín negro.</p> <p>Se disculpa, y se sienta a su lado, para mostrarle lo que guardaba en su maletín: un video casete.</p> <p>Mañe invita al hombre de la silla a ver la cinta en un cuarto de doña Marelvis con Tv.</p>	<p>Se escuchan los pasos del hombre de la silla.</p> <p>Hombre de la silla: <i>perdóneme por ser tan agresivo. Pero ya sé que en usted puedo confiar. ¡No más secretos! No entre amigos.</i></p> <p>Suena un ruido metálico del maletín abriéndose.</p> <p>Hombre de la silla: <i>aquí encontrará muchas respuestas.</i> Mañe: <i>pero esto no lo podemos ver. El televisor yo... doña Marelvis tiene un cuarto con televisor, camine lo vemos. ¿Vamos?</i></p> <p>Se escucha el ruido del bastón que golpea el suelo cuando Mañe se levanta.</p>	<p>La escenografía es la pieza de Mañe; hay una cama, un armario, una silla, y en el fondo un escritorio con objetos personales bajo la ventana. La iluminación es natural y entra por la ventana y la puerta abierta.</p> <p>Mañe tiene marcas de golpes en el rostro, una camisa blanca ensangrentada, el pantalón y su bastón. El hombre de la silla viste prendas oscuras y sus lentes.</p>	Entra por corte.	1:05”

<p>46</p>	<p>23</p>			<p>Plano: P.P Angulación: Frontal Locación: Int-Día</p> <p>Mañe y el hombre de la silla ven el video.</p> <p>Luego Mañe se ve atemorizado y sorprendido por la verdad que va revelando el video y que esconde su amigo.</p> <p>En cuanto termina el video, Mañe le pide a gritos explicaciones pero sólo encuentra silencio por parte del hombre de la silla.</p>	<p>Al terminar la grabación en el televisor, se escucha el ruido blanco en la pantalla indicando que ha terminado.</p> <p>Hay un silencio entre los personajes.</p> <p>Mañe: <i>¿usted hizo esto? ¿Por qué me muestra esto? ¡Contésteme! ¡Contésteme!</i></p>	<p>La escenografía consiste en una habitación oscura, con asientos y un televisor con reproductor de video.</p> <p>Los personajes están iluminados por el televisor.</p> <p>Mañe y el hombre conservan su vestuario.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>32”</p>
<p>47</p>				<p>Plano: P.P. Angulación: Frontal Locación: Int-Día</p> <p>Mañe no recibe respuesta del hombre de la silla, así que lo empuja para llamar su atención.</p> <p>De repente, el hombre de la silla se cae al suelo golpeándose la cabeza.</p>	<p>Se mantiene el ruido blanco en la pantalla del televisor.</p> <p>Suena la palmada que Mañe le da en el hombro al hombre de la silla.</p> <p>Se escucha el cuerpo caer al suelo.</p>	<p>Continúa la misma escenografía, vestuario y personajes.</p> <p>La iluminación proviene del Tv.</p>		

<p>48</p>	<p>24</p>			<p>Plano: T.O.T. Angulación: Frontal Locación: Int-Día</p> <p>Se ven las manos de Mañe manipulando la figura de papel en la sala de espera de un hospital.</p> <p>Luego aparece el médico, Mañe se levanta a preguntar por su amigo, pero este le da malas noticias.</p> <p>Mañe se ve preocupado, y regresa a su silla para no caerse.</p> <p>La imagen pasa a negro.</p>	<p>Suenan las manos de Mañe manipulando el papel, junto con el ambiente del hospital.</p> <p>Mañe: <i>doctor, ¿cómo está?</i></p> <p>Doctor: <i>se está muriendo. Ya no le queda mucho tiempo. Mire, la primera vez que ustedes lo trajeron aquí, la hemorragia estaba controlada, pero ahora, parece que él ha dejado de aplicarse, lo que se fuera que se aplicara, y su cerebro está casi aplastado. Ya no hay nada que podamos hacer.</i></p> <p>Suenan los pasos de Mañe. Se queda todo en silencio junto con el pasar a negro.</p>	<p>La escena transcurre en la sala de espera de un hospital: hay una banca, ventanas, un cubículo de oficina y un tablero informativo.</p> <p>El médico viste ropa de quirófano. Mañe usa suéter con camisa de cuello debajo, pantalón, zapatos, lentes y bastón.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>51”</p>
-----------	-----------	--	---	---	--	---	-------------------------	------------

<p>49</p>	<p>25</p>		<p>Plano: P.P. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Mañe sube por el monte buscando al hombre de la silla quien se escapó del hospital para devolverle la planta.</p> <p>Pero cuando lo encuentra, este yace tirado bajo una cobija entre los árboles y matorrales del monte, y le pide a Mañe que se marche.</p>	<p>Disminuye la melodía <i>Sonata en La Mayor Andantino</i>, y da paso al sonido ambiente de la montaña. Se escuchan los pasos de Mañe.</p> <p>Hombre de la silla: <i>Mañe ¿a qué vino? Váyase.</i> Mañe: <i>no se preocupe, hombre. Usted se va a curar. Aquí le traje su medicina. Mire, aquí está su medicina.</i> Se escuchan una serie de golpes con piedras. Hombre de la silla: <i>Mañe, no. Escúcheme.</i> Mañe: <i>escúcheme usted a mí, hermano. Yo le voy a decir toda la verdad, pero usted me tiene que decir la suya. Mire, yo fui el que le robó la mata, por eso es que usted está mal. Quería que usted confiara en mí, hermano. Por eso le robé la planta. Y quería saber sobre usted. Perdóneme, perdóneme.</i> Hombre de la silla: <i>eso no es nada, váyase.</i> Mañe: <i>¡no! Escúcheme, hermano.</i> Hombre de la silla: <i>Mañe, ¡no! Por eso quemé el cambuche, para que no me buscara. Usted no tiene la culpa, Mañe. Váyase.</i> Mañe: <i>entonces hábleme, hijueputa. Hábleme. ¿Cuál váyase? A mí no me importa la gente que usted haya matado, hermano. Pero usted es mi amigo, no me importa lo que usted haya hecho.</i></p>	<p>La escenografía es de montaña; se ven árboles, hierba y maleza e los alrededores.</p> <p>La iluminación es natural.</p> <p>Los personajes mantienen su vestimenta cotidiana.</p>	<p>Entra por corte</p>	<p>9:21”</p>
-----------	-----------	---	--	--	---	------------------------	--------------

50				<p>Plano: P.P. Angulación: Cenital Locación: Ext-Día</p> <p>Se ve al hombre de la silla tendido en la tierra con los lentes puestos y arropado.</p> <p>Al iniciar su historia se quita los lentes y le cae un rayo de luz del sol en la cara.</p> <p>El hombre de la silla gesticula con la mirada desorbitada mientras relata los dolorosos hechos de su pasado, mientras Mañe escucha en silencio.</p>	<p>Hombre de la silla: <i>¿está dispuesto a escucharme?</i></p> <p>Mañe: <i>¡pues sí!</i></p> <p>Hombre de la silla: <i>he matado mucha gente: ancianos, mujeres, niños, preñadas. Cuando se comienza a matar y uno se acostumbra, se hace sin pensar, sin sentir... y después de tanta muerte ya no queda nada.</i></p> <p><i>¿Usted qué va a entender? ¿Usted sabe lo que es que lo saquen a uno del campo al monte sin tener pelos en la jeta? ¿Sabe lo que es salir de pasar a gente de un lado a otro del rio, a que nos saquen a la selva a matar?</i></p> <p><i>Usted no sabe de eso. Yo aprendí rápido y me volví bueno. Mataba a quien me dijeran. Yo no le veía nada malo. Al fin y al cabo si tocaba matar a alguien, sus razones tendrían. Pero a todo el mundo le llega su día ¿No? Parece que el mío... ya me llegó. ¿Sabe que yo también estuve en Puerta Nueva? Yo fui quien dirigió esa toma.</i></p>	<p>La escenografía es de montaña; se ven árboles, hierba y maleza en los alrededores.</p> <p>Aparece la planta utilizada por el hombre de la silla.</p> <p>La iluminación es Subrayada.</p> <p>Esta escena cuenta con una luz que no solo se usa para iluminar sino que se muestra a sí misma, representa el momento en que la verdad del hombre de la silla sale a la luz.</p> <p>Los personajes mantienen su vestimenta.</p>		
----	--	--	---	---	---	--	--	--

51				<p>Plano: P.P. Angulación: Picado Locación: Ext-Día</p> <p>Mañe se da cuenta que el asesino de sus padres es el hombre de la silla, se aparta de su lado con expresión de horror, le da la espalda y mira hacia el horizonte mientras termina de escuchar el relato.</p> <p>Antes de que el hombre de la silla termine de hablar, una gota de sangre escurre por su oído.</p>	<p>Se mantiene el sonido ambiente de montaña.</p> <p>Hombre de la silla: <i>Había una cumbre de jefes y el ejército se enteró. El sargento Jaimes se enteró. Sí, ese que le cobrara la renta, por eso lo conozco.</i></p> <p><i>Ese fue de los que me persiguió más para matarme. Llegué a esa cumbre y estaban nuestras familias, y tocó... tocó acabar ese pueblo a punta de cilindros, después entramos al hospital y ahí todo se descontroló y empezamos a machetear a todo el mundo, matamos a todos, a la gente, a los vecinos... a su papá, a su mamá.</i></p> <p><i>Y entonces cuando me di cuenta que todo estaba fuera de control y que la culpa era mía. La culpa era mía. A Jaimes le echaron la culpa de la matanza y le dieron de baja del ejército. A mí, como era el que estaba al mando, también me dieron mi castigo.</i></p> <p><i>Esos indios de los que le hablé, me dieron una planta que decían que era</i></p>	<p>La escenografía es de montaña; se ven árboles, hierba y maleza en los alrededores.</p> <p>Aparecen en escena las cobijas donde está acostado el hombre de la silla.</p> <p>La iluminación es natural.</p> <p>Los personajes mantienen sus vestuarios.</p>		
----	--	--	---	--	---	--	--	--

				<p><i>buena para el dolor, y cuando pude pararme me vine para acá con la matica, la única amiga que he tenido.</i></p> <p><i>Volver a empezar, usted sabe lo que es volver a empezar, hacer lo mismo que hacía pa' allá, trasladar gente desde un lado a otro. Volver a empezar. Pero ¿sabe qué, hermano? Lo peor fue que lo encontré a usted, y eso sí fue lo peor, es como si todos esos muertos se me hubieran venido encima de nuevo.</i></p> <p>Mañe: <i>¿por qué me mostró ese video?</i></p> <p>Hombre de la silla: <i>ese video es la única prueba de lo que hice. Yo mismo maté al camarógrafo y a todos los que estuvieron en él, para que nunca se supiera, pero usted tenía que verlo. Usted es la única persona en la que puedo confiar.</i></p> <p>Mañe: <i>¿usted cree que así lo voy a perdonar?</i></p> <p>Aparece un silencio entre el diálogo.</p> <p>Hombre de la silla: <i>no hay perdón, no hay perdón para nosotros.</i></p>			
--	--	--	--	---	--	--	--

52				<p>Plano: C.L. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>El hombre de la silla se levanta, toma sus lentes y se aleja con dificultad. A medida que avanza, escucha un sonido ensordecedor que desaparece cuando se pone los lentes. La sangre que salía de su oreja ya escurre por su cuello. De esta manera sigue el camino marcado por una cruz formada por unas ramas secas. Mañe queda mirando el horizonte con tristeza y se limpia una lágrima con digna rabia.</p>	<p>Se escuchan los pasos del hombre y el crujir de la hierba seca.</p> <p>Suena un efecto ruidoso de distorsión. Además se perciben algunos gritos agudos, aleteos de palomas y campanazos de alguna iglesia, que se detienen cuando el hombre se pone los lentes.</p> <p>Continúa el sonido ambiente de la montaña y los pasos del hombre.</p> <p>Se escucha la melodía para piano: <i>Sonata en La Mayor Andantino</i>, con la intención de expresar melancolía lúgubre con notas agudas.</p>	<p>La escenografía es de montaña; se ven árboles, hierba y maleza en los alrededores.</p> <p>La iluminación es natural.</p> <p>El hombre de la silla usa el mismo vestuario pero no la silla de madera.</p>		
53	26	Resolución		<p>Plano: P.P. Angulación: Picado Locación: Ext-Noche</p> <p>Mañe se encuentra en medio del monte con una pala, entierra la silla de madera de su amigo, dejando ver la parte superior de la silla.</p>	<p>Se mantiene la melodía para piano: <i>Sonata en La Mayor Andantino</i>, pero va disminuyendo a medida que aumenta el sonido ambiente y el ruido de la pala al cavar la tierra.</p>	<p>La escenografía es un paisaje nocturno en lo alto de la montaña.</p> <p>Se ve la silla semienterrada y una pala.</p> <p>Mañe viste la camisa de cuello mal arreglada, usa lentes y pantalón.</p>	Entra por corte.	1´

54				<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Ext-Noche</p> <p>Mañe deja de palear y saca del bolsillo de su pantalón el video casete, lo sostiene con intención de enterrarlo, pero con un gesto de su cabeza denota la decisión de conservarlo.</p> <p>Mañe se agacha a recoger su suéter, se lo pone sobre el hombro y observa la tumba.</p>	<p>Se mantiene el sonido ambiente de la montaña.</p> <p>Suena el video casete en las manos de Mañe.</p> <p>Se escucha nuevamente la pala, seguido de unos zapatazos sobre la tierra.</p>	<p>La escenografía sigue siendo el paisaje nocturno y se ven las luces de la ciudad en el fondo.</p> <p>Aparecen la pala, la silla de madera y la cinta de video.</p> <p>Mañe continúa con el mismo vestuario.</p>		
55				<p>Plano: P.P. Angulación: Picado Locación: Ext-Noche</p> <p>Mañe saca de uno de sus bolsillos la figura del hombre de la silla hecha con papel y la deja junto a los restos de la silla que sobresalen de la tierra.</p> <p>Luego echa un último vistazo, se ajusta los lentes y se marcha.</p> <p>Finaliza el entierro simbólico de su amigo.</p>	<p>Se mantiene el sonido ambiente de la montaña.</p> <p>Se escuchan los pasos de Mañe marchándose del lugar.</p> <p>Se escucha la melodía para piano: <i>Sonata en La Mayor Andantino</i>, para expresar melancolía lúgubre.</p>	<p>La escenografía sigue siendo el paisaje nocturno y se ven las luces de la ciudad en el fondo.</p> <p>Mañe continúa con el mismo vestuario, hace uso del bastón, los lentes, la figura de papel y la pala.</p>		

56	27	Final		<p>Plano: P.P.P. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>A través de una cámara subjetiva aparecen en escena los transeúntes de la carrera 7°.</p> <p>Mañe lleva consigo la planta medicinal de su difunto amigo mientras camina por la calle observando el gentío y los artistas callejeros.</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente de la ciudad: el murmullo de la gente, el transporte urbano y los vendedores ambulantes.</p> <p>Se escuchan los pasos de Mañe al caminar.</p>	<p>La escenografía es la carrera 7° de la ciudad de Bogotá. Se encuentran transeúntes y comercio informal.</p> <p>La iluminación es natural.</p> <p>Mañe usa camisa manga larga y pantalón oscuro. Lleva lentes, bastón y la planta.</p>	Entra por corte.	1:51”
57				<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Mañe se detiene un momento en la acera con la planta,</p> <p>Se detiene de repente, se quita las gafas y las guarda en el bolsillo de su camisa y continúa su camino.</p> <p>Se ven los pies de los caminantes y un músico callejero entona una melodía de saxofón.</p>	<p>Se mantiene el sonido ambiente.</p> <p>Justo cuando Mañe se quita los lentes, se escuchan un suave ritmo de saxofón: <i>Sax urbano</i>, el cual tiene la intención de expresar tranquilidad y sosiego.</p>	<p>La escenografía es la carrera 7° de la ciudad de Bogotá. Se ven los edificios cercanos, los almacenes y los árboles.</p> <p>Mañe mantiene el mismo vestuario.</p>		

58				<p>Plano: T.O.T. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>La imagen se ve al nivel del suelo.</p> <p>Al fondo, junto a la pared de un edificio se encuentra el retrato a carboncillo del hombre de la silla elaborado por un artista callejero.</p> <p>Al frente, se observan los pies de los caminantes que pasan ante el retrato con indiferencia.</p> <p>La imagen pasa a negro.</p>	<p>Se mantiene el sonido ambiente y la melodía de saxofón: <i>Sax urbano</i>, para expresar tranquilidad y sosiego.</p> <p>Se escuchan los pasos de los caminantes.</p>	<p>La escenografía es una pared de un edificio de la carrera 7° de la ciudad de Bogotá.</p> <p>Los personajes visten ropa cotidiana de la época.</p>		
----	--	--	---	--	---	--	--	--

Fuente: Elaborado a partir del libro *Los cabezotes de las telenovelas colombianas: amores a primera vista*, de Lozano, Vélez y Leal (2012).

Tabla 5. La sombra del caminante (2004). Aplicación de ficha técnica.

N°	Códigos visuales de la serie icónica	Códigos visuales de la serie fotográfica	Códigos sonoros	Códigos sintácticos o del montaje	Elementos simbólicos clave: Pobreza
01	<p>Hay códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en la calle solitaria, en las fachadas y andenes deteriorados de las casas; cuando Mañe camina solitario con su bastón y los lentes.</p> <p>Estos elementos y sujetos permiten representar la pobreza dando a entender que Mañe presenta una discapacidad física, además de vivir en un barrio de bajos recursos y por ende peligroso.</p> <p>Hay códigos de la composición icónica, debido a que existen códigos de la figuración de la imagen, donde se distribuye de manera dispersa los elementos mediante una ley de tercios.</p> <p>Hay códigos iconográficos, en la forma de vestir de Mañe y en sus rasgos fisionómicos, que lo identifican como una persona con problemas físicos y desempleado.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal con una línea de fuga.</p> <p>Sobre el encuadre, las márgenes del cuadro corresponden al formato cinematográfico de 35 mm, el formato clásico; además, se hace uso de barras negras en la parte superior e inferior de la imagen.</p> <p>En cuanto a los modos de filmación, la imagen presenta un plano Campo Medio, con un ángulo picado.</p> <p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación exterior-día.</p> <p>En los códigos del color, el largometraje mantiene de principio a fin el uso del blanco y negro.</p>	<p>En el componente sonoro se presentan los siguientes elementos:</p> <p>Música no diegética (over), de piano y saxofón: <i>Mañe solo</i>, con la intención de expresar melancolía.</p> <p>Ruido diegético (in), del bastón de Mañe que produce al caminar.</p>	<p>La primera escena entra mediante un corte directo.</p> <p>La relación de montaje entre el fotograma 01 y el 02, se hace evidente una asociación por proximidad.</p> <p>Lo anterior debido a que los personajes se dan por contiguos en la situación presentada.</p>	<p>El barrio de escasos recursos, ubicado en Bogotá, con las fachadas y andenes de las casas deterioradas y calles solitarias.</p> <p>Mañe, el cual no se evidencia como nombre o apodo, pero remite a un código despectivo.</p> <p>El bastón, hace evidente la condición física de Mañe, y el difícil acceso a una salud de calidad.</p> <p>El traje, de talla grande, compuesto por una camisa blanca, corbata, saco, pantalón y zapatos oscuros, dan a entender la necesidad laboral de Mañe.</p>

02	<p>Hay códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en el barrio humilde, los tres vagos que le da el puntapié a Mañe, el bastón y los lentes.</p> <p>Estos elementos y sujetos representan un contexto marcado por la discriminación y la violencia.</p> <p>Hay códigos de la composición icónica, mediante los códigos de la plasticidad de la imagen, debido a que Mañe se observa más relevante que los tres hombres que le siguen y el entono.</p> <p>Hay códigos iconográficos, en la forma de vestir y el comportamiento agresivo de los tres vagos, lo cual remite a un ambiente pobre e inseguro.</p>	<p>El fotograma mantiene una perspectiva frontal con un punto de fuga.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un Plano Americano, con una angulación frontal.</p> <p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>Música no diegética (over), de piano y saxofón: <i>Mañe solo</i>, expresa melancolía, pero esta disminuye progresivamente.</p> <p>En el ruido diegético, se mantiene el bastón de Mañe (<i>in</i>), pero aparecen murmullos de los tres vagos (<i>off</i>).</p> <p>Las voces se presentan como sonido diegético (in, exterior), cuando los tres vagos aparecen en escena.</p>	<p>La relación de montaje que se da entre el fotograma 02 y el 03, representa una asociación por proximidad.</p> <p>Esto debido a que en la situación presentada, los personajes se dan por contiguos en el mismo escenario.</p>	<p>Se mantienen los elementos simbólicos como el barrio de escasos recursos, el bastón y el traje.</p> <p>Los tres vagos, jóvenes de escasos recursos, representan el accionar delictivo y agresor del sector urbano.</p> <p>El puntapié, representa un acto de discriminación y agresión física directa.</p>
03	<p>Hay códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en el barrio de escasos recursos, la silla de madera, los lentes, el paraguas y el letrero de cartón del hombre de la silla, Mañe en el suelo y a los tres vagos.</p> <p>Estos elementos y sujetos permiten identificar que el hombre de la silla es un trabajador informal y que los hechos se sitúan en el mismo sector urbano.</p> <p>Hay códigos de la composición icónica, mediante los códigos de la plasticidad de la imagen, debido a que el hombre de la silla se observa en un plano más relevante que los tres hombres que agreden a Mañe.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal con punto de fuga.</p> <p>En cuanto al encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación frontal.</p> <p>Por otro lado, hay una relación existente entre el encuadre <i>in</i> y el encuadre <i>off</i> de la silla de madera, con el cual se puede identificar al hombre de la silla.</p>	<p>Con respecto al componente sonoro, se presenta el ruido diegético (off), debido a que corresponde con el ambiente del lugar.</p> <p>Las voces de los vagos se presentan como sonido diegético (in, exterior), debido a que son encuadrados cuando hablan.</p>	<p>La relación de montaje que se da entre el fotograma 03 y el 04, representa una asociación por identidad, debido a que hay elementos representados con anterioridad que retornan al encuadre, mediante un nexo de correferencia.</p>	<p>Se mantienen los elementos simbólicos como el barrio de escasos recursos, el bastón y el traje.</p> <p>El hombre de la silla, un caminante ciudadano que transporta gente de un lugar a otro en una silla de madera.</p> <p>Los lentes del hombre de la silla, hechos con tela y marco cilíndrico, lo protegen de los rayos del sol.</p> <p>El paraguas, deteriorado y viejo, protege al hombre de la silla de sol intenso.</p>

	<p>Hay códigos iconográficos, presentes en la forma de vestir del hombre de la silla, debido a que lleva puesto un tipo de lentes oscuros y un paraguas, dando a entender que se debe proteger del sol.</p>	<p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación exterior-día.</p>			<p>El letrero de cartón, representa la baja remuneración salarial de los vendedores informales.</p>
04	<p>Se presentan códigos de denominación y reconocimiento icónico, en el barrio de bajos recursos, el rostro de Mañe y en los pies de los vagos.</p> <p>Estos elementos permiten evidenciar un momento de humillación pública, la soledad de Mañe y la inexistencia de la seguridad civil.</p> <p>Hay códigos de la composición icónica, mediante los códigos de la plasticidad de la imagen, cuando Mañe se observa en un plano más relevante que los tres hombres que lo agreden.</p> <p>Sobre los códigos iconográficos, se puede observar el traje formal de Mañe y la vestimenta de los tres vagos, además, el comportamiento de los personajes demuestra una relación de víctima y victimario; así mismo, cuando Mañe intenta levantarse y pedir ayuda con un gesto de súplica.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación frontal.</p> <p>Por otro lado, hay una relación existente entre el encuadre in y el encuadre off de los tres vagos, con la cual se puede entender que los victimarios de Mañe siguen en escena.</p> <p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>En el componente sonoro encontramos solo el ruido diegético (off), que corresponde al ambiente donde se ubican los personajes.</p>	<p>La relación de montaje que se da entre el fotograma 04 y el 05, representa una asociación por proximidad.</p> <p>Esto debido a que en la situación presentada, los personajes se dan por contiguos en el mismo escenario.</p>	<p>Se mantienen los elementos simbólicos como el barrio de escasos recursos y el traje de Mañe.</p> <p>El gesto de súplica, en el rostro de Mañe, representa la necesidad del personaje de buscar ayuda y protección en un contexto marcado por la violencia urbana.</p>
05	<p>Hay códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en el barrio de escasos recursos; la silla de madera, los lentes, el paraguas y el letrero de cartón del hombre de la silla.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p>	<p>En el componente sonoro se encuentran los siguientes elementos:</p>	<p>En relación de montaje entre el fotograma 05 y el 06, hay una asociación por proximidad.</p>	<p>Hay elementos simbólicos como el barrio de escasos recursos, la silla de madera, los lentes del hombre de la silla, el paraguas y el letrero.</p>

	<p>Estos elementos y sujetos permiten articular unos códigos y signos para identificar que la situación se presenta en la misma escena urbana.</p> <p>Hay códigos de la composición icónica, mediante códigos de la figuración de la imagen, donde se distribuye de manera dispersa los elementos mediante una ley de tercios.</p> <p>Sobre los códigos iconográficos, se puede evidenciar el comportamiento neutro e indiferente del hombre de la silla frente a la situación de violencia.</p>	<p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un plano de Figura Entera, con una angulación frontal.</p> <p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>Ruido diegético (off), correspondiente al ambiente donde se ubican los personajes.</p> <p>También, el sonido (in), de los pasos del hombre de la silla.</p> <p>Las voces de los vagos, son un sonido diegético (in, exterior), debido a que son encuadrados cuando hablan.</p>	<p>Esto debido a que en la situación presentada, los personajes se dan por contiguos en el mismo escenario.</p>	<p>El gesto de indiferencia, del hombre de la silla, resalta el comportamiento de algunas personas frente a una injusticia presenciada, y también por el miedo a convertirse en otra víctima.</p>
06	<p>Hay códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en el barrio de escasos recursos, en el bastón y los lentes de Mañe y en la olla chocolatera que lleva Marelvis.</p> <p>Estos elementos y sujetos articulan códigos y signos que permiten identificar que la situación de violencia se lleva a cabo en un sector concurrido por la población.</p> <p>Hay códigos iconográficos, en cuanto a la forma de vestir de Marelvis, referente a una persona humilde, y a su gesto de resignación. Así mismo, se identifica el gesto que hace Mañe con la mano, como un comportamiento de dignidad.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal con un punto de fuga.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un plano de Figura Media, con una angulación frontal.</p> <p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>En el componente sonoro se evidencia:</p> <p>La voz de Marelvis, como sonido diegético, (off, exterior); las voces de los vagos como sonido diegético (in, exterior); y la voz de Mañe, como sonido diegético (in, exterior).</p> <p>Existe ruido diegético (in), presente en la olla, los pasos de Marelvis, y de los vagos; así como el bastón de Mañe.</p>	<p>La relación de montaje entre la escena 01 con la 02, se da a través de un corte directo, es decir, se hace un cambio repentino de imagen.</p> <p>Por otro lado, entre el fotograma 06 y el 07, representa una asociación por transitividad, debido a que la situación presentada, encuentra su prolongación y complemento en el siguiente encuadre.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como el barrio de escasos recursos, el bastón y el traje de Mañe.</p> <p>Marelvis, una mujer humilde de mediana edad, produce miedo a los vagos debido a su carácter fuerte.</p> <p>La olla chocolatera, representa la situación de escasez de recursos de la población del sector.</p> <p>El gesto de resignación, refleja la relación que existe entre Marelvis y Mañe.</p>

07	<p>Hay códigos de denominación y reconocimiento icónico, en las personas que hacen fila, en las puertas del ascensor, en el escritorio, la impresora, el billete de \$10 mil, la secretaria y Mañe con su bastón de madera y la hoja de vida.</p> <p>Estos elementos y personajes permiten articular códigos y signos para identificar el contexto de una recepción de oficina o agencia de empleo.</p> <p>Hay códigos de la composición icónica, mediante códigos de la figuración de la imagen, pero en este caso se distribuye de manera fuerte, por lo cual, los elementos mantienen una composición rigurosa.</p> <p>Además, se presentan códigos iconográficos, en cuanto al comportamiento y la vestimenta de la secretaria, y la vestimenta de las personas que hacen fila esperando su turno, lo cual indica una atención de servicio al cliente en el lugar.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un plano de Figura Media, con una angulación frontal.</p> <p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación interior-día.</p>	<p>En el componente sonoro se encuentra:</p> <p>Ruido diegético (off), actúa como nexo referente a la realidad de una oficina.</p> <p>En cuanto a las voces, en primer lugar, se escucha el sonido diegético (off, exterior) de la secretaria, pero esto luego pasa a ser diegético (in, exterior).</p> <p>Con respecto a la voz e Mañe, el sonido es diegético (in, exterior).</p>	<p>La relación de montaje entre el fotograma 07 y el 08, representa una asociación por identidad.</p> <p>Esto debido a que una parte de la imagen de Mañe representada con anterioridad, retorna al encuadre, mediante un nexo de correferencia.</p>	<p>El billete de \$10 mil, representa un gasto adicional y arbitrario para las personas desempleadas.</p> <p>La hoja de vida, refleja la necesidad laboral de Mañe.</p> <p>La fila, conformada por adultos de ambos sexos, vestidos formalmente, representa la los niveles de desempleo de la ciudad.</p> <p>El escritorio y la impresora, que remiten al ámbito de oficina o agencia de empleo.</p> <p>La secretaria, encargada del servicio al cliente, con su gesto da a entender que Mañe tiene un mal aspecto.</p>
08	<p>Existen códigos de denominación y reconocimiento icónico, en cuanto al encuadre de una parte de la recepción, el escritorio y una hoja de papel; así como en la pierna de madera que tiene Mañe, su mano levantando la bota del pantalón y su bastón.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación de Picado.</p>	<p>Sobre el componente sonoro se mantiene el ruido diegético (off), como nexo referente al ambiente de una oficina.</p>	<p>Nuevamente, la relación de montaje entre el fotograma 08 y el 09, representa una asociación por identidad</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como el escritorio y la impresora de la oficina de empleo y la secretaria.</p>

	<p>Estos espacios y sujetos presentes permiten la articulación de códigos para identificar que la imagen representada sigue en la oficina de empleo.</p> <p>Sobre los códigos iconográficos, se mantiene el traje formal de Mañe, el cual lleva puesto, dando a entender que es él quien tiene la pierna de palo.</p>	<p>Además, hay una relación existente entre el encuadre in y el encuadre off de los elementos que integran la oficina de empleo donde se encuentra Mañe.</p> <p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación interior-día.</p>	<p>En cuanto a la voz de la secretaria, se presenta como sonido diegético (in, exterior); mientras que la voz de Mañe, pasa de ser sonido diegético (in, exterior) a (off, exterior).</p>	<p>Esto debido a que la imagen de la secretaria representada con anterioridad, retorna al encuadre, mediante un nexo de correferencia.</p>	<p>La pierna de palo, representa una prótesis muy ordinaria para una persona con discapacidad, dando a entender que Mañe tiene problemas de movilidad y para conseguir empleo, además de no tener la capacidad de adquirir un servicio de salud de calidad.</p>
09	<p>Existen códigos de denominación y reconocimiento icónico, en cuanto al encuadre de una parte de la recepción y del escritorio, así como la imagen del billete de \$10 mil, un glucómetro, la muestra de sangre, la secretaria con material de oficina, y una parte del torso de Mañe y su hoja de vida.</p> <p>Estos espacios y sujetos dan cuenta de una conversación y transacción económica entre ambos personajes; además de un examen de sangre poco profesional que se lleva a cabo en la recepción de la oficina de empleo.</p> <p>Hay códigos de la composición icónica, referente a la plasticidad de la imagen, donde se observa a la secretaria e un plano más relevante que Mañe, debido a que este se ve casi por completo fuera del encuadre y desenfocado.</p> <p>En cuanto a los códigos iconográficos, hay evidencia del comportamiento agreste de la secretaria frente a Mañe, lo cual representa un mal servicio al cliente y las pocas garantías laborales.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un plano de Figura Media, con una angulación Frontal.</p> <p>Además, hay una relación existente entre el encuadre in y el encuadre off del cuerpo de Mañe, lo que representa que la secretaria continúa hablando con él.</p> <p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación interior-día.</p>	<p>Sobre el componente sonoro se mantiene el ruido diegético (off), referente al ambiente de oficina.</p> <p>Igualmente hay ruido diegético (off), provocado por el sonido que hace el cajón del escritorio.</p> <p>También existe el ruido diegético (in), perteneciente al glucómetro; así como en el quejido de dolor que produce Mañe.</p> <p>En cuanto a las voces, tanto de la secretaria como la de Mañe, se presentan como sonido diegético (in, exterior).</p>	<p>La relación de montaje entre la escena 02 con la 03, se da mediante un corte directo, es decir, se hace un cambio repentino de imagen.</p> <p>Por otro lado, entre el fotograma 09 y el 10, existe una asociación por transitividad.</p> <p>Esto debido a que la situación presentada en la oficina de empleo, encuentra su prolongación y complemento en el siguiente encuadre.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como el escritorio y la impresora de la oficina de empleo, el billete de \$10 mil, la hoja de vida y la secretaria.</p> <p>El glucómetro, evidencia el poco profesionalismo y compromiso de la oficina de empleo con las personas que asisten a ese lugar con la esperanza de adquirir un trabajo digno.</p> <p>El comportamiento agreste de la secretaria, representa la indiferencia y antipatía de las oficinas de empleo con las personas en condición de discapacidad, de bajos recursos o de avanzada edad, tal como Mañe.</p>

10	<p>Hay códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en una habitación oscura, en el cartel del fondo que dice ÉXITO, en las personas reunidas tomadas de las manos y del orador subido sobre una tarima.</p> <p>Estos elementos y personajes permiten identificar códigos y signos referentes al contexto de una congregación religiosa con cátedra de emprendimiento.</p> <p>Existen a la vez códigos de la composición icónica, debido a que los códigos de la plasticidad de la imagen, dan más importancia al orador que se encuentra al fondo sobre la tarima.</p> <p>Los códigos iconográficos, se hacen evidentes en la forma elegante de vestir de las personas reunidas, da a entender que están en busca de empleo como Mañe.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un plano Campo Medio, con una angulación Frontal.</p> <p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación interior-día.</p>	<p>En el componente sonoro existen únicamente las voces del orador y del público en escena, lo cual corresponde a un sonido diegético (in, exterior).</p>	<p>La relación de montaje entre el fotograma 10 y el 11, representa una asociación por proximidad.</p> <p>Esto debido a que en la imagen que aparece Mañe representado alrededor del público, los personajes se dan por cercanos en el mismo escenario.</p>	<p>El cartel de Éxito, ubicado al fondo del encuadre, pero con letras grandes que resaltan del entorno, permite identificar la escena como una charla de emprendimiento laboral.</p> <p>Las personas tomadas de la mano, durante la congregación, dan a entender que hay una fuerte convicción de que el poder de la fe en su religión, les da la esperanza de conseguir un empleo.</p>
11	<p>Hay códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en la composición de la habitación oscura, en las personas que están escuchan la conferencia y en Mañe.</p> <p>Estos espacios y sujetos permiten articular códigos y signos para identificar que Mañe está inmerso en la conferencia de la que le habló la secretaria anteriormente.</p> <p>Existen a la vez códigos de la composición icónica, representados en los códigos de la plasticidad de la</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación Frontal.</p>	<p>En el componente sonoro existen únicamente las voces del conferencista y del público.</p> <p>En primer lugar, la voz del conferencista pasa de ser sonido diegético (off, exterior) a diegético (in, exterior).</p>	<p>La relación de montaje entre la escena 03 con la 04, se da mediante un corte directo, es decir, se hace un cambio repentino de imagen.</p> <p>Por otro lado, entre el fotograma 11 y el 12, existe una asociación por transitividad.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como el cartel de Éxito, Las personas tomadas de la mano mientras escuchan la conferencia y repiten las palabras.</p> <p>El gesto de frustración, producido por Mañe al darse cuenta de que la conferencia de empleo resultó siendo una</p>

	<p>imagen, debido a que Mañe se encuentra en un plano más relevante que las personas de atrás.</p> <p>En cuanto a los códigos iconográficos, se hace evidente la vestimenta formal de las personas que están en la conferencia, y en el gesto de frustración de Mañe.</p>	<p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación interior-día.</p>	<p>En cuanto a las voces del público, este solo se presenta como sonido diegético (in, exterior).</p>	<p>Esto debido a que la situación presentada en la sala de conferencia sobre empleo, encuentra su continuación en el siguiente encuadre.</p>	<p>charla de automotivación en medio de una crisis de empleo en la ciudad.</p>
12	<p>Existen códigos de denominación y reconocimiento icónico, los cuales representan una fuente de agua, figuras de origami en una caja de cartón y a Mañe con su bastón.</p> <p>Estos espacios y sujetos permiten la relación de códigos y signos para entender que Mañe salió de la conferencia de empleo hacia un parque público para conseguir algo de dinero con su único talento, la papiroflexia.</p> <p>Por ende, existen códigos de la transcripción icónica, en las figuras de papel debido a que mantiene rasgos semánticos con los objetos que representan.</p> <p>Hay códigos de la composición icónica, mediante códigos de la figuración de la imagen, donde se distribuye de manera dispersa los elementos mediante una ley de tercios.</p> <p>También se evidencian los códigos iconográficos, presentes en la vestimenta formal de Mañe, el cual aparece esta vez sin corbata, como un gesto desesperanzador.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal, con una línea de fuga horizontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un plano de Figura Media, con una angulación Frontal.</p> <p>Además, hay un código con las márgenes del cuadro, existente entre el encuadre in y el encuadre off de la fuente de agua, por lo cual se puede entender que la fuente está ubicada en una plaza pública.</p> <p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>En cuanto a los códigos sonoros, se hace evidente el uso de:</p> <p>Música no diegética (over), de piano y saxofón: <i>La fuente</i>, con la intención de expresar melancolía.</p> <p>Ruido diegético (in), producido por el sonido del agua de la fuente al fluir.</p>	<p>La relación de montaje entre la escena 04 con la 05, se da mediante un corte directo, es decir, se hace un cambio repentino de imagen.</p> <p>Por otro lado, el montaje entre el fotograma 12 y el 13, representa una asociación por analogía.</p> <p>Lo anterior debido a que existe un nexo entre las dos imágenes respectivamente, con elementos similares pero no idénticos, como el hecho de que ambos hombres son trabajadores informales a la intemperie.</p>	<p>La fuente de agua, representa un espacio público marcado por la presencia de vendedores ambulantes de la ciudad.</p> <p>Figuras de origami, una forma artística de emprendimiento poco reconocido, frente a la precariedad laboral, la cual representa la única fuente de recursos de Mañe.</p> <p>La caja de cartón, en la cual se evidencia el precio de las figuras de papel, representa la necesidad de apoyar a los artistas callejeros.</p> <p>El traje sin corbata, se manifiesta como un gesto de renuncia o derrota a la búsqueda de trabajo.</p>

13	<p>Hay códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en la calle con locales comerciales, en el hombre de la silla, en el hombre de traje elegante, en el cigarrillo y el encendedor.</p> <p>Estos espacios y elementos articulan códigos y signos que permiten identificar los hechos en una calle del centro de la ciudad, donde el hombre de la silla hace un gran esfuerzo mientras el cliente se relaja en el trayecto.</p> <p>También hay códigos de la composición icónica, mediante los códigos de la plasticidad de la imagen, debido a que el hombre de la silla se encuentra en un nivel menos relevante que la persona que lleva en su espalda.</p> <p>Mediante los códigos iconográficos, presentes en la forma de vestir del cliente del hombre de la silla, se evidencia que es una persona de clase media alta.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un plano de Figura Media, con una angulación Frontal.</p> <p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>En el componente sonoro se encuentra:</p> <p>Música no diegética (over), de piano: <i>La carga</i>, con la intención de expresar pesadumbre.</p> <p>Ruido diegético (off), que corresponde al sonido ambiente de la calle; así como en el sonido producido por pasos del hombre de la silla</p> <p>Además hay ruido diegético (in) producido por el mechero del hombre de</p>	<p>La relación de montaje entre la escena 05 con la 06, se da mediante un corte directo, es decir, se hace un cambio repentino de imagen.</p> <p>Por otro lado, el montaje entre el fotograma 13 y el 14, representa una asociación por transitividad.</p> <p>Puesto que la situación que representa al hombre de la silla transportando gente en su espalda, encuentra su prolongación en el siguiente encuadre.</p>	<p>Locales comerciales, de una calle del centro de la ciudad de Bogotá, representa un contraste entre las tiendas oficiales y los vendedores ambulantes e informales.</p> <p>El hombre de traje elegante, es un adulto joven, viste elegante y denota una clase social más alta que el hombre de la silla.</p> <p>El cigarrillo y el encendedor, elementos que representan un estado de relajación en medio del estrés del trabajo, privilegio de algunos cuantos.</p> <p>El gesto de esfuerzo, producido por el hombre de la silla, evidencia el gran gasto de energía que necesita para trabajar.</p>
14	<p>Hay códigos de denominación y reconocimiento icónico, evidentes en la calle de la ciudad, el hombre de la silla, los lentes oscuros y el letrero de cartón.</p> <p>Estos elementos permiten articular códigos y signos para ubicar al hombre de la silla todavía trabajando en la calle del centro de Bogotá.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un plano de Figura Media, con una angulación Frontal.</p>	<p>En el sonido se mantiene la música no diegética (over), de piano: <i>La carga</i>; ahora en compañía de un violín.</p> <p>Así mismo como el ruido diegético (off), que corresponde al</p>	<p>La relación de montaje entre el fotograma 14 y el 15, representa una asociación por identidad.</p> <p>Esto debido a que la imagen del hombre de</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como los locales comerciales, Los lentes del hombre de la silla, el letrero de cartón.</p> <p>El sol ardiente, en este caso representa el peligro constante del hombre de la</p>

	En cuanto a los <i>códigos iconográficos</i> , se observa el comportamiento del hombre de la silla frente a los fuertes rayos del sol, lo cual indica que debe protegerse de este.	La <i>iluminación</i> es subrayada, es decir que no se limita solo a iluminar, sino que también se muestra en cuanto a una luz fuerte, lo cual corresponde a una locación exterior-día.	sonido ambiente de la calle. Luego se escucha el <i>ruido diegético (in)</i> del paraguas al abrirse.	la silla representada con anterioridad, retorna al encuadre, mediante un nexo de correferencia.	silla, el cual trabaja a la intemperie durante todo el día.
15	Hay <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i> , presentes en la calle de la ciudad con casas y árboles, en la silla y el paraguas del hombre de la silla. Estos elementos y sujetos permiten articular códigos y signos para entender que el hombre de la silla debe utilizar su paraguas para protegerse de los rayos del sol, es decir que debe vivir constantemente en la sombra.	El fotograma tiene una <i>perspectiva</i> frontal, con un punto de fuga. Sobre el <i>encuadre</i> , el modo de filmación de la imagen presenta un Plano Americano, con una angulación Frontal. La <i>iluminación</i> se mantiene subrayada, es decir que no se limita solo a iluminar, sino que también se muestra en cuanto a una luz fuerte, lo cual corresponde a una locación exterior-día.	En el componente sonoro se mantiene la <i>música no diegética (over)</i> , de piano y violín: <i>La carga</i> . También el <i>ruido diegético (off)</i> , del sonido del ambiente. Y finalmente el <i>ruido diegético (in)</i> de los pasos del hombre de la silla.	La relación de montaje entre la escena 06 con la 07, se da mediante un <i>corte directo</i> . Por otro lado, el montaje entre el fotograma 15 y el 16, representa una <i>asociación por transitividad</i> . Puesto que la situación que se representa, encuentra su desenlace en el siguiente encuadre.	Se mantienen elementos simbólicos como <i>los locales comerciales, los lentes del hombre de la silla, el paraguas y el sol ardiente</i> .
16	Existen <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i> , presentes en el cambuche de plástico, el pasto de la tierra, la planta con maceta de lata y las manos del hombre de la silla.	El fotograma tiene una <i>perspectiva</i> frontal. Sobre el <i>encuadre</i> , el modo de filmación de la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación Frontal.	En el sonido se mantiene la <i>música no diegética (over)</i> , de piano y violín, pero esta disminuye para dar paso al <i>ruido diegético (off)</i> de la montaña.	La relación entre la escena 07 con la 08, se da mediante un <i>corte directo</i> . En cuanto al montaje entre el fotograma 14 y el 15, hay una <i>asociación por identidad</i> .	<i>El cambuche de plástico</i> , hecho con bolsas negras de basura, representa la vivienda del hombre de la silla. <i>El pasto de la tierra</i> , indica que el cambuche está ubicado en un lugar montañoso.

	Estos elementos y sujetos permiten articular códigos y signos para identificar al hombre de la silla en su respectiva vivienda, utilizando la planta como medicina.	La <i>iluminación</i> es neutra y corresponde a una locación interior-noche.	<i>Ruido diegético (in)</i> , provocado por el hombre de la silla cuando arranca una hoja de la planta.	Esto debido a la imagen del hombre de la silla representada dentro del cambuche, quien retorna al encuadre, mediante un nexo de correferencia.	<i>La planta</i> , es la única medicina del hombre de la silla, representa por ende, la falta de un acceso al servicio de salud.
17	<p>Se hacen evidentes los <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i>, en el cambuche que se ve al fondo, en la fogata, la bebida caliente, el pan, el hombre de la silla y sus lentes oscuros.</p> <p>Estos elementos y personajes permiten articular códigos y signos para identificar que el hombre de la silla vive en el cambuche en medio del monte, donde consume sus alimentos y bebidas.</p> <p>Sobre los <i>códigos de la composición icónica</i>, mediante los códigos de la plasticidad de la imagen, debido a que el hombre de la silla se encuentra en un plano más relevante que los objetos del fondo.</p>	<p>El fotograma tiene una <i>perspectiva</i> frontal.</p> <p>Sobre el <i>encuadre</i>, el modo de filmación de la imagen presenta un plano de Figura Media, con una angulación Frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra y corresponde a una locación exterior-noche.</p>	<p>En el sonido se mantiene el <i>ruido diegético (off)</i> de la montaña.</p> <p>Existe además el <i>ruido diegético (in)</i> producido por la fogata, la bolsa de pan, y los plásticos que componen el cambuche.</p>	<p>La relación de montaje entre la escena 08 con la 09, se da mediante un <i>corte directo</i>.</p> <p>En el montaje entre el fotograma 15 y el 16, hay una <i>asociación por acercamiento</i>.</p> <p>Esto debido a que las dos imágenes no tienen ninguna relación; solo se da la unión entre la última imagen de una secuencia con la primera de otra.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como <i>el cambuche de plástico, el pasto de la tierra y los lentes oscuros</i>.</p> <p><i>La fogata</i>, única fuente de luz y calor en el lugar.</p> <p><i>La bebida caliente</i>, es la medicina hecha con la planta.</p> <p><i>El pan</i>, es la única fuente de alimento del hombre de la silla.</p>
18	Hay <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i> , presentes en la puerta de madera, el pasillo de una posada y a Mañe con su bastón.	El fotograma tiene una <i>perspectiva</i> frontal con un punto de fuga.	<p>En el sonido se encuentra:</p> <p><i>Ruido diegético (in)</i>, presente en la puerta; y <i>el ruido diegético (off)</i>, del bastón de Mañe.</p>	La relación de montaje entre el fotograma 18 y el 19, representa una <i>asociación por proximidad</i> .	<p>Se mantienen elementos simbólicos como <i>el traje sin corbata</i>.</p> <p><i>La posada</i>, ubicada en un barrio humilde, se ve deteriorada por dentro.</p>

	<p>Estos elementos y sujetos permiten articular códigos y signos para entender que Mañe acaba de llegar a la posada donde vive en arriendo.</p> <p>En cuanto a los <i>códigos iconográficos</i>, se hace evidente el traje formal pero sin corbata que lleva Mañe, además de su expresión de derrota indica que no pudo conseguir nada de trabajo ese día.</p>	<p>Sobre el <i>encuadre</i>, el modo de filmación de la imagen presenta un plano de Figura Media, con una angulación Frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra y corresponde a una locación interior-noche.</p>	<p>En <i>las voces</i>, de Mañe y Marelvis, se presenta como sonido <i>diegético (in, exterior)</i>.</p> <p>Hay un silencio intencionado, que busca generar intriga en el momento.</p>	<p>Esto debido a que en la imagen que aparece Mañe representado frente a la puerta, los personajes Marelvis y el Sargento Jaimes, se dan por cercanos en el mismo escenario.</p>	<p><i>La puerta de madera</i>, indica la entrada y salida de la vivienda donde vive Mañe, pero debido a su aspecto se da a entender que está muy deteriorada.</p> <p><i>Expresión de derrota</i>, un nuevo gesto de Mañe, indica que le fue muy mal consiguiendo algo de dinero.</p>
19	<p>Se hacen evidentes los <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i>, en cuanto a sala de la vivienda, la ventana de una habitación, a Mañe con su bastón, a Marelvis y al Sargento Jaimes con su bastón.</p> <p>Estos elementos y personajes permiten articular códigos y signos referentes al interior de la posada, en la cual se arrienda varias habitaciones.</p> <p>También hay <i>códigos de la composición icónica</i>, mediante los códigos de la plasticidad de la imagen, dando a entender que la figura del Sargento Jaimes tiene mayor importancia que los demás personajes y objetos del encuadre.</p> <p>Sobre los <i>códigos iconográficos</i>, se debe mencionar la vestimenta del Sargento Jaimes, al contrario de los demás personajes, se viste con mejor clase; además, su comportamiento hostil y amenazador, lo representa como un victimario más de Mañe.</p>	<p>El fotograma tiene una <i>perspectiva</i> frontal.</p> <p>Sobre el <i>encuadre</i>, el modo de filmación de la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación Frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra y corresponde a una locación interior-noche.</p>	<p>En el componente sonoro se encuentra:</p> <p><i>Ruido diegético (in)</i>, producido por el bastón del Sargento Jaimes; pero luego se presenta como sonido <i>diegético (off)</i>.</p> <p>En cuanto a <i>las voces</i> de Marelvis, el Sargento Jaimes y Mañe, estas se presentan como sonido <i>diegético (in, exterior)</i>.</p>	<p>La relación del montaje entre el fotograma 19 y el 20, representa una <i>asociación por identidad</i>.</p> <p>Esto debido a que una parte de la imagen de Mañe representada dentro de la posada, regresa al encuadre, mediante un nexo de correferencia.</p>	<p><i>La ventana</i>, también hecha de madera, indica que hay varias habitaciones arrendadas como en la que vive Mañe en la misma posada.</p> <p><i>El sargento Osvlado Jaimes</i>, un hombre de avanzada edad, militar retirado, con problemas de salud a causa del alcohol, representa la principal amenaza para que Mañe se quede en la calle o se vaya para un albergue para desplazados por el conflicto armado.</p>

20	<p>Hay códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en el interior de la vivienda, las ventanas y puertas de madera y a Mañe con su bastón.</p> <p>Estos elementos y sujetos permiten articular códigos y signos para entender que Mañe ha quedado solo en el interior de la posada.</p> <p>También se hacen presente los códigos iconográficos, en cuanto al traje sin corbata de Mañe, y en su gesto de desesperanza a causa de la amenaza del sargento.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación Frontal.</p> <p>La iluminación es subrayada, ubicada a la espalda de Mañe, tiene la intención de expresar un ambiente oscuro hacia el frente del personaje; además de esto, corresponde a una locación interior-noche.</p>	<p>En el componente sonoro, se representan únicamente las voces de Marelvis y el Sargento Jaimes, como sonido diegético (in, exterior).</p>	<p>La relación de montaje entre la escena 09 con la 10, se da mediante un corte directo.</p> <p>Sobre el montaje entre el fotograma 20 y el 21, hay una asociación por identidad. Esto se debe a que la imagen de Mañe representada dentro de la posada, retorna al encuadre, mediante un nexo de correferencia.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como la posada, las ventanas y puertas de madera</p> <p>Gesto desesperanzador, producido nuevamente por Mañe, esta vez reforzado con el componente de la iluminación, resalta el mal momento por el que está viviendo el personaje.</p>
21	<p>Existen códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en el barrio humilde, en el bastón y el televisor que lleva Mañe.</p> <p>De acuerdo a estos elementos y personajes, se pueden articular códigos y signos, para identificar que Mañe busca algo de dinero a cambio del electrodoméstico.</p> <p>En cuanto a los códigos iconográficos, se observa la vestimenta de Mañe, compuesta por un pantalón y un suéter común, el cual da a entender su condición económica.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal, con un punto de fuga.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un plano Total, con una angulación Frontal.</p> <p>La iluminación es neutra, y corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>Ruido diegético (off) perteneciente al ambiente urbano del barrio; y ruido diegético (in), en cuanto al bastón de Mañe.</p> <p>Las voces, como los murmullos de los tres vagos, representan un sonido diegético (off, exterior).</p> <p>Existe un silencio intencionado para provocar dramatismo.</p>	<p>En la relación entre el fotograma 21 y el 22, hay una asociación por proximidad.</p> <p>Esto debido a que los personajes que rodean a Mañe, se dan por próximos en el mismo escenario.</p> <p>Hay una disolvenca a negro, que representa una división interna del mismo contenido pero con una unidad semántica que complementa el silencio intencionado.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: el barrio de escasos recursos y el bastón de Mañe.</p> <p>El televisor de tubo, propiedad de Mañe, de tamaño pequeño y por ende barato, representa un recurso monetario para Mañe, pero también en un objeto codiciado por los ladrones.</p> <p>El suéter, hace parte de la vestimenta, pero también es un atuendo típico y tradicional de las personas de escasos recursos en la fría ciudad de Bogotá.</p>

22	<p>Hay códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en el barrio humilde, en el niño de 12 años aproximadamente y en el bastón y la billetera de Mañe.</p> <p>Estos elementos presentes en el fotograma permiten articular códigos y signos para identificar que la situación representa un acto de violencia urbana, donde roban y agreden a Mañe, incluso hasta por los más jóvenes; se evidencia el nivel de intolerancia frente a las personas necesitadas que sufren estas injusticias.</p> <p>También hay evidencia de los códigos iconográficos, mediante el vestuario del niño, el cual lleva aparentemente un uniforme escolar, lo cual contrasta con su comportamiento en ese momento, dando a entender que en el sector tampoco hay un nivel educativo de calidad para los jóvenes.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal, con un punto de fuga.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un plano de Campo Medio, con una angulación Frontal.</p> <p>La iluminación es neutra, y corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>En el componente sonoro, surge poco a poco el ruido diegético (off) perteneciente al ambiente urbano del barrio.</p> <p>Posteriormente suena el grito de un hombre como sonido diegético (off, exterior).</p> <p>Seguido del ruido diegético (in), de la billetera al caer y del niño cuando corre.</p> <p>Reaparece el silencio intencionado para provocar dramatismo.</p>	<p>La relación de montaje entre el fotograma 22 y el 23, representa una asociación por identidad.</p> <p>Esto debido a que Mañe reaparece en escena y se descubre que la voz es del hombre de la silla.</p> <p>Hay una disolvenca a negro, interpretado como una pequeña división interna del mismo contenido pero con una unidad semántica superior que complementa el silencio intencionado.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: el barrio de escasos recursos, el bastón y el suéter de Mañe.</p> <p>El niño estudiante, también se ve como una persona de bajos recursos debido a su vestimenta, además se le representa como un oportunista malicioso de los problemas ajenos.</p> <p>El robo de la pierna de palo y el televisor, producido por los tres vagos, representa el nivel de violencia, intolerancia, humillación y discriminación que sufren algunas personas en las mismas condiciones que Mañe.</p>
23	<p>Se hacen presentes los códigos de denominación y reconocimiento icónico, con relación a las calles del barrio humilde, en Mañe, en el paraguas y la parte superior de la silla del hombre caminante.</p> <p>De esta manera, los elementos y personajes relacionados permiten articular códigos y signos para entender que Mañe es socorrido por el hombre de la silla.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación Frontal.</p> <p>Por otro lado, hay una relación existente entre el encuadre in y el encuadre off de la silla de madera, con el cual se puede identificar al hombre de la silla.</p>	<p>En este cuadro suena un ruido diegético (onscreen, interior), puesto que se escucha un efecto de sonido ensordecedor procedente de la cabeza de Mañe.</p>	<p>La relación entre la escena 10 con la 11, se da mediante un corte directo.</p> <p>En el montaje entre el fotograma 23 y el 24, hay una asociación por transitividad.</p> <p>Debido a que se presenta la continuación de la situación anterior.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: el barrio de escasos recursos, el paraguas, la silla de madera y el suéter de Mañe.</p> <p>El gesto de agonía, presente en el rostro de Mañe después de ser apaleado y robado por los tres vagos, representa la incapacidad de defenderse de sus agresores.</p>

	En cuanto a los <i>códigos iconográficos</i> , se concibe el comportamiento o gesto de Mañe, como una representación de que está agónico pero vivo.	La <i>iluminación</i> es neutra, y corresponde a una locación exterior-día.	Además, hay un <i>ruido (off)</i> , proveniente de los pasos del hombre de la silla, pero de manera distorsionada.	Hay una <i>disolvencia a negro</i> , que complementa la unidad semántica del silencio intencionado.	
24	<p>Hay <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i>, presentes en la zona de montaña en el fondo, la roca en el suelo, al hombre de la silla con sus lentes oscuros, además de que lleva una navaja, un tronco y un zapato de Mañe.</p> <p>De acuerdo a lo anterior, estos elementos permiten articular códigos y signos que dan a entender que el hombre de la silla llevó a Mañe a su cambuche para auxiliarlo, y decidió tallar en la madera una nueva prótesis para la pierna de Mañe.</p> <p>También hay <i>códigos de la composición icónica</i>, debido a que existen códigos de la figuración de la imagen, donde se distribuye de manera dispersa los elementos mediante una ley de tercios.</p>	<p>El fotograma tiene una <i>perspectiva</i> frontal.</p> <p>Sobre el <i>encuadre</i>, el modo de filmación de la imagen presenta un plano Total, con una angulación Frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra, y corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>En el componente sonoro se escucha el <i>ruido diegético (off)</i> perteneciente al ambiente de la montaña.</p> <p>Posteriormente se escucha el <i>ruido diegético (in)</i>, provocado por el crujir de la madera al ser tallada con la navaja.</p> <p>Nuevamente reaparece el silencio intencionado para provocar dramatismo.</p>	<p>La relación entre la escena 11 con la 12, se da mediante una <i>disolvencia a negro</i>.</p> <p>Entre el fotograma 24 y el 25, hay una <i>asociación por transitividad</i>, debido a que la situación, encuentra su desenlace en el siguiente encuadre.</p> <p>Nuevamente la asociación se da mediante una <i>disolvencia a negro</i>, que complementa la unidad semántica del silencio intencionado.</p>	<p><i>La montaña</i>, evidencia que los hechos se dan en el monte, fuera de la zona urbana, cerca al cambuche del hombre de la silla.</p> <p><i>La roca</i>, puesto que se representa como el lugar donde el hombre de la silla hace el trabajo de tallar la madera.</p> <p><i>La navaja</i>, se entiende como la única herramienta que tiene el hombre de la silla.</p> <p><i>El zapato de Mañe</i>, indica que la prótesis de madera es para Mañe, debido a que le robaron la anterior.</p>
25	Existen <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i> , presentes en la cobija que sirve como colchón, en Mañe junto a la nueva pierna de madera que tiene uno de sus zapatos y una media.	<p>El fotograma tiene una <i>perspectiva</i> frontal.</p> <p>Sobre el <i>encuadre</i>, el modo de filmación de la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación Cenital.</p>	<p>Se mantiene el <i>ruido diegético (off)</i> del ambiente de la montaña.</p> <p>Suena <i>la música (over): Piano solo</i>, con la intención de generar soledad.</p>	<p>La relación entre la escena 12 con la 13, se da mediante un <i>corte directo</i>.</p> <p>Entre el fotograma 25 y el 26, hay una <i>asociación por acercamiento</i>.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: <i>el zapato de Mañe</i>.</p> <p><i>La cobija</i>, representa el lugar donde descansa el hombre de la silla.</p>

	<p>Estos espacios y personajes permiten articular códigos y signos que dan a entender que Mañe se encuentra recuperándose en el interior del cambuche del hombre de la silla, y que la pierna de madera es un regalo para él.</p>	<p>La <i>iluminación</i> es neutra, y corresponde a una locación interior-día.</p>	<p>Finalmente, se escuchan los pasos del hombre de la silla como un <i>ruido diegético (in)</i>.</p>	<p>Esto se da debido a que las dos imágenes no tienen relación semántica; sólo se presenta la unión entre la última imagen de una secuencia con la primera de otra.</p>	<p><i>La nueva prótesis de madera</i>, representa una nueva oportunidad para Mañe, aunque haya sido tallada de manera rústica.</p>
26	<p>Hay <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i>, los cuales se hacen evidentes en las casas del barrio humilde, también en Mañe con su bastón y el suéter, también en el Sargento Jaimes quien tiene una botella de vidrio en una mano.</p> <p>Estos espacios y sujetos permiten articular códigos y signos para entender el contexto que representa el encuadre, en donde Mañe es encarado por el Sargento.</p> <p>En cuanto a los <i>códigos de la composición icónica</i>, estos se dan mediante los códigos de la plasticidad de la imagen, donde Mañe se encuentra en un plano más relevante que el Sargento.</p> <p>Sobre los <i>códigos iconográficos</i>, el comportamiento agresivo y amenazante del Sargento, representa un intento de agresión física bajo los efectos del alcohol, pero luego este hace el gesto de llevarse la mano al corazón, dando a entender que sufre un ataque cardíaco.</p>	<p>El fotograma tiene una <i>perspectiva</i> frontal.</p> <p>Sobre el <i>encuadre</i>, el modo de filmación de la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación Frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra, y corresponde a una locación exterior-noche.</p>	<p>En el componente sonoro se escucha el <i>ruido diegético (off)</i>, en cuanto al sonido ambiente del barrio, los pasos de Mañe y su bastón.</p> <p>Posteriormente, las <i>voces</i> de Mañe y el Sargento Jaimes representan un sonido <i>diegético (in, exterior)</i>.</p> <p>Seguido a esto, suena el <i>ruido diegético (off)</i> producido por la caída del Sargento y la botella de vidrio; en cuanto a los pasos del hombre de la silla es un sonido <i>diegético (in)</i> que pasa a ser <i>(off)</i>.</p>	<p>La relación de montaje entre el fotograma 26 y el 27, representa una <i>asociación por proximidad</i>.</p> <p>Esto debido a que Mañe reaparece en escena pero acompañado del hombre de la silla, el cual se da por cercano a Mañe en el mismo escenario.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: <i>el barrio de escasos recursos, el bastón y el suéter de Mañe</i>.</p> <p><i>La botella de vidrio</i>, la cual contiene una bebida alcohólica, debido al comportamiento del Sargento, la cual representa a la vez, el artefacto con el que se pretendía realizar un acto de violencia física en plena vía pública contra Mañe.</p>

27	<p>Se hacen evidentes los códigos de denominación y reconocimiento icónico, en cuanto a Mañe y sus lentes, así como en el hombre de la silla quien lleva sus lentes oscuros y el letrero de cartón colgado del cuello, ambos observan al Sargento Jaimes.</p> <p>Estos elementos y personajes permiten articular signos y códigos representan a Mañe y el hombre de la silla observando al Sargento Jaimes.</p> <p>Por otro lado, los códigos de la composición icónica, mediante los códigos de la plasticidad de la imagen, representan a Mañe, en un plano más relevante que el hombre de la silla.</p> <p>También hay códigos iconográficos, presentes en el gesto de rabia e indiferencia de Mañe frente al Sargento el cual pide ayuda para no morir.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación Frontal.</p> <p>Por otro lado, hay una relación existente entre el encuadre in y el encuadre off del barrio humilde, con el cual entiende que los hechos siguen en la misma ubicación.</p> <p>La iluminación es neutra, y corresponde a una locación exterior-noche.</p>	<p>Se escucha el ruido diegético (off), del paso que da Mañe al frente.</p> <p>En cuanto a las voces de Mañe y el hombre de la silla, representan un sonido diegético (onscreen, exterior).</p> <p>Finalmente se escucha el ruido diegético (off), producido por la mano de Mañe al detener al hombre de la silla.</p>	<p>En la relación de montaje entre el fotograma 27 y el 28, hay una asociación por identidad.</p> <p>Esto se debe a que los personajes de Mañe, el hombre de la silla y el Sargento Jaimes representados con anterioridad, retornan al encuadre, mediante un nexo de correferencia.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: el barrio de escasos recursos, el bastón de Mañe, el hombre de la silla con sus lentes oscuros y el letrero de cartón y el Sargento Jaimes con la botella.</p> <p>El gesto de rabia e indiferencia, producido por Mañe, refleja un acto de hipocresía el que una persona que necesita constantemente ayuda, no brinde su ayuda a otras personas; también se refleja el nivel de resentimiento acumulado frente a actos de amenazas y violencia constante.</p>
28	<p>Existen los códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en el barrio humilde, en el grafiti sobre una pared, en Mañe con su bastón y suéter, en el hombre de la silla con sus lentes oscuros y en el Sargento Jaimes quien dejó caer la botella.</p> <p>Estos espacios y sujetos permiten articular códigos y signos que evidencian que el Sargento Jaimes es ayudado finalmente por el hombre de la silla.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal con una línea de fuga.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un plano Campo Largo, con una angulación Frontal.</p>	<p>Se mantiene el ruido diegético (off), producido por el ambiente nocturno del barrio.</p> <p>Se escucha además los ruidos diegéticos (in), de la silla de madera sobre el pavimento, el cuerpo del Sargento al ser levantado, y de los pasos del hombre de la silla.</p>	<p>La relación de montaje entre la escena 13 con la 14, se da mediante un corte directo.</p> <p>En el montaje entre el fotograma 28 y el 29, existe una asociación por transitividad.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: el barrio humilde, el bastón de Mañe, el hombre de la silla, los lentes oscuros, el letrero de cartón y el Sargento Jaimes con la botella.</p> <p>El grafiti, hecho por una barra brava de un equipo de fútbol colombiano, da a entender que los tres vagos pertenecen a una pandilla más grande en el sector.</p>

	<p>En cuanto a los <i>códigos iconográficos</i>, se resalta el comportamiento del hombre de la silla, quien se identifica una vez más como una persona que brinda su ayuda sin diferenciar a nadie.</p>	<p>La <i>iluminación</i> es neutra, y corresponde a una locación exterior-noche.</p>		<p>Debido a que la situación donde el Sargento Jaimes es desenlace en la siguiente escena.</p>	<p><i>El gesto de ayuda</i>, donde el hombre de la silla le salva la vida al Sargento, sin importar quien fuera.</p>
29	<p>Se hacen presentes los <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i>, en cuanto a la calle del barrio humilde, en Mañe con su bastón y suéter entreabierto, así como en el hombre de la silla quien abre el paraguas.</p> <p>Estos espacios y personajes permiten articular códigos y signos relacionados al contexto del encuadre, donde Mañe guía al hombre de la silla, en un día muy soleado, hacia la posada donde vive el sargento el cual le quiere agradecerle por su ayuda.</p> <p>En cuanto a los <i>códigos iconográficos</i>, se observa el comportamiento del hombre de la silla, el cual saca el paraguas para protegerse de los fuertes rayos del sol, lo cual indica un riesgo para su salud en ese momento.</p>	<p>El fotograma tiene una <i>perspectiva</i> frontal con un punto de fuga.</p> <p>Sobre el <i>encuadre</i>, el modo de filmación de la imagen presenta un Plano Americano, con una angulación Frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es subrayada, es decir que no se limita solo a iluminar, sino que también se muestra en cuanto a una luz fuerte, lo cual corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>En el componente sonoro mantiene el <i>ruido diegético (off)</i>, del ambiente del barrio.</p> <p><i>La voz</i> de Mañe, esta representa un sonido <i>diegético exterior</i> que pasa de ser <i>offscreen</i> a <i>onscreen</i>.</p> <p>Sobre el ruido de la mano del Sargento y del paraguas, estos son <i>ruidos diegéticos (in)</i>.</p>	<p>La relación de montaje entre la escena 14 con la 15, se da mediante un <i>plano secuencia</i>.</p> <p>La relación de montaje entre el fotograma 29 y el 30, representa una <i>asociación por proximidad</i> mediante el uso de un <i>campo / contracampo</i>.</p> <p>Esto debido a que el Sargento Jaimes, se presenta en la siguiente escena como un personaje cercano a Mañe y al hombre de la silla.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: <i>el barrio de escasos recursos, el bastón y suéter de Mañe, el hombre de la silla con los lentes oscuros y el paraguas</i>.</p> <p>Nuevamente reaparece el elemento simbólico <i>del sol ardiente</i> del mediodía.</p>
30	<p>Hay <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i>, presentes en las casas del barrio, la ventana, la mano y el mentón del Sargento Jaimes.</p>	<p>El fotograma tiene una <i>perspectiva</i> frontal con un punto de fuga.</p>	<p>Se mantiene el <i>ruido diegético (off)</i>, del ambiente del barrio.</p>	<p>La relación de montaje entre la escena 15 con la 16, se da mediante un <i>corte directo</i>.</p>	<p>Se mantiene el elemento simbólico <i>del sol ardiente</i> del mediodía.</p>

	<p>Estos elementos permiten articular códigos y signos para ubicar al Sargento en un segundo piso mientras observa por la ventana a los dos hombres acercándose a su casa.</p> <p>En cuanto a los <i>códigos iconográficos</i>, el comportamiento del Sargento al reconocer al hombre de la silla, representa el desconcierto y el miedo que le genera este personaje.</p>	<p>Sobre el <i>encuadre</i>, el modo de filmación de la imagen presenta un Plano Americano, con una angulación de Picado.</p> <p>La <i>iluminación</i> es subrayada, es decir que no se limita solo a iluminar, sino que también se muestra en cuanto a una luz fuerte, lo cual corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>Además se escucha constantemente el <i>ruido diegético (off)</i>, del bastón de Mañe al caminar por la calle.</p>	<p>La relación de montaje entre el fotograma 30 y el 31, representa una <i>asociación por proximidad</i> mediante el uso de un <i>campo / contracampo</i>.</p> <p>Esto debido a que el hombre de la silla y Mañe, se dan por contiguos o cercanos al Sargento Jaimes.</p>	<p><i>La ventana</i>, de un segundo piso, protegido con rejas indica que el barrio es peligroso.</p> <p><i>La mano</i>, permite identificar al del Sargento Jaimes tras la ventana.</p> <p><i>El mentón del Sargento</i>, expresa unas palabras mudas, representando rabia y miedo.</p>
31	<p>Existen <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i>, presentes en las casas del barrio humilde y la puerta de la posada del Sargento, en Mañe con su bastón y al hombre de la silla con sus lentes oscuros y el paraguas cerrado.</p> <p>Estos espacios y personajes permiten articular códigos y signos que permiten entender que Mañe y el hombre de la silla habían llegado a la posada del Sargento.</p> <p>Por otro lado, los <i>códigos de la composición icónica</i>, mediante los códigos de la plasticidad de la imagen, representan al hombre de la silla, en un plano más relevante que el de Mañe.</p> <p>Además, en los <i>códigos iconográficos</i>, se resalta el comportamiento de Mañe, el cual representa un gesto de necesidad para pagar el arriendo.</p>	<p>El fotograma tiene una <i>perspectiva</i> frontal.</p> <p>Sobre el <i>encuadre</i>, el modo de filmación de la imagen presenta un plano de Figura Media, con una angulación Frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra y corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>Se mantiene el <i>ruido diegético (off)</i>, del ambiente del barrio.</p> <p>Por el contrario, el <i>ruido diegético (in)</i>, se presenta en el bastón de Mañe y en el paraguas del hombre de la silla.</p> <p>En cuanto a <i>las voces</i> de Mañe y el hombre de la silla, representa un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i>.</p> <p>Mientras que el grito de Marelvis es un sonido <i>diegético (offscreen, exterior)</i>.</p>	<p>La relación de montaje entre el fotograma 31 y el 32, representa una <i>asociación por proximidad</i> mediante el uso de un <i>campo / contracampo</i>.</p> <p>Puesto que el personaje de doña Marelvis aparece en escena, la cual se da por cercana o próxima a Mañe y al hombre de silla.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: <i>el barrio de escasos recursos, el bastón y suéter de Mañe, el hombre de la silla, sus lentes oscuros y el letrero de cartón</i>.</p> <p><i>La fachada y puerta de la posada</i>, la cual está deteriorada, representa la entrada de la posada donde vive Mañe, lo que da a entender que no es una vivienda muy bien conservada.</p> <p><i>Gesto de necesidad</i>, producido por Mañe cuando sigue al hombre de la silla, refleja la crisis económica que atraviesa Mañe.</p>

32	<p>Hay códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en la fachada y la puerta de la pensión donde vive Mañe, y en la señora Marelvis.</p> <p>Estos espacios y sujetos permiten relacionar códigos y signos referentes a la situación del encuadre, donde se ve a Marelvis pidiendo ayuda desde la puerta de la pensión.</p> <p>Por otro lado, los códigos de la composición icónica, mediante códigos de la figuración de la imagen, distribuyen los elementos presentes de manera dispersa mediante una ley de tercios.</p> <p>También se hacen evidentes los códigos iconográficos, en cuanto al comportamiento de Marelvis, el cual representa un gesto con la mano de necesitar ayuda, debido al grave estado de salud del Sargento Jaimes.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un Plano Americano, con una angulación Frontal.</p> <p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>Se mantiene el ruido diegético (off), del ambiente del barrio.</p> <p>El sonido del rechinar de la puerta, es un ruido diegético (in), debido a que aparece en la imagen cuando se abre.</p> <p>En cuanto a la voz de Marelvis, es un sonido diegético (onscreen, exterior), el cual, finalizando el diálogo pasa a ser sonido (offscreen, exterior).</p>	<p>La relación de montaje entre el fotograma 32 y el 33, representa una asociación por proximidad mediante el uso de un campo / contracampo.</p> <p>Puesto que el personaje de Mañe aparece en escena, la cual se da por cercano o próximo a Marelvis en la misma ubicación.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: la fachada y la puerta de la pensión.</p> <p>El gesto de ayuda, producido por la mano y el tono de voz de la señora Marelvis, preocupada por la salud de su hermano, el Sargento Jaimes, lo que da a entender que éste sufre un nuevo ataque al corazón.</p>
33	<p>Hay códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en las casas del barrio humilde, en Mañe con su bastón y suéter entreabierto el paraguas.</p> <p>Estos elementos y sujetos permiten articular códigos y signos referentes a la situación donde Mañe agarra por accidente el paraguas del hombre de la silla, al intentar detenerlo cuando emprende la huida del lugar, al escuchar los gritos de ayuda de Marelvis.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un plano de Figura Media, con una angulación de Contrapicado.</p>	<p>Se mantiene el ruido diegético (off), del ambiente del barrio.</p> <p>El ruido provocado por los pasos del hombre de la silla al correr pasa de ser sonido diegético (off), a diegético (in).</p>	<p>La relación de montaje entre el fotograma 33 y el 34, representa una asociación por proximidad mediante el uso de un campo / contracampo.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: el barrio de escasos recursos, Mañe con su bastón y el paraguas del hombre de la silla.</p> <p>Se mantiene el elemento simbólico del sol ardiente del mediodía.</p>

	<p>Por otro lado, los <i>códigos de la composición icónica</i>, mediante códigos de la figuración de la imagen, distribuyen los elementos presentes de manera dispersa mediante una ley de tercios.</p>	<p>La <i>iluminación</i> es subrayada, es decir que no se limita solo a iluminar, sino que también se muestra en cuanto a una luz fuerte, lo cual corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p><i>El ruido</i> que produce el paraguas es un sonido <i>diegético (in)</i>.</p>	<p>Puesto que el personaje del hombre de la silla, se da por contiguo a Mañe en la misma ubicación y escena.</p>	
34	<p>En este fotograma se hacen presente los <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i>, referentes al suelo del pavimento y al hombre de la silla con sus lentes oscuros, y su asiento de madera atado a la espalda, tendido en el suelo.</p> <p>Estos elementos y personajes permiten articular códigos y signos para lograr entender que el hombre de la silla se desmayó en la calle a causa del sol, esto debido a que Mañe le quitó por accidente el paraguas que le servía para hacer sombra.</p>	<p>El fotograma tiene una <i>perspectiva</i> frontal.</p> <p>Sobre el <i>encuadre</i>, el modo de filmación de la imagen presenta un Plano Americano, con una angulación de Picado.</p> <p>La <i>iluminación</i> es subrayada, es decir que no se limita solo a iluminar, sino que también se muestra en cuanto a una luz fuerte, lo cual corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>Se mantiene el <i>ruido diegético (off)</i>, del ambiente del barrio.</p> <p>Suena el <i>ruido diegético (in)</i>, de los pasos del hombre.</p> <p>Suena un <i>ruido diegético (onscreen, interior)</i>, puesto que se escucha un efecto ensordecedor que viene de la cabeza del hombre de la silla.</p> <p>Seguido de la caída del hombre de la silla, como <i>ruido diegético (in)</i>.</p> <p>En cuanto a <i>la voz</i> de Marelvis, es un sonido <i>diegético exterior</i> que pasa de ser <i>offscreen</i> a <i>onscreen</i>.</p> <p>Luego se escucha un <i>ruido diegético (in)</i>, del paraguas, seguido</p>	<p>La relación de montaje entre la escena 16 con la 17, se da mediante un <i>corte directo</i>.</p> <p>La relación de montaje entre el fotograma 34 y el 35, representa una <i>asociación por transitividad</i>.</p> <p>Debido a que la situación donde el hombre de la silla se desmaya en la calle, encuentra su desenlace en la siguiente escena donde se muestra el interior de una clínica.</p>	<p><i>El suelo de pavimento</i>, donde cae el hombre de la silla, una calle del barrio de escasos recursos donde vive Mañe.</p> <p><i>La caída del hombre de la silla</i>, representa las consecuencias que produce los fuertes rayos del sol en el hombre de la silla, demostrando de esta manera que padece una misteriosa enfermedad.</p>

			<p>del ruido diegético (off) del bastón de Mañe al caminar.</p> <p>La voz de Mañe, como sonido diegético (onscreen, exterior), pero pasa a ser una voz fuera de campo, con la función de conectar la siguiente escena, dado que representa una intervención fuerte provocada por la voz desesperada del protagonista.</p>	<p>El tipo de asociación se da mediante una disolvencia a negro, que complementa la unidad semántica de la voz desesperada de Mañe.</p>	
35	<p>Hay códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en un biombo de hospital, una radiografía craneal, una mano que sujeta un tipo de lápiz para apuntar a una zona de la radiografía donde se observa una bala.</p> <p>Estos elementos y personajes permiten articular códigos y signos referentes a una sala de hospital donde se realiza un diagnóstico médico, mediante la observación de una radiografía del hombre de la silla, dando a entender que éste sufre de una lesión cerebral traumática a causa de un disparo en la cabeza.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación Frontal.</p> <p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación interior-día.</p>	<p>En el componente sonoro se encuentra:</p> <p>Música (over), en xilófono y piano: Radiografía, con la intención de generar intriga y drama.</p> <p>Posteriormente, se produce un silencio intencionado para provocar más dramatismo.</p>	<p>La relación entre la escena 17 con la 18, se da mediante una disolvencia entre imágenes.</p> <p>En cuanto al montaje entre el fotograma 35 y el 36, existe una asociación por transitividad.</p> <p>Debido a que la situación presentada en el interior de la clínica, encuentra su prolongación en la siguiente escena, dando a entender que el hombre de la silla se recupera.</p>	<p>El biombo hospitalario, utilizado en consultorios o salas de pequeños procedimientos, sirve para preservar la intimidad de los pacientes.</p> <p>La radiografía craneal, representa un gesto para Mañe, quien es el único contacto que tiene el hombre de la silla.</p> <p>La mano, de un hombre médico, el cual informa a Mañe sobre la enfermedad del hombre de la silla.</p> <p>La bala incrustada, representa el pasado oscuro del hombre de la silla.</p>

36	<p>Se hacen evidentes los códigos de denominación y reconocimiento icónico, en cuanto a las tumbas, la lápida de pared de Osvaldo Jaimes, con flores frescas, también en Mañe con su bastón y el hombre de la silla con sus lentes oscuros, ambos de espalda a una cámara objetiva.</p> <p>Estos elementos y personajes permiten articular códigos y signos, los cuales dan a entender que el hombre de la silla se recuperó mientras que el Sargento Jaimes falleció a causa de un infarto fulminante y que ahora reposa en un cementerio público.</p> <p>Por otro lado, los códigos de la composición icónica, mediante los códigos de la plasticidad de la imagen, representan a Mañe y al hombre de la silla, en un plano más relevante las lápidas del cementerio que se encuentran de fondo.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un Plano Americano, con una angulación Frontal.</p> <p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>En el componente sonoro se encuentra:</p> <p>Música (over), de piano: <i>Sonata en La Mayor Andantino</i>, expresa melancolía lúgubre.</p> <p>Luego suena el ruido diegético (in), del bastón de Mañe.</p> <p>En cuanto a la voz del hombre de la silla, representa un sonido diegético (offscreen, exterior) pero pasa a ser onscreen.</p>	<p>La relación de montaje entre el fotograma 36 y el 37, representa una asociación por identidad.</p> <p>Debido a que los personajes de Mañe y el hombre de la silla, representados con anterioridad, retornan en el siguiente encuadre aunque se muestren en situaciones distintas, mediante un nexo de correferencia.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: el bastón de Mañe y el hombre de la silla con los lentes oscuros y el paraguas.</p> <p>Las tumbas, indican que la escena se lleva a cabo en un cementerio.</p> <p>La lápida de pared, puesta recientemente, se observa el nombre de Osvaldo Jaimes, da a entender que es la tumba del Sargento.</p> <p>Las flores frescas, es un ramo pequeño y por ende barato, el cual indica que el entierro fue ese mismo día.</p>
37	<p>Existen códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en las tumbas y mausoleos al interior del cementerio, en Mañe con su bastón y el hombre de la silla con sus lentes y el asiento de madera, ambos de espalda a la cámara objetiva.</p> <p>Estos espacios y personajes permiten articular códigos y signos para entender que Mañe y el hombre de la silla siguen en el cementerio, mientras emprenden la caminata e inician la conversación.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal, con un punto de fuga.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un plano Campo Largo, con una angulación Frontal.</p> <p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>En el componente sonoro se mantienen las voces de Mañe y el hombre de la silla, como sonido diegético (onscreen, exterior).</p> <p>También suena el ruido diegético (in), del bastón de Mañe.</p>	<p>La relación de montaje entre el fotograma 37 y el 38, representa una asociación por identidad.</p> <p>Debido a que los mismos elementos y personajes retornan de imagen en imagen, mediante un nexo de correferencia.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: las tumbas, el bastón de Mañe y el hombre de la silla con sus lentes oscuros y el paraguas.</p> <p>Los mausoleos, referentes a edificaciones funerarias suntuosas para una familia entera, resaltan la desigualdad económica con las demás tumbas individuales y rústicas.</p>

38	<p>Se hacen evidentes los códigos de denominación y reconocimiento icónico, en cuanto a las tumbas y lápidas de pared sin flores, en Mañe con su bastón, en una parte del paraguas y de la silla de madera, mediante el uso de la cámara objetiva.</p> <p>Estos elementos presentes permiten articular códigos y signos referentes a la situación que se observa en el fotograma, donde Mañe y el hombre de la silla, continúan su camino por el cementerio mientras hablan sobre la muerte.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal, con un punto de fuga.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un plano de Figura Media, con una angulación Frontal.</p> <p>Por otro lado, hay una relación existente entre el encuadre in y el encuadre off de la silla de madera, con el cual se puede identificar al hombre de la silla.</p> <p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>En el componente sonoro se mantienen las voces de Mañe y el hombre de la silla, como sonido diegético (onscreen, exterior).</p> <p>También se mantiene el ruido diegético (in), del bastón de Mañe.</p>	<p>El nexo entre la escena 18 con la 19, se da mediante un corte directo.</p> <p>En cuanto a la relación de montaje entre el fotograma 38 y el 39, existe una asociación por transitividad.</p> <p>Debido a que la situación presentada en el cementerio, encuentra su desenlace en la siguiente escena.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: las tumbas, el bastón de Mañe y el hombre de la silla con sus lentes oscuros y el paraguas.</p> <p>Lápidas de pared sin flores, representa un ambiente desolador, sin memoria, como si las tumbas hubiesen sido olvidadas por los familiares de los enterrados.</p>
39	<p>Hay códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en la fachada de la pensión donde vive Mañe, y algunas casas del barrio de escasos recursos, además del hombre de la silla con sus lentes oscuros.</p> <p>Estos espacios y símbolos permiten articular códigos y signos referentes al contexto del barrio donde vive Mañe, al cual llegan los dos hombres, después de haber visitado el cementerio, y revelar secretos del pasado de cada uno.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal, con un punto de fuga.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación Frontal.</p>	<p>Se escucha la música (over), de piano: <i>Sonata en La Mayor Andantino</i>, expresa melancolía lúgubre, pero se detiene progresivamente.</p> <p>Suena el ruido diegético (in), de la puerta.</p> <p>Hay un silencio entre los diálogos con la intención de generar drama.</p>	<p>La relación de montaje entre el fotograma 39 y el 40, representa una asociación por proximidad, mediante el uso de un campo / contracampo.</p> <p>Puesto que el personaje de Mañe, se da por cercano al hombre de la silla en la misma ubicación y escena.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: el barrio de escasos recursos, la fachada y la puerta de posada, el hombre de la silla y sus lentes oscuros.</p> <p>Comportamiento nervioso, en este caso, el hombre de la silla se comporta de esa manera, debido a que la historia revelada por Mañe,</p>

	<p>En cuanto a los <i>códigos iconográficos</i>, el gesto y comportamiento nervioso del hombre de la silla, representa que se avecina una mala noticia.</p>	<p>La <i>iluminación</i> es neutra y corresponde a una locación exterior-noche.</p>	<p>La <i>voces</i> de Mañe y el hombre de la silla, representan un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i>.</p>		<p>le hacía recordar muchas cosas oscuras y malvadas de su pasado, y no sabía cómo expresar sus sentimientos y pensamientos.</p>
40	<p>Los <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i>, se representan en el suéter y la mano de Mañe ofreciendo una figura de papel en forma del hombre de la silla.</p> <p>Estos elementos y acciones permiten articular códigos y signos para entender que Mañe le ofrece como regalo una muestra de su trabajo al hombre de la silla, con la intención de mantener viva el nexo de amistad que los une.</p> <p>Hay <i>códigos de la transcripción icónica</i>, presentes en la figura de papel que simboliza al hombre de la silla de manera artística.</p> <p>También hay presencia de <i>códigos de la composición icónica</i>, mediante los códigos de la plasticidad de la imagen, los cuales representan la figura de papel con forma del hombre de la silla, en un plano más relevante que el cuerpo del propio Mañe.</p>	<p>El fotograma tiene una <i>perspectiva</i> frontal.</p> <p>Sobre el <i>encuadre</i>, el modo de filmación de la imagen presenta un Primerísimo Primer Plano, con una angulación Frontal.</p> <p>Por otro lado, hay una relación existente entre el encuadre <i>in</i> y el encuadre <i>off</i> del cuerpo de Mañe, con lo que se identifica que la figura de papel la hizo él.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra y corresponde a una locación exterior-noche.</p>	<p>Se escucha el <i>ruido diegético (off)</i>, del ambiente del barrio.</p> <p>También hay <i>ruido diegético (off)</i>, del bastón de Mañe.</p> <p>En cuanto a <i>las voces</i> de Mañe y el hombre de la silla, se representan como sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i>.</p>	<p>La relación de montaje entre el fotograma 40 y el 41, representa una <i>asociación por proximidad</i> mediante el uso de un <i>campo / contracampo</i>.</p> <p>Puesto que el personaje del hombre de la silla, se da por contiguo a Mañe en la misma ubicación y escena.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: <i>el suéter de Mañe</i></p> <p><i>La mano</i>, perteneciente a Mañe, representa un acto de amistad al ofrecer un obsequio.</p> <p><i>La figura de papel</i>, hecho por Mañe con la técnica del origami, su única vocación, representa la figura del hombre de la silla.</p>

41	<p>Hay códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en el muro de una casa del barrio y en la sombra del hombre de la silla.</p> <p>Estos espacios y elementos permiten articular códigos y signos referentes a que la sombra sobre la pared pertenece al hombre de la silla, el cual está hablando directamente a Mañe.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación Frontal.</p> <p>Por otro lado, hay una relación entre el encuadre in y off de la silla de madera.</p> <p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación exterior-noche.</p>	<p>Se mantiene el ruido diegético (off), del ambiente del barrio.</p> <p>En cuanto a la voz del hombre de la silla, se representa como sonido diegético (offscreen, exterior), puesto que se observa la sombra del hombre de la silla cuando este habla.</p>	<p>La relación de montaje entre el fotograma 41 y el 42, representa una asociación por identidad.</p> <p>Debido a que los personajes de Mañe y el hombre de la silla retornan de imagen en imagen, mediante un nexo de correferencia.</p>	<p>El muro de ladrillos, representa la fachada de una casa humilde, pero también se percibe como un fondo sólido referente a una prisión de ladrillos donde se proyectan las sombras de los condenados.</p> <p>La sombra, en este encuadre la sombra es la protagonista, la cual representa el lado oscuro y aterrador del hombre de la silla.</p>
42	<p>Hay evidencia de los códigos de denominación y reconocimiento icónico, referentes al barrio de escasos recursos, al hombre de la silla con sus lentes oscuros, y en Mañe con su bastón que se observa desde el fondo.</p> <p>Estos espacios y sujetos permiten articular códigos y signos para entender que el hombre de la silla da por terminada la amistad con Mañe.</p> <p>También hay códigos de la composición icónica, mediante los códigos de la plasticidad de la imagen, donde representa al hombre de la silla en un plano más relevante que Mañe.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal, con un punto de fuga.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un plano de Figura Media, con una angulación Frontal.</p> <p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación exterior-noche.</p>	<p>Se escucha nuevamente la música (over), <i>Sonata en La Mayor Andantino</i>, para generar melancolía lúgubre.</p> <p>Además, se escucha el ruido diegético (off), de los pasos del hombre de la silla.</p>	<p>El nexo entre la escena 19 con la 20, se da mediante un corte directo.</p> <p>En cuanto a la relación de montaje entre el fotograma 42 y el 43, existe una asociación por transitividad.</p> <p>Debido a que la situación frente a la posada, se complementa con la siguiente escena.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: el barrio de escasos recursos, el bastón de Mañe, así como los lentes y el paraguas del hombre de la silla.</p>

43	<p>Existen códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en el tejado de arcilla, en la ventana deteriorada, en la figura de la virgen María y el niño Jesús, en el velón encendido, en el rosario y en parte del cuerpo de Mañe.</p> <p>Estos elementos y personajes permiten articular códigos y signos referentes a la habitación de Mañe, quien le reza a una imagen religiosa.</p> <p>En los códigos de la composición icónica, mediante los códigos de la figuración, se percibe una distribución fuerte de los elementos representados en la escena.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación Frontal.</p> <p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación interior-día.</p>	<p>Suena música (over), <i>Desengaño</i>, con la intención de generar intriga.</p> <p>La voz de Mañe, representa un sonido diegético (onscreen, exterior).</p> <p>Suena dos veces el ruido diegético (in), del beso que da Mañe al rosario.</p>	<p>El nexo entre la escena 20 con la 21, se da mediante un corte directo.</p> <p>En cuanto a la relación de montaje entre el fotograma 43 y el 44, existe una asociación por transitividad.</p> <p>Puesto que la situación donde Mañe reza, encuentra su complemento en la siguiente escena.</p>	<p>El tejado de arcilla, representa las casas humildes del barrio.</p> <p>La ventana deteriorada, de la habitación de Mañe.</p> <p>La estatua religiosa, el velón encendido y el rosario, representan la inclinación de Mañe por la fe católica.</p> <p>Las manos de Mañe, dan a entender que está rezando.</p> <p>El beso al rosario, demuestra la devoción católica de Mañe.</p>
44	<p>Hay códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en las bolsas de plástico, en la planta con su maceta, y en Mañe con su bastón.</p> <p>Estos elementos y personajes permiten articular códigos y signos para entender el contexto del encuadre, donde se ve a Mañe ingresar al cambuche del hombre de la silla, para esconder la planta.</p> <p>En cuanto a los códigos iconográficos, el gesto de Mañe de tomar la planta, representa un acto de hurto a propiedad ajena.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un plano de Figura Media, con una angulación Frontal.</p> <p>En cuanto a la iluminación, es subrayada, mediante el uso del claro-oscuro con sentido semántico, debido a que contribuye a manifestar la personalidad ambigua y oscura de Mañe.</p> <p>Además de esto, corresponde a una locación interior-día.</p>	<p>Se mantiene la música (over), <i>Desengaño</i>, con la intención de generar intriga.</p> <p>Se escucha el ruido diegético (off), que pertenece al ambiente de una montaña.</p> <p>El sonido que hace el plástico es un ruido diegético (in); mientras que los pasos de Mañe son un ruido diegético (off).</p>	<p>El nexo entre la escena 21 con la 22, se da mediante un corte directo.</p> <p>En el montaje entre el fotograma 44 y el 45, hay una asociación por acercamiento.</p> <p>Esto se debe a que las dos imágenes no tienen relación semántica; sólo se presenta la unión entre la última imagen de una secuencia con la primera de otra.</p>	<p>El cambuche de plástico, hecho con bolsas negras de basura, representa la vivienda del hombre de la silla.</p> <p>La planta, es la única medicina del hombre de la silla, representa por ende, la falta de un acceso al servicio de salud.</p>

45	<p>Hay códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en la pared interna de una habitación, un suéter y figuras de papel sobre un escritorio y parte de la ventana deteriorada, también en Mañe con su bastón, así como el hombre de la silla, quien lleva un maletín negro y un video casete, además de sus lentes oscuros y el letrero de cartón.</p> <p>Estos elementos y personajes permiten articular códigos y signos para entender el contexto que muestra el encuadre, donde Mañe está sentado en su habitación y es visitado por el hombre de la silla, el cual lleva un objeto revelador para Mañe.</p> <p>En cuanto a los códigos iconográficos, el vestuario de Mañe, el cual tiene una camisa blanca sucia y ensangrentada, representa que ha sufrido nuevamente un violento atraco por parte de los tres vagos que viven por el sector.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un plano de Figura Media, con una angulación Frontal.</p> <p>Por otro lado, hay una relación entre el encuadre in y off de los dos brazos, con lo cual se da a entender que pertenecen a Mañe y al hombre de la silla respectivamente.</p> <p>La iluminación es neutra y corresponde a una locación interior-día.</p>	<p>En el componente sonoro se encuentra:</p> <p>Ruido diegético (off), de los pasos del hombre de la silla.</p> <p>Ruido diegético (in), procedente del maletín.</p> <p>En cuanto a las voces del hombre de la silla se da como sonido diegético (onscreen, exterior), pero luego pasa a ser offscreen.</p> <p>La voz de Mañe, es un sonido diegético (onscreen, exterior).</p> <p>Suena también el ruido diegético (off), del bastón de Mañe al levantarse.</p>	<p>El nexo entre la escena 22 con la 23, se da mediante un corte directo.</p> <p>En el montaje entre el fotograma 45 y el 46, hay una asociación por identidad.</p> <p>Debido a que la imagen del brazo de Mañe retorna en la siguiente imagen, mediante un nexo de correferencia.</p>	<p>La pared, representa el interior de la habitación de Mañe.</p> <p>El escritorio, representa un mueble rústico de madera que utiliza Mañe.</p> <p>La camisa ensangrentada, que pertenece a Mañe, indica que ha sufrido una golpiza por parte de los tres vagos, los cuales robaron la planta que había cogido Mañe del cambuche del hombre de la silla.</p> <p>El maletín, pequeño y con cerradura, oculta un terrible secreto.</p> <p>El video casete, grabado en formato betamax, es la única evidencia existente de los actos criminales del hombre de la silla.</p>
46	<p>Se hacen evidentes los códigos de denominación y reconocimiento icónico, en cuanto a la pared oscura del fondo y en el rostro de Mañe con sus lentes.</p> <p>Estos espacios y personajes permiten articular códigos y signos referentes al contexto donde Mañe reacciona después de ver la grabación con el hombre de la silla, en el cuarto con Tv.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación Frontal.</p>	<p>Suena el ruido diegético (off), proveniente del Tv.</p> <p>Se mantiene por un momento, el silencio intencionado para provocar dramatismo.</p>	<p>La relación de montaje entre el fotograma 46 y el 47, representa una asociación por proximidad.</p> <p>Esto debido a que el personaje del hombre</p>	<p>La pared oscura, representa una habitación de la posada donde vive Mañe, la cual es la única que tiene televisor y reproductor de videos.</p> <p>El comportamiento agresivo, de Mañe al finalizar de ver el video</p>

	También hay <i>códigos iconográficos</i> , en cuanto al comportamiento de Mañe, puesto que su reacción se torna agresiva y desafiante, ante el hombre de la silla.	La <i>iluminación</i> , es subrayada, mediante el uso del claro-oscuro con sentido semántico, debido a que contribuye a manifestar la personalidad ambigua y oscura de Mañe; y corresponde a una locación interior-día.	En cuanto a <i>la voz</i> de Mañe, representa un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> .	de la silla, se da por contiguo o cercano a Mañe en la misma ubicación y escena.	completo, representa su disgusto ante los hechos que involucran al hombre de la silla como el responsable de una masacre.
47	Hay <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i> , presentes en la pared oscura del fondo, y en el hombre de la silla con sus lentes oscuros y el letrero de cartón, tendido en el suelo. Estos elementos y sujetos permiten articular códigos y signos para entender que el hombre de la silla sufre un nuevo desmayo, esta vez en la habitación de la posada donde vive Mañe.	El fotograma tiene una <i>perspectiva</i> frontal. Sobre el <i>encuadre</i> , el modo de filmación de la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación Frontal. La <i>iluminación</i> , es subrayada, mediante el uso del claro-oscuro, contribuye a manifestar la personalidad ambigua y oscura del hombre de la silla; y corresponde a una locación interior-día.	Se mantiene el <i>ruido diegético (off)</i> , proveniente del Tv. Las palmadas que le da Mañe al hombre de la silla representa un <i>ruido diegético (in)</i> . La caída del hombre de la silla, es un <i>ruido diegético (in)</i> .	El nexo entre la escena 23 con la 24, se da mediante un <i>corte directo</i> . En el montaje entre el fotograma 47 y el 48, hay una <i>asociación por transitividad</i> ; debido a que la situación presentada en la habitación, encuentra su complemento en la siguiente escena.	Se mantienen elementos simbólicos como: <i>la pared oscura, los lentes oscuros y el letrero de cartón del hombre de la silla</i> . <i>La caída del hombre de la silla</i> , es un indicio de que no ha tomado su medicina y por ende su estado de salud es grave.
48	Existen <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i> , referentes a los asientos, el tablero informativo, en las ventanas traslucidas, en el doctor y en Mañe con su bastón y la figura de papel con forma del hombre de la silla. Estos espacios y personajes permiten articular códigos y signos referentes a una sala de espera de hospital, donde atienden al hombre de la silla.	El fotograma tiene una <i>perspectiva</i> frontal. Sobre el <i>encuadre</i> , el modo de filmación de la imagen presenta un plano Total, con una angulación Frontal.	Suena el <i>ruido diegético (off)</i> , del ambiente de hospital; y el <i>ruido diegético (in)</i> , de la figura de papel y el bastón de Mañe. <i>Las voces</i> de Mañe y el doctor son un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> .	El nexo entre la escena 24 con la 25, se da mediante un <i>corte directo</i> . El montaje entre el fotograma 48 y el 49, hay una <i>asociación por transitividad</i> .	<i>La sala de hospital</i> , representa el lugar donde Mañe recibe la mala noticia. <i>El doctor</i> , un hombre de mediana edad, indica que Mañe está en un hospital. <i>La figura de papel</i> , representa al hombre de la silla.

	También hay <i>códigos iconográficos</i> , en cuanto al comportamiento impaciente y preocupado de Mañe por la salud de su amigo.	La <i>iluminación</i> , es neutra, y corresponde a una locación interior-día.	Hay un silencio intencionado para provocar dramatismo.	Esta escena termina con una <i>disolvencia a negro</i> , como código semántico intencionado que complementa el silencio.	<i>Gesto de preocupación</i> , demuestra que Mañe siente aprecio por el hombre de la silla a pesar de todo.
49	<p>Hay <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i>, presentes en los árboles y la vegetación, en el hombre de la silla con sus lentes oscuros; también en Mañe quien lleva la planta y el bastón.</p> <p>Estos elementos y personajes permiten articular códigos y signos que representan la situación donde Mañe encuentra al hombre de la silla en medio del monte para regresarle la planta, luego de que este se escapara del hospital.</p> <p>También existen <i>códigos de la composición icónica</i>, mediante los códigos de la plasticidad de la imagen, donde se representa al hombre de la silla en un plano más relevante que Mañe.</p>	<p>El fotograma tiene una <i>perspectiva</i> frontal.</p> <p>Sobre el <i>encuadre</i>, el modo de filmación de la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación Frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i>, es neutra, y corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>La escena entra con la <i>música (over)</i>, <i>Sonata en La Mayor Andantino</i>, para expresar melancolía; pero disminuye para dar paso al <i>ruido diegético (off)</i>, del ambiente de la montaña.</p> <p><i>Las voces</i> del hombre de la silla y de Mañe, representan un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i>.</p> <p>Suena el <i>ruido diegético (in)</i>, de los pasos de Mañe y del golpe sobre la piedra.</p>	<p>En el montaje entre el fotograma 49 y el 50, hay una <i>asociación por identidad</i>.</p> <p>Debido a que una parte de la imagen del hombre de la silla, retorna en el siguiente encuadre, mediante un nexo de correferencia.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: <i>el bastón de Mañe y los lentes oscuros del hombre de la silla</i>.</p> <p><i>Los árboles</i>, permiten identificar la escena en lo profundo del bosque.</p> <p><i>La planta</i>, es la única medicina del hombre de la silla, representa por ende, la falta de un acceso al servicio de salud.</p>
50	Hay evidencia de los <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i> , en cuanto al pasto, la cobija debajo del hombre de la silla y los lentes oscuros a un lado.	<p>El fotograma tiene una <i>perspectiva</i> frontal.</p> <p>Sobre el <i>encuadre</i>, la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación Frontal.</p>	Se mantiene el <i>ruido diegético (off)</i> , del ambiente de la montaña.	Entre el fotograma 50 y el 51, hay una <i>asociación por proximidad</i> , mediante el uso de un <i>campo / contracampo</i> .	<p><i>El pasto</i>, indica que el hombre de la silla está sobre el pasto de la montaña.</p> <p><i>La cobija</i>, representa la única pertenencia que tiene el</p>

	<p>Estos elementos y sujetos permiten articular códigos y signos que logran dar a entender que el hombre de la silla se quita los lentes oscuros y decide contarle la verdad a Mañe sobre quién es.</p> <p>En cuanto a los <i>códigos iconográficos</i>, se puede representar el comportamiento repulsivo del hombre de la silla, mientras revela su oscuro pasado, dando a entender que le atormenta pronunciar las palabras y recordar los hechos.</p>	<p>La <i>iluminación</i> es subrayada, se muestra en cuanto a una luz fuerte, que representa la revelación de la verdad en el rostro del hombre de la silla.</p> <p>Además, el encuadre corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p><i>Las voces</i> del hombre de la silla y de Mañe, representan un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i>.</p>	<p>Esto debido a que el personaje de Mañe, se da por contiguo o cercano al hombre de la silla, en la misma ubicación y escena.</p>	<p>hombre de la silla en ese momento.</p> <p><i>Los lentes oscuros</i>, por primera vez se al hombre de la silla sin los lentes oscuros, como un código de que su lado oscuro y misterioso está a punto de ser revelado.</p> <p><i>El comportamiento repulsivo</i>, se demuestra que al hombre de la silla, lo atormenta el pasado.</p>
51	<p>Hay <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i>, presentes en los árboles y la vegetación, en Mañe dándole la espalda al hombre de la silla, tendido sobre la cobija, y en la gota de sangre.</p> <p>Estos elementos y personajes permiten articular códigos y signos para entender que Mañe da la espalda al hombre de la silla, quien sufre un derrame cerebral mientras afirma que es responsable de la muerte de los padres de Mañe.</p> <p>También existen <i>códigos de la composición icónica</i>, mediante los códigos de la plasticidad de la imagen, donde se representa a Mañe en un plano más relevante que el hombre de la silla.</p> <p>En cuanto a los <i>códigos iconográficos</i>, el comportamiento apartado y distante de Mañe, al darle la espalda al hombre de la silla, representa que está dolido por lo que se acaba de enterar.</p>	<p>El fotograma tiene una <i>perspectiva</i> frontal.</p> <p>Sobre el <i>encuadre</i>, el modo de filmación de la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación de Picado.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra, y corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>Se mantiene el <i>ruido diegético (off)</i>, del ambiente de la montaña.</p> <p><i>Las voces</i> del hombre de la silla y de Mañe, representan un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i>.</p> <p>Hay un silencio intencionado entre los diálogos para provocar dramatismo.</p>	<p>En el montaje entre el fotograma 51 y el 52, hay una <i>asociación por identidad</i>.</p> <p>Debido a que la imagen del hombre de la silla, retorna de imagen en imagen, mediante un nexo de correferencia.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: <i>los árboles, el pasto, la cobija, la planta</i>, así como <i>el bastón de Mañe y los lentes oscuros del hombre de la silla</i>.</p> <p><i>El gesto de dolor</i>, representa un acto de hipocresía de Mañe, puesto que al escuchar que el hombre de la silla era el asesino de sus padres, pretende estar indignado, al contrario de saber sobre las otras víctimas del hombre de la silla.</p> <p><i>La gota de sangre</i>, indica el estado crítico del hombre de la silla.</p>

52	<p>Existen códigos de denominación y reconocimiento icónico, referentes a los árboles y la vegetación, así como en el hombre sin la silla, pero con sus lentes oscuros y la gota de sangre, quien camina de espaldas a una cámara objetiva.</p> <p>Estos elementos y sujetos permiten articular códigos y signos para entender que el hombre de la silla, sube una loma hacia el interior del bosque después de contar su verdad.</p> <p>Hay evidencia de los códigos de la transcripción icónica, en cuanto a la rama seca con forma de cruz que representa un momento fúnebre, debido a que los rasgos semánticos del objeto corresponden a las características del contexto.</p> <p>También existen códigos de la composición icónica, mediante los códigos de la plasticidad de la imagen, donde se representa la imagen de la cruz de madera en un plano más relevante el hombre de la silla.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal, con un punto de fuga.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un plano Campo Largo, con una angulación Frontal.</p> <p>La iluminación es neutra, y corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>Se mantiene el ruido diegético (off), del ambiente de la montaña, acompañado del ruido diegético (in), de los pasos del hombre de la silla al caminar.</p> <p>Hay un ruido diegético (onscreen, interior), como efecto de sonido ensordecedor que viene de la cabeza del hombre de la silla, pero se detiene cuando se pone los lentes.</p> <p>Suena música (over), <i>Sonata en La Mayor Andantino</i>, que genera melancolía lúgubre.</p>	<p>El nexo entre la escena 25 con la 26, se da mediante un corte directo.</p> <p>En cuanto al montaje entre el fotograma 52 y el 53, hay una asociación por transitividad.</p> <p>Esto debido a que la escena donde el hombre de la silla se adentra en el bosque, encuentra su complemento o desenlace en la siguiente escena donde se muestra su entierro simbólico.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: los árboles, el pasto, los lentes oscuros y la gota de sangre del hombre de la silla</p> <p>La cruz de madera, aunque no es una cruz hecha por el ser humano, tiene la forma convencional de la cruz y representa el momento en el que el hombre de la silla camina hacia su muerte.</p>
53	<p>Se encuentran códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en el suelo de tierra, en una parte de la silla de madera parcialmente enterrada y una pala lanzando tierra.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación de Picado.</p>	<p>Se mantiene la música (over), <i>Sonata en La Mayor Andantino</i>, que genera melancolía lúgubre.</p>	<p>La relación de montaje entre el fotograma 53 y el 54, representa una asociación por proximidad.</p>	<p>El suelo de tierra, representa el suelo de la montaña, cerca de donde vivía el hombre de la silla en su cambuche.</p>

	<p>Estos elementos y símbolos permiten articular códigos y signos referentes al contexto que se muestra en el encuadre donde una persona entierra el asiento de madera en el monte, lo que representa un entierro simbólico del hombre de la silla.</p>	<p>Hay una relación entre el encuadre <i>in</i> y <i>off</i>, con lo cual se identifica a la silla de madera.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra, y corresponde a una locación exterior-noche.</p>	<p>Luego disminuye para dar paso al <i>ruido diegético (off)</i>, del ambiente de la montaña.</p> <p>Suena el <i>ruido diegético (in)</i>, que hace la pala contra la tierra.</p>	<p>Esto debido a que se revela que es el personaje de Mañe quien sostiene la pala, en la misma ubicación y escena.</p>	<p><i>La silla de madera enterrada</i>, representa un entierro simbólico del hombre de la silla.</p> <p><i>La pala</i>, se utiliza para el entierro de la silla de madera.</p>
54	<p>Hay <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i>, presentes en las luces de la ciudad de fondo, en Mañe con su bastón y la pala, así como en el video casete.</p> <p>Estos elementos y símbolos permiten articular códigos y signos que dan a entender que la persona que llevaba a cabo el entierro es Mañe, el cual pretende enterrar también el video casete, pero decide conservarlo.</p> <p>En cuanto a los <i>códigos iconográficos</i>, se muestra el gesto que hace Mañe con la cabeza, como la representación de su decisión de conservar la evidencia de los hechos aterradores; así como en los zapatazos que da a la tierra, lo que indica que quiere dejar bien enterrada la amistad con el hombre de la silla.</p>	<p>El fotograma tiene una <i>perspectiva</i> frontal.</p> <p>Sobre el <i>encuadre</i>, el modo de filmación de la imagen presenta un plano de Figura Media, con una angulación Frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra, y corresponde a una locación exterior-noche.</p>	<p>Se mantiene el <i>ruido diegético (off)</i>, del ambiente de la montaña.</p> <p>Suena el <i>ruido diegético (in)</i>, cuando Mañe saca del bolsillo el video casete.</p> <p>Suena el <i>ruido diegético (in)</i>, de la pala, y los zapatazos que da Mañe, pero este último <i>ruido</i> pasa a ser <i>diegético (off)</i>.</p>	<p>La relación de montaje entre el fotograma 54 y el 55, representa una <i>asociación por proximidad</i>.</p> <p>Esto debido a que la imagen de la figura de papel con forma del hombre de la silla, se da por contiguo en la misma ubicación y escena.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: <i>La pala y el video casete</i>.</p> <p><i>Las luces de la ciudad</i>, indican que Mañe se encuentra fuera de la zona urbana.</p> <p><i>El gesto con la cabeza</i>, demuestra que Mañe decide conservar el video casete para mantener la memoria.</p> <p><i>Los zapatazos</i>, sobre la tumba del hombre de la silla, indican que Mañe ha terminado el entierro simbólico.</p>

55	<p>Se hacen evidentes los códigos de denominación y reconocimiento icónico, en cuanto al suelo de tierra, la silla de madera parcialmente enterrada, y en la figura de papel con forma del hombre de la silla.</p> <p>Estos espacios y elementos permiten articular códigos y signos para entender que Mañe decide dejar la figura de papel con forma del hombre de la silla sobre la tumba a modo de ajuar funerario.</p> <p>Hay códigos de la transcripción icónica, presentes en la figura de papel que simboliza al hombre de la silla de manera artística.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un Primer Plano, con una angulación de Picado.</p> <p>Además, hay una relación entre el encuadre in y off, con lo cual se identifica a la silla de madera.</p> <p>La iluminación es neutra, y corresponde a una locación exterior-noche.</p>	<p>Se mantiene el ruido diegético (off), de la montaña y de los pasos de Mañe.</p> <p>Suena la música (over), <i>Sonata en La Mayor Andantino</i>, que genera melancolía lúgubre.</p>	<p>El nexo entre la escena 26 con la 27, se da mediante un corte directo.</p> <p>En cuanto al montaje entre el fotograma 55 y el 56, hay una asociación por acercamiento. Debido a que las dos imágenes no tienen relación semántica; sólo hay un nexo entre las dos secuencias.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: el suelo de tierra, la silla de madera enterrada.</p> <p>La figura de papel, hecho por Mañe con la técnica del origami, su única vocación, representa la figura del hombre de la silla, en esta ocasión como ajuar funerario.</p>
56	<p>Hay códigos de denominación y reconocimiento icónico, presentes en los locales comerciales del fondo, y el rostro de Mañe con sus lentes.</p> <p>Estos espacios y personajes permiten articular códigos y signos con relación a una calle de la ciudad, por la cual Mañe va caminando.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un Primerísimo Primer Plano, con una angulación Frontal.</p> <p>La iluminación es neutra, y corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>Se escucha durante toda la escena el ruido diegético (off), del ambiente de la calle.</p> <p>Suena el ruido diegético (off), de los pasos de Mañe.</p>	<p>En el montaje entre el fotograma 56 y el 57, hay una asociación por identidad.</p> <p>Debido a que la imagen de Mañe, retorna de imagen en imagen, mediante un nexo de correferencia.</p>	<p>Los locales comerciales, indican que Mañe está en una calle principal del centro de Bogotá.</p> <p>Los lentes de Mañe, de acuerdo con los modos de filmación, representan el filtro con el que Mañe ve el mundo a su manera.</p>

57	<p>Existen los códigos de denominación y reconocimiento icónico, en cuanto a los locales comerciales, los edificios, árboles y transeúntes, así como en Mañe quien lleva el bastón, los lentes y la planta.</p> <p>Estos espacios y símbolos permiten articular códigos y signos que dan a entender el contexto del encuadre, donde Mañe camina por la calle, mientras lleva la planta que era del hombre de la silla.</p> <p>En cuanto a los códigos iconográficos, el comportamiento de Mañe al quitarse los lentes, y guardarlos en el bolsillo de la camisa.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un plano de Figura Media, con una angulación Frontal.</p> <p>La iluminación es neutra, y corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>Se mantiene el ruido diegético (off), del ambiente de la calle.</p> <p>Cuando Mañe se quita los lentes, suena la música diegética (off), <i>Sax urbano</i>, con la intención de generar sosiego.</p> <p>La música pasa a ser diegética (in), dando a entender que el músico se encuentra en la misma escena.</p>	<p>La relación de montaje entre el fotograma 57 y el 58, representa una asociación por proximidad.</p> <p>Esto debido a que el dibujo a carboncillo del hombre de la silla, se da por contiguo a Mañe, en la misma ubicación y escena.</p>	<p>Se mantienen elementos simbólicos como: los locales comerciales y el bastón de Mañe.</p> <p>Los edificios, árboles y transeúntes, indican que la calle es un sector laboral.</p> <p>La planta, era la medicina del hombre de la silla, la cual ahora pasa a ser de Mañe.</p> <p>Quitarse los lentes, representa un cambio en la forma de ver el mundo.</p>
58	<p>Se hacen evidentes los códigos de denominación y reconocimiento icónico, referentes a la pared del fondo, y los pies de los transeúntes con pantalón y zapatos. Estos elementos y personajes permiten articular códigos y signos para entender que el contexto sigue en la misma calle.</p> <p>Hay códigos de la transcripción icónica, presentes en el dibujo a carboncillo del hombre de la silla hecho en lienzo por un artista callejero.</p> <p>Hay códigos de la composición icónica, mediante la plasticidad de la imagen, para representar los pies de los transeúntes en un plano más relevante que el dibujo a carboncillo.</p>	<p>El fotograma tiene una perspectiva frontal.</p> <p>Sobre el encuadre, el modo de filmación de la imagen presenta un Plano Total, con una angulación Frontal.</p> <p>La iluminación es neutra, y corresponde a una locación exterior-día.</p>	<p>Se mantiene el ruido diegético (off), del ambiente de la calle.</p> <p>Al igual que la música diegética (off), <i>Sax urbano</i>, con la intención de generar sosiego.</p> <p>Suena el ruido diegético (in), provocado por los pasos de los transeúntes.</p>	<p>Esta escena termina con una disolvenca a negro, como código semántico intencionado con el cual se da a entender que finaliza la trama.</p>	<p>La pared, representa la fachada de un local comercial de la carrera 7° de Bogotá.</p> <p>Los pies de los transeúntes, tienen la intención de mostrar que cada persona es un caminante con alguna carga o sombra que debe soportar, en analogía al hombre de la silla.</p> <p>El dibujo a carboncillo, hecho a mano por un artista callejero de la ciudad, representa el único retrato del hombre de la silla, como transportador de personas.</p>

Fuente: Elaborado a partir del libro Los cabezotes de las telenovelas colombianas: amores a primera vista, de Lozano, Vélez y Leal (2012).

Relación entre códigos

El film *La sombra del caminante* (2004), se presenta con un ritmo parsimonioso y reiterativo al espectador, en la cual el director *Ciro Guerra* responde al objetivo de representar el contexto social, económico y cultural de la ciudad de Bogotá, durante la primera década del siglo XXI, en donde resalta el componente de la pobreza en relación con la violencia que ha vivido Colombia a lo largo de su historia.

Es evidente que la producción está cargada de códigos de la serie visual, sonora, y sintáctica o del montaje, lo que permite identificar e interpretar diversos y variados espacios, acciones y símbolos que representan de alguna manera la pobreza, mediante la combinación multimedia que distingue un producto del séptimo arte. Como característica principal, se destaca el uso semiótico del blanco y negro en el conjunto de los códigos visuales, esto dota a la película de un toque retro o antinatural para la época; sin embargo, es un componente que denota un pasado gris, fuertemente marcado por sombras y claro/oscuros.

El componente sonoro y musical, responde a las situaciones representadas, expandiendo la carga semántica de las emociones y acciones de los personajes, con uso de melodías melancólicas, de manera análoga a la pobreza que experimentan los personajes de la trama, como el hecho de no tener un trabajo digno, sufrir humillaciones y malos tratos, o tener un oscuro y doloroso pasado; pero también existe un sonido que representa momentos de riqueza en cuanto a la tranquilidad y sosiego que produce el liberarse del dolor que no reconoce a víctimas ni victimarios en un país pobre marcado por la desigualdad y la falta de cultura social.

En complemento, existe la intención de mostrar los elementos simbólicos en un juego con el encuadre y el montaje de las imágenes, con el fin de que el televidente reconozca sí mismo los símbolos y personajes principales en el transcurso del film y cargar de subjetividad la representación de la pobreza.

4.1.1.1. Análisis semiótico de los códigos en las representaciones de pobreza

En *La sombra del caminante* (2004) se representa la pobreza de Colombia desde una perspectiva que enmarca el conflicto armado, el desplazamiento forzado, la violencia urbana, el desempleo y la discriminación social, mediante el cine como medio de comunicación masivo de la realidad que puede transformar el campo de las representaciones sociales en los espectadores.

La trama de la película se desarrolla específicamente en los alrededores de la Carrera 7° de Bogotá. En la cual un hombre desplazado y discapacitado (Mañe), otro hombre con una enfermedad mental provocada por un oscuro pasado (el hombre de la silla) y un ex-sargento del Ejército Nacional (Osvaldo Jaimes), redescubren el fatídico pasado que los une aunque este se haga explícito solo de manera verbal, el cual los ubica en un contexto social de pobreza, donde se concibe la necesidad de bienes y servicios básicos con un evidente patrón de privaciones a los sistemas de salud, educación, empleo y vivienda; así como la ausencia de capacidades básicas para insertarse en la sociedad con el propósito de tener una vida digna.

Del mismo modo, se representa la pobreza mediante la desigualdad y desesperanza de algunas personas con respecto a otras en su comunidad, marcada por la prevaencia de las clases

sociales donde surge la discriminación y exclusión de las personas pobres, la proliferación de crisis urbanas, tensiones étnicas y culturales, la carencia de empleo formal y altos niveles de pobreza e inseguridad.

En ese sentido, el análisis semiótico de los códigos del film es fundamental para comprender cómo se construyen las representaciones de la pobreza en Colombia mediante la serie visual, sonora y sintáctica o del montaje, propuestas por los teóricos Casetti y Di Chio, para dar cumplimiento con el primer objetivo específico del proyecto, el cual consiste en identificar acciones, espacios y símbolos asociados a la pobreza.

- **Códigos visuales iconográficos**

En primer lugar, encontramos los *Códigos de denominación y reconocimiento icónico*, mediante elementos simbólicos representativos a la pobreza en cuanto a espacios como el barrio La Perseverancia, sector urbano de escasos recursos ubicado en el centro de la ciudad donde se desarrolla gran parte de la historia; este lugar es característico por la población de bajo estrato socio-económico, sus calles empinadas, solitarias y peligrosas debido a la delincuencia común, así como en las fachadas y andenes deteriorados de las viviendas del sector.

Es en este barrio humilde donde Mañe camina en solitario en busca de empleo, donde es humillado y despojado de sus pertenencias y dignidad pero también donde conoce a su único amigo y descubre la verdad de su tragedia familiar, la cual le obliga a desplazarse a Bogotá para sobrevivir y soportar la carga del pasado.

También encontramos espacios que representan la pobreza como la oficina de empleo donde se promete encontrar un oficio a las personas, independiente de sus rasgos físicos y mentales, a cambio de un pago por los servicios que presta la agencia sin ofrecer una garantía o trato que propicie un poco de satisfacción y esperanza a las personas con necesidad de conseguir un empleo formal y digno. Por el contrario, cuando se muestra una sala de conferencias donde se hacen charlas motivacionales por un sacerdote para conseguir empleo, se deduce que la agencia de empleo es una forma común de estafar y jugar con la sensibilidad, creencias y necesidades de las personas en desempleo y con problemas económicos y de salud en la ciudad.

Además los lugares públicos como parques, plazas, calles comerciales con edificios, autopistas y árboles, representan espacios simbólicos donde los personajes conviven unos con otros, llevan a cabo sus tareas, duelos y conversaciones. Pero también se refleja la desigualdad social debido al nivel de infraestructura, donde en las zonas más centrales de la ciudad se evidencia un sector de altos recursos donde coexisten oficinistas, trabajadores informales, conductores, transeúntes y artistas callejeros como el que pinta el retrato del hombre de la silla; mientras que en los barrios aledaños, se concibe la pobreza y la inseguridad como una constante en la vida cotidiana de las habitantes.

Otros espacios simbólicos son las viviendas de los personajes, puesto que al tiempo que Mañe lucha como puede por pagar el arriendo de su habitación en una posada deteriorada con puertas de madera desgastada y algunas paredes caídas, propiedad del sargento Jaimes, el hombre de la silla vive en un cambuche hecho con palos y bolsas de aseo donde come su pan de bolsa, prepara su bebida con la planta medicinal y duerme a la intemperie de una montaña a las

afueras de la ciudad. Esto representa la incapacidad de los personajes de tener una vivienda digna y propia, factor por el cual atraviesan muchas personas y familias de Bogotá en las mismas condiciones de Mañe y el hombre de la silla: víctimas del conflicto armado, discapacitadas, enfermas o sin familia ni empleo.

Mediante espacios como la pequeña clínica de urgencias, donde atienden dos veces al hombre de la silla por un costo considerable a causa de exponerse a los fuertes rayos del sol que afecta su cerebro por una bala que tiene incrustada, y de la cual se escapa en ambas ocasiones; también en el cementerio público con tumbas de pared y mausoleos, donde yace el sargento Jaimés y se revela la muerte de los padres de Mañe; y por último, la zona rural de la montaña, lugar donde vive en hombre de la silla y decide internarse en los últimos segundos de su vida, además de ser el sitio donde se lleva a cabo su entierro simbólico hecho por Mañe.

Estos espacios seleccionados tienen en común la representación simbólica de la amenaza o persistencia de la muerte sobre personas en condición de pobreza que no cuentan con acceso al servicio de salud público y gratuito y por ende están desprotegidas por el Estado y por su propia comunidad, por lo que solo sobreviven las personas por su propia cuenta y como puedan.

En cuanto a las acciones que están relacionadas con la pobreza se concibe la soledad de los personajes, su necesidad de buscar ayuda y aferrarse a la poca que reciba debido a su vulnerabilidad frente a las necesidades diarias como el alimento, el techo, la salud, la seguridad y una compañía confiable. También se representa la violencia urbana producida por bandas y pandillas de barrio, pero también por los niños y adolescentes que se benefician de las desgracias

ajenas, como cuando los tres vagos atacan indiscriminadamente a Mañe y luego un joven estudiante intenta robar sus pertenencias mientras está inconsciente.

Del mismo modo, es evidente que todos los personajes presentan carencia económica para solventar sus necesidades, por tal motivo, cada uno se ve en la obligación de buscar dinero a su manera: algunos buscan empleo como el hombre de la silla transportando a la gente de todas las clases sociales en su espalda por un modesto precio y Mañe con su arte de origami en las calles o vendiendo sus pertenencias, otros amenazan de muerte a sus inquilinos para el pago de la renta como el sargento Jaimes, quien además es alcohólico y sufre de problemas cardíacos, y otros deciden robar o aprovecharse de los más indefensos.

Cabe resaltar que una de las acciones más representativas en el film sobre la realidad colombiana en cuanto a la búsqueda de un empleo digno, es hacer fila de espera y realizar un pago injustificado a una agencia de empleo para conseguir un oficio, en donde la mayoría de veces las personas son tratadas con indiferencia y discriminación para luego ser estafadas, es ahí donde se genera la desesperanza y desconfianza de la mayoría de personas frente a las instituciones de su país y localidad debido a las relaciones desiguales de poder.

Otra acción simbólica que representa la pobreza social es la hipocresía de Mañe cuando se rehúsa a ayudar al sargento Jaimes luego de sufrir un paro cardíaco y cuando acepta hacer amistad al hombre de la silla a pesar de conocer que este era el jefe de un grupo criminal que ordenó y ejecutó a muchas personas inocentes, pero cuando se entera de que él fue quien asesinó a sus padres decide darle la espalda en su lecho de muerte y resentido con la verdad decide no

perdonarlo, dando a entender que solo se comprende el dolor que causa la muerte por el conflicto armado y la pobreza cuando se vive en carne propia.

De hecho, hay una clara diferencia en las acciones de Mañe y el hombre de la silla que representan la pobreza en su personalidad y voluntad, puesto que el primero busca ayudar solo a quien le ayude, esto debido a tener resentimiento con las improperios del pasado; mientras que el segundo ofrece su mano sin nada a cambio a quien la necesita, como gesto de limpiar su conciencia de tanta maldad y empezar de nuevo en la vida civil adaptándose a las condiciones económicas mientras intenta mantener en secreto un video casete con la prueba de sus crímenes.

Así mismo, se evidencia la tendencia de personas de bajos recursos y sin una educación de calidad al fanatismo de símbolos religiosos como estatuas de santos, velones y rosarios, para obtener protección frente a las dificultades y el perdón por las acciones arbitrarias, como cuando Mañe le reza a la virgen María para que le absuelva por robar la planta y le ayude a buscar al hombre de la silla como estrategia para recuperar su amistad, conseguir su ayuda y protección.



Ilustración 2. Mañe reza a la virgen María. Fuente La sombra del caminante (2004).

Otra de las acciones simbólicas representativas en la película es el hecho de mostrar la personalidad de los personajes a través de sus lentes, en el caso del hombre de la silla, este se los quita únicamente en el momento en que decide revelar su verdad; por otro lado, en Mañe se concibe la idea de cómo ve el mundo una persona víctima del conflicto armado, discapacitada y desempleada, pero decide tener un nuevo enfoque cuando se quita los lentes y camina despreocupado por las calles; finalmente, se representa el empobrecimiento y la perspicacia de los artistas callejeros para observar y plasmar en su trabajo la cruda realidad de la ciudad a la vista indiferente de los caminantes y transeúntes, demostrando el poco apoyo al arte.

En cuanto a los símbolos más significativos que representan la pobreza en la película, se destaca el uso de la madera en la fabricación de ataúdes, en los bastones, las prótesis de piernas, la silla del caminante, la cruz en el bosque que indica el camino fúnebre, en la fogata para hacer el té medicinal, en la estructura del cambuche; por lo tanto se concibe el elemento de la madera como un símbolo de cambio y renovación que tienen que afrontar y superar los personajes a pesar de las dificultades.

En cuanto a las prótesis de madera y el bastón que usa Mañe al igual que el sargento Jaimes; y del mismo modo, la planta medicinal en una maceta de lata, los lentes oscuros, la silla de madera, el paraguas, la gota de sangre que sale del oído y la radiografía que revela una bala incrustada en el cráneo del hombre de la silla, representan la pobreza mediante las condiciones físicas de los personajes cuya historia está marcada por la violencia y el conflicto armado que solo ha dejado como consecuencia millones de víctimas en el territorio colombiano y desprotegidas por el Estado.

Por otro lado, los símbolos como la olla chocolatera de doña Marelvis, el letrero de cartón del hombre de la silla donde publicita su servicio de transporte por \$500, el bolsito donde guarda sus monedas, su navaja de bolsillo y las cobijas en su cambuche; también la caja de cartón donde Mañe exhibe sus figuras de papel por \$10, en su televisor pequeño que pretende vender, en el escritorio de su habitación que utiliza como santuario y mesa de trabajo ; así como el billete de \$10 mil, la hoja de vida, el glucómetro con el que se hace una antihigiénica prueba de sangre en la agencia de empleo y el cartel gigante con la palabra *ÉXITO* en la sala de conferencias, representan la pobreza en cuanto a las dificultades económicas y la necesidad de un empleo formal y estable que tienen que afrontar los personajes.

Otros símbolos para el análisis de las representaciones de pobreza en relación con la violencia se da mediante el uso de las paredes deterioradas de las viviendas y edificios del sector, en donde se plasma el grafiti alusivo a una barra brava de fútbol, la lápida de Osvaldo Jaimes en la pared del cementerio y la sombra del caminante en el muro de la posada donde vive Mañe, con la intención de dotar de pesadumbre e infausto a las imágenes representadas.



Ilustración 3. La sombra del silletero. Fuente: La sombra del caminante (2004).

En cuanto a los símbolos de la figura de papel con forma del hombre de la silla que Mañe deja como ajuar funerario en la tumba de su amigo y el video casete con el que se queda Mañe, estos representan el medio de los personajes para remediar sus ofensas el uno con el otro. Aunque no se hace un reparo formal y justo con las víctimas, se concibe el valor de la verdad y el perdón como sinónimo de tranquilidad y certidumbre que genera riqueza en medio del contexto marcado por la violencia y la pobreza de todo un país.

En segundo lugar, el director representa la pobreza mediante los *Códigos de la transcripción icónica*, de tal manera, se identificaron elementos simbólicos representativos a la pobreza en cuanto a las figuras de papel dobladas con la técnica milenaria del origami, las cuales representan animales silvestres como aves y mamíferos diseñados por Mañe, como emprendimiento personal para conseguir el dinero que le proporciona vivienda, comida y salud; sin embargo, se evidencia el poco apoyo y reconocimiento que tienen los artistas callejeros e independientes frente a la precariedad laboral de la ciudad.

Se refuerza la representación de la pobreza en este código, en cuanto al símbolo de la figura del hombre de la silla hecho en papel, debido a que proporciona varios significados en el transcurso de la narrativa; en primer lugar, se presenta como un humilde obsequio de agradecimiento por la ayuda que el hombre de la silla ofrece a Mañe; pero luego se carga de un sentido melancólico al representar el ajuar funerario en el entierro simbólico del silletero, el cual se lleva a cabo en una fosa cavada por Mañe en la montaña, donde la silla de madera sobresale de la tierra para hacer de cruz porque no hay lápida con nombre, fecha y flores como las del cementerio, como si los pobres en Colombia tampoco tuvieran el privilegio de una muerte digna.

Otro de los elementos simbólicos de carácter religioso que representa la pobreza, se da cuando aparecen las ramas con forma de cruz en medio de la montaña, indicando el sendero fúnebre que sigue el hombre de la silla; por ende, se concibe la madera como símbolo de transición del silletero, puesto que pasa de fabricar ataúdes para sus víctimas como integrante de un grupo armado, a tener la oportunidad de empezar de nuevo como silletero de forma honesta, y finalmente aparece la cruz como símbolo de redención para morir con la conciencia tranquila.

Más adelante, en la última escena del film aparece el retrato a carboncillo sobre lienzo que representa al hombre de la silla en blanco y negro hecho por un artista callejero, un adulto joven que trabaja en la calle vendiendo sus dibujos a los transeúntes. Este dibujo simboliza la única prueba de la existencia del silletero en la ciudad, puesto que este no tenía documentación ni registro formal y nadie más que Mañe lo conoció a fondo; sin embargo, se evidencia la indiferencia y poco interés de la población por observar y comprender la representación artística de la pobreza que ha dejado el conflicto armado y la violencia en Colombia.

En tercer lugar, se hace uso de los *Códigos de la composición icónica* para representar la pobreza, debido a que estos regulan la construcción del espacio visual, mediante códigos de la figuración o la plasticidad de la imagen, que dotan de diversos sentidos semánticos a los objetos con relación a otros en el mismo encuadre.

Con la figuración de la imagen se distribuye de manera dispersa, mediante la ley de tercios y atribuyendo de soledad a los personajes en relación a su entorno; es el caso de Mañe vendiendo su arte, el hombre de la silla caminando por las calles de la ciudad o Marelvis, quien

pide ayuda para socorrer a su hermano, el sargento Jaimes. Así mismo, hay una distribución fuerte de los elementos de la imagen para representar escenarios simbólicos en relación a la pobreza, como el caso de la recepción de la agencia de empleo y la habitación de Mañe llena de artificios religiosos, donde los personajes se funden y complementan el contexto representado.

Por el contrario, el uso de la plasticidad de la imagen resalta la importancia de los personajes principales con los elementos y otras personas de su entorno, pero también se utiliza para dejar explícito el nivel jerárquico o superioridad entre los personajes, como el caso de la secretaria, el conferencista y el sargento frente a Mañe, o los clientes de clase media-alta que pagan por el servicio del hombre de la silla; del mismo modo se destacan elementos simbólicos con respecto a los personajes, como la figura de papel con forma del silletero ofrecida por Mañe, la cruz de madera que indica el sendero fúnebre del hombre de la silla y los pies de los caminantes indiferentes frente al retrato a carboncillo hecho por el artista callejero.



Ilustración 4. Retrato del hombre de la silla. Fuente: La sombra del caminante (2004).

En cuarto lugar, la película ofrece para el análisis semiótico de las representaciones de la pobreza los *Códigos iconográficos*, encargados de regular la construcción de las figuras definidas pero fuertemente convencionalizadas y con un significado fijo del contexto propio de una cultura.

Estos elementos simbólicos los encontramos en los rasgos fisonómicos de los personajes principales que representan su vulnerabilidad debido a problemas físicos y de salud, como el caso de Mañe quien debe caminar con una pierna de palo y el bastón, el hombre de la silla sufre de una enfermedad cerebral causada por un disparo en su cabeza y el sargento Jaimes presenta cojera, alcoholismo y problemas del corazón.

Del mismo modo, los comportamientos más significativos de los personajes que representan la pobreza en cuanto a relaciones jerárquicas, se dan con la conducta agresiva y arbitraria de Mañe, el sargento Jaimes, los tres vagos, el niño estudiante y la secretaria, en contraste con la conducta servicial del hombre de la silla; así como en los gestos que representan sentimientos de necesidad, indiferencia, súplica, resignación, frustración, rabia, desesperanza, preocupación, temor y dolor, pero también de dignidad, fortaleza y perdón.

Por otra parte, se identifica la vestimenta humilde de los personajes de Mañe, el hombre de la silla, los tres vagos y Marelvis, los cuales no presentan cambios significativos, dando a entender que no cuentan con vestuario de cambio para todos los días pero se complementa con la personalidad de los personajes de acuerdo a su tonalidad. Se destaca el uso del traje o ropa elegante como indumentaria necesaria en el momento de dar una buena impresión con el fin de

conseguir un empleo formal, de igual modo que como símbolo de estatus o nivel socio-económico diferenciador entre los personajes.

- **Códigos visuales fotográficos**

En *La sombra del caminante* (2004), se representa la pobreza mediante la narrativa fotográfica de la realidad, a través de una **Perspectiva** frontal con el uso significativo de líneas y puntos de fuga que dotan de profundidad y estructura visual los espacios, acciones y símbolos representados en la pantalla. Por el contrario, no hay evidencia del uso de un gran angular o un plano aberrante para nutrir la capacidad expresiva del film.



Ilustración 5. Los tres vagos. Fuente: La sombra del caminante (2004).

Es evidente la tendencia a jugar con elementos relacionados con la **Angulación** y la **Cámara subjetiva** para dotar de significado las relaciones jerárquicas entre los personajes, es el caso del hombre de la silla cuando observa desde la parte baja de una calle empinada el momento

cuando agreden físicamente y psicológicamente a Mañe, dando a entender su posición de inferioridad frente a los victimarios.

Sobre los códigos del *Encuadre*, se identificó la representación de los elementos simbólicos de la pobreza mediante el estilo clásico del cine, donde las *Márgenes del cuadro* corresponden al formato de relaciones estándar entre altura y longitud de 35 mm, orientación horizontal y uso de barras negras en la parte superior e inferior de la imagen para conservar la proporcionalidad de la imagen con la intención de que el film se pueda reproducir fuera del cine.

Con respecto a los *Modos de filmación* empleados para la grabación de la película, se destaca el uso de planos abiertos como Campo Largo, Campo Medio, Plano Total; y planos cerrados que van desde Figura Entera, Plano Americano, Figura Media, Primer Plano hasta el Primerísimo Primer Plano. También se emplea significativamente los grados de *Angulación* como el encuadre frontal, cenital, picado y contrapicado.

Estos elementos refuerzan el contenido semántico de los espacios, acciones y símbolos que representan la pobreza en la narrativa del film, dotando de integridad a los códigos y su respectivo grado de reconocimiento en los espectadores, además enriquecen el sistema de códigos visuales donde los personajes coexisten y desarrollan su personalidad adaptándose a las circunstancias del contexto.

También hay una clara tendencia a utilizar el *Encuadre* como forma de representar la realidad entrecortada (*in - off*) de la imagen, de esta manera el director ofrece al espectador la

posibilidad de reconocer por sí mismos, los símbolos y códigos que representan la pobreza. De igual modo, se resalta las connotaciones de ofrecen los *Modos de filmación*, al acentuar la superioridad, soberbia y vulnerabilidad de los personajes, ofrecidas para que el espectador determine el dominio negativo o positivo de los elementos representados.

Por otra parte, en las *Formas de iluminación* características de la película que fortalecen el contenido semántico de las imágenes representadas, se concibe la idea de la luz que está sin dejarse ver, la cual permite reconocer los objetos encuadrados de manera neutral y realista; además se emplean locaciones que corresponden a la realidad tanto exterior e interior como día y noche.

En este caso, se resalta el uso de la luz subrayada que se representa como un símbolo significativo para el análisis del film, cuando los fuertes rayos del sol afectan al hombre de la silla en escenas con luz subexpuesta, y también para revelar la personalidad ambigua de Mañe y del Hombre de silla; pero más aún es el hecho de dotar de significado a la luz subrayada como revelación de la verdad en el rostro del silletero el cual atraviesa un momento de duelo, en el que tiene que superar el dolor de recordar el pasado para tener una muerte en paz.

Como último código de esta serie, el uso intencionado del *Blanco y Negro* se mantiene durante toda la producción cinematográfica. De acuerdo con la psicología del color, el **blanco y negro** representa metafóricamente la pobreza, la melancolía, el abandono, escenarios deteriorados y personajes con personalidades oscuras. Cabe resaltar que la película estrenada en 2004 contaba con los recursos tecnológicos para representar las imágenes a color, por

consiguiente se atribuye un toque *retro* para la época, el cual rompe con las tendencias comerciales del cine del momento.



Ilustración 6. Escala de grises. Fuente: elaboración propia.

- **Códigos sonoros**

Los *Códigos sonoros* son el conjunto de sonidos que dan sentido a las imágenes representadas. En *La sombra del caminante* (2004) existe una gama de sonidos como ruidos,

voces y música que de acuerdo a su colocación en el encuadre, permite dotar de significado a los elementos simbólicos que representan la pobreza en Colombia.

En el caso de las **Voces** de los personajes, estas se presentan como sonido **diegético** (**in/onscreen, exterior**) y (**off/offscreen, exterior**), dando a entender que en los diálogos se encuadra a la fuente perteneciente al momento de la historia, donde corresponden las palabras con las acciones, pero además se representan **voces** que pasan de estar encuadradas (**in**) a estar por fuera del encuadre (**off**) para generar un efecto de dramatismo y continuidad entre las escenas. Es el caso particular del uso de la **voz fuera de campo** en el caso de Mañe gritando por ayuda, cuya función es conectar la siguiente escena, dado que representa el dramatismo de **la voz** desesperada del protagonista y la ausencia de una respuesta con el uso de **pasar a negro**.

Con respecto a los **Ruidos** para representar la pobreza con relación a las imágenes encuadradas, se encuentran el sonido ambiente, efectos de sonido, ruidos producidos por maquinas, electrodomésticos y los personajes al caminar y manipular objetos, los cuales se presentan como sonidos **diegéticos** (**in/onscreen**), que en ocasiones pasan a ser **diegéticos** (**off/offscreen**), con la intención de ampliar el contenido de la imagen y otorgar realismo y continuidad a los elementos presentados.

Del mismo modo, se escuchan **ruidos diegéticos** (**onscreen, interior**), en el caso de los sonidos ensordecedores provenientes de la cabeza del hombre de la silla mientras aparece en escena, el cual representa dolor y vulnerabilidad; así como **ruidos diegéticos** (**onscreen, exterior**), en cuanto a los gritos de los personajes que son encuadrados, los cuales representan un

momento de miedo y desconsuelo.

Es importante resaltar el uso intencionado del *Silencio*, en relación con otros códigos de análisis como los sintácticos o del montaje para aumentar el valor semántico de los símbolos que representan la pobreza, provocar dramatismo y misterio entre las acciones, diálogos y espacios, así como indicarle al espectador que se avecina un momento de peligro o tensión.

En último lugar se encuentra la *Música (extradiagética, over)*, integrada por trece temas instrumentales compuestos por la banda sonora (*Soundtrack*) de la película, que fortalecen las representaciones de los espacios, acciones y símbolos referentes a la pobreza en Colombia, mediante melodías melancólicas.

Aquí se encuentran melodías como *Piano solo, La carga, Mañe solo, Sonata en La Mayor andantino, desengaño*, entre otras, las cuales complementan los elementos simbólicos de pobreza datando de emociones negativas al espectador; no obstante se resalta el contraste de la melodía *Sax urbano* con las demás, debido a que representa una sensación más fresca, tranquila y relajante para complementar la escena del final donde Mañe se quita los lentes para iniciar un nuevo camino.

- **Códigos sintácticos o del montaje**

El análisis semiótico del film planteado propone el estudio de los *Códigos sintácticos o del montaje*, debido a que representan el tipo de asociación y organización de los signos y

códigos entre los fotogramas, escenas y secuencias significativas para representar la pobreza colombiana, mediante un nexo o continuidad con un valor semántico implícito.

En primer lugar, se encuentran las *Transiciones* entre una escena y otra, mediante el uso de técnicas de posproducción como *la disolvencia entre imágenes, el plano secuencia, el corte directo y la disolvencia a negro*; este último específicamente, se activa *dentro* de las imágenes mediante el factor de la simultaneidad; pero más aún *entre* las imágenes, mediante el sentido de la progresión en la cual se representan códigos distintos pero complementarios: en el caso cuando Mañe sale a vender su televisor pero lo roban y agreden, luego el hombre de la silla lo ayuda y lo transporta a su refugio para curarle las heridas, todo esto relacionado con *la disolvencia a negro* cuya intención es dar continuidad y dramatismo entre las imágenes.

En cuanto a la relación de montaje entre los fotogramas representativos de la pobreza en el film, predominan las *Asociaciones por proximidad*, donde se representan los elementos simbólicos como contiguos o cercanos a otros en el siguiente encuadre, lo cual aumenta el universo simbólico y el contexto de la narrativa; aquí se destaca el uso del *campo/contracampo* para representar el acercamiento de los personajes mientras conversan o interactúan.

Las *Asociaciones por transitividad e identidad* permiten dar un desenlace entre los códigos que representan la pobreza, mediante nexos de correferencia para reconocer los objetos y símbolos de un encuadre a otro. En cuanto a las *Asociaciones por acercamiento y por analogía o contraste* se emplean en menor proporción, con el fin de mantener la unión semántica entre las diferentes escenas y secuencias, así como en las acciones, espacios y símbolos contrapuestos.

4.1.2. Pájaros de verano (2018)



Ilustración 7. Pájaros de verano. Fuente: Proimágenes Colombia, 2018.

La segunda película analizada es Pájaros de Verano, dirigida por Ciro Guerra y Cristina Gallego, estrenada en el año 2018. En ella vemos una ficción que oscila entre el drama y la acción, de una realidad global, que no ha perdido vigencia. En 125 minutos, el film nos cuenta la historia de la “bonanza marimbera” en las décadas de los 60, 70 y 80 en el departamento de la Guajira, cuando el contrabando era la principal fuerza económica de una tierra ancestral habitada por wayúus y alijunas; una fuerza capaz de disolver la unión más poderosa: la familia.

Zaida cumple su año de encierro y se convierte en majayut: es momento de iniciar su propia familia en la sociedad matrilineal wayúu donde la mujer es la suma protectora de lo sagrado: el prestigio, el honor, la palabra, la paz, la familia. Con este propósito, Rapayet la desea como su esposa y consigue la dote luego de un negocio de contrabando de marimba a los Estados Unidos. Úrsula, la madre de Zaida, goza de gran autoridad en su comunidad y rápidamente su familia se posicionó en la cima del negocio, al costo de acabar con su propio clan y sus propias vidas.

Pájaros de verano es interpretada por Carmiña Martínez, José Acosta y Natalia Reyes, como actores principales. Este film recibió multitud de reconocimientos como Mejor dirección, premio del jurado, 22 Festival de Cine de Lima, (Perú, 2018), Mejor largometraje de ficción, Mejor Música, Mejor actriz, para el personaje de Úrsula, en los Premios Iberoamericanos de Cine Fénix, (México, 2018), Mejor película, también en los premios FIORESCI, Festival de Cine de Motovun, (Croacia, 2018), Mejor película, Festival Biarritz de Cine Latinoamericano, (Francia, 2018), Mejor dirección de arte, Premios Platino, (México, 2019).

Además de estas importantes características, el film cuenta con numerosos códigos que revelan acciones, espacios y símbolos asociados a la pobreza desde diversas ópticas y posibilidades, con una construcción de los personajes que permite situarse como referente de análisis de aspectos como sus funciones, roles y procesos. Esto la convierte en un reflejo de una realidad nacional y global capaz de construir una representación de la realidad colombiana y difundirla en la pantalla grande.

Explícita e implícitamente el director usó diversidad de recursos para nutrir la narrativa del film y plasmar una realidad en común desde su perspectiva única. La pobreza que representa *Ciro Guerra*, evidencia un vínculo espiritual y emocional con el territorio y la familia, propio de la cultura Wayúu, pero usando el recurso de la ironía para hacernos dudar de la verdadera definición de la pobreza.

Es con esta contraposición de los códigos y el contraste de los significados de la pobreza, lo que puso a esta película bajo la lupa, convirtiéndola en objeto de estudio de un fenómeno social y un documento importante para comprender la representación de la pobreza en el séptimo arte y en los medio masivos de comunicación.

A continuación, se exponen algunos elementos seleccionados para el análisis semiótico del film, así como algunas características de los códigos implementados.

Tabla 6. Pájaros de verano (2018). Desglose según la estructura dramática del film.

N°.	Esc	Momento	Fotograma	Descripción	Sonido	Escenografía, Vestuario y Personajes	Trans. de escena	Tpo. de escena
1	1	Presentación de personajes		<p>Plano: P.P Angulación: Frontal Locación: Int-Día</p> <p>Una mano extendida con anillos y pulseras.</p> <p>Se ve a Zaida con el cabello cubierto por una tela roja.</p> <p>Está sentada en un chinchorro amarillo, en el interior de un rancho de bahareque.</p> <p>Mientras Úrsula le habla de la importancia de la familia, Zaida baja la mirada.</p> <p>Úrsula estira un tejido, pinta la cara de Zaida mientras hala con ella.</p>	<p>Se oye el sonido del viento en el ambiente fuera del rancho. Se escuchan murmullos en idioma <i>wayuunaiki</i> mientras terminan los créditos.</p> <p>Úrsula: ...la familia, la abuela, la madre, el tío, el sobrino, el nieto... Zaida repite murmurando. Zaida: <i>están representados en los dedos de las manos, para que el wayúu no se olvide de su origen.</i> Úrsula: <i>si hay familia, hay prestigio. Si hay prestigio, hay honor. Si hay honor, hoy palabra. Si hay palabra, hay paz. Mirame, Zaida. Has cumplido tu año de encierro con altura y dignidad. Cuando salgas serás una mujer. Debes estar atenta a las señales para proteger a tu familia. Mirame, Zaida.</i> Úrsula: <i>la abuela...</i></p>	<p>La escenografía es una habitación de bahareque.</p> <p>Se encuentra una hamaca y un tejido.</p> <p>Iluminación por luz natural que se cuela por las paredes.</p> <p>Zaida tiene una manta estampada y una tela roja sobre la cabeza.</p> <p>Úrsula tiene una manta verde estampada, con un turbante marrón y collar de piedras rojas.</p>	<p>Esta escena entra por corte.</p>	40''

<p>2</p>	<p>2</p>			<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Muchas personas esperan bajo una “enramada”.</p> <p>Rapayet habla con su tío Peregrino.</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente del viento.</p> <p>Rapayet: <i>pensé que no venía, tío.</i></p> <p>Peregrino: <i>¿qué trajiste?</i></p> <p>Rapayet: <i>un collar de tumas.</i></p> <p>Peregrino guarda silencio y niega con la cabeza.</p>	<p>La escenografía consta de un enramado (espacio cubierto usado para el descanso, reunión social, etc.).</p> <p>Rapayet usa camisa blanca, sombrero de paja y una mochila. Peregrino usa una camisa de color verde, lleva sombrero, gafas oscuras y mochila. Las mujeres llevan turbantes.</p>	<p>Esta escena entra por corte</p>	<p>1:21”</p>
<p>3</p>				<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Frente al enramado, de un rancho de bahareque, salen Úrsula y Zaida, quien tiene en sus brazos varios tejidos. Tiene la cara pintada con símbolos en color rojo.</p> <p>Zaida suspira, habla a la gente que la espera, avanza unos pasos y entrega sus tejidos a una mujer sentada en la multitud, esta revisa la tela y hace un gesto al tío de Zaida.</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente del viento.</p> <p>Úrsula: <i>sal, hija.</i></p> <p>Zaida: <i>te entrego mi trabajo.</i></p> <p>Tío: <i>vamos a darnos una comilona, que mi sobrina Zaida se ha convertido en majayut, (señorita).</i></p>	<p>La escenografía consta de un enramado y la fachada de una habitación de bahareque.</p> <p>Iluminación natural.</p> <p>Zaida tiene una manta roja con estampado dorado y una tela roja sobre la cabeza, lleva pompones rojos en los pies y pulseras en su muñeca izquierda.</p> <p>Úrsula lleva una manta verde estampada, un turbante marrón y collar de piedras.</p>		

4	3			<p>Plano: C.L Angulación: Picado Locación: Ext-Día</p> <p>Zaida abre los ojos de espalda a la multitud. Frente a ella, su hermano Leónidas.</p> <p>Peregrino toca la <i>kasha wayúu</i>, con un par de baquetas.</p> <p>Con un grito de Leónidas, se inicia el baile <i>Yonna</i>, que imita al vuelo de los pájaros, y el cortejo de otros animales.</p> <p>Zaida persigue a Leónidas, hasta que este cae al suelo.</p> <p>Rapayet se prepara para salir a bailar, mientras Leónidas se levanta enfurecido.</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente del viento, hasta que comienza a sonar la <i>kasha wayuu</i>.</p> <p>Leónidas habla en <i>wayuunaiki</i>.</p> <p>Cuando Leónidas cae, se detiene la música de la <i>Kasha</i>.</p> <p>Se escucha de nuevo el sonido ambiente.</p>	<p>La escenografía es una pista de baile, llamada en la cultura Wayúu: <i>piouy</i>, el cual está cercado por la gente que observa el baile.</p> <p>Zaida tiene una manta roja con estampado dorado y una tela roja sobre la cabeza. Un fino y largo collar de piedras. Está descalza con tobilleras rojas.</p> <p>Leónidas usa un sombrero tradicional con cruceta verde, un collar y guayuco color morado. También lleva un par de cotizas. Es un niño de unos 10 años, piel morena, cabello rubio.</p>	Entra por corte.	2:24”
5				<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Rapayet sale entre la multitud y se pone frente a Zaida en la pista, donde bailan hasta el cansancio.</p>	<p>Se mantiene el sonido de la <i>kasha</i>.</p> <p>Rapayet: <i>quiero bailar la yonna con usted.</i></p> <p>Zaida agacha la cabeza y estira los brazos para iniciar el baile. Rapayet grita en <i>wayuunaiki</i>.</p>	<p>Rapayet tiene el torso desnudo, un guayuco, un collar de piedras y un sombrero wayúu.</p> <p>Es un hombre robusto, alto y moreno, con cabello corto y oscuro.</p>		

				<p>Rapayet se acerca a Zaida, y le susurra en español al oído.</p> <p>Úrsula: <i>¿quién es?</i></p> <p>Tío: <i>Rapayet, un sobrino de peregrino.</i></p> <p>Úrsula: <i>¿Uliana?</i></p> <p>Tío: <i>Abuchaibe Uliana.</i></p> <p>Úrsula afirma con la cabeza.</p> <p>Se detiene la <i>Kasha</i>.</p> <p>Rapayet: <i>tú va a se' mi mujé.</i></p>	<p>Se usa en escena una <i>kasha</i>, que significa caja. Es un instrumento musical tradicional con el que se baila la yonna.</p>		
6	4		<p>Plano: C.L. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>(Zaida narra el sueño que tuvo la noche anterior, a su mamá): una anciana mira el horizonte parada en la puerta de una habitación, camina por unos rieles abandonados, hasta que se detiene, se da la vuelta y deja ver un pequeño chivo entre sus brazos.</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente del soplo del viento.</p> <p>Zaida: <i>estaba descalza con una manta.</i></p> <p>Úrsula: <i>¿te miró? ¿Le viste la cara?</i></p> <p>Zaida: <i>no recuerdo, pero me habló en español.</i></p> <p>Úrsula: <i>tu abuela nos está mostrando el camino. Es un camino sin salida, directo al mar. Ahora es tranquilo, pero puede ser turbulento... Alguien necesita nuestra ayuda, pero también nos puede traer dolor.</i></p>	<p>La escenografía consiste en una vía de tren abandonada en medio del desierto.</p> <p>La iluminación es natural.</p> <p>La abuela está vestida con una manta marrón.</p>	<p>Entra por corte.</p>	54"

<p>7</p>	<p>5</p>			<p>Plano: P.A Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Sale de escena un hombre que hablaba con el tío.</p> <p>Entra Rapayet y Peregrino haciendo a un lado a la multitud de hombres.</p> <p>Peregrino se sienta en la hamaca y Rapayet permanece de pie a su lado, mientras los palabreros conversan.</p>	<p>Se escucha el sonido suave del viento.</p> <p>Peregrino señala la prosperidad de la ranchería Pushaina, y continúa hablando con el tío.</p> <p>Peregrino: <i>también han sabido manejar bien los negocios con los alijunas. Por la provincia se escucha el nombre de Úrsula como gran comerciante. Hoy vengo como palabrero de Rapayet Abuchaibe Uliana, mi sobrino. Es hijo de mi difunto primo Chay Uliana. Rapayet quiere casarse con Zaida. Es un pretendiente que debes considerar.</i></p> <p>El tío le habla a Peregrino del gran prestigio de la familia de su hermana Úrsula. Luego dice: <i>su hija merece alguien de mejor familia que Rapayet.</i></p> <p>Peregrino: <i>su familia tuvo un gran prestigio en su momento, la mayoría murió en una disputa, pero ese conflicto se resolvió con honor.</i></p>	<p>La escena transcurre en un enramado. Rapayet usa una camisa arremangada, un guayuco, sombrero y mochila al hombro.</p> <p>Peregrino usa una camisa de color verde, lleva sombrero, gafas oscuras y mochila, usa un bastón típico de palabrero.</p> <p>El tío viste camisa blanca, con sombrero wayuu. Se ve la faja de una mochila y tiene en la mano su bastón.</p> <p>Úrsula conserva su manta verde con turbante.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>2:58”</p>
----------	----------	--	---	---	--	---	-------------------------	--------------

					<p><i>Rapayet no solo se forjó un camino sin la ayuda de nadie, sino que logró una relación con los alijuna que le abrió al mundo. Es también un gran comerciante y su respeto por nuestras costumbres es un ejemplo a seguir. Él aumentará el prestigio de tu familia. (Ironía).</i></p> <p>Úrsula le pregunta a Rapayet si habla español lo que él contesta que sí.</p> <p>El tío dice la dote al palabrero: <i>30 chivos, 20 reses, cinco collares, dos de ellos de tumas de la sierra, y dos mulas de adorno.</i></p>			
8	6		<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Un rebaño de chivos en el corral.</p> <p>Rapayet los mira hasta que llega Úrsula, y le cuenta la razón por la que es tan respetada en su comunidad.</p> <p>Úrsula saca de su mochila una bolsa de tela roja y la levanta</p>	<p>Sonido ambiente.</p> <p>Úrsula: <i>¿sabes por qué me respetan?</i></p> <p>Rapayet: <i>porque sabes tratar a los alijuna y porque hablas con los sueños.</i></p> <p>Úrsula: <i>no. Porque soy capaz de todo por mi familia, por mi clan...</i></p> <p><i>Este es el talismán de nuestra familia. Yo lo protejo, tanto de las</i></p>	<p>La escena transcurre junto a un corral de chivos, cercado con troncos de madera.</p> <p>Rapayet conserva su vestuario de la escena anterior, con camisa blanca, sombrero y mochila.</p> <p>De igual modo Úrsula, con manta verde y turbante. Tiene una mochila wayúu en el hombro, de la que saca una</p>	<p>Esta escena entra por corte.</p>	55”	

				<p>frente a Rapayet.</p> <p>Úrsula guarda el talismán y se aleja.</p>	<p><i>plagas, como de quienes quieran engañarnos. (Ironía).</i></p> <p><i>Aunque consigas la dote, los espíritus me van a advertir sobre ti.</i></p>	bolsa roja.		
9	7	Detonante		<p>Plano: C.M Angulación: Picado Locación: Ext-Día</p> <p>Comienza el canto I: hierba salvaje.</p> <p>Rapayet en medio del desierto, se acerca con una caja en el hombro, luego la deja en el suelo y espera un tiempo, ve una langosta en la tierra y lo observa hasta que se acerca un camión en el horizonte.</p> <p>Este se detiene en frente de Rapayet. Se bajan tres hombres.</p> <p>Uno de ellos habla con Rapayet, mientras otro hombre revisa las cajas de licores de Rapayet, y las sube al camión.</p>	<p>Por unos segundos, suena la canción The Shooting, compuesta por Leo Heiblum para el soundtrack de la película.</p> <p>Se escucha el sonido ambiente del soplo del viento y algunos sonidos de insectos.</p> <p>Se escucha el ruido de un camión acercándose.</p> <p>Hombre: <i>¿eres sobrino de Peregrino?.. ¿Tienes toda la mercancía?</i></p> <p>Rapayet asiente con la cabeza.</p> <p>El hombre le pregunta para dónde va, pero Rapayet le dice que lo viene a buscar.</p>	<p>La escena transcurre en el desierto; hay algunos árboles en el paisaje.</p> <p>La iluminación es natural</p> <p>Rapayet viste una camisa y pantalón arremangados tiene un cuchillo en su cinturón; la mochila al otro lado, cotizas y sombrero de color crudo.</p> <p>Aparece en escena un camión.</p>	Entra por corte.	2:47”

10				<p>Plano: C.L. Angulación: Frontal Loción: Ext-Día</p> <p>A lo lejos viene una chiva.</p> <p>Moncho se baja de la chiva y abraza a Rapayet.</p> <p>Se suben juntos a la chiva.</p>	<p>Se escucha el ruido de la chiva, el choque de manos y el fuerte abrazo de los hombres.</p> <p>Moncho: <i>y entonces, compadre, ¿coronamos o qué?</i></p> <p>Rapayet: <i>¡coronamos!</i></p> <p>A medida que se acercan a la chiva, entra progresivamente la música de Cumbia Sampuesana, del conjunto Típico Vallenato.</p>	<p>Moncho es un hombre joven, afrodescendiente, que se describe a sí mismo como el mejor amigo y “hermano” de Rapayet. Viste un pantalón largo, botas negras y camiseta sin mangas.</p> <p>Aparece en escena una chiva.</p>		
11	8			<p>Plano: C.M. Angulación: Frontal Loción: Ext-Día</p> <p>Rapayet y Moncho, detienen el camión frente a un negocio local, y bajan bultos de café del camión en el que venían. César los recibe y deposita los bultos en una caja con cadenas.</p> <p>A lo lejos se ven unos jóvenes blancos y rubios, rodeados de niños guajiros. Rapayet los observa, mientras César les dice quiénes son.</p>	<p>Rapayet: <i>César.</i></p> <p>César: <i>¿qué más, Rafa?</i></p> <p>Se escucha el sonido ambiente; el viento, los pasos de Moncho, las cadenas de la caja.</p> <p>César: <i>eso gringos de allá, son de los cuerpos de paz, disque en campaña contra el comunismo, pero lo que e'tán buscando, e' marihuana. ¿u'tede no tienen?</i></p> <p>Moncho niega con la cabeza.</p> <p>Moncho: <i>no.</i></p>	<p>La escenografía es un negocio local guajiro, tiene columnas de madera, una caja del mismo material, algunas mesas frente a un mostrador de tienda, con algunos alimentos y licores.</p> <p>Rapayet usa una camisa, pantalón y cotizas de color crema, sombrero y mochila wayúu.</p> <p>Moncho usa una camiseta, pantaloncillos y botines.</p>	Entra por corte	3:30”

12			<p>Plano: P. P. Angulación: Picado Locación: Ext-Día</p> <p>Moncho y Rapayet toman licor, hasta que se termina la botella y Moncho pide otra.</p> <p>Moncho vuelve a exigir otra botella. César se la lleva a la mesa</p> <p>Llegan dos gringos al negocio a comprar cigarrillos y César les cobra 20 pesos por dos cajas.</p> <p>Rapayet le pide a César que le presente a los gringos.</p> <p>César se acerca a la mesa de los gringos.</p> <p>Peter negocia con Rapayet y Moncho.</p> <p>Se ve sobre una mesa de madera deteriorada, dos cajas de cigarrillos, una mano que sostiene la botella, y unas tarjetas propagandísticas anticomunismo.</p>	<p>Se escuchan en el fondo unas voces de un dispositivo electrónico.</p> <p>Rapayet: <i>César, lo' gringo eso' ¿cuándo se van?</i> César: <i>no sé.</i></p> <p>Rapayet: <i>nosotro' podemos conseguirle la marihuana que ello e'tán buscando, Moncho.</i> Moncho: <i>¿ah, sí? y donde la tienes e'condida, ¿debajo de la falda esa que usa'?</i></p> <p>Rapayet: <i>preséntamelos, César.</i></p> <p>César se acerca a la mesa de los gringos.</p> <p>César: <i>Peter, les encontré lo que estaban buscando.</i></p> <p>Se escucha música vallenata de fondo, y el golpe de la botella que pone sobre la mesa.</p> <p>Peter (hombre gringo): <i>Bill se va a poner feliz con esto.</i></p>	<p>César usa camisa amarillenta, con sombrero marrón. Un pantalón largo con machete al cinturón. Lleva un pañuelo rojo en el bolsillo.</p> <p>Los gringos que aparecen en escena son una mujer con blusa rosa, pantalón corto y una mochila wayuu, junto a un hombre con camiseta beige.</p> <p>Ambos son blancos y rubios, están sentados en una mesa.</p> <p>Sobre la mesa se encuentran dos cajas de cigarrillos, botellas de licor y unas tarjetas propagandísticas.</p>		
----	--	---	--	---	--	--	--

<p>13</p>				<p>Plano: C.M. Angulación: Picado Locación: Ext-Día</p> <p>Los hombres estrechan sus manos para cerrar el trato.</p> <p>Una vez los gringos se van, Moncho le reclama a Rapayet, pero este le aclara que será un buen negocio.</p> <p>Siguen bebiendo de las botellas de licor.</p>	<p>Peter (hombre gringo): <i>Muchas gracias. Nos vemos pronto.</i></p> <p>Los hombres se dan la mano, y ambos gringos se levantan de la mesa.</p> <p>Peter: <i>recuerda, di no al comunismo.</i></p> <p>Moncho: <i>¡comunismo nada, Peter! ¡Que viva el capitalismo, no joda!</i></p> <p>Los gringos ríen y se alejan.</p> <p>Moncho: <i>¿tu e'tá loco? ¿De dónde nojotro vamo a sacar 50 kilos?</i></p> <p>Rapayet: <i>a 200 pesos la libra. Por menos no se hubiera podido hacé el negocio.</i></p> <p>Moncho: <i>¿cómo vamo a paga'?</i></p> <p>Rapayet: <i>vamo a reinvertí lo del café. ¡Que viva el capitalismo, compadre!</i></p>	<p>Se mantiene la escenografía y los personajes en el encuadre.</p>		
-----------	--	--	---	--	---	---	--	--

<p>14</p>	<p>9</p>			<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Int-Noche</p> <p>Rapayet se encuentra en la sierra en casa de su primo Aníbal.</p> <p>Moncho está dormido en el chinchorro, mientras Rapayet habla con sus primos Aníbal y Gabriel, a la luz tenue de una lámpara.</p>	<p>Se escucha el ambiente de la sierra, algunos sonidos de insectos y pájaros.</p> <p>Se oye el ronquido de Moncho.</p> <p>Rapayet: <i>¿a cómo está la libra de café? A 12... yo te doy 50 por la marimba. Es un gran negocio, primo. Será bueno para las dos familias. (Ironía).</i></p> <p>Aníbal: <i>dame 60.</i></p> <p>Rapayet se echa para atrás y niega con la cabeza.</p> <p>Aníbal voltea a ver a Moncho y responde: <i>yo no hago negocios con alijunas.</i></p> <p>Rapayet también voltea a ver a Moncho, quien está roncando.</p> <p>Rapayet: <i>estás negociando conmigo, primo. Ayúdame a conseguir la dote.</i></p> <p>Suenan grillos mientras Aníbal guarda silencio.</p>	<p>La escena se desarrolla en una habitación semioscura.</p> <p>Hay una lámpara sobre la mesa, una botella de vidrio con líquido translúcido, y dos pocillos.</p> <p>Rapayet usa una camisa remangada, lleva la mochila cruzada en el torso.</p> <p>Aníbal tiene una camisa blanca y un sombrero negro.</p> <p>Gabriel viste con camisa clara.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>49”</p>
-----------	----------	--	---	--	---	--	-------------------------	------------

<p>15</p>	<p>10</p>			<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Ext- Noche</p> <p>En una playa, Rapayet, Moncho y dos indígenas de la sierra, halan después de traer en dos burros varios bultos de marimba. Más adelante están los gringos esperando.</p> <p>Rapayet baja un bulto del burro y Moncho lo lleva junto a los gringos, lo pone en la arena y saca un poco de marimba. La gringa la huele y se la da a Peter quien hace lo mismo, se levanta y le da la mano y abraza a Moncho.</p> <p>Rapayet observa a los gringos fumando y bebiendo en la playa mientras Peter trae el dinero. Moncho les paga a los indígenas y se acerca a Rapayet, luego se sienta y le da el pago en dólares. Bill se acerca a Rapayet y Moncho para hablar con ellos.</p>	<p>Se escuchan murmullos y risas en el fondo, junto a la brisa del mar.</p> <p>Peter: <i>no creí que iban a conseguirla.</i> Moncho: <i>ajá, mister. Aquí e´tamos. Le´traemos alegría.</i> Peter: <i>buenísimo.</i> Rapayet: <i>¿conseguiste la plata?</i> Peter: <i>claro.</i> Moncho: <i>¿quieren verla?</i> Peter: <i>sí, claro.... Es hora que conozcan a Bill. Voy por el dinero.</i> Moncho: <i>míralo, Rafa. ¡Esto si es un negociazo!</i></p> <p>Dice mientras se escucha a los gringos reír y jugar en la playa, ligeros de ropa.</p> <p>Moncho: <i>la marihuana es la felicidad del mundo.</i> Rapayet: <i>la felicidad de ellos.</i></p> <p>Bill: <i>hola, ¿qué tal? Me llamo Bill. Nosotros trabajamos en exportaciones y nos interesa mucho su producto que tienen. ¿Podemos hablar de eso? ¿Me puedo sentar?</i> Moncho: <i>pero claro.</i></p>	<p>La escenografía consta de la playa con altas palmeras.</p> <p>Hay algunos troncos que utilizan como asiento.</p> <p>Hay botellas de alcohol y cigarros en la escena.</p> <p>Rapayet viste su camisa blanca y pantalón, tiene un cuchillo en la mano.</p> <p>Moncho tiene una camiseta con pantalón, y un machete colgado en la cintura.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>2:29”</p>
-----------	-----------	--	---	--	--	--	-------------------------	--------------

<p>16</p>	<p>11</p>	<p>Primer punto de giro</p>		<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Int-Día</p> <p>Zaida teje a crochet junto a su madre, Úrsula. Hacen una pausa pues algo a lo lejos llamó su atención. Úrsula se levanta de la hamaca, y sale de la enramada.</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente del viento y algunas aves.</p>	<p>El escenario consiste en una enramada, con hamacas, mesas de madera, y algunos implementos de cocina.</p> <p>Zaida viste una manta y una tela en la cabeza. Úrsula tiene una manta oscura y un turbante en la cabeza.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>2:16”</p>
<p>17</p>				<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Rapayet se acerca al enramado con la dote para casarse con Zaida, viene acompañado de Moncho y un par de pastores. Úrsula habla con Rapayet, mientras Zaida se detiene en la entrada de la enramada. Habiendo terminado de hablar, Úrsula da media vuelta y regresa al enramado. Rapayet se devuelve por donde vino. Zaida se queda mirando como él se aleja.</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente del soplo del viento y la arena.</p> <p>Úrsula: <i>¿qué estás haciendo, Rapayet?</i> Rapayet: <i>traigo la dote.</i> Úrsula: <i>¿trajiste los collares?</i></p> <p>Rapayet saca una pequeña mochila con los collares.</p> <p>Úrsula: <i>¿de dónde sacaste todo esto?</i> Rapayet: <i>hice un negocio con unos gringos.</i> Úrsula: <i>de tanto estar con los alijuna se te olvidaron las costumbres. Hay que mandar una palabra antes de entregar la dote. Ve a traer a Peregrino, o desatarás la ira de los espíritus.</i></p>	<p>La escena transcurre fuera de la enramada. Iluminación natural.</p> <p>Rapayet usa una camisa, pantalón y sombrero wayuu.</p>		

<p>18</p>	<p>12</p>			<p>Plano: C.L. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>La silueta de Zaida embarazada destaca frente al amanecer.</p> <p>El viento mueve su cabello y su vestido, mientras ella observa el horizonte.</p> <p>Lentamente gira y sale de escena.</p>	<p>Se escucha la voz del pastor cantando.</p> <p><i>Wayúu, ya compartes hamaca. Tu camino es alegre y sencillo. Úrsula te ha aceptado en la familia, ya estás con los Pushaina. Tendrás que probar quién eres. Aprenderás que lo difícil no es tener una familia ni hacerla crecer. Lo difícil con una familia es mantenerla unida.</i></p>	<p>La escenografía consiste en un amanecer.</p> <p>Se ve a la mujer embarazada con una manta.</p>	<p>Entra por disolución.</p>	<p>32”</p>
<p>19</p>	<p>13</p>	<p>Pinza 1</p>		<p>Plano: P.A Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Rapayet y Moncho se aproximan al punto de encuentro, con camionetas cargadas de bultos de marimba.</p> <p>Tres gringos los esperan junto a tres avionetas.</p> <p>Rapayet luce desconfiado y habla con los gringos, luego da la orden a uno de sus hombres de revisar la otra avioneta, la cual estaba cargada de</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente del viento.</p> <p>Moncho: <i>¿qué pasa?</i> Rapayet: <i>seis quintales caben en 2 avionetas.</i></p> <p>Rapayet se dirige a los gringos: <i>¿por qué hay tres avionetas?</i> Gringo 1: <i>Bill say was ok. Bill dijo que no problema.</i></p> <p>Se escucha a Moncho desenfundando el arma que tenía en la cintura. Moncho: <i>¿u tede estaban haciendo negocios con otra gente?</i> Escolta de Rapayet: <i>está lleno de Marimba. Dice al abrir una avioneta.</i></p>	<p>La escena transcurre en medio del desierto. Hay tres avionetas y las camionetas de Rapayet.</p> <p>Rapayet lleva una camisa blanca y pantalón beige, lleva un sombrero Wayúu.</p> <p>Mientras que Moncho, tiene una vestimenta extravagante; camisa estampada y un pantalón a cuadros.</p> <p>Los gringos visten camisa y pantalón.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>3:19”</p>

			<p>marimba.</p> <p>Luego de unas palabras, Moncho le dispara en la cabeza al gringo, Rapayet se altera, pero Moncho dispara una segunda vez, asesinando a otro gringo.</p> <p>Rapayet y sus escoltas apuntan a Moncho con sus armas.</p> <p>El último gringo sale corriendo hacia su avioneta.</p>	<p>Rapayet: <i>dile a Bill que los negocios se hacen con nosotros, y que voy a retener las avionetas hasta que nos compense.</i></p> <p>Moncho: <i>¡que va!</i></p> <p>Se escucha el disparo del arma de Moncho. Un cuerpo que cae al suelo.</p> <p>Rapayet: <i>¿qué carajo hiciste?</i></p> <p>Moncho: <i>nos traicionaron.</i></p> <p>Rapayet: <i>para eso existe la palabra, Moncho.</i></p> <p>Moncho: <i>entonces manda un palabrero pa' los Estados Unidos.</i></p> <p>Moncho dispara al segundo gringo.</p> <p>Rapayet: <i>tú no re'petai nada, Moncho.</i></p> <p>Rapayet se dirige a otro gringo: <i>dile a Bill que los negocios se hacen con nosotros'.</i></p> <p>Se escuchan los sonidos del motor de la avioneta.</p> <p>Rapayet le dice a Moncho: <i>nosotros los wayúu no podemos tocar a los hombres asesinados. Así que te tocó enterrarlos a ti.</i></p>		
--	--	--	--	--	--	--

20				<p>Plano: P.A. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Se ve a Rapayet, Moncho y unos escoltas cavando un enorme hoyo en la tierra, donde entierran a los gringos y sus avionetas por partes.</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente del viento y las palas de los hombres.</p>	<p>La escena continúa en el desierto.</p> <p>Cada hombre tiene una pala.</p> <p>Las avionetas están siendo enterradas.</p> <p>Se mantiene el vestuario.</p>		
21	14			<p>Plano: C.M. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Aníbal se reúne con Rapayet para advertirle sobre Moncho, y le da a elegir entre su familia o los alijuna.</p> <p>Apenas se va, Úrsula se enfrenta a Rapayet, y le dice que se deshaga de él.</p> <p>Peregrino apoya a Úrsula.</p>	<p>Sonido ambiente del viento y algunos chivos.</p> <p>Aníbal: <i>no se puede hacer negocios con alijunas. Y agrega que Moncho se está saliendo de control... Tienes que preguntarte dónde está tu lealtad. ¿Con los alijuna o con tu familia?</i></p> <p>Rapayet: <i>mi palabra y mi honor siempre están con los míos.</i></p> <p>Úrsula: <i>entonces deshazte de Moisés. ¿Cómo vas a continuar el negocio después de esto? ¿Cómo vas a apaciguar a los gringos? No pongas en riesgo a la familia.</i></p> <p>Peregrino: <i>el alijuna derramó sangre, Rapayet. Debe pagar con sangre.</i></p>	<p>El escenario es un enramado con tres chinchorros.</p> <p>Rapayet usa una camisa clara y un pantalón gris; lleva un reloj de oro en la muñeca.</p> <p>Aníbal usa camisa y pantalón.</p> <p>Peregrino lleva guayuco.</p> <p>Por otro lado, Úrsula viste una manta, turbante negro, collares y una mochila wayúu.</p>	Entra por corte.	2:01”

<p>22</p>	<p>15</p>		<p>Plano: P.P. Angulación: Frontal Locación: Ext- Noche</p> <p>Rapayet y Peregrino se hacen espacio entre la multitud de asistentes a la fiesta.</p> <p>Ven a Moncho compartiendo alegremente con unos músicos vallenatos.</p> <p>Moncho abraza a Rapayet, pero este le es indiferente, pero quien traía la palabra era peregrino, informando a Moncho la decisión que tomaron.</p> <p>Moncho detiene la fiesta y despide a gritos a los invitados.</p> <p>Rapayet, Peregrino y sus escoltas, le dan la espalda a Moncho y se retiran de la escena.</p>	<p>Se escucha el vallenato El gavilán mayor, de Diomedes Díaz</p> <p>Moncho: <i>Rafa, quiere escuchar la canción que nos compusieron, compadre.</i></p> <p>Cantante vallenatero: <i>Yo soy allá en mi tierra el enamorado, soy buen amigo y valiente también, porque soy de las hembras el conquistador, de mis claveles soy el chupaflor, y en mi chinchorro me puedo mecer. Yo soy el gavilán mayor, que en el espacio soy el rey...</i></p> <p>Peregrino: <i>has derramado sangre en territorio wayúu, y la sangre de los extranjeros tiene que ser compensada.</i></p> <p>Moncho detiene la música. Se escucha el sonido ambiente y los grillos.</p> <p>Peregrino: <i>La familia Pushaina, le ha aconsejado a Rapayet, que te mate. Pero esto no va a suceder, porque Rapayet, te aprecia, pero</i></p>	<p>La escena es un espacio público donde se festeja con música vallenata.</p> <p>Hay gente vestida de blanco en su mayoría, charlando y bebiendo.</p> <p>Rapayet viste una camisa clara, con pantalón; lleva sombrero wayuu.</p> <p>Peregrino lleva puesta una camisa manga corta y su tradicional guayuco y mochila wayuu.</p> <p>Moncho viste una camisa estampada, y un revólver entre el pantalón blanco.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>3:24”</p>
-----------	-----------	---	---	---	---	-------------------------	--------------

					<p><i>sí tienes que salir del negocio.</i></p> <p>Moncho: <i>¿tu va a hacerme e'to Rafa?</i></p> <p>Peregrino: <i>por cada corone que haga, te van a dar una comisión, para que ligués a la policía, pero si haces un negocio a la espalda de Rapayet, él tendrá que seguir los consejos de su clan.</i></p>			
23	16	Punto medio		<p>Plano: P.P. Angulación: Contrapicado Locación: Ext-Día</p> <p>Se ve la camioneta de Rapayet, una Land Rover Santana, conducida por Leónidas.</p> <p>Rapayet, acompañado de Leónidas y sus escoltas.</p> <p>Úrsula le advierte sobre la llegada del pájaro <i>iischoo</i>.</p> <p>Rapayet la escucha, mira al pájaro, asiente con la cabeza, da media vuelta y se aleja.</p>	<p>Suena el motor de una camioneta que se aproxima.</p> <p>Úrsula: <i>bájate, Leónidas.</i></p> <p>Se escucha el golpe al abrir y cerrar las puertas del vehículo.</p> <p>Úrsula: <i>manejas muy rápido.</i></p> <p>Leónidas pide ir con Rapayet a una entrega, y Úrsula lo permite.</p> <p>Úrsula: <i>Rapayet, ten cuidado. Desde hace días ha venido el pájaro iischoo. Viene a cobrar una ofensa.</i></p> <p>Se escucha al pájaro y el sonido del ambiente. Los pasos de Rapayet alejándose.</p>	<p>Transcurre frente a un enramado con chinchorros colgados.</p> <p>Se ve un Pájaro <i>iischoo</i> cardenal guajiro.</p> <p>Rapayet viste una camisa clara y un pantalón marrón, lleva un sombrero wayúu.</p> <p>Úrsula viste una manta blanca con negro, lleva en la cabeza un turbante y sus collares cotidianos.</p> <p>Se ve en escena la camioneta.</p>	Entra por corte.	1:02''

24	17			<p>Plano: C.M. Angulación: Contrapicado Locación: Ext-Noche</p> <p>Ya que su primo Aníbal no bajó de la sierra, Rapayet decide ir solo con su chofer a buscarlo y enviar a Leónidas de vuelta.</p> <p>La camioneta avanza entre la oscuridad con las luces encendidas, se detiene de repente.</p> <p>El primo Gabriel y otros hombres asesinados en el camino, Rapayet baja de la camioneta y observa a los muertos.</p>	<p>Suena el motor del carro, luego se detiene. Hay un rechinido de la puerta de la camioneta al abrirse.</p> <p>Chofer: <i>¡no se baje!</i> Rapayet sale de la camioneta. El chofer lo sigue.</p> <p>Rapayet: <i>ve a avisarle a Aníbal. Que traiga a las mujeres. Yo me quedo aquí.</i></p> <p>El chofer corre a la camioneta, y se va en reversa, dejando a Rapayet en la completa oscuridad del camino.</p> <p>Se escucha el sonido ambiente de grillos e insectos.</p> <p>Inicia la canción Rape de Leo Heiblum</p>	<p>La escenografía es un camino oscuro de tierra y vegetación.</p> <p>La única iluminación son las luces de la camioneta.</p> <p>Rapayet viste una camisa clara y un pantalón marrón. Lleva un sombrero wayúu.</p>	Entra por corte.	1:10"
25	18			<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Int-Noche</p> <p>Rapayet entra a la habitación donde se encuentra Moncho con una mujer, quien se asusta al ver a Rapayet con el arma, y luego sale corriendo fuera de la habitación.</p>	<p>Se escuchan los gemidos de Moncho y la mujer, quien sale corriendo.</p> <p>Rapayet: <i>vístete.</i> Moncho: <i>no me tiene que entregar, Rafa. Yo tengo tu palte. Yo te la gualdé. Podemos seguir tu y yo. Como ante.</i></p> <p>Rapayet mueve la cabeza.</p>	<p>La escenografía es una habitación en la vivienda de Moncho, tiene las paredes desgastadas y una vieja puerta de madera. La pared del fondo es oscura.</p> <p>La iluminación es la luz artificial de la habitación.</p>	Entra por corte.	1:44"

			<p>Rapayet apunta a Moncho con el arma. Moncho trata de persuadirlo para que no lo mate.</p> <p>Rapayet le da tres disparos, quedando manchada su camisa blanca, con la sangre de Moncho. Jala el gatillo una cuarta vez pero no hay balas.</p> <p>Rapayet se queda un momento observando a Moncho abatido.</p>	<p>Moncho: <i>¿entonces qué va a jacer? ¡Me va jamatá! Tú no me puede matá compadre.</i></p> <p>Rapayet: <i>yo mato como los Wayúu. De frente.</i></p> <p>Moncho: <i>tú y yo hemo' e'tado siempre juntos, Rafa. Tú ere mi hermano... Yo sabía que tu no era capá.</i></p> <p>Se escucha el sonido de 3 disparos.</p> <p>Inicia la canción <i>Moi's Dead</i> de Leo Heiblum.</p>	<p>Rapayet tiene una camisa de color claro, sombrero wayúu y un revolver en la mano.</p> <p>Moncho está desnudo.</p>		
26	19		<p>Plano: P.A. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Aníbal y sus hombres armados con revólveres y escopetas, ven a Úrsula, Rapayet, Peregrino y un escolta, bajando de la Land Rover.</p> <p>Peregrino se acerca a conciliar entre las dos partes, como disculpa por el asesinato de Gabriel. Llegan a un acuerdo.</p> <p>La imagen pasa a negro.</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente de la sierra; el viento, y algunos cantos de aves. Se escucha el ruido al bajar de la camioneta.</p> <p>Peregrino habla de paz y prosperidad para remediar la muerte de Gabriel, hermano de Aníbal, éste aceptó la palabra con la condición de aumentar el precio de la marimba.</p> <p>Úrsula niega con la cabeza, pero Rapayet acepta.</p> <p>Finalmente, Aníbal da media vuelta y se marcha con sus hombres.</p>	<p>La escena transcurre en la sierra, en la propiedad de Aníbal. Iluminación natural.</p> <p>Úrsula viste una manta y un turbante blanco, lleva su mochila y collar wayúu.</p> <p>Rapayet usa camisa blanca, y pantalón.</p> <p>Peregrino lleva una camisa manga corta, y su tradicional guayuco.</p> <p>Aníbal lleva una camisa manga larga blanca, pantalón marrón y un sombrero verde oliva; todo sus escoltas portan armas de fuego.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>1:46''</p>

<p>27</p>	<p>20</p>	<p>Pinza 2</p>		<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>8 años después, Úrsula, Rapayet y Zaida, viven ya en una casa llena de lujos.</p> <p>Zaida tiene un sueño: su abuela caminaba en medio del desierto, se detiene frente a un pequeño chivo que tiene las patas atadas. Frente a ella, aparece Miguel, hijo de Rapayet, con la cara tapada por una tela blanca que estaba en el tendedero, mientras que Gabriel, se ve a lo lejos también con la cara tapada (a los muertos se les tapa la cara de esta forma), Gabriel se acerca a la puerta de la casa.</p> <p>Úrsula consiente la cabeza de su hija. Zaida se levanta, y se acerca a su hija Indira. Úrsula frota la bolsa donde se encuentra el talismán.</p>	<p>Se escucha el sonido del viento, mientras inicia progresivamente la canción Third Dream de Leo Heiblum.</p> <p>Úrsula: <i>el sacrificio está hecho, pero hay algo no resuelto. Gabriel está anunciando su segundo entierro. La muerte viene a casa, Miguel está en peligro.</i></p> <p>Zaida: <i>Rapayet y Leónidas estaban ahí.</i></p> <p>Úrsula: <i>¿los viste?</i></p> <p>Zaida: <i>no... Pide la protección del talismán.</i></p>	<p>La escena se desarrolla en el desierto y el cuarto de Indira. Hay una cama con tendidos blancos y una salida al balcón.</p> <p>Úrsula, Zaida e Indira llevan mantas y collares</p> <p>La abuela viste una manta negra con estampado rosado, lleva un fino collar wayúu, y va descalza.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>1:38”</p>
-----------	-----------	----------------	---	--	---	---	-------------------------	--------------

28	21			<p>Plano: P.P. Angulación: Frontal Locación: Int-Día</p> <p>Sobre el escritorio de Rapayet, se aprecia una esfera de cristal que representa al globo terráqueo, una figura de pantera negra y unas plumas.</p> <p>Detrás de estos elementos, aparece la cabeza de una garza.</p> <p>Luego se ven las patas del animal caminando sobre la alfombra.</p> <p>Úrsula y posteriormente, Peregrino, llegan a la oficina de Rapayet a discutir el segundo entierro de Gabriel, hermano de Aníbal.</p>	<p>Suena la canción Yoluja 1 de Leo Heiblum. La música desaparece cuando la garza sale de escena. Se escucha el rechinido de la puerta abriéndose.</p> <p>Úrsula: <i>no estás solo, Rapayet. ¿Has visto algún yoluja?</i></p> <p>Se escuchan los pasos de Peregrino, quien entra a la habitación saludando a su sobrino, y le anuncia que Aníbal los invitó al segundo velorio de Gabriel.</p> <p>Úrsula: <i>Zaida vio a Gabriel en un sueño.</i></p> <p>Peregrino: <i>tenemos que ir, Rapayet. Aníbal no solo es familia, también es nuestro socio.</i></p> <p>Úrsula: <i>no vayamos.</i></p> <p>Rapayet: <i>si no vamos, se sentirá como una ofensa a su familia. ¿Quieres eso?</i></p> <p>Úrsula: <i>Zaida también vio a Miguel que estaba cubierto. Hay demasiada muerte alrededor.</i></p>	<p>La escena es en la oficina de Rapayet; hay un escritorio. Sobre él hay una figura de pantera en cerámica, unas plumas de tinta, y algunas jarras y vasos dorados. La iluminación es natural.</p> <p>Rapayet está sentado en una silla color hueso, muy elegante y ornamental con madera tallada. Peregrino está sentado en una igual.</p> <p>Rapayet está vestido con una camisa blanca y tiene un reloj de oro. Peregrino lleva un sombrero wayuu, una camisa y guayuco.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>1:34”</p>
----	----	--	---	---	---	--	-------------------------	--------------

<p>29</p>	<p>22</p>		<p>Plano: C.M. Angulación: Frontal Locación: Int-Día</p> <p>En medio de la multitud de hombres guajiros, sentados y bebiendo, Leónidas se levanta y se acerca borracho a Victoria, la hija de Aníbal, quien está sentada en un chinchorro en compañía de dos mujeres.</p> <p>Al acercarse, Victoria llama a su escolta, quien es humillado por Leónidas, al darle dinero a cambio de comer materia fecal de perro.</p> <p>Victoria quedó asqueada mirando la escena. Leónidas tiene una sonrisa en la cara. Los hombres de Leónidas, se lo llevan del lugar.</p> <p>Aníbal bajo un enramado, ríe alegre con otros compañeros, cuando llega su pupilo a contarle la ofensa de Leónidas a su familia.</p>	<p>Se escucha en el fondo el sonido ambiente, el canto de los pájaros y los lamentos de algunas mujeres en el velorio de Gabriel.</p> <p>Leónidas trata de impresionar a Victoria, pero ella llama a su escolta, Sigifredo, para que lo aleje de ella.</p> <p>Leónidas da una orden para que traigan el dinero que está en la camioneta.</p> <p>Leónidas: <i>este hombre quiere ser disque abogado...</i></p> <p>Dijo dirigiéndose a Sigifredo.</p> <p><i>... Pero miren lo generoso que soy. Pago la carrera y el viaje. Pero si se come la mierda de ese perro.</i></p>	<p>La escenografía es el cementerio de los Abuchaibe, hay enramados y chinchorros.</p> <p>La iluminación es natural.</p> <p>Leónidas ya es un hombre, con cabello corto, castaño claro y bigote. Viste una camisa manga corta con estampado, y un pantalón rojo, lleva un reloj, una cadena de oro, junto a un collar wayúu.</p> <p>Victoria viste una manta gris y una pañoleta en la cabeza, al igual que las mujeres que la rodean.</p> <p>Aníbal viste una camisa gris, con sombrero y gafas oscuras.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>3:29”</p>
-----------	-----------	---	--	--	---	-------------------------	--------------

<p>30</p>	<p>23</p>			<p>Plano: C.M. Angulación: Picado Locación: Int-Día</p> <p>La familia Pushaina Abuchaibe se encuentra sentada en la sala de estar: Úrsula, Zaida, y Rapayet, en un sillón largo, mientras Leónidas se encuentra a un lado, sentado en una silla.</p> <p>Llega el pupilo de Aníbal escoltado y hace traer la palabra de Aníbal.</p> <p>A pesar de los consejos de Úrsula y Peregrino, de no aceptar, Zaida le recuerda que de no aceptar, desatará una guerra entre las dos familias.</p> <p>Así que Rapayet acepta que Leónidas trabaje para Aníbal.</p> <p>Úrsula y el pupilo, salen de escena.</p>	<p>El silencio es interrumpido por el pupilo de Aníbal, que viene a traer una palabra. Úrsula se niega a hablar con él, pues la palabra la debe traer el palabrero. Sin embargo, Rapayet la recibe.</p> <p>Rapayet: <i>¿qué quiere Aníbal?</i> Úrsula: <i>así no es como hacemos las cosas.</i> Pupilo: <i>don Aníbal quiere que le pague, dos camionetas, 10 mulas, y dos fusiles.</i> Úrsula: <i>no lo vamos a compensar con nada, hasta que no envíe un putchipu'ui.</i> Rapayet: <i>¿qué más?</i> Pupilo: <i>y dos semanas de don Leónidas, como trabajador en los sembrados.</i> Leónidas: <i>vuelve a decir eso y te mato. Saca el arma y apunta al pupilo.</i> Rapayet: <i>¡Leónidas, guarda el arma!</i> Úrsula: <i>déjalo que lo mate. Aníbal sabe que ningún wayuu aceptaría eso.</i> Rapayet: <i>¡cállate! ¡Leónidas, vete!</i></p>	<p>Un sillón largo, y una silla individual, tallados en madera color hueso, una mesa de centro, con un frutero con manzanas verdes y un recipiente con pinturas de aves.</p> <p>Hay dos mesas a los costados del sillón, con lámparas de pantallas blancas.</p> <p>La iluminación es natural.</p> <p>Úrsula viste una manta, con un turbante en la cabeza y sandalias. Zaida viste un vestido, collar y pulsera wayúu, se ve su cabello peinado con ondas y un maquillaje ligero en el rostro. Rapayet lleva una camisa blanca con líneas grises, y un sombrero. El pupilo lleva una camisa rosada intensa y un pantalón marrón, además de gafas oscuras.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>2:12''</p>
-----------	-----------	--	---	---	---	--	-------------------------	---------------

31	24			<p>Plano: P.P. Angulación: Frontal Locación: Int-Noche</p> <p>En medio de la penumbra, las manos de Indira tejiendo una mochila Wayúu.</p> <p>Úrsula sentada a su lado, la acompaña y le acaricia la cabeza, enseñándole la importancia de la mochila en su cultura.</p> <p>Zaida las detiene y se acuesta a dormir junto a su hija, mientras Úrsula las observa.</p>	<p>Se escucha el sonido del viento.</p> <p>Úrsula: <i>la mochila es como el Wayúu. Es redonda como el vientre de la madre y su cuerda es el cordón umbilical</i></p> <p>Zaida: <i>Indira, ya es tarde.</i></p> <p>Úrsula: <i>no hemos terminado.</i></p> <p>Zaida: <i>terminan mañana.</i></p> <p>Úrsula: <i>es importante.</i></p> <p>Zaida: <i>terminan mañana.</i></p> <p>Úrsula: <i>me quedo hasta que se duerman.</i></p> <p>Más tarde, Zaida despierta de un sobresalto.</p> <p>Úrsula: <i>¿qué soñaste?</i></p> <p>Zaida: <i>nada. Sentí que me caía.... Ya no hablas con el sueño.</i></p>	<p>La escenografía es la habitación de Indira: hay una cama, un par de sillas, y una mesa de noche sobre la que hay una lámpara con la luz encendida. Iluminación artificial.</p> <p>Úrsula lleva una manta roja con estampado, al igual que Zaida. Indira tiene un vestido blanco.</p>	Entra por corte.	3:01”
32	25			<p>Plano: P.P. Angulación: Frontal Locación: Int-Noche</p> <p>Úrsula va caminando por el pasillo.</p> <p>Se ve la puerta abierta de la oficina de Rapayet, y Úrsula se acerca lentamente.</p> <p>Se encuentra Rapayet</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente. Rapayet habla solo en su oficina:</p> <p>Rapayet: <i>yo te maté porque no respetabas la palabra, y ahora ya nadie respeta nada, compadre. No puedo perder otra vez a mi familia. No puedo perderlos en otra guerra. (Ironía).</i></p> <p>Úrsula: <i>¿qué te dice el yoluja?</i></p>	<p>La escenografía es la oficina de Rapayet.</p> <p>Hay un escritorio, sobre él hay una figura de pantera en cerámica, unas plumas de tinta, y algunas jarras y vasos dorados.</p> <p>La iluminación es natural por la luz de la</p>	Entra por corte.	1:34”

				<p>hablando con el <i>yoluja</i> de Moncho, sentado en su silla de espalda a la cámara.</p> <p>Úrsula se para en la puerta y habla con Rapayet.</p> <p>Cuando se marcha y cierra la puerta, se ven las patas de la garza caminando por la alfombra.</p>	<p>Rapayet: <i>no dice nada. Solo está ahí.</i></p> <p>Úrsula: <i>trae a Leónidas. Esto no va a parar aquí.</i></p> <p>Rapayet: <i>¿te lo dijo el sueño?</i></p> <p>Úrsula: <i>no, los espíritus están ofendidos. El sueño no me habla desde que fuimos donde Aníbal.</i></p> <p>Rapayet: <i>hemos perdido el alma. Ya nada nos protege.</i></p> <p>Úrsula: <i>Rapayet, trae a mi hijo.</i></p> <p>Se escucha la puerta al cerrarse. Se oye el ruido de la garza.</p>	<p>noche.</p> <p>Úrsula lleva una manta roja con estampado.</p> <p>Rapayet usa la camisa blanca con líneas grises.</p>		
33	26	Segundo punto de giro		<p>Plano: P.P. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>La langosta en una rama de cannabis.</p> <p>Leónidas y otro trabajador riegan los cultivos de cannabis.</p> <p>Leónidas está pagando la compensación por la ofensa hacia Victoria, la hija de Aníbal.</p>	<p>Sonido de ambiente de la sierra: cantos de aves e insectos.</p> <p>Se oye el ruido de las máquinas de fumigación que llevan Leónidas y el otro trabajador.</p>	<p>La escena se da en un cultivo de cannabis.</p> <p>Leónidas lleva una camisa manga corta, color amarillo y pantalón color beige, del que cuelga un machete.</p>	Entra por corte.	17''

34	27			<p>Plano: F.E. Angulación: Frontal Locación: Int-Noche</p> <p>Leónidas recostado en una colchoneta, en el interior de un rancho de tablas de madera, y casi totalmente a oscuras.</p> <p>Un hombre toca a su puerta, y le entrega una botella de licor, Leónidas le da un dinero, el hombre se va, y Leónidas cierra la puerta y comienza a beber.</p>	<p>Se escucha el ruido de los grillos e insectos.</p> <p>Tocan a la puerta del rancho.</p> <p>Suena el rechinado de la puerta al abrirse.</p> <p>Leónidas descorcha y bebe de la botella.</p> <p>Se escucha el ruido que hace Leónidas al sacar dinero de su bolsillo y del hombre contando el dinero.</p>	<p>La escenografía es el interior de un rancho de tablas de madera, con una lámpara colgada en una esquina.</p> <p>El rancho está iluminado por una única lámpara.</p>	Entra por corte.	43''
35	28			<p>Plano: M.F. Angulación: Picado Locación: Ext-Día</p> <p>Victoria lee una revista, sentada junto a la piscina.</p> <p>Leónidas la observa desde lejos. Victoria se levanta. Leónidas se va asomando poco a poco tras la espalda de Victoria, quien ya está en la habitación quitándose el vestido de baño. Leónidas entra detrás con expresión de furia.</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente de la sierra, y el eventual cambio de página de la revista.</p> <p>Se escucha el cierre del traje de baño y seguidamente, los pasos de Leónidas entrando a la habitación.</p>	La escena transcurre en la piscina de la casa de Aníbal.	Entra por corte.	53''

36	29			<p>Plano: C.L. Angulación: Picado Locación: Ext-Día</p> <p>Leónidas aparece corriendo rápidamente, ocasionalmente mira hacia atrás.</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente de la sierra: las aves y el viento. Los pasos de Leónidas corriendo entran progresivamente y se alejan a medida que él avanza, a la vez que inicia la canción Rape de Leo Heiblum.</p>	<p>La escena transcurre en un camino en medio de abundante vegetación. La iluminación es natural: luz del día.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>28”</p>
37	30	Clímax		<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal. Locación: Ext-Día</p> <p>Peregrino se baja de la camioneta Ford, mientras los escoltas le apuntan con armas hasta que Aníbal ordena que dejen de hacerlo.</p> <p>Seis hombres armados cuidan su espalda.</p> <p>Peregrino lleva la palabra de Rapayet, para evitar la guerra entre las dos familias.</p> <p>Rapayet le ofrece todo lo que tiene, con tal de evitar la guerra con Aníbal.</p> <p>Pero este, luego de meditarlo un</p>	<p>El sonido de la canción Rape de Leo Heiblum va disminuyendo y termina cuando Peregrino está frente a frente con Aníbal.</p> <p>Peregrino: <i>Aníbal, no es costumbre que en una disputa, la parte ofensora envíe a un palabrero. Pero yo vengo a traerte la palabra. Rapayet quiere evitar una guerra a toda costa y quiere compensarte. La ofensa de Leónidas no tiene perdón. Es una mala semilla que no representa su familia,</i></p> <p>Aníbal: <i>no hay nada que hablar. Deshonró a mi hija. Es un Puschaina.</i></p> <p>Peregrino: <i>hay más cosas en juego. Tu relación con Rapayet y su familia va más allá de esta disputa.</i></p> <p>Aníbal: <i>no debiste haber venido, Peregrino.</i></p>	<p>La escenografía consiste en la entrada de la casa de Aníbal. Se ve la fachada de la casa, y la camioneta parqueada al frente. La iluminación es natural.</p> <p>Peregrino usa una camisa manga larga, su mochila wayuu, un sombrero y gafas de aviador. También usa su guayuco tradicional, y lleva su bastón de palabrero.</p> <p>Cada escolta lleva su arma.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>2:33”</p>

			<p>momento, cabizbajo, niega con la cabeza y desenfunda su arma.</p> <p>Peregrino trata de explicarle por qué no puede matarlo; se quita el sombrero, y espera la reacción de Aníbal.</p>	<p>Peregrino insiste en llevar el ofrecimiento de Rapayet.</p> <p>Aníbal: <i>¿qué ofrece?</i> Peregrino: <i>todo. Sus camionetas, sus aviones, sus pistas, lo que pidas, hasta sus conexiones con los gringos.</i> Aníbal: <i>no.</i> Peregrino: <i>Aníbal, no puedes matar a un palabrero. Si matas la palabra, ofenderás la ley más sagrada de los wayúu. No solo vas a entrar en guerra con los Pushaina, sino también con tu propio clan, con tu propia gente.</i></p>			
38	31		<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal. Locación: Ext-Día</p> <p>Úrsula, Rapayet y Zaida salen de su casa. Afuera hay un escolta armado.</p> <p>Rapayet se aproxima a la camioneta Ford que viene hacia ellos.</p> <p>La camioneta se detiene frente a Rapayet. Un hombre se baja y le entrega el bastón del palabrero.</p>	<p>Se escucha el sonido del viento y el motor del carro hasta que se detiene.</p> <p>Se abre la puerta y se cierra de un golpe.</p> <p>Úrsula: <i>¿Todavía quieres la paz?</i></p>	<p>La escena es la entrada de la casa de Rapayet. Una fachada blanca con puerta de madera.</p> <p>La iluminación es natural.</p> <p>Rapayet usa una camisa blanca y un pantalón beige claro, lleva un reloj.</p> <p>Úrsula usa una manta dorada y Zaida una de color rojo opaco con detalles verdes.</p>	Entra por corte.	1:04''

39	32			<p>Plano: P.P Angulación: Frontal. Locación: Ext-Día</p> <p>Están los mayores y los palabreros del clan reunidos bajo la enramada, discutiendo la mayor ofensa cometida hacia la palabra por Aníbal.</p> <p>Planearon castigar a Aníbal, pero también exigen una compensación por parte de los Pushaina, ya que estos trajeron violencia y disputas a su clan a raíz de los negocios con la marimba y los alijunas.</p> <p>Úrsula saca con tristeza el talismán envuelto en una tela blanca y se lo entrega a los mayores.</p>	<p>Se escucha el sonido del viento durante toda la escena.</p> <p>Un palabrero del clan comienza a hablar sobre el horrible crimen cometido por Aníbal.</p> <p>Un mayor del clan le responde: <i>desde que comenzó a negociar marimba, Peregrino cayó como el pájaro Utta, a quien le pesaban los collares de la riqueza. Dejó de ser un palabrero, y murió como alijuna.</i></p> <p>Otros defienden la memoria de Peregrino, y Úrsula los induce a defenderse de Aníbal, y dice que Rapayet huyó.</p> <p>Los Mayores y los palabreros hablan entre ellos en <i>wayunaiki</i>.</p> <p>Mujer mayor de la comunidad: <i>Úrsula y Rapayet usan su cementerio sagrado para esconder su dinero y sus armas. Aníbal, Rapayet y Úrsula mancharon el nombre de nuestro clan. Ellos ya no actúan como wayúus. Ellos actúan como alijunas. Los wayúu no somos eso en lo que ellos se han convertido. No les pediré a mis familiares que presten sus</i></p>	<p>La escena transcurre bajo un enramado.</p> <p>Iluminación natural.</p> <p>Úrsula viste una manta, un turbante, su mochila y accesorios wayúu. Lleva un reloj de oro en la muñeca, y las uñas pintadas de un rojo intenso.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>3:32”</p>
----	----	--	---	---	---	--	-------------------------	--------------

					<p><i>vidas para una disputa de alijunas.</i></p> <p>Otra mujer de la comunidad recuerda la historia de la lucha wayúu para defender su territorio. Exige que Úrsula abandone el cementerio de su familia, desentierre a sus muertos y entregue el talismán como compensación por el daño causado. La comunidad la apoyó, y acordaron que si Úrsula acepta, la ayudarán en la guerra contra Aníbal.</p>			
40	33	Resolución		<p>Plano: C.M. Angulación: Frontal. Locación: Ext-Día</p> <p>La camioneta avanza por un camino rodeado de vegetación, en ella van Aníbal y su pupilo, se detienen frente a una pila de hombres asesinados en una hoguera. Hay hombres wayúu esperándolos; reciben a Aníbal y su pupilo, con una ráfaga de disparos.</p> <p>La imagen pasa a negro por corte.</p>	<p>Se escucha el sonido del motor de la camioneta que avanza.</p> <p>Se oye la hoguera, seguido del ruido de los disparos y los impactos de las balas en el metal y los vidrios.</p> <p>La camioneta retrocede. Los wayúu se van detrás de la camioneta disparando: se escuchan los pasos.</p> <p>La pantalla se pone negro, sin embargo se siguen escuchando los sonidos de la escena.</p>	<p>La escena transcurre en medio de un camino de la sierra, rodeado por vegetación y luz natural.</p> <p>La vía está tapada por una pila de cuerpos humanos.</p> <p>Hay hombres armados, vestidos con camisa y pantalón, otros con guayuco y sombrero wayúu.</p>	<p>Entra por corte.</p>	30"

<p>41</p>	<p>34</p>			<p>Plano: P.P Angulación: Frontal. Locación: Ext-Día</p> <p>Rapayet y su hijo Miguel ordeñan una chiva, fuera de su rancho. Dos camionetas se aproximan. Rapayet se levanta y le dice a su hijo que entre al rancho donde está Zaida e Indira.</p> <p>De las camionetas se baja Úrsula con cinco escoltas. Ella intenta convencer a Zaida de irse pero esta e niega. Úrsula envía a sus hombres, dos de ellos le apuntan a Rapayet, mientras otros dos, van por Zaida y los niños.</p> <p>Zaida y los niños ponen resistencia sin éxito, luego miran con tristeza a Rapayet siendo amenazado por los hombres armados y se suben a la camioneta, las cuales se alejan mientras Rapayet ve a su familia por última vez.</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente del viento. Poco a poco entra el sonido de las camionetas.</p> <p>Rapayet envía a Miguel dentro del Rancho. Las camionetas se detienen. Se escuchan las puertas al abrirse y cerrarse.</p> <p>Úrsula: <i>vine a buscarte a ti y a mis nietos. Le dice a Zaida. Tu lugar es conmigo, hija. Alejada de tu familia no vives como wayúu.</i></p> <p>Zaida: <i>¿de qué nos sirve ser wayúu si estamos muertos?</i></p> <p>Se escucha el sonido de las armas que le apuntan a Rapayet.</p> <p>Úrsula: <i>ven conmigo y a Rapayet no le va a pasar nada.</i></p> <p>Se oyen los gritos de Zaida y los niños. Los ruidos cesan.</p> <p>Úrsula: <i>si los buscas, te mato.</i></p> <p>Se oyen las camionetas marcharse.</p>	<p>La escenografía consta de la fachada de un rancho de bahareque.</p> <p>La iluminación es natural.</p> <p>Se ven dos camionetas en escena.</p> <p>Úrsula viste una manta marrón con figuras.</p> <p>Rapayet lleva una camisa color beige con líneas grises y marrones.</p> <p>Zaida volvió a usar una manta wayúu tradicional.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>3:35”</p>
-----------	-----------	--	---	--	---	--	-------------------------	--------------

42	35			<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal. Locación: Int-Día</p> <p>Llega una camioneta blanca, de la que se bajan el pupilo de Aníbal y otro hombre.</p> <p>Aníbal se encuentra en un rancho de madera y tejas de aluminio, tiene el brazo herido y está casi en la oscuridad.</p> <p>El pupilo tiene malas noticias para Aníbal. Asesinaron a su familia y quemaron los sembrados de marimba.</p> <p>Aníbal llega a un acuerdo con el pupilo, para cobrar venganza.</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente de la sierra. El ruido de una camioneta deteniéndose, y de las puertas al abrirse. El pupilo sube al rancho. Se escuchan sus pasos.</p> <p>Aníbal: <i>¿cuántos mataron?</i></p> <p>Pupilo: <i>no, eso ni pa' qué le cuento.</i></p> <p>Aníbal: <i>¿y los sembrados?</i></p> <p>Pupilo: <i>don Aníbal, esos indios no lo mataron de milagro. Hasta aquí llego yo, me devuelvo pa' mi tierra. Ya no hay nada qué hacer.</i></p> <p>Aníbal le pide ayuda para cobrar venganza a cambio de la casa, la marimba, las camionetas. El pupilo enciende un cigarro. Se escucha el fósforo al encender.</p>	<p>La escenografía es un rancho de madera y láminas de aluminio, rodeada de vegetación. La iluminación es natural. Se ve en escena una camioneta blanca.</p> <p>El pupilo lleva una camisa roja manga corta, y un revólver entre el pantalón. Se quita las gafas por el camino. Aníbal tiene una camisa estampada y el brazo inmovilizado con un pedazo de tela.</p>	Entra por corte.	2:00"
43	36			<p>Plano: C.L. Angulación: Frontal. Locación: Ext-Día</p> <p>Está Miguel dando un paseo tranquilo en caballo frente a la casa, mientras Úrsula lo mira desde la ventana, de pronto levanta la vista y ve en el horizonte cinco</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente: el viento y los pasos del caballo de Miguel.</p> <p>A medida que se acercan las camionetas, comienza la canción The shooting, de Leo Heiblum.</p> <p>Suenan los disparos, los impactos de los cohetes, y</p>	<p>La escenografía es la nueva vivienda de Úrsula, la cual dejan destruida después del ataque.</p> <p>Aparecen en escena un caballo y cinco camionetas con hombres armados de rifles y bazucas.</p>	Entra por corte.	4:12"

				<p>camionetas que se aproximan a su casa. Miguel se esconde tras la casa. Las camionetas se detienen y comienza la ráfaga de disparos y ataques con bazucas. Los escoltas de la puerta buscan refugio. El ataque continúa. Las camionetas se alejan de la casa destruida, dejando atrás una nube de escombros. En el interior de la casa destruida y bañada en sangre, las únicas sobrevivientes son Úrsula y su nieta Indira, quien está junto al cuerpo de Zaida.</p>	<p>las explosiones en la casa. Se oye a las camionetas alejándose. Solo quedan vivas Úrsula e Indira. Paulatinamente se detiene la música. Úrsula: <i>en la mochila hay dinero. Ve a buscar a Leónidas. Vete. ¡Vete y no vuelvas! ¡Vete! ¡Vete!</i> Se escuchan truenos.</p>	<p>Miguel viste una camisa morada y pantalón. Úrsula lleva una manta verde, un turbante color lila en la cabeza y su mochila wayúu. Zaida tiene una manta rosa. Indira también lleva una manta de color verde con figuras rosadas. Queda una nube negra sobre la casa destruida, y la tierra mochada alrededor.</p>		
44	37	Final		<p>Plano: F.E. Angulación: Picado Locación: Int-Día</p> <p>Indira corre hacia la choza, quita el candado de la puerta y se encuentra a su tío Leónidas tirado en el suelo, rodeado de botellas vacías. Leónidas la ignora y le da la espalda.</p>	<p>Se escucha el sonido ambiente: el viento y el ruido de algunos insectos. Indira abriendo la puerta. Indira: <i>tío. ¡Tío Leónidas!</i> Se escucha como se aproxima una fuerte lluvia.</p>	<p>La escena se da en el rancho de Leónidas.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>47”</p>

45				<p>Plano: C.M. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Indira sale corriendo del rancho. Se ve el cielo gris. Sobre el techo del rancho de Leónidas, se encuentra un ave oscura.</p>	<p>Se escucha el fuerte viento del ambiente, y los ruidos de los insectos.</p> <p>Una tormenta se acerca.</p>	<p>La escena se da en el techo del rancho de Leónidas.</p>		
46	38			<p>Plano: M.F. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>El pupilo tiene la voz de mando, y Aníbal se encuentra a un lado de este. Úrsula está sentada frente a ellos, rodeada de hombres apuntando con las escopetas.</p> <p>El pupilo y Aníbal le piden dos cosas a cambio de entregarle a su nieto fallecido. Luego de llegar a un acuerdo, el pupilo entra a la casa y un hombre saca el cadáver de Miguel envuelto en una sábana blanca. Se lo entrega a Úrsula.</p>	<p>Se escucha el sonido del ambiente.</p> <p>El pupilo: <i>¿y entonces?</i> Úrsula: <i>ya no nos queda nada en este mundo. Pero respeta a los muertos. Devuélveme a mi nieto.</i> Aníbal: <i>te devuelvo a tu nieto con dos condiciones.</i> El pupilo: <i>entrégame sus negocios, la yerba que le queda, sus avionetas, sus pistas...</i> Úrsula: <i>vine a hablar contigo, no con él.</i> Aníbal: <i>es con él con quien tienes que hablar ahora.</i> El pupilo: <i>organice una última entrega con su conexión,</i> Úrsula: <i>¿y lo otro?</i> Aníbal: <i>entrégame a Rapayet y a Leónidas.</i></p>	<p>La escenografía es la entrada de la casa que pertenecía a Aníbal.</p> <p>Se ve la fachada y la piscina.</p> <p>Iluminación natural.</p> <p>Úrsula usa una manta negra y el cabello descubierto.</p> <p>Aníbal viste una camisa color claro, lleva una tela que envuelve su brazo herido.</p> <p>El pupilo lleva una llamativa camisa de estampado animal.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>2:00”</p>

				<p>Aníbal se levanta y entra a la casa.</p> <p>Los escoltas bajan lentamente las armas.</p>	<p>Úrsula: <i>Leónidas está muerto. Te entrego a Rapayet. Mátame a mí. Deja vivir a Indira.</i></p> <p>El pupilo: <i>usted no vale ni un tiro, señora.</i></p>			
47	39			<p>Plano: C.M. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Rapayet está dentro del rancho en compañía de una garza, luego sale del rancho y ve a Aníbal armado junto a una mula, quien se acerca a la puerta del rancho.</p> <p>Aníbal apunta a Rapayet y le dispara después de que este dijera sus últimas palabras.</p> <p>Rapayet queda tendido en la tierra, mientras Aníbal sigue con la mirada a las aves que cruzan el cielo; toma a su mula y sigue su camino.</p> <p>Rapayet queda tendido con su cara tapada por la pared del rancho del cual sale la garza.</p>	<p>Se escucha el sonido del viento.</p> <p>Aníbal: <i>¿dónde está Leónidas? No pararé hasta matarlo.</i></p> <p>Rapayet: <i>ya todos estamos muertos.</i></p> <p>Sonido del disparo.</p> <p>Inicia la canción Rafa's dead de Leo Heiblum.</p>	<p>En la escena se encuentra el rancho de Rapayet, hay un chinchorro y una garza.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>1:55''</p>

48	40			<p>Plano: C.L. Angulación: Frontal Locación: Ext-Día</p> <p>Indira toma un sorbo de agua.</p> <p>Un pastor sentado en el chicorro cuenta unos dólares que le dio la niña y asiente con la cabeza.</p> <p>Indira se acerca a una estaca donde estaban atados 3 chivos, toma la cuerda que los amarra y se aleja con ellos.</p>	<p>Se escucha el sonido del viento y de las chivas que hay en el rancho.</p> <p>Pastor: <i>llévatelos.</i></p> <p>El pastor comienza a cantar un <i>Jayeechis</i>:</p> <p><i>Y así, al ver a esa niña wayúu que no sabía cómo pastorear, que había olvidado el saber de sus ancestros y que vagaba sola, en la oscuridad y el desierto, fue que conocí esta historia, la de una hierba salvaje que venía salvadora, y como langostas arrasó, tomó otras formas, otras hierbas, y siempre la codicia la acompañó. Y así, una gran bestia wanulu despertó.</i></p>	<p>La escena transcurre en el rancho de un pastor, quien usa una camisa blanca manga larga, gafas oscuras, un sombrero wayuu y un bastón.</p> <p>La iluminación es natural.</p> <p>Indira lleva una manta rosada y una mochila wayúu que ella tejió. Lleva una tela en la cabeza y cotizas.</p>	<p>Entra por corte.</p>	<p>1:16''</p>
----	----	--	---	--	---	---	-------------------------	---------------

Fuente: Elaborado a partir del libro Los cabezotes de las telenovelas colombianas: amores a primera vista, de Lozano, Vélez y Leal (2012).

Tabla 7. Pájaros de verano (2018). Aplicación de ficha técnica.

Nº	Códigos visuales de iconicidad	Códigos visuales de fotograficidad	Códigos sonoros	Códigos sintácticos o del montaje	Elementos simbólicos clave: pobreza
1	<p>Están presentes los códigos de denominación y reconocimiento icónico en la pared de bahareque, el chinchorro, y la mano de una mujer que pinta símbolos en la cara de otra. Con esto se sitúa al espectador en la realización de un ritual wayúu.</p> <p>En cuanto a la composición icónica, se visualizan códigos de figuración.</p> <p>También presenta códigos iconográficos en el vestuario asociado a una cultura y territorio.</p> <p>Se identifican códigos de transcripción icónica en la pintura que Úrsula realiza en el rostro de Zaida. Pues esta tiene relación con la constitución de la familia.</p>	<p>El encuadre corresponde a un primer plano con ángulo frontal.</p> <p>La iluminación es neutra en la locación interior/día.</p> <p>Los colores son funcionales al relato y se activan códigos cromáticos con el vestido rojo de Zaida.</p>	<p>Se presenta un sonido diegético (offscreen, exterior) del sonido ambiente y voz off de Úrsula.</p> <p>Se escucha un sonido diegético (onscreen, exterior) ya que se escucha la voz in de Zaida.</p>	<p>Esta escena entra por corte directo.</p> <p>Se presenta el código sintáctico de asociación por proximidad, ya que son escenas contiguas, y muestra dos espacios que están cercanos entre sí, y una relación entre la acción que se está realizando.</p> <p>También vemos una asociación por contraste, puesto que pasamos de una escena íntima y solitaria entre Úrsula y Zaida, a una con Rapayet y Peregrino rodeados de gente.</p>	<p>La pared de bahareque, el chinchorro que nos sitúa en una locación específica de la geografía colombiana.</p> <p>La manta y la tela roja que cubre su cabello, pues es tradicional de la cultura wayúu.</p> <p>La pintura facial es un elemento característico de este tipo de rituales wayúu.</p>
2	<p>Se presentan códigos de denominación y reconocimiento icónico en la multitud que rodea a Rapayet y a Peregrino; y en la enramada, ya que nos sitúa en un evento importante de la cultura wayuu.</p> <p>Los códigos de composición icónica cuentan con una figuración fuerte, ya que resalta a los personajes principales a pesar de encontrarse en el mismo plano que la multitud.</p>	<p>El encuadre es un plano de figura media, con ángulo frontal.</p> <p>La iluminación es neutra: luz del día con locación exterior.</p> <p>Los colores son funcionales a la historia. Se activan</p>	<p>Se presenta un sonido diegético (offscreen, exterior) del sonido ambiente y diegético (onscreen, exterior) por las voces in de Rapayet y Peregrino.</p>	<p>Esta escena entra por corte directo.</p> <p>En los códigos sintácticos, encontramos los de asociación por proximidad, ya que una escena sigue a la otra.</p> <p>Se hallan los códigos de asociación por analogía, ya</p>	<p>La multitud representa que el wayúu siempre está rodeado de su comunidad y su familia.</p> <p>La enramada es uno de los principales espacios de las viviendas wayuu.</p> <p>La camisa blanca o de colores claros, de Rapayet</p>

	<p>Los códigos iconográficos están presentes en la vestimenta y las características físicas de los personajes, puesto que nos sitúa en la guajira colombiana.</p> <p>No se identifican códigos de transcripción icónica.</p>	<p>códigos cromáticos en la camisa blanca de Rapayet.</p>		<p>que el espectador pasa de estar al frente de Rapayet a asumir su rol con una cámara subjetiva, observando a Zaida.</p>	<p>simboliza su personalidad y evolución.</p> <p>Peregrino es el palabrero de la comunidad, donde la palabra es fundamental para la paz del clan.</p>
3	<p>Se presentan códigos de denominación y reconocimiento icónico en la unidad de vivienda wayúu, elaborada con bahareque y otros materiales.</p> <p>Se identifican códigos de transcripción icónica en la pintura que Zaida tiene en el rostro.</p> <p>En cuanto a los códigos de composición icónica identificamos figuración, ya que los sujetos y objetos están dispersos en el plano.</p> <p>Los códigos iconográficos están presentes en la vestimenta tradicional y las características físicas de los personajes.</p>	<p>El encuadre es un plano de figura media, con ángulo frontal.</p> <p>La iluminación es neutra: luz del día con locación exterior.</p> <p>Los colores son funcionales a la historia. Se activan códigos cromáticos por la vestimenta roja de Zaida que representa un ritual wayúu.</p>	<p>Se presenta un sonido diegético (offscreen, exterior) del sonido ambiente y diegético (onscreen, exterior) por las voces in, de Úrsula, Zaida y su tío.</p>	<p>Se presenta el código sintáctico de asociación por analogía, ya que se mantienen algunos elementos importantes.</p> <p>También se presenta transitividad, ya que esta escena se complementa con la siguiente.</p>	<p>El encierro simboliza el paso de infante a adolescente y desarrolla habilidades para cuidar a su familia.</p> <p>El tejido de Zaida simboliza las habilidades de la majayut.</p> <p>La vivienda es importante para la cultura wayúu y evoluciona junto a los personajes.</p> <p>El vestido de Zaida, simboliza una etapa de la vida de las mujeres wayuu.</p>
4	<p>Se presentan códigos de denominación y reconocimiento icónico en la multitud que rodea a los bailarines.</p> <p>Se identifican códigos de transcripción icónica en la pintura que Zaida tiene en el rostro.</p> <p>En cuanto a los códigos de composición icónica identificamos figuración, ya que los sujetos y objetos están dispersos en el plano.</p>	<p>El encuadre es un campo largo, con ángulo picado.</p> <p>La iluminación es neutra: luz del día con locación exterior.</p> <p>Los colores son funcionales a la historia. Se activan códigos cromáticos por la vestimenta roja</p>	<p>Se presenta un sonido diegético (offscreen, exterior) del sonido ambiente y diegético (onscreen, exterior) en la música del instrumento Kasha que toca un personaje. También</p>	<p>Esta escena entra por corte directo.</p> <p>Se presenta el código sintáctico de asociación por analogía, ya que se mantienen algunos elementos importantes.</p> <p>También se encuentra el código de asociación por proximidad, ya que son</p>	<p>La multitud muestra la importancia de la comunidad en la vida privada de los wayuu.</p> <p>El vestido de Zaida simboliza una etapa de la vida de las mujeres.</p> <p>El piouy es el escenario donde bailan los personajes, y representa una leyenda de</p>

	Los códigos iconográficos están presentes en la vestimenta tradicional de los personajes.	de Zaida que representa un ritual wayúu.	diegético (onscreen, exterior) con la voz in de Leónidas.	fotogramas contiguos.	la cultura wayuu. La kasha es un instrumento tradicional wayúu.
5	Se presentan códigos de denominación y reconocimiento icónico en la multitud que rodea a los bailarines y en la enramada. Se identifican códigos de transcripción icónica en la pintura que Zaida tiene en el rostro. En cuanto a los códigos de composición icónica identificamos plasticidad, dado que hay una jerarquización de los sujetos que aparecen en escena. Los códigos iconográficos están presentes en la vestimenta tradicional de los personajes.	El encuadre es una figura media, con ángulo frontal. La iluminación es neutra: luz del día con locación exterior. Los colores son funcionales a la historia. Se activan códigos cromáticos por la vestimenta roja de Zaida que representa un ritual wayúu para convertirse en <i>majayut</i> .	Se presenta un sonido diegético (onscreen, exterior) en la música del instrumento <i>Kasha</i> que toca un personaje. También con la voz in de Rapayet, Peregrino, Úrsula y el tío.	Como código sintáctico se observa un montaje rey ya que las imágenes no tienen un nexo directo; sin embargo son vecinas.	La multitud muestra la importancia de la comunidad en la vida privada de los wayuu. El vestido de Zaida simboliza una etapa de la vida de las mujeres. La kasha es un instrumento tradicional wayuu.
6	Se presentan códigos de denominación y reconocimiento icónico con las vías del tren y el paisaje desértico. En cuanto a los códigos de composición icónica se identifica plasticidad, dado que el personaje destaca en el plano. Los códigos iconográficos están presentes en la vestimenta del personaje.	El encuadre es un campo largo con ángulo frontal. La iluminación es neutra: luz del día con locación exterior. Los colores son funcionales a la historia. Se activan códigos cromáticos por la manta marrón.	Se presenta un sonido diegético (offscreen, exterior) del sonido ambiente y diegético (onscreen, exterior) de las voces in de Zaida y Úrsula.	Esta escena entra por corte directo . Como código sintáctico se observa un montaje rey ya que las imágenes no tienen un nexo directo; sin embargo son vecinas.	El vestido marrón de la abuela que representa a la madre tierra. La vía del tren ya que es representativo del camino que recorre el wayúu al morir.

7	<p>Se presentan códigos de denominación y reconocimiento icónico en los hombres que rodean a Rapayet y Peregrino. También se identifica la enramada como un código.</p> <p>Se identifican códigos de transcripción icónica en las mochilas que llevan los wayuu, y las que cuelgan de la enramada.</p> <p>En cuanto a los códigos de composición icónica identificamos plasticidad, dado que hay una jerarquización de los sujetos que aparecen en escena.</p> <p>Los códigos iconográficos están presentes en la vestimenta tradicional de los personajes.</p>	<p>El encuadre es un plano americano con ángulo frontal.</p> <p>La iluminación es neutra: luz del día con locación exterior.</p> <p>Los colores son funcionales a la historia. Se activan códigos cromáticos por la camisa clara de Rapayet.</p>	<p>Se presenta un sonido diegético (offscreen, exterior) del sonido ambiente y diegético (onscreen, exterior) de las <i>voces in</i> de Rapayet, Peregrino, Úrsula y el tío.</p>	<p>Esta escena entra por corte directo.</p> <p>Se presenta transitividad, ya que esta escena se complementa con la siguiente.</p>	<p>La camisa blanca o de colores claros, de Rapayet simboliza su personalidad y evolución.</p> <p>Las mochilas simbolizan el vientre materno.</p>
8	<p>Se presentan códigos de denominación y reconocimiento icónico en el corral de chivos.</p> <p>Se identifican códigos de transcripción icónica en las mochilas que llevan los wayuu, y las que cuelgan de la enramada.</p> <p>En cuanto a los códigos de composición icónica identificamos plasticidad, dado que hay una jerarquización de los sujetos que aparecen en escena.</p> <p>Los códigos iconográficos están presentes en la vestimenta tradicional.</p>	<p>El encuadre es una figura media con ángulo frontal.</p> <p>La iluminación es neutra: luz del día con locación exterior.</p> <p>Los colores son funcionales a la historia. Se activan códigos cromáticos por la camisa clara de Rapayet. También con la bolsa roja que contiene el talismán de la familia.</p>	<p>Se presenta un sonido diegético (offscreen, exterior) del sonido ambiente y diegético (onscreen, exterior) de las <i>voces in</i> de Úrsula y Rapayet.</p>	<p>Esta escena entra por corte directo.</p> <p>Como código sintáctico se observa un montaje rey ya que las imágenes no tienen un nexo directo; sin embargo son vecinas.</p>	<p>La camisa blanca o de colores claros, de Rapayet simboliza su personalidad y evolución.</p> <p>Las mochilas simbolizan el vientre materno.</p> <p>El talismán de protección de la familia Pushaina.</p> <p>El corral es un espacio tradicional wayuu.</p>

9	<p>Se presentan códigos de denominación y reconocimiento icónico en la arena del desierto y la langosta.</p> <p>También se identifican códigos de transcripción icónica a través de la langosta.</p> <p>En cuanto a los códigos de composición icónica identificamos plasticidad, dado que es claramente identificado el objeto en escena.</p>	<p>El encuadre es un campo medio con un ángulo picado.</p> <p>La iluminación es neutra: luz del día con locación exterior.</p> <p>Los colores son funcionales a la historia.</p>	<p>Se presenta un sonido extradieético por la canción The Shooting, compuesta por Leo o Heiblum.</p> <p>Un sonido diegético (offscreen, exterior) en el sonido ambiente.</p> <p>También un diegético (onscreen, exterior) de las <i>voces in</i> de un hombre y Rapayet.</p>	<p>Esta escena entra por corte directo.</p> <p>Se encuentra el código de asociación por proximidad, ya que son fotogramas contiguos.</p>	<p>La langosta simboliza una plaga que se avecina.</p>
10	<p>Se presentan códigos de denominación y reconocimiento icónico en la chiva (medio de transporte).</p> <p>En cuanto a los códigos de composición icónica identificamos figuración, pues los elementos y personajes están distribuidos de manera dispersa en la escena.</p> <p>Los códigos iconográficos están presentes en la vestimenta tradicional y las características físicas de los personajes.</p>	<p>El encuadre es un campo largo con un ángulo frontal.</p> <p>La iluminación es neutra: luz del día con locación exterior.</p> <p>Los colores son funcionales a la historia. Se activan códigos cromáticos por la camisa clara de Rapayet.</p>	<p>Un sonido diegético (offscreen, exterior) en la cumbia Sampuesana, del conjunto Típico Vallenato.</p> <p>También un diegético (onscreen, exterior) de las <i>voces in</i> de Rapayet y Moncho.</p>	<p>Se presenta transitividad, ya que después de esta escena transcurre un tiempo no inmediato.</p>	<p>La camisa blanca o de colores claros, de Rapayet simboliza su personalidad y evolución.</p>

11	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i> en la tienda, en el camión y en los bultos de café.</p> <p>En cuanto a los <i>códigos de composición icónica</i> identificamos figuración, pues los elementos y personajes están distribuidos de manera dispersa en la escena.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vestimenta tradicional y las características físicas de los personajes.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es un campo medio con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz del día con locación exterior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia. Se activan <i>códigos cromáticos</i> por la camisa clara de Rapayet.</p>	<p>Se escucha un sonido <i>diegético (offscreen, exterior)</i> por el sonido ambiente.</p> <p>También se identifica un <i>diegético (onscreen, exterior)</i> de las voces in de Rapayet, César y Moncho.</p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Como código sintáctico se observa un <i>montaje rey</i> ya que las imágenes no tienen un nexo directo; sin embargo son vecinas.</p>	<p><i>La camisa blanca</i> o de colores claros, de Rapayet simboliza su personalidad y evolución.</p>
12	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i> en los objetos sobre la mesa de madera y la mano que sostiene la bebida.</p> <p>También se identifican <i>códigos de transcripción icónica</i> a través de la propaganda de los cuerpos de paz.</p> <p>En cuanto a los <i>códigos de composición icónica</i> identificamos figuración, pues los elementos están distribuidos de manera dispersa en la escena.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es un plano detalle con un ángulo picado.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz del día con locación exterior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p>	<p>Se escucha un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por la voz in de Moncho, César, Rapayet y el gringo.</p> <p>También se identifica un <i>diegético (offscreen, exterior)</i> por el sonido del dispositivo electrónico.</p>	<p>Se encuentra el código de <i>asociación por proximidad</i>, ya que son fotogramas contiguos.</p>	<p><i>La propaganda</i> de los cuerpos de paz, la cual nos sitúa en un momento histórico nacional e internacional.</p>

13	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i> en los objetos de la tienda, tales como la mesa, las sillas, las botellas de bebidas.</p> <p>En cuanto a los <i>códigos de composición icónica</i> identificamos plasticidad, porque se refleja la importancia de los personajes a través de su ocupación en el fotograma.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vestimenta tradicional, el comportamiento y las características físicas de los personajes.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es un campo medio con un ángulo picado.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz del día con locación exterior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia. Se activan <i>códigos cromáticos</i> por la camisa clara de Rapayet.</p>	<p>Se escucha un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por la voz <i>in</i> de Rapayet, Moncho, César, y Peter.</p> <p>También hay un <i>diegético (offscreen, exterior)</i> por el sonido del dispositivo electrónico.</p>	<p>Como código sintáctico se observa un <i>montaje rey</i> ya que las imágenes no tienen un nexo directo.</p>	<p><i>La camisa blanca</i> o de colores claros, de Rapayet simboliza su personalidad y evolución.</p> <p><i>Las mochilas</i> simbolizan el vientre materno.</p>
14	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i> en los objetos de la habitación: una lámpara, unas tazas, la mesa y las sillas.</p> <p>En cuanto a los <i>códigos de composición icónica</i> identificamos figuración porque no está delimitada una jerarquía.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vestimenta tradicional, el comportamiento y las características físicas de los personajes.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es una figura media con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es subrayada: luz artificial en interior/noche.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p>	<p>Se escucha un sonido <i>diegético (offscreen, exterior)</i> por el sonido del ambiente.</p> <p>También hay un <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por el ronquido de Moncho.</p> <p>Del mismo modo, hay un <i>diegético (onscreen, exterior)</i> en las voces <i>in</i> de Rapayet y Aníbal.</p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Como código sintáctico se observa un <i>montaje rey</i> ya que las imágenes no tienen un nexo directo.</p>	<p><i>La habitación oscura</i> en este caso representa el negocio en el que se están iniciando los personajes.</p>

15	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i> en la playa y su naturaleza.</p> <p>En cuanto a los <i>códigos de composición icónica</i> identificamos plasticidad, ya que Rapayet ocupa un lugar importante en el plano.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vestimenta tradicional, el comportamiento y las características físicas de los personajes.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es una figura media con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz del atardecer con locación exterior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia. Se activan <i>códigos cromáticos</i> por la camisa clara de Rapayet.</p>	<p>Se escucha un sonido <i>diegético (offscreen, exterior)</i> por el sonido del ambiente y las <i>voces off</i> de las personas en la playa.</p> <p>También se identifica un <i>diegético (onscreen, exterior)</i> en las <i>voces in</i> de Moncho, Peter, Rapayet y Bill.</p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Como código sintáctico se observa un <i>montaje rey</i> ya que las imágenes no tienen un nexo directo.</p>	<p><i>La camisa blanca</i> o de colores claros, de Rapayet simboliza su personalidad y evolución.</p> <p><i>La marimba</i> representa la situación de contrabando que se daba en La Guajira.</p>
16	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i> en la enramada, los chinchorros y elementos de cocina.</p> <p>Se identifican códigos de <i>transcripción icónica</i> en la mochila que teje Zaida.</p> <p>En cuanto a los <i>códigos de composición icónica</i> identificamos plasticidad, ya que Úrsula ocupa un lugar importante en el plano.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vestimenta tradicional, el comportamiento y las características físicas de los personajes.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es una figura media con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz del día con locación interior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p>	<p>Se escucha un sonido <i>diegético (offscreen, exterior)</i> por el sonido del ambiente</p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Se encuentra el código de <i>asociación por proximidad</i>, ya que son fotogramas contiguos.</p>	<p><i>La mochila</i> que tejía Zaida simboliza el vientre materno que espera.</p>

17	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónico</i> en el corral, y la enramada.</p> <p>En cuanto a los <i>códigos de composición icónica</i> identificamos plasticidad, ya que Úrsula ocupa un lugar importante en el plano.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vestimenta tradicional, el comportamiento y las características físicas de los personajes.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es una figura media con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz del día con locación interior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia. Se activan <i>códigos cromáticos</i> por la camisa clara de Rapayet.</p>	<p>Se escucha un sonido <i>diegético (offscreen, exterior)</i> por el sonido del ambiente.</p> <p>También se identifica un <i>diegético (onscreen, exterior)</i> en las <i>voces in</i> de Úrsula y Rapayet.</p>	<p>Se presenta <i>transitividad</i>, ya que después de esta escena transcurre un tiempo no inmediato.</p>	<p><i>Las mochilas</i> simbolizan el vientre materno.</p> <p><i>El corral</i> es un espacio tradicional wayuu.</p> <p><i>La camisa blanca</i> o de colores claros, de Rapayet simboliza su personalidad y evolución.</p>
18	<p>Se presentan <i>códigos de composición icónica</i> con plasticidad.</p> <p>Se identifican códigos de <i>transcripción icónica</i> en el amanecer detrás de la silueta de Zaida.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vestimenta tradicional.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es un campo largo con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz del día con locación interior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p>	<p>Se escucha un sonido <i>diegético (offscreen, exterior)</i> en el canto del pastor.</p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Como código sintáctico se observa un <i>montaje rey</i> ya que las imágenes no tienen un nexo directo.</p>	<p><i>El amanecer</i> representa la vida que inicia en el vientre de Zaida.</p>
19	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónicos</i> en las avionetas.</p> <p>En cuanto a los <i>códigos de composición icónica</i> identificamos plasticidad.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vestimenta tradicional, el comportamiento y las características físicas de los personajes.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es un plano americano con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz del día con locación exterior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia. Se activan</p>	<p>Se escucha un sonido <i>diegético (offscreen, exterior)</i> por el ruido ambiente.</p> <p>También se identifica un <i>diegético (onscreen, exterior)</i> en las</p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Se encuentra el código de <i>asociación por proximidad</i>, ya que son fotogramas contiguos.</p>	<p><i>La camisa blanca</i> o de colores claros, de Rapayet simboliza su personalidad y evolución.</p>

		<i>códigos cromáticos</i> por la camisa clara de Rapayet.	<i>voces in</i> de Rapayet, Moncho y los gringos.		
20	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónicos</i> en las avionetas y el desierto.</p> <p>En cuanto a los <i>códigos de composición icónica</i> identificamos plasticidad, pues se centra en Rapayet.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vestimenta tradicional, el comportamiento y las características físicas de los personajes.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es un plano americano con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz del día con locación exterior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p> <p>Se activan <i>códigos cromáticos</i> por la camisa clara de Rapayet, que ahora se encuentra sucia por cavar.</p>	<p>Se escucha un sonido <i>diegético (offscreen, exterior)</i> por el ruido ambiente.</p> <p>También se identifica un <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por el ruido de las palas al cavar.</p>	Se presenta <i>transitividad</i> , ya que después de esta escena transcurre un tiempo no inmediato.	<i>La camisa blanca</i> o de colores claros, de Rapayet simboliza su personalidad y evolución. Aquí se ve sucia.
21	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónicos</i> en los chinchorros y las enramadas.</p> <p>En cuanto a los <i>códigos de composición icónica</i> identificamos figuración.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vestimenta tradicional, el comportamiento y las características físicas.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es un campo medio con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz del día con locación exterior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p> <p>Se activan <i>códigos cromáticos</i> por la camisa clara de Rapayet, que ahora se</p>	<p>Se escucha un sonido <i>diegético (offscreen, exterior)</i> por el ruido ambiente.</p> <p>También se identifica un <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por las <i>voces in</i> de los personajes.</p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Se presenta <i>transitividad</i>, ya que después de esta escena transcurre un tiempo no inmediato.</p>	<p><i>La camisa blanca</i> o de colores claros, de Rapayet simboliza su personalidad y evolución. Aquí se ve sucia.</p> <p><i>La pared de bahareque, el chinchorro</i> que nos sitúa en una locación específica de la geografía colombiana.</p>

		encuentra sucia por cavar.			
22	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónicos</i> en los chinchorros y las enramadas.</p> <p>En cuanto a los <i>códigos de composición icónica</i> identificamos figuración, pues los elementos y personajes se encuentran distribuidos de manera fuerte.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vestimenta tradicional, el comportamiento y las características físicas de los personajes.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es un primer plano con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz artificial con locación exterior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p> <p>Se activan <i>códigos cromáticos</i> por la camisa clara de Rapayet.</p>	<p>Se escucha un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por la canción vallenata que interpretan los músicos.</p> <p>También se identifica un <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por las <i>voces in</i> de los personajes.</p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Como código sintáctico se observa un <i>montaje rey</i> ya que las imágenes no tienen un nexo directo.</p>	<p><i>La camisa blanca</i> o de colores claros, de Rapayet simboliza su personalidad y evolución. Aquí se ve sucia.</p> <p><i>La música vallenata</i> que nos ubica en un espacio-tiempo.</p>
23	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónicos</i> como en la enramada y el pájaro cardenal guajiro.</p> <p>Se identifican códigos de <i>transcripción icónica</i> en el pájaro que lleva un mensaje simbólico.</p> <p>En cuanto a los <i>códigos de composición icónica</i> identificamos figuración, pues los elementos se encuentran distribuidos de manera fuerte.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es un plano detalle con un ángulo contrapicado.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz día con locación exterior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p>	<p>Se escucha un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por el ruido del motor de la camioneta.</p> <p>También un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> en la <i>voz in</i> de Úrsula.</p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Se presenta <i>transitividad</i>, ya que después de esta escena transcurre un tiempo no inmediato.</p>	<p><i>El pájaro iischoo</i> o cardenal guajiro, representa la necesidad de compensar una ofensa.</p> <p><i>La enramada</i> es símbolo en la cultura wayúu.</p>

24	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónicos</i> en la camioneta y el cadáver en la carretera.</p> <p>En cuanto a los <i>códigos de composición icónica</i> identificamos figuración, pues los elementos y personajes se encuentran distribuidos de manera fuerte.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vestimenta tradicional, el comportamiento y las características físicas de los personajes.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es un campo medio con un ángulo contrapicado.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz artificial con locación exterior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p> <p>Se activan <i>códigos cromáticos</i> por la camisa clara de Rapayet.</p>	<p>Se escucha un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por el ruido del motor de la camioneta.</p> <p>También un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> en la voz <i>in</i> de Rapayet y el chofer.</p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Se presenta <i>transitividad</i>, ya que después de esta escena transcurre un tiempo no inmediato.</p>	<p><i>La camisa blanca</i> o de colores claros, de Rapayet simboliza su personalidad y evolución.</p>
25	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónicos</i> en el arma.</p> <p>Como <i>códigos de composición icónica</i> identificamos plasticidad.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vivienda tradicional, el comportamiento y las características físicas de los personajes.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es una figura media con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz artificial con locación interior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p>	<p>Se escucha un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por el ruido de los gemidos.</p> <p>También se escucha un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> en las voces <i>in</i> de Rapayet y Moncho.</p> <p>Finaliza con el sonido <i>extradiegético</i> por la canción <i>Moi's Dead</i> de Leo Heiblum.</p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Se presenta <i>transitividad</i>, ya que después de esta escena transcurre un tiempo no inmediato.</p>	<p><i>El arma</i> que empuña Rapayet como símbolo de poder y violencia.</p>

26	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónicos</i> en las armas que portan los escoltas.</p> <p>Como <i>códigos de composición icónica</i> identificamos plasticidad pues los personajes y elementos están jerarquizados en la toma.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vestimenta, el comportamiento y las características físicas de los personajes.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es un plano americano con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz día con locación interior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p> <p>Se activan <i>códigos cromáticos</i> por el color verde de la naturaleza de la sierra.</p>	<p>Se escucha un sonido ambiente <i>diegético (offscreen, exterior)</i>.</p> <p>De igual modo se presenta un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por el ruido del vehículo.</p> <p>También se escucha un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por las voces in de Peregrino y Aníbal.</p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Se presenta <i>transitividad</i>, ya que después de esta escena transcurre un tiempo no inmediato.</p>	<p><i>Las armas</i> como símbolo de poder.</p> <p><i>El palabrero</i> y sus elementos son un símbolo importante en la cultura wayúu.</p>
27	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónicos</i> en el tendedero, las telas y el desierto.</p> <p>Como <i>códigos de composición icónica</i> identificamos plasticidad pues los personajes están jerarquizados.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vestimenta y las características físicas de los personajes.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es una figura media con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz día con locación exterior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p> <p>Se activan <i>códigos cromáticos</i> por la manta de la abuela.</p>	<p>Se escucha un sonido ambiente <i>diegético (offscreen, exterior)</i>.</p> <p>Se escucha un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por el ruido del vehículo.</p> <p>También se escucha un sonido <i>diegético</i></p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Se presenta <i>transitividad</i>, ya que después de esta escena transcurre un tiempo no inmediato.</p>	<p><i>El sueño</i> es una forma de comunicarse con los ancestros.</p> <p><i>El vestido marrón</i> de la abuela que representa a la madre tierra-</p> <p><i>La tela blanca</i> que cubre la cara de Miguel.</p>

			(<i>onscreen, exterior</i>) por las voces <i>in</i> de Zaida y Úrsula.		
28	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónicos</i> en los objetos de la oficina.</p> <p>Se identifican códigos de <i>transcripción icónica</i> en el pájaro que se encuentra en la oficina y en el globo terráqueo.</p> <p>Se presentan <i>códigos de composición icónica</i> de figuración, ya que los elementos están dispersos en el escenario.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es un plano detalle con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz día con locación interior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p> <p>Se activan <i>códigos cromáticos</i> por los tonos predominantes en la vivienda: Paredes blancas y muebles color crema, con algunos detalles negros y dorados en la decoración.</p>	<p>Se escucha el sonido <i>extradieético</i> por la canción Yoluja de Leo Heiblum.</p> <p>También se presenta un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i>, en las voces <i>in</i> de Úrsula, Peregrino y Rapayet.</p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Se presenta <i>transitividad</i>, ya que después de esta escena transcurre un tiempo no inmediato.</p>	<p><i>El Yoluja</i> en forma de pájaro o garza, representa a un espíritu que trata de advertirles.</p> <p><i>El globo terráqueo</i> frente al Yoluja, representa el mal esparcido sobre la tierra.</p>
29	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónicos</i> en la multitud de personas y el desierto.</p> <p>Se identifican códigos de <i>transcripción icónica</i> en el dinero.</p> <p>Como <i>códigos de composición icónica</i> identificamos plasticidad pues los personajes están jerarquizados.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vestimenta y las características físicas de los personajes.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es un campo medio con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz día con locación exterior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p>	<p>Se presenta un sonido <i>diegético (offscreen, exterior)</i>, en el sonido ambiente y el llanto de las mujeres.</p> <p>También hay un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i>, en las voces <i>in</i> de</p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Se presenta <i>transitividad</i>, ya que después de esta escena transcurre un tiempo no inmediato.</p>	<p><i>El dinero</i> como símbolo de autoridad y poder.</p>

			Leónidas, Victoria y otra mujer.		
30	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónicos</i> en los muebles, el frutero y los personajes.</p> <p>Como <i>códigos de composición icónica</i> identificamos plasticidad hay jerarquía en los elementos.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vestimenta, los comportamientos y las características físicas de los personajes.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es un campo medio con un ángulo picado.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz día con locación interior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p> <p>Se activan <i>códigos cromáticos</i> por la camisa clara de Rapayet y la manta marrón de Úrsula.</p> <p>También se activan <i>códigos cromáticos</i> por los tonos predominantes en la vivienda: Paredes blancas y muebles color crema, con algunos detalles negros y dorados en la decoración.</p>	<p>Se presenta un sonido <i>diegético (offscreen, exterior)</i>, en el sonido ambiente.</p> <p>También se presenta un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i>, en las <i>voces in</i> de los personajes.</p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Como código sintáctico se observa un <i>montaje rey</i> ya que las imágenes no tienen un nexo directo.</p>	<p><i>La camisa blanca</i> o de colores claros, de Rapayet simboliza su personalidad y evolución.</p> <p><i>La manta y el turbante marrón</i> de Úrsula.</p>

31	<p>Se presentan códigos de denominación y reconocimiento icónicos en las manos que sostienen la aguja y los hilos. También en los objetos de la habitación y Zaida en la puerta.</p> <p>Se identifican códigos de transcripción icónica en la mochila.</p> <p>Como códigos de composición icónica identificamos plasticidad pues hay jerarquía en los elementos.</p> <p>Los códigos iconográficos están presentes en la vestimenta, los comportamientos y las características físicas de los personajes.</p>	<p>El encuadre es un primer plano con un ángulo frontal.</p> <p>La iluminación es neutra: luz nocturna y luz artificial con locación interior.</p> <p>Los colores son funcionales a la historia.</p> <p>Se activan códigos cromáticos por los tonos predominantes en la vivienda: Paredes blancas y muebles color crema, con algunos detalles negros y dorados en la decoración.</p>	<p>Se presenta un sonido diegético (offscreen, exterior), en el sonido ambiente.</p> <p>También se presenta un sonido diegético (onscreen, exterior), en las voces in de Úrsula y Zaida.</p>	<p>Esta escena entra por corte directo.</p> <p>Se presenta transitividad, ya que después de esta escena transcurre un tiempo no inmediato.</p>	<p>La mochila wayúu es un símbolo importante del vientre materno.</p>
32	<p>Se presentan códigos de denominación y reconocimiento icónicos en la silla y otros elementos de la oficina de Rapayet.</p> <p>Como códigos de composición icónica identificamos plasticidad.</p> <p>Los códigos iconográficos están presentes en la vestimenta, y las características físicas de los personajes.</p>	<p>El encuadre es un primer plano con un ángulo frontal.</p> <p>La iluminación es neutra: luz nocturna con locación interior.</p> <p>Los colores son funcionales a la historia.</p> <p>Se activan códigos cromáticos por la camisa clara de Rapayet.</p>	<p>Se presenta un sonido diegético (offscreen, exterior), en el sonido ambiente.</p> <p>Se presenta un sonido diegético (onscreen, exterior), en las voces in de Rapayet y Úrsula.</p> <p>También se</p>	<p>Esta escena entra por corte directo.</p> <p>Como código sintáctico se observa un montaje rey ya que las imágenes no tienen un nexo directo, pero guardan relación.</p>	<p>La mirada entristecida de Rapayet en dirección al Yoluja.</p>

		Se activan códigos cromáticos por los tonos predominantes en la vivienda: Paredes blancas y muebles color crema, con algunos detalles negros y dorados en la decoración.	presenta un ruido diegético (onscreen, exterior, por la puerta y el pájaro.		
33	<p>Se presentan códigos de denominación y reconocimiento icónicos en la rama de cannabis que sostiene a la langosta.</p> <p>Se identifican códigos de transcripción icónica en la langosta.</p> <p>Como códigos de composición icónica identificamos plasticidad.</p>	<p>El encuadre es un primer plano con un ángulo frontal.</p> <p>La iluminación es neutra: luz día con locación exterior.</p> <p>Los colores son funcionales a la historia.</p> <p>Se activan códigos cromáticos por el color verde de la naturaleza de la sierra.</p>	<p>Se presenta un sonido diegético (offscreen, exterior, en el sonido ambiente.</p> <p>También se presenta un ruido diegético (onscreen, exterior por el ruido provocado por los insectos y las máquinas fumigadoras.</p>	<p>Esta escena entra por corte directo.</p> <p>Se presenta transitividad, ya que después de esta escena transcurre un tiempo no inmediato.</p>	La langosta representa una plaga.
34	<p>Se presentan códigos de denominación y reconocimiento icónicos el rancho de madera, la colchoneta, la lámpara y Leónidas bebiendo de la botella.</p> <p>Como códigos de composición icónica identificamos plasticidad pues hay jerarquía en los elementos.</p>	<p>El encuadre es una figura entera con un ángulo frontal.</p> <p>La iluminación es subrayada y artificial en locación interior/noche.</p>	<p>Se presenta un sonido diegético (offscreen, exterior, en el sonido ambiente.</p> <p>También se presenta un ruido diegético (onscreen,</p>	<p>Esta escena entra por corte directo.</p> <p>Se presenta transitividad, ya que después de esta escena transcurre un tiempo no inmediato.</p>	<p>El rancho oscuro en este caso representa la mala acción que hará Leónidas.</p> <p>La botella de alcohol representa la pérdida de control de Leónidas.</p>

	Los códigos iconográficos están presentes en la vestimenta, los comportamientos y las características físicas del personaje.	Los colores son funcionales a la historia.	exterior por el ruido provocado por la puerta y la botella.		
35	<p>Se presentan códigos de denominación y reconocimiento icónicos en la silla, la revista, la piscina y Victoria.</p> <p>Como códigos de composición icónica identificamos plasticidad pues hay jerarquía en los elementos.</p> <p>Los códigos iconográficos están presentes en la vestimenta, los comportamientos y las características físicas del personaje.</p>	<p>El encuadre es una figura media con un ángulo picado.</p> <p>La iluminación es neutra: luz día en locación exterior.</p> <p>Los colores son funcionales a la historia.</p>	<p>Se presenta un sonido diegético (offscreen, exterior), en el sonido ambiente.</p> <p>También se presenta un ruido diegético (onscreen, exterior) por el ruido provocado por la revista, el cierre del traje de baño y los pasos de Leónidas.</p>	<p>Esta escena entra por corte directo.</p> <p>Se presenta transitividad, ya que después de esta escena transcurre un tiempo no inmediato.</p>	La piscina y la revista que representan estatus.
36	<p>Se presentan códigos de denominación y reconocimiento icónicos en el camino y la vegetación que lo rodea. También Leónidas escapando.</p> <p>Como códigos de composición icónica identificamos figuración.</p> <p>Los códigos iconográficos están presentes en la vestimenta, los comportamientos y las características físicas del personaje.</p>	<p>El encuadre es una figura media con un ángulo picado.</p> <p>La iluminación es neutra: luz día en locación exterior.</p> <p>Los colores son funcionales a la historia.</p> <p>Se activan códigos cromáticos por el color verde de la naturaleza de la sierra.</p>	<p>Se presenta un sonido diegético (offscreen, exterior), en el sonido ambiente.</p> <p>También se presenta un ruido diegético (onscreen, exterior) por el ruido provocado por Leónidas corriendo.</p>	<p>Esta escena entra por corte directo.</p> <p>Se presenta transitividad, ya que después de esta escena transcurre un tiempo no inmediato.</p>	La huida representa la imposibilidad de Leónidas de afrontar sus problemas.

			Finaliza con un sonido <i>extradieético</i> la canción Rape de Leo Heiblum.		
37	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónicos</i> en la camioneta los hombres con armas y la vegetación detrás de Peregrino.</p> <p>Se identifican códigos de <i>transcripción icónica</i> de Peregrino.</p> <p>Como <i>códigos de composición icónica</i> identificamos plasticidad.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vestimenta, los comportamientos y las características físicas del personaje.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es una figura media con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz día en locación exterior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p> <p>Se activan <i>códigos cromáticos</i> por el color verde de la naturaleza de la sierra.</p>	<p>Se presenta un sonido <i>extradieético</i> por la canción Rape de Leo Heiblum.</p> <p>También se presenta un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por las <i>voces in</i> de Peregrino y Aníbal.</p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Se presenta <i>transitividad</i>, ya que después de esta escena transcurre un tiempo no inmediato.</p>	<p><i>Las armas</i> como símbolo de poder.</p> <p><i>El palabrero</i> y sus elementos son un símbolo importante en la cultura wayúu.</p>
38	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónicos</i> en la fachada de la casa y los personajes de Rapayet, Zaida y Úrsula.</p> <p>Se identifican códigos de <i>transcripción icónica</i> en el bastón de Peregrino.</p> <p>Como <i>códigos de composición icónica</i> identificamos plasticidad.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vestimenta, los comportamientos y las características físicas del personaje.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es una figura media con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz día en locación exterior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p> <p>Se activan <i>códigos cromáticos</i> por la camisa clara de Rapayet.</p> <p>Se activan <i>códigos</i></p>	<p>Se presenta un sonido <i>diegético (offscreen, exterior)</i>, en el sonido ambiente.</p> <p>Se identifica un ruido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por el ruido de la camioneta.</p> <p>También se presenta un sonido <i>diegético</i></p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Se presenta <i>transitividad</i>, ya que después de esta escena transcurre un tiempo no inmediato.</p>	<p><i>La vivienda</i> de la familia, que representa la evolución del espacio.</p> <p><i>El bastón</i> de Peregrino representaba su palabra y la de su clan.</p>

		<i>cromáticos</i> por los tonos predominantes en la vivienda.	(<i>onscreen, exterior</i>) por la voz <i>in</i> de Úrsula.		
39	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónicos</i> en las manos de Úrsula con reloj y uñas pintadas.</p> <p>Se identifican códigos de <i>transcripción icónica</i> en el talismán, la mochila y el collar.</p> <p>Como <i>códigos de composición icónica</i> identificamos plasticidad.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vestimenta y los comportamientos del personaje.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es un primer plano con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz día en locación exterior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p> <p>Se activan <i>códigos cromáticos</i> por las uñas pintadas de rojo.</p>	<p>Se presenta un sonido <i>diegético (offscreen, exterior)</i>, en el sonido ambiente.</p> <p>También se presenta un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por la voz <i>in</i> de los personajes.</p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Se presenta <i>transitividad</i>, ya que después de esta escena transcurre un tiempo no inmediato.</p>	<p><i>El collar</i> representa la pertenencia y protección a su clan.</p> <p><i>La mochila representa</i> el vientre de la mujer wayuu.</p> <p><i>El talismán</i> es la representación de la conexión entre los ancestros que les brindaban protección a los miembros del clan.</p>
40	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónicos</i> en los hombres armados, los cadáveres en la carretera y la vegetación.</p> <p>Como <i>códigos de composición icónica</i> identificamos figuración.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vestimenta y los comportamientos de los personajes.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es un campo medio con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz día en locación exterior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p> <p>Se activan <i>códigos cromáticos</i> por el color verde de la naturaleza de la sierra.</p>	<p>Se presenta un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por los ruidos de la camioneta y las balas.</p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Como código sintáctico se observa un <i>montaje rey</i> ya que las imágenes no tienen un nexo directo.</p>	<p><i>Las armas</i> como símbolo de poder y destrucción.</p>

41	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónicos</i> en las manos que sostienen las armas y Rapayet.</p> <p>Se identifican códigos de <i>transcripción icónica</i> en las armas.</p> <p>Como <i>códigos de composición icónica</i> identificamos plasticidad.</p> <p>Los <i>códigos iconográficos</i> están presentes en la vestimenta del personaje.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es un primer plano con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz día en locación exterior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p> <p>Se activan <i>códigos cromáticos</i> por el color claro de la camisa de Rapayet.</p>	<p>Se presenta un sonido <i>diegético (offscreen, exterior)</i>, en el sonido ambiente.</p> <p>También se presenta un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por la voz <i>in</i> de los personajes.</p> <p>También se presenta un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> en el ruido de las camionetas.</p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Como código sintáctico se observa un <i>montaje rey</i> ya que las imágenes no tienen un nexo directo.</p>	<p><i>La camisa blanca</i> o de colores claros, de Rapayet simboliza su personalidad y evolución.</p> <p><i>Las armas</i> como símbolo de poder y destrucción.</p>
42	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónicos</i> en Aníbal.</p> <p>Se identifican códigos de <i>transcripción icónica</i> en el rancho.</p> <p>Como <i>códigos de composición icónica</i> identificamos plasticidad.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es una figura media con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz día en locación interior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p>	<p>Se presenta un sonido <i>diegético (offscreen, exterior)</i>, en el sonido ambiente.</p> <p>También se presenta un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> en el ruido de la camioneta.</p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Se presenta <i>transitividad</i>, ya que después de esta escena transcurre un tiempo no inmediato.</p>	<p><i>La vivienda o rancho</i> se adapta a la situación del personaje.</p>

	Los códigos iconográficos están presentes en la vestimenta del personaje, su vivienda y su determinación al actuar.		Se identifica un sonido diegético (onscreen, exterior) por la voz <i>in</i> de los personajes.		
43	<p>Se presentan códigos de denominación y reconocimiento icónicos en la nube negra que se aproxima.</p> <p>Se identifican códigos de transcripción icónica en la vivienda destruida.</p> <p>Como códigos de composición icónica identificamos figuración.</p>	<p>El encuadre es un campo largo con un ángulo frontal.</p> <p>La iluminación es neutra: luz día en locación exterior.</p> <p>Los colores son funcionales a la historia.</p> <p>Se activan códigos cromáticos por los tonos predominantes en la vivienda.</p>	<p>Se presenta un sonido diegético (offscreen, exterior), en el sonido ambiente.</p> <p>También se presenta un sonido extradiegético por la canción The shooting, de Leo Heiblum.</p> <p>Se identifica un sonido diegético (onscreen, exterior) por los ruidos de los disparos.</p> <p>También se identifica un sonido diegético (onscreen, exterior) por las voz <i>in</i> de Úrsula.</p>	<p>Esta escena entra por corte directo.</p> <p>Se presenta transitividad, ya que después de esta escena transcurre un tiempo no inmediato.</p>	<p>La vivienda destruida pues este símbolo es importante para los wayúu.</p>

44	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónicos</i> en las botellas, las paredes de bahareque y Leónidas en el suelo de tierra.</p> <p>Como <i>códigos de composición icónica</i> identificamos figuración de la imagen.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es una figura entera con un ángulo picado.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz día en locación interior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p>	<p>Se presenta un sonido <i>diegético (offscreen, exterior)</i>, en el sonido ambiente.</p> <p>Se identifica un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por el ruido de la puerta al abrirse.</p> <p>Se identifica un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por la voz in de Indira.</p> <p>Se identifica un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por el ruido de la tormenta que se avecina.</p>	<p>Esta escena entra por <i>corte directo</i>.</p> <p>Se encuentra el código de <i>asociación por proximidad</i>, ya que son fotogramas contiguos.</p>	<p><i>El rancho de bahareque</i> representa la vivienda tradicional wayúu.</p>
45	<p>Se presentan <i>códigos de denominación y reconocimiento icónicos</i> en el techo del rancho y las nubes negras.</p> <p>Se identifican códigos de <i>transcripción icónica</i> en el pájaro negro.</p> <p>Como <i>códigos de composición icónica</i> identificamos figuración.</p>	<p>El <i>encuadre</i> es un plano detalle con un ángulo frontal.</p> <p>La <i>iluminación</i> es neutra: luz día en locación exterior.</p> <p>Los <i>colores</i> son funcionales a la historia.</p>	<p>Se presenta un sonido <i>diegético (offscreen, exterior)</i>, en el sonido ambiente.</p> <p>Se identifica un sonido <i>diegético (onscreen, exterior)</i> por el ruido de la tormenta que se avecina.</p>	<p>Como código sintáctico se observa un <i>montaje rey</i> ya que las imágenes no tienen un nexo directo.</p>	<p><i>El rancho de bahareque</i> representa la vivienda tradicional wayúu.</p>

46	<p>Se presentan códigos de denominación y reconocimiento icónicos en los hombres armados, la piscina, y Úrsula con el cadáver.</p> <p>Se identifican códigos de transcripción icónica en las armas.</p> <p>Como códigos de composición icónica identificamos plasticidad.</p> <p>Los códigos iconográficos están presentes en la vestimenta del personaje, su vivienda y su determinación al actuar.</p>	<p>El encuadre es una figura media con un ángulo frontal.</p> <p>La iluminación es neutra: luz día en locación exterior.</p> <p>Los colores son funcionales a la historia.</p> <p>Se activan códigos cromáticos en la manta negra de Úrsula.</p>	<p>Se presenta un sonido diegético (offscreen, exterior), en el sonido ambiente.</p> <p>Se identifica un sonido diegético (onscreen, exterior) por las voces <i>in</i> de Úrsula, Aníbal y el pupilo.</p>	<p>Esta escena entra por corte directo.</p> <p>Como código sintáctico se observa un montaje rey ya que las imágenes no tienen un nexo directo.</p>	<p>La manta negra de Úrsula simboliza el duelo por la pérdida de su familia.</p>
47	<p>Se presentan códigos de denominación y reconocimiento icónicos en el rancho de bahareque, el suelo de tierra y el cadáver de Rapayet con un impacto de bala.</p> <p>Se identifican códigos de transcripción icónica en el pájaro o garza.</p> <p>Como códigos de composición icónica identificamos plasticidad.</p>	<p>El encuadre es una figura media con un ángulo frontal.</p> <p>La iluminación es neutra: luz día en locación exterior.</p> <p>Los colores son funcionales a la historia.</p>	<p>Se presenta un sonido diegético (offscreen, exterior), en el sonido ambiente.</p> <p>Se identifica un sonido diegético (onscreen, exterior) por las voces <i>in</i> de Aníbal y Rapayet.</p> <p>Se identifica un sonido diegético (onscreen,</p>	<p>Esta escena entra por corte directo.</p> <p>Como código sintáctico se observa un montaje rey ya que las imágenes no tienen un nexo directo.</p>	<p>La camisa blanca o de colores claros, de Rapayet ahora está mancha con sangre.</p>

	<p>Los códigos iconográficos están presentes en la vestimenta del personaje, su vivienda y su determinación al actuar.</p>	<p>Se activan códigos cromáticos en la manta negra de Úrsula.</p>	<p>exterior) en el ruido del disparo.</p> <p>También se escucha un sonido extradieético con la canción Rafa's dead de Leo Heiblum.</p>		
48	<p>Se presentan códigos de denominación y reconocimiento icónicos en el desierto, las cabras e Indira.</p> <p>Se identifican códigos de transcripción icónica en la mochila.</p> <p>Como códigos de composición icónica identificamos plasticidad.</p> <p>Los códigos iconográficos están presentes en la vestimenta del personaje, su vivienda y su determinación al actuar.</p>	<p>El encuadre es un campo largo con un ángulo frontal.</p> <p>La iluminación es neutra: luz del atardecer en locación exterior.</p> <p>Los colores son funcionales a la historia.</p>	<p>Se presenta un sonido diegético (offscreen, exterior), en el sonido ambiente.</p> <p>Se identifica un sonido diegético (onscreen, exterior) en el ruido de las chivas.</p> <p>Se identifica un sonido diegético (onscreen, exterior) por la voz <i>in</i> del pastor.</p>	<p>Esta escena entra por corte directo.</p>	<p>La mochila representa el vientre de la mujer wayúu.</p> <p>El atardecer simboliza el final de las familias.</p>

Fuente: Elaborado a partir del libro Los cabezotes de las telenovelas colombianas: amores a primera vista, de Lozano, Vélez y Leal (2012).

Relación entre códigos

La relación entre los códigos que expresan la representación de la pobreza, se identifican a través de un fuerte contraste con la riqueza, partiendo principalmente de un contexto cultural que resignifica los conceptos a través de la creencia en lo espiritual, lo cual se materializa como real en el universo cinematográfico. Los códigos visuales iconográficos y de fotograficidad, corresponden fielmente a la intención de involucrar al espectador frente a frente con los personajes para dar por sentado el conocimiento de las tradiciones en las que se desenvuelve la trama.

Es así como los planos, los ángulos y la iluminación dan respuesta a la habilidad del cine de reproducir la realidad pero a la vez, el film nos adentra en un uso del color simbólico lleno de características que enriquecen la narrativa cinematográfica, de manera antinaturalista: los códigos cromáticos se activan con un color que se asocia a un personaje en particular, se usa de manera ritual, para expresar un comportamiento o hacer reminiscencia a sus dioses. El color en la nueva vivienda funciona como un lienzo en blanco que luego sería pintado con sangre.

El uso de los instrumentos de viento en el *soundtrack* de la película, es otro código importante que nos ubica en la zona de la Guajira, reconocida por el potencial de sus vientos. Y esto queda evidenciado también en los códigos sonoros diegéticos del sonido ambiente. La banda sonora usa el poder del viento como una fuerza capaz de transmitir el estado de ánimo que demanda

la situación. A través del registro de la música (in - off), pasamos de la alegría de la celebración ritual, hasta la dolorosa pérdida de un ser querido.

Este código es esencial y además de tener sentido en función a la historia, es capaz de transmitir como principales sentimientos, la confusión, la alegría y la tristeza, al igual que la sensación de vacío que se vuelve melódico al pasar el aire guajiro. Por otro lado, las voces son fundamentales para definir los roles, las funciones y los procesos de los personajes y su relación con la historia, dando redundancia o fortaleciendo características esenciales de los personajes que se transforman conforme avanza el drama.

También es importante reconocer que gracias a la progresión, asociación y organización que permite los códigos sintácticos y del montaje, fue posible poner en serie la multiplicidad entre los códigos que constituyen la narrativa audiovisual, dotando de sentido cada una de las acciones, espacios y símbolos, pero también de los roles, funciones y procesos de los personajes.

4.1.2.1. Análisis semiótico de los códigos en las representaciones de pobreza

Por ser un concepto cuya definición requiere el análisis de muchos matices, la representación de la pobreza fue abarcada en este proyecto de investigación desde una metodología que desglosa los códigos visuales, sonoros y sintácticos o del montaje presentes en los tres actos de los films, lo cual permite la comprensión del uso de los códigos al momento de

construir las representaciones de pobreza en los largometrajes, a través de las acciones, los espacios y los símbolos presentes en las principales escenas de la película.

Esta forma particular del lenguaje, la audiovisual, se conforma por el uso de la composición a manera de organizar los elementos visuales; el uso de planos como unidad básica del lenguaje del film, da cuenta de la relación de cercanía entre el personaje y el espectador, acompañado de la iluminación y la perspectiva naturalista, le dan fuerza a la figura reproductiva de los medios masivos; del mismo modo, la unión y funcionamiento de estas características en el interior del relato, en los códigos de montaje, permiten la continuación cronológica de la historia, lo que refuerza los aspectos que le dan realismo.

Estas características no pueden pasar desapercibidas en el lenguaje del film, ya que son elementos que le permiten al cine permear el subconsciente de los espectadores, y con esto, lograr la interiorización y reproducción de los mensajes emitidos en los medios, en este caso específico, los mensajes creados en los largometrajes del colombiano Ciro Guerra.

Teniendo lo anterior en cuenta, es posible continuar desglosando los códigos establecidos en la metodología de Casetti y Di Chio, y determinar los espacios, acciones y símbolos utilizados por el director para representar la pobreza. Es así, como encontramos entre las principales acciones, el destino tradicional de conformar una familia, seguido de negociar marimba con los gringos; el asesinato de Moncho, Amigo de Rapayet; la violación de la hija de Aníbal; el posterior asesinato de Peregrino y la muerte de miembros de ambas familias que cobran venganza.

Los espacios son necesarios, pues sobre estos se muestran todos los tipos de códigos, sin embargo resaltan en particular la unidad de vivienda tradicional, la tienda de César, la sierra donde vive Aníbal, el cementerio familiar y la casa moderna de los Pushaina, ya que en estos se dan las acciones que mueven la narración de la película.

También los símbolos están presentes en el film para codificar los significados concretos o abstractos en imágenes reales en cada uno de los espacios. En una primera instancia, encontramos a los animales como símbolos, en especial la variedad de aves como la garza, que representa un espíritu; el cardenal guajiro que aparece a cobrar una deuda; el ave negra, luego de la catástrofe; y desde luego, la langosta, símbolo de la plaga.

También encontramos objetos como la marimba, el dinero y las armas, que representan la ruina de la familia wayúu; y por el contrario, la mochila, el chinchorro y la vivienda tradicional, vinculadas como elementos sagrados de la cultura ancestral.

- **Códigos visuales iconográficos**

En el orden en el cual lo plantean Casetti y Di Chio, encontramos en primer lugar a los códigos visuales. En ellos los directores de la película, constituyeron en mayor medida la representación de la pobreza, de tal manera que son indispensables en cada una de las escenas de la película; los *códigos de denominación y reconocimiento icónico* nos permiten ubicarnos en los diversos espacios donde se desarrolla la historia, e identificar elementos que le dan sentido a la narrativa.

En Pájaros de verano, estos códigos son fundamentales para analizar la representación de la pobreza, pues la aparición de ciertos elementos u otros, marcan el estado emocional o el rol de los personajes en la historia y delimitan su territorio y sus símbolos, los cuales también presentan características de un proceso de mejoramiento y empeoramiento, a la vez que lo hacen los personajes en el transcurso de la película.

Por estas razones, en este código se encuentran elementos representativos de la cultura wayúu, como sus unidades de vivienda y espacios sagrados (habitaciones, corrales, enramadas y cementerios) chinchorros, paisajes desérticos, animales y objetos simbólicos (langostas, el talismán, mochilas, pájaros y chivos), espacios de intercambio y negociación (la tienda de cesar, la playa, la sala de la casa moderna, la oficina de Rapayet), los medios de transporte (animales de carga, camionetas, avionetas), armas, muebles y lujos (sofás, mesas, licores, revistas, piscina, relojes, zapatos) y elementos tradicionales (agujas, hilos, telas y manos que tejen).



Ilustración 8. El negocio del café. Fuente: Pájaros de verano (2018).

Estos elementos son necesarios para identificar y reconocer las acciones, espacios y símbolos, los cuales constituyen gran parte de la representación de una pobreza monetaria, ya que deja ver la precariedad y las necesidades en las que vive la comunidad wayúu, así como las transformaciones materiales y espirituales a las que se someten luego de cambiar dicha situación de pobreza. Sin embargo, aunque en las sociedades modernas consideraríamos que dichas comunidades están en pobreza extrema, la realidad de quienes las habitan, deja en claro que su mayor riqueza es su cultura y se representan satisfechos con ello.

De la misma manera, los códigos de *composición icónica* determinan la relevancia que tienen otros códigos dentro de la escena a través de la jerarquización de algunos elementos y la dispersión de otros. Es así, como el uso de una composición icónica con plasticidad señala la importancia del color rojo sobre otros colores en un ritual, un instrumento musical tradicional que destaca entre la multitud o enmarca al personaje principal con los elementos a su alrededor.

Por el contrario, el uso de una composición icónica de figuración distribuye de forma dispersa todos los elementos que caracterizan la escena, como la presencia del chinchorro y las paredes de bahareque en la vivienda wayúu o la disposición de los personajes en el espacio.

Los *códigos iconográficos* también están presentes en lo cultural y los encontramos fácilmente en **el vestuario tradicional** de los personajes, que sufre pequeños pero significativos cambios: las cotizas de Úrsula, son reemplazadas por sandalias y la vivienda tradicional cambia hacia una casa moderna.

También **los comportamientos** son identificados en este código, las cuales comienzan respondiendo plenamente a los deseos tradicionales de la cultura wayúu; casarse, conformar una familia y mantenerla en paz, con prestigio y prevaleciendo la palabra como forma de lograrlo. La matriarca Úrsula, quien era la voz de la autoridad en su comunidad, comienza a ceder poder a Rapayet, con una actitud permisiva que lleva a su familia a poner el dinero sobre sus costumbres.

Este comportamiento de acciones inescrupulosas, terminan por agredir a sus espacios y símbolos sagrados. Un ejemplo de este cambio son Rapayet sentado en una silla o sofá en lugar de mantener el tradicional chinchorro; a Úrsula perdiendo su capacidad de hablar con los sueños a causa de ofender a los espíritus de sus ancestros; y finalmente a Aníbal agrediendo a la palabra al asesinar al palabrero de los Pushaina.

Con los *códigos de transcripción icónica* observamos la necesidad de representar el mundo espiritual de la cultura wayúu, a través de la realidad tangible del mundo que nos rodea. En este código los animales se convierten en símbolos, guardando una correspondencia entre lo semántico y lo sintáctico, y es aquí donde se da la transcripción icónica.

La familia se representa en **la pintura facial** que se usa en rituales, pues su presencia en la vida es determinante para el wayúu y es fundamental recordar de dónde viene. La pintura facial en ciertos rituales simboliza también este estrecho lazo con sus parientes. **La unidad de vivienda** wayúu elaborada de bahareque y cada uno de los espacios que la conforman: La

habitación, la enramada y el corral son también representativos y simbólicos, que representan las tradiciones y el mantenimiento de lo esencial: la familia.

Del mismo modo las aves transmiten mensajes con su presencia, como **el cardenal guajiro** que aparece para cobrar una ofensa, o **la garza** que simboliza la presencia de un Yoluja (ser querido que falleció). También algunos elementos culturales como **la mochila**, símbolo del vientre materno y conocimiento de tejeduría que pasa de generación en generación; **los cementerios**, que hacen alusión a la importancia de la muerte y a la vida después de esta; **el chinchorro** que está presente en cada etapa de la vida wayúu, y **el color** claro de las camisas que viste Rapayet a lo largo del film.



Ilustración 9. El escritorio de Rapayet. Fuente: Pájaros de verano (2018).

Las acciones, espacios y símbolos ligados a las supersticiones tradicionales de la cultura wayúu, representada como pobreza monetaria, es un aspecto que funciona como hilo conductor de la narrativa del film, ya que son estos elementos los que marcan el paso de los hechos, y limita y determina las acciones de los personajes.

Esto se hace evidente, desde la aparición del código en **la langosta** (la plaga) que acompaña a Rapayet en el desierto, durante un negocio de contrabando de licor; **el cardenal guajiro** sobre **la enramada** que exige la precaución de toda la familia; la **garza** que representa el Yoluja o el espíritu de un familiar fallecido; **el ave negra** sobre el tejado del rancho, haciendo referencia al luto de la familia; **la mochila wayúu**, que representa el vientre de la madre en una sociedad matrilineal; los **collares** o **el talismán** que porta Úrsula, como sinónimo de protección y status, pero quién posterior debe entregarlo a su comunidad como símbolo de la pérdida de su prestigio; y hasta el mismo **Peregrino**, palabrero de la familia Pushaina, y su **bastón**, se convierten en un importante símbolo de lo sagrado, ya que con el poder de la palabra se resuelven conflictos, se llegan a acuerdo de paz y se hacen alianzas entre los clanes de la comunidad wayúu.

Sin embargo, los códigos de transcripción icónica no están del todo conformados por elementos de la cultura wayúu, sino que observamos la aparición de otros que pueden ser entendidos y analizados fuera de estas tradiciones, como la **propaganda de los cuerpos de paz**, que nos da un indicio de la intencionalidad de los gringos; **el amanecer** tras la silueta de Zaida embarazada, marcando el comienzo de una nueva vida; **el globo terráqueo** en la oficina de Rapayet frente al yoluja, que simboliza el mal esparcido en el mundo; la **vivienda moderna** que queda destruida como símbolo de la caída de la familia Pushaina; la **muerte** es otro símbolo, ya que es concebida como un medio para continuar con una vida después de esta.

Y finalmente, la **marimba**, el **dinero**, las **armas** y los **medios de transporte**, como símbolo de poder y autoridad, pero también como representación de la violencia que separó definitivamente a las dos familias en un duelo a muerte.

Desde luego que estos elementos de los *códigos de transcripción icónica* son también símbolos importantes que conforman la historia y pueden ser interpretados como cualidades inherentes a la representación de la pobreza. Las supersticiones, los negocios ilícitos, la corrupción y el uso de la violencia y la venganza como medio para resolver sus problemas, son características de la pobreza que exponen los directores en el film.

Es así como las representaciones de la pobreza, están enriquecidas semióticamente con los códigos visuales de iconicidad, que favorecen la identificación de la pobreza y la reafirmación de esta representación como verdadera a través de la presencia de elementos que le dan realismo a la historia narrada, de manera que dicha representación tenga sentido cuando es mostrada en las pantallas grandes.

- **Códigos visuales fotográficos**

Los códigos de fotograficidad están dotados de una intencionalidad que permite el análisis de las representaciones de la pobreza, de una manera más cercana a la concepción del director, puesto que la forma como se ubica al espectador respecto a los personajes, los espacios y los símbolos, influyen en la interpretación y la interiorización del mensaje del film.

Es así como gracias al *encuadre*, se perciben las acciones, los espacios y los símbolos, para generar sensaciones de distancia o de cercanía y la capacidad de enaltecer o reducir a los personajes en escena, de tal manera que al utilizar, por ejemplo, un campo largo con ángulo picado, se logra mostrar a la multitud que rodea a los personajes que bailan en el centro, los cuales se ven reducidos y lejanos. Los planos cinematográficos muestran lo que los directores consideran necesario para construir la historia y transmitir elementos emocionales de identificación y representación de los personajes.



Ilustración 10. Danza ritual wayúu. Fuente: Pájaros de verano (2018).

En *Pájaros de verano* es recurrente el uso de la **figura media**, la cual es capaz de presentar el lenguaje corporal y las acciones de los sujetos, a la vez que posibilita apreciar la vestimenta y parte del entorno que les rodea. Este plano suele ser conjunto y agrupa tanto a otros personajes como elementos de la escenografía que dan sentido al encuadre y permiten la interacción con los espacios y símbolos que lo componen.

El uso de este plano junto al **ángulo frontal**, el cual es utilizado en la mayoría de los

encuadres, ofrece al espectador una sensación de naturalidad, ya que es una visión similar a la que tendríamos al estar frente a frente con los personajes. De tal manera que combina la intimidad y la expresividad del rostro, con los movimientos de los sujetos.

Del mismo modo, la *iluminación* desempeña un papel fundamental en las representaciones en el film, pues puede dotar de realismo o antinaturalismo a los códigos que se exhiben en pantalla. En esta película, se hace uso en general de una **iluminación neutra**, valiéndose de la luz del día y la noche, para reafirmar la característica reproductiva del cine, a la vez que aporta naturalidad a cada uno de los espacios y símbolos en escena. Solo en escasos momentos se usa la luz artificial para marcar el contraste, entre la oscuridad en la que se encuentran los personajes, tanto en el espacio como en su interior, y la tenue **luz subrayada** de las lámparas.



Ilustración 11. Úrsula y el talismán familiar. Fuente: Pájaros de verano (2018).

De igual manera, el uso de la luz está condicionado por el momento determinante de la historia: en la situación inicial es fundamental la sombra de la enramada y las habitaciones que cobijan a los personajes del fuerte sol de la Guajira; vemos también a los personajes sumergidos en la oscuridad, acompañados únicamente por la **luz subrayada**, al momentos de iniciar el negocio de la marimba; en el hallazgo del cadáver del primo de Rapayet; en el posterior asesinato de Moncho y desde luego, vemos a Leónidas en la oscuridad, antes de cometer el acto que desataría la guerra entre las familias.

El manejo del *color* en las películas contemporáneas se da por sentado, y pocos directores le dan el valor simbólico que tiene su uso tanto en la capacidad de representación, como en la transmisión del mensaje y las emociones al nivel de la psicología del espectador. El color en *Pájaros de verano*, es clave, debido a que manifiesta la evolución física y espiritual de los personajes a través de su vestimenta y sus entornos.



Ilustración 12. La negociación. Fuente: Pájaros de verano (2018).

Los colores por un lado son funcionales a la historia al armonizar con el paisaje y sus elementos, pero también guardan relación de manera simbólica con la cultura en la que está inmersa. Es por esto que la gama de **colores claros** en las camisas del protagonista Rapayet, permiten apreciar su paso de un estado de inocencia y tranquilidad con el color blanco, a una escalada paulatina hacia el **beige** y los sutiles estampados **marrones y grises claros** con fondo **beige**, que simboliza el abandono de sus raíces wayúu y las impurezas de los actos cometidos.

Por otro lado, Úrsula, viste mantas de los colores de la naturaleza wayúu, desde los estampados **verdes** que representan la vida; los **marrones** relacionados a la deidad de la tierra, y finalmente, el **negro** del luto. El color **rojo** de la bolsa donde se halla el talismán, resalta la importancia y el poder que tiene este en el sistema de creencias wayúu.

Aníbal por su parte está rodeado, en la mayoría de sus apariciones, de la naturaleza de la sierra: el **verde** de los arbustos y la vegetación. Los colores del paisaje armonizan las escenas, y les brindan el realismo necesario para lograr una identificación del espectador con la película. Los suelos desérticos y los muros de las viviendas tradicionales de color **marrón**, el cielo **azul**, las paredes **blancas** de la casa moderna y el **verde** de la sierra, son un claro ejemplo del uso del color para delimitar también los espacios significativos y su carga simbólica en el desarrollo de la narrativa.

Los principales espacios delimitados con esta característica del color, corresponden al territorio tradicional wayúu y a la vivienda moderna de Úrsula y Rapayet. En el primer ejemplo vemos a Úrsula y a su hija Zaida, sentadas bajo la enramada observando el horizonte. La escena

está compuesta por colores tierra y que corresponden a la naturaleza del entorno donde se encuentran. Estos colores representan el territorio que habitan y es indispensable para la vida de cualquier wayúu.

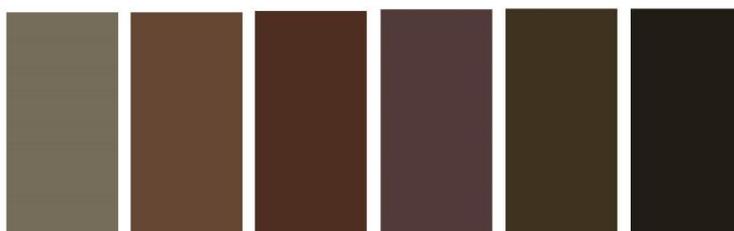


Ilustración 13. Escala cromática 1. Fuente: Pájaros de verano (2018).

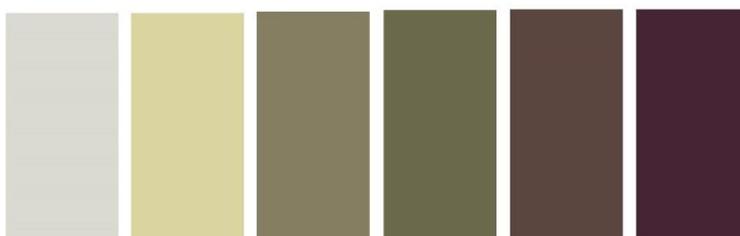


Ilustración 14. Escala cromática 2. Fuente: Pájaros de verano (2018).

Al contrario de la escena anterior, la paleta de la casa moderna está compuesta por colores claros: blancos grisáceos, crema o beige, verdes olivo y en menor cantidad, morado. Este cambio acompaña el desarrollo de la historia, pero también activa códigos cromáticos en los espacios que habitan los personajes. Este escenario se convierte en un lienzo en blanco que de manera irónica pretende presentar a los personajes como libres de toda culpa y sin nada que esconder. Sin embargo, es en este espacio donde el prestigio, la paz y la familia Pushaina, llega a su fin al alejarse de sus raíces wayúu y la conexión real con su territorio y sus ancestros.

- **Códigos sonoros**

Los siguientes códigos que representan la pobreza en Pájaros de verano son los sonoros, a través de sonidos, ruidos y voces que apoyan los distintos momentos de la historia. Es frecuente escuchar un código *diegético (offscreen, exterior)* por el ruido ambiente, ya sea el ventoso desierto de la Guajira o el sonido de pequeños animales de la sierra, lo cual es útil para acompañar el espacio en el que nos encontramos y reconocer símbolos culturales en cada escena.

Aunque en algunos casos escuchamos una **voz en off** mientras el personaje es eclipsado unos instantes por la cámara. Sin embargo, es más común escuchar sonidos *diegéticos (onscreen, exterior)* como en las **voces in** de los personajes encuadrados, o en el caso de música que proviene de instrumentos que aparecen en escena y son puestos en el encuadre, como en el caso de **la kasha**, presentado durante la danza tradicional wayúu.

También se encuentra presente un ruido *diegético (onscreen, exterior)* en el momento final de la película: en el horizonte desértico de la Guajira, se ve el cielo gris y se escuchan los truenos que pronostican una fuerte lluvia, lo que acompaña bien las emociones de tristeza con las que finaliza la escena.



Ilustración 15. Rapayet baila con Zaida. Fuente: Pájaros de verano (2018).

Los *códigos sonoros extradiegéticos* de la banda sonora de la película, acompañan los momentos decisivos de la trama, generando emociones apasionadas en acciones, espacios y símbolos clave. De tal manera, la primera canción titulada **The shooting**, (el tiroteo) se escucha justo al iniciar la escena detonante, cuando Rapayet realiza la entrega de una mercancía de contrabando y también en la última escena del momento de la resolución, donde la vivienda moderna de los Pushaina es destruida, y la hija y nieto de Úrsula son asesinados, como parte de la venganza de Aníbal.

Esto nos deja ver, la peligrosa relación de las dos acciones; el inicio y el final de los negocios ilícitos que mantenían los wayúu con los alijunas, pero también permite apreciar el cambio del territorio ancestral por las comodidades modernas que terminaron con la familia.

La siguiente canción titulada **Gabriel' Dead**, (muerte de Gabriel) aparece por primera vez en el punto medio de la historia, donde Rapayet se encuentra con el cadáver de su primo y otros trabajadores de la sierra. Más adelante, en este mismo momento del punto medio, la melodía **Moi's Dead**, (muerte de Moncho) marca el sentimiento de venganza de Rapayet hacia su amigo.

En la pinza dos, predomina el sonido de **Dream** (sueño) que refuerza la narración del sueño de la hija de Úrsula, donde se ve la abuela, el primo Gabriel, y su nieto Miguel, con la cara tapada como los difuntos. Del mismo modo, la canción **Yoluja 1**, que se escucha en la siguiente escena de esa pinza, hace referencia a la primera aparición del Yoluja que sigue a Rapayet.

Durante el segundo punto de giro y el inicio del clímax, luego de que el hijo de Úrsula, cometiera acceso carnal violento hacia la hija de Aníbal, se oye el inicio progresivo de la canción **Rape** (violación). A raíz de este hecho, Peregrino es asesinado en la hacienda de Aníbal.

Por último en el momento final de la película, **Rafa's Dead** (muerte de Rafa) es la canción que acompaña el deceso del protagonista Rapayet, quien es asesinado por su primo Aníbal. Pero no es el único sonido en esta trascendental escena, sino que el *diegético (offscreen, exterior)* con el sonido del viento y de las aves surcando el cielo, dota de naturalidad y nostalgia.

En toda la historia, la música va complementando de manera solemne cada acción, espacio y símbolo importante para el desarrollo de la trama, dándole sentido a lo que se ve y a lo que se oye, a la vez que refuerza los códigos sonoros como elementos trascendentales para lograr una representación válida y eficaz de la pobreza.

- **Códigos sintácticos o del montaje**

En cuestiones de *códigos sintácticos o del montaje*, encontramos que todas las escenas principales entran por un corte directo, mientras el tipo de asociación más frecuente es el de **transitividad**, con el cual una imagen se complementa con la siguiente, sin tener que corresponder al mismo espacio-tiempo de la escena anterior, de tal manera que permite a la narrativa del film, dar grandes saltos en tiempo para lograr abarcar las casi tres décadas, en las que transcurre la historia.

Del mismo modo, nos encontramos con la importancia del **montaje rey** para hacer unir estas escenas que no tienen un nexo directo, sin embargo, tienen relación al estar integradas en el hilo argumental de la película, a través del encuentro entre los códigos y sus elementos generadores de nuevos significados para la representación de la pobreza. Acompañando estas asociaciones, encontramos también a la asociación por analogía y contraste.

4.2. Roles, funciones y procesos de los personajes principales

4.2.1. La sombra del caminante (2004)

Tabla 8. *La sombra del caminante* (2004). Descripción de los personajes principales.

	Mañe	El hombre de la silla	Sgto. Osvaldo Jaimes
			
N	<i>“Yo sí que conozco la muerte, hermano”.</i>	<i>“Como era el que estaba al mando, también me dieron mi castigo”.</i>	<i>“Conmigo la cosa es a otro precio”.</i>
I			
V	Le dicen Mañe, el cual puede referirse a un apellido pero también a un apodo ofensivo que representa algo barato o falto de clase.	El caminante que transporta gente en una silla de madera, al igual que hacía en su niñez en el río César, pero fue reclutado por el conflicto armado para convertirse en un asesino, de ahí su alias <i>Mansalva</i> .	Es un militar dado de baja del Ejército Nacional, a causa de sus acciones y omisiones en la masacre que acabó con la vida de los padres de Mañe.
E	Nació Puerta Nueva, Caquetá, donde se llevó a cabo un enfrentamiento militar, donde murieron sus padres y otros campesinos. Aunque sobrevivió, perdió la pierna derecha y se desplazó a Bogotá por culpa de las amenazas, en donde lucha por no caer en la pobreza extrema.	Debido a sus actos, le dispararon en la cabeza pero sobrevivió con la ayuda de una planta medicinal que los indígenas le regalaron, con lo que decide viajar a Bogotá para empezar una nueva vida.	A pesar de tener una avanzada edad, maneja un mal carácter que descarga con otras personas, además de tener problemas con el alcohol, lo que debilita con mayor rapidez su estado de salud.
L			
	Rol	Rol	Rol
F	Pasivo / Protagonista	Autónomo / Protector	Agresor / Antagonista
O	Tiene una personalidad melancólica, sin confianza en los demás ni en sí mismo, cediendo ante la voluntad de los demás sin poder defenderse.	Es una persona independiente que busca el sustento diario con su propio esfuerzo, por lo que decide hacer lo único bueno que pudo aprender, transportar gente.	Al ser el propietario de la posada donde vive Mañe, decide imponerse ante sus deudores mediante la violencia y la humillación.
R			
M			
A	Sin embargo, es el personaje que determina el desenlace de la historia debido a sus acciones, gestos y	Aunque en un principio es indiferente a los abusos de la gente contra Mañe, después decide	Se comporta de manera opuesta e incompatible a las necesidades Mañe, por lo cual determina el
L			

palabras cargadas de sentimientos ambiguos.	ofrecerle su ayuda sin esperar nada a cambio.	curso de las acciones del protagonista.
<p>Función</p> <p>Reminiscencia</p> <p>Debido a que sobrevivió a la masacre de su pueblo, se convierte en el único recuerdo vivo del pasado, el cual se revela cuando conoce al hombre de la silla y le va describiendo su historia poco a poco para ganar su confianza.</p>	<p>Función</p> <p>Prueba (definitiva)</p> <p>Es una persona con un pasado muy oscuro que le atormenta y el cual busca superarlo. Pero al encontrarse con Mañe, tiene que afrontar la prueba de contar la verdad y revivir sus crímenes con el fin de morir con la conciencia tranquila.</p>	<p>Función</p> <p>Oposición</p> <p>El sargento Jaimes deja en claro su oposición a Mañe, mediante sus amenazas, insultos y agresiones que obstaculizan las oportunidades que tiene el protagonista para salir adelante con dignidad.</p>

En *La sombra del caminante* (2004), los personajes principales están estrechamente relacionados con la pobreza y las consecuencias del conflicto armado en Colombia, mediante sus nombres y seudónimos, su historia, condición física y económica, los cuales permiten redescubrir el nexo que los une en las peores condiciones que atraviesa cada uno.

De esta manera, Mañe representa e interactúa con una serie de elementos simbólicos relacionado con la pobreza, como de la discriminación y agresión reiterada que sufre por parte de los tres vagos y demás personajes, los obstáculos permanentes para conseguir un empleo digno a causa de su discapacidad y edad; así como en los territorios y locaciones que habita.

Cabe destacar su soledad y vulnerabilidad frente a los problemas cotidianos que traen las relaciones sociales, además de su personalidad ambigua que revela cuando logra lo que le conviene a cualquier costo, mientras guarda un profundo resentimiento por su pasado.

En cuanto al hombre de la silla, se representa como una persona en condición de pobreza extrema, con problemas graves de salud y sin acceso gratuito a un sistema médico y educativo de calidad, además de vivir en un cambuche de plástico que no cuenta con servicios públicos, cama ni baño. De todas formas se destaca su comportamiento de salir adelante por su cuenta aún con la constante presión de las autoridades, como representación de los altos índices de trabajo informal y desempleo en el país.

Finalmente, el sargento Osvaldo Jaimes, representa un sector de la sociedad con algunos privilegios sobre otros, como el caso de una pensión militar, propiedades y familia; sin embargo, su posición jerárquica está cargada de imposición y agresividad, representando la desigualdad entre los personajes con los que interactúa. Su condición física y el historial militar que lo incrimina, destaca la condición de un victimario antipático y sumamente vulnerable e indefenso.

De tal modo que los personajes en relación a sus acciones, diálogos y elementos simbólicos, representan la pobreza en la medida de su nivel socioeconómico, destacando su posición o estatus gracias al uso de técnicas exclusivas del arte cinematográfico, como el conjunto de planos, ángulos, movimientos de cámara, iluminación, locaciones, efectos de transición y complemento sonoro que garantiza la identificación con la realidad representada.

4.2.2. Pájaros de verano (2018)

Tabla 9. Pájaros de verano (2018). Descripción de los personajes principales.

	Úrsula	Rapayet	Aníbal
			
	<p><i>“Soy capaz de todo por mi familia y por mi clan”.</i></p> <p>La matriarca de la familia Pushaina y líder de su comunidad, es la suma protectora del talismán sagrado, además de poseer el poder sobrenatural de hablar con los sueños.</p>	<p><i>“Él aumentará el prestigio de tu familia” - Peregrino.</i></p> <p>Rapayet Abuchaibe Uliana, proviene de un clan con poco prestigio. La mayor parte de su familia murió en una disputa, y desde entonces se ha enfrentado solo a su destino.</p>	<p><i>“Creía que la sierra no era un lugar digno para un wayúu”.</i></p> <p>Aníbal Uliana es un primo de Rapayet. Abandonó su territorio y gran parte de sus tradiciones para habitar la sierra junto a su familia. Se dedica al cultivo y comercio de café y marimba.</p>
N I V E L	<p>Rol</p> <p>Influenciadora / Protectora</p> <p>Úrsula toma las decisiones importantes en su familia y orienta las acciones de otros personajes a través de su interpretación de los sueños. Úrsula protege lo más sagrado para su clan: el talismán, y así intenta mantener el equilibrio.</p>	<p>Rol</p> <p>Modificador / Protagonista</p> <p>No conforme con su situación inicial, Rapayet toma acciones para modificar su entorno y satisfacer sus deseos. Es el negocio de Rapayet con los alijunas lo que orienta la narración del relato.</p>	<p>Rol</p> <p>Autónomo / Antagonista</p> <p>Este personaje actúa directamente y toma decisiones por voluntad propia, siendo él mismo “causa y razón” de sus acciones. A la vez que en su cualidad de antagonista, cambia el curso de las acciones de Rapayet.</p>
	<p>Función</p> <p>Obligación</p> <p>Úrsula tiene la misión de proteger a su familia y al talismán de todos aquellos que quieran herirlos o engañarlos.</p>	<p>Función</p> <p>Prueba / Viaje</p> <p>La prueba preliminar de Rapayet es conformar una familia. Sin embargo, la cultura wayúu deja muy en claro, que lo realmente difícil es lograr mantenerla unida. A pesar de sus</p>	<p>Función</p> <p>Prohibición</p> <p>Aníbal como antagonista, también cumple la función de marcarle los límites a Rapayet, y es así como al traspasar esos límites, Aníbal busca venganza y cambia el</p>

F O R M A L	Su fuerte conexión con los espíritus de sus ancestros le ayudan en esta tarea.	esfuerzos, Rapayet fracasa en la prueba final. También realiza un viaje físico y mental que lo lleva de la pobreza a la riqueza y de la prosperidad a la ruina.	rumbo de los acontecimientos.
	Proceso Empeoramiento Úrsula en la situación inicial, ya contaba con prestigio y honor frente a su clan, por ser una próspera comerciante y respetuosa de sus raíces wayúu. Pese a ello, al alcanzar mayores bienes y comodidades modernas, Úrsula pierde lo más sagrado: el talismán, su comunicación con los sueños y a la familia que juró proteger. También es evidente cómo este personaje pierde su poder de influenciar y tomar decisiones.	Proceso Mejoramiento / Empeoramiento En este caso, Rapayet estaba solo y era juzgado como poco digno para casarse con la hija de Úrsula. Sin embargo, a través de un proceso de mejoramiento, Rapayet logra conseguir dinero y conformar la familia que quiere. Las malas decisiones que toma lo llevan a una situación de empeoramiento similar a la inicial, en la que se encuentra abandonado, empobrecido y finalmente es asesinado.	Proceso Mejoramiento / Empeoramiento El mejoramiento hace referencia a la situación económica en la que Aníbal consiguió una gran transformación, beneficiándose de los negocios de Rapayet. Sin embargo, al avanzar el relato vemos como el personaje renuncia a todos sus bienes para poder vengar la muerte de su familia, quedando solo y vagando por el desierto.

Esta representación de la pobreza sufre una serie de cambios ligados al momento de la historia y al entorno determinante en la que se encuentran los personajes. Es así como la película inicia en un entorno con características de precariedad y pobreza monetaria para los personajes principales durante el primer acto, pero es contrastada con la definición cultural de pobreza, ya que según los wayúu, la verdadera riqueza es la familia pues esta trae el prestigio, el honor, la palabra y la paz. Es por esto que Úrsula es reconocida en toda la Guajira, desde el primer acto de la película, como una wayúu próspera, gran comerciante y culturalmente enriquecida.

Es Rapayet, quien sin riqueza simbólica (sin familia) ni monetaria, busca hacerse un lugar con los Pushaina y casarse con Zaida, hija de Úrsula, es representado en este acto como un

hombre pacífico e inocente quien guarda un profundo respeto por sus tradiciones wayúu, por ello busca cumplir su deseo de formar una familia y conseguir así la verdadera riqueza.

Sin embargo, las acciones de los personajes pobres no se encaminan a superar la pobreza monetaria, sino a continuar con las tradiciones de su familia. Convirtiendo al pobre en un individuo con fuertes raíces en su tradición, cultura y con estrechos lazos con las personas que los rodean, con un actuar por convicciones espirituales, con respeto a sus lugares sagrados y creencias que transforman lo místico y simbólico en real.

Por otro lado, desde mucho antes Aníbal abandonó su territorio y sus costumbres ancestrales para habitar la sierra y buscar oportunidades para el comercio de sus cultivos. Aunque no se perciba en pobreza monetaria extrema, pues posee una hacienda donde trabaja arduamente en el proceso del café, sí se ve una pobreza espiritual, al desligarse de lo que hace ser a un wayúu.

Durante el segundo acto, se da un cambio progresivo donde estas aparentes precariedades monetarias van siendo reemplazadas por lo ostentoso de la riqueza material que se observa en el uso de medios sofisticados, en el cambio de sus vestimentas y sobre todo, en la transformación de la vivienda tradicional. Es aquí donde comienza el proceso de empeoramiento, especialmente para Úrsula y Rapayet, pues van perdiendo su esencia wayúu y el respeto por algunas de sus costumbres y símbolos sagrados, como el reemplazo del chinchorro, la enramada o el respeto al cementerio de sus ancestros; sus conductas pacíficas fueron reemplazadas por la violencia.

Aquí los personajes pasan de ser pobres, pacíficos y vulnerables, a convertirse en personas capaces de hacer todo lo necesario para lograr sus objetivos, después de haber logrado revertir su condición de pobreza, aunque esto implique acciones ilegales como el contrabando, el narcotráfico y el asesinato. Sin embargo, Aníbal experimenta el mejoramiento de sus condiciones de vida, visto desde la teoría de la pobreza: la expansión de los cultivos, el número de trabajadores y el cambio de su vivienda, son evidencias de este proceso. Finalmente en el tercer y último acto, los personajes regresan a la situación de pobreza monetaria, luego de que la vivienda Pushaina fue destruida y Aníbal cediera todas sus posesiones para lograr vengarse.

Es así como la pobreza a la que ahora se someten Úrsula y Rapayet, no es solo la falta de comodidades materiales, sino que está acompañada por la pobreza espiritual al haber olvidado sus raíces wayúu y traicionado sus costumbres, lo que trae la muerte para el protagonista y el desprestigio a los sobrevivientes de la familia Pushaina, quienes por el dinero o el poder quedaron corruptos y miserables.

4.3. Comparación entre los códigos de las dos películas (2004 - 2018)

Tabla 10. Comparación entre códigos de las dos películas.

Códigos	La sombra del caminante (2004)	Pájaros de verano (2018)
Códigos visuales iconográficos	<ul style="list-style-type: none"> <i>Códigos de denominación y reconocimiento icónico</i> <p>Predominan estos códigos mediante elementos clave para identificar a los personajes y sus acciones, tales como Mañe, el hombre de la silla, el sargento Jaimes, Marelvis, los tres vagos y la secretaria de la oficina de empleo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Códigos de denominación y reconocimiento icónico</i> <p>Se identifican estos códigos en los elementos primordiales que determinan a los personajes, los espacios y los símbolos, tales como Úrsula, Rapayet, Aníbal, Zaida, Peregrino, Leónidas, Victoria, Indira y Miguel.</p>

	<p>Sobre los espacios identificados en el film, se encuentra la posada deteriorada y el barrio de escasos recursos donde vive Mañe, plazas y parques públicos, calles comerciales, cementerios y zonas rurales.</p> <p>Con respecto a los elementos simbólicos que representan la pobreza, se encuentra el bastón y la pierna de palo, la silla de madera, las figuras de origami, la sombrilla y los lentes oscuros, al igual que las lápidas y el video casete.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Códigos de la composición icónica</i> <p>Se emplean rasgos semánticos mediante códigos de la figuración y la plasticidad de la imagen, los cuales permiten identificar situaciones de jerarquización y relevancia entre los personajes y elementos simbólicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Códigos iconográficos</i> <p>Con los cuales se pudieron identificar las características fisonómicas de los personajes, lo cual revela su estado de vulnerabilidad; así como códigos del vestuario que diferencia a las clases sociales, y los comportamientos y gestos típicos que representan la pobreza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Códigos de transcripción icónica</i> <p>En este grupo de códigos encontramos elementos simbólicos como la figura de papel con forma del hombre de la silla como obsequio y luego como ajuar funerario, el retrato a carboncillo y la sombra del silletero; y también la cruz de madera en el bosque que representa el sendero fúnebre marcado por la gota de sangre.</p>	<p>En cuanto a los espacios, se reconocen los escenarios y sus atributos como lo son la vivienda wayúu con paredes de bahareque, la enramada, la tienda de César, la sierra, y la casa moderna de los Pushaina.</p> <p>En los símbolos que también hacen parte de estos códigos, encontramos las aves, los chivos, el chinchorro, las mochilas, la langosta, las armas y el talismán.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Códigos de la composición icónica</i> <p>Se visualizan códigos de figuración y plasticidad que permiten poner en escena los diversos elementos que representan la pobreza, de manera jerarquizada o dispersa. En su mayoría, se usa la plasticidad para dar mayor relevancia a los personajes o poner la atención en las principales acciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Códigos iconográficos</i> <p>Se basan en el reconocimiento del vestuario, los comportamientos y las características físicas de los personajes basados en su contexto y su cultura.</p> <p>Es así como señalamos las negociaciones pacíficas, las muertes, actos violentos y la venganza, como las acciones que marcan el curso del relato, según el momento de desarrollo en el que se encuentran los personajes, e interactúan con sus espacios y sus símbolos según corresponda.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Códigos de transcripción icónica</i> <p>En este tipo de código analizamos como elementos principales, las aves, la langosta, las mochilas y chinchorros wayúu, el corral y los chivos, el dinero y las armas. Así como las viviendas de los personajes y algunos elementos modernos que allí se encuentran.</p>
<p>Códigos visuales fotográficos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Perspectiva</i> <p>Los fotogramas seleccionados mantienen una <i>perspectiva</i> frontal, pero se destaca el uso de líneas y puntos de fuga.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Encuadre</i> <p>Se identifica el predominio de planos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Perspectiva</i> <p>Los fotogramas seleccionados tienen una <i>perspectiva</i> frontal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Encuadre</i>

	<p>cerrados sobre los abiertos para representar los elementos dentro y fuera del <i>encuadre</i>. El uso de la angulación en picado y contrapicado representa el nivel jerárquico entre los personajes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Iluminación</i> <p>Se utiliza la <i>luz neutra y subrayada</i> para resaltar entornos y acciones dramáticas o sombrías. Se resalta la luz que se muestra como símbolo propio en cuanto representa la verdad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>El blanco y negro</i> <p>Es un símbolo intencionado del director que refuerza la representación de la pobreza en cuanto a la ausencia de los colores, los cuales dotan de riqueza visual a las imágenes representadas.</p>	<p>Corresponde en su mayoría al uso de la figura media, el primer plano y el campo largo, mientras que la angulación frontal es la más frecuente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Iluminación</i> <p>Es usada tanto la neutra como la subrayada, con una intención determinada según el momento de la historia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>El color</i> <p>Son funcionales al relato, pero también se activan <i>códigos cromáticos</i> con los colores de las mantas, rojo, marrón y negro, al igual que con la camisa de Rapayet.</p>
<p>Códigos sonoros</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Sonidos diegéticos</i> <p>Existen los <i>ruidos offscreen exterior</i> como el ruido ambiente de los lugares donde se desarrollan las acciones; del mismo modo algunos sonidos y <i>voces</i> que se encuentran <i>fuera de campo</i> pero representan una continuidad entre las escenas.</p> <p>Por otro lado, hay sonidos <i>onscreen exterior e interior</i> en cuanto a las <i>voces, gritos y efectos de sonido</i> de los personajes. Aunque el <i>silencio</i> intencionado aparece en algunas escenas para reforzar otros códigos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Sonidos no diegéticos</i> <p>Compuesto por el repertorio <i>musical</i> de la banda sonora de la película, la cual cumple la función de aumentar el dramatismo en el espectador en relación a las imágenes presentadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Sonidos diegéticos</i> <p>Se encuentran los <i>ruidos offscreen exterior</i>, en el ruido del ambiente, que es constantes en todas las escenas, según corresponda a los espacios en los que se desarrollan. También algunas voces que se encuentran off, hacen parte de esta categoría.</p> <p>Mientras que los <i>onscreen, exterior</i>, hacen referencia en su mayoría a las voces in de los personajes, pero también al uso de un instrumento musical tradicional.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Sonidos no diegéticos</i> <p>Son los sonidos cuya fuente no pertenecen a la película, sin embargo acentúan los momentos de mayor drama y tensión, con el uso de la banda sonora compuesta por el músico Leo Heiblum. Escuchamos las canciones The Shooting, Gabriel´s Dead, Rape, entre otras.</p>
<p>Códigos sintácticos o del montaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Transiciones</i> <p>Predomina el <i>corte directo</i> en las transiciones entre escenas, también se emplean recursos fílmicos como el <i>plano secuencia y la disolvencia</i>. Pero se destaca el valor simbólico del <i>pasar a negro</i> como refuerzo con otros códigos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Asociaciones por identidad</i> <p>Pese a la importancia de este tipo de códigos, no se identificaron en la película, a la hora de representar la pobreza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Asociación por analogía/contraste</i>

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Asociaciones por proximidad</i> En cuanto a las relaciones de montaje entre los fotogramas, predominan las <i>Asociaciones por proximidad</i>, junto con el <i>campo/contracampo</i>, para representar los elementos simbólicos cercanos entre sí. • <i>Asociaciones por transitividad</i> Se destaca el uso de este código para entrelazar coherentemente las acciones, espacios y símbolos de una escena a otra. • <i>Asociaciones por identidad</i> Los personajes, espacios y elementos simbólicos tienden a retornar al encuadre, lo que permite generar un mayor nivel de representatividad en relación a los códigos de pobreza. • <i>Asociaciones por acercamiento</i> En cuanto a la función de unir las imágenes presentadas en el cambio de secuencia. • <i>Asociación por analogía/contraste</i> Es el código menos utilizado en el film, pero permite identificar las diferencias entre el tipo de trabajo y calidad de vida que tienen los personajes principales. 	<p>El uso de estos códigos se dio pocas veces durante el primer acto del film, al complementar la presentación de los personajes y al contrastar los espacios en los que se encontraban los protagonistas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Asociaciones por proximidad</i> Se da en el caso en el que se usa el <i>campo/contracampo</i>, o se usan encuadres que transcurren en el mismo espacio y son imágenes contiguas, enriqueciendo así la manera de narrar el relato. • <i>Asociaciones por transitividad</i> Es el código más usado al ser un relato que se prolonga y complementa a lo largo de varias imágenes, que pueden transcurrir en un tiempo inmediato o a lo largo de un espacio-tiempo determinado. • <i>El montaje rey</i> Esta característica del montaje permitió que fotogramas que no cuentan con nexos directos, sino que esta relación es sugerida por la cercanía entre las imágenes. De esta manera los saltos en el tiempo, los nexos evocativos o los contrastes entre los fotogramas, se van hilando para formar el sentido de las representaciones en el relato fílmico.
--	--	---

La presencia de los ***códigos de denominación y reconocimiento icónico*** fue trascendental en ambos filmes, pues este permitió la identificación de los códigos estilísticos para representar los elementos de análisis relacionados directamente a los espacios y símbolos con los cuales los personajes interactúan. De tal modo, fue posible señalar una serie de similitudes y diferencias que favorecen la representación de la pobreza. **Las viviendas**, aunque con características muy diferentes dado su contexto cultural, fueron escenarios trascendentales, ya que en estos eran apreciados por los personajes, como lugares seguros, de socialización o

negociación, enfrentamiento o tranquilidad, pero siempre rodeados de elementos simbólicos con los que se nutría la acción de los sujetos en el relato.

Otros escenarios como **el cementerio**, el cual simboliza la presencia constante de la muerte en la historia de los personajes, o los **espacios públicos** como punto de encuentro y reunión, fueron necesarios para entender las representaciones de la pobreza en Ciro Guerra, dado que son recurrentes y expresan el conflicto material pero también interno que atraviesan los personajes en situación de pobreza, alrededor de la violencia, la muerte, el abandono y la soledad.

Elementos como **el origami o la tejeduría**, representan la pobreza como un momento de creatividad, con la necesidad de expresar a través de la abstracción sus profundos sentimientos y miedos. Pero también exhibe el nulo interés o la pérdida de este, a medida que avanza el relato. Es así como las habilidades de Mañe (La sombra del caminante) no son apreciadas en la venta del origami, y la noble enseñanza del tejido que pasaba de generación en generación, es despreciada por la hija de Úrsula (Pájaros de Verano) al ser esta labor enseñada a Indira.

La composición de estos elementos es funcional para comprender las historias, las cuales hacen uso, tanto de la **figuración** como de la **plasticidad**, de manera tal que resaltan algunas acciones, espacios y símbolos al estar organizados intencionalmente en las escenas y mostrar al espectador a donde debe dirigir su atención. A pesar de que la figuración ubica dichos elementos de manera más dispersa, sigue manteniendo la atención en lo importante, lo cual también facilita el posterior análisis de las representaciones, al arrojar luces sobre la interacción e influencias de todos los objetos con los sujetos en el relato.

En cuanto a la *transcripción icónica*, apreciamos que a pesar de no poseer una gran cantidad de elementos simbólicos en común, resalta el uso de símbolos por parte de los personajes de ambas películas, como una forma única de expresión que ayuda a comprender el universo fílmico en el que nos sumerge Ciro Guerra, dado que a pesar de que estos símbolos sólo tienen sentido en el contexto en el que están inmersos, ambas películas ligan el uso y la importancia de éstos al diario vivir en la pobreza, mostrando de esta manera las características **espirituales y supersticiosas** que poseen quienes viven este fenómeno y sus procesos.

Es quizá en los *códigos visuales de fotograficidad*, dónde más ampliamente se percibe el estilo del director Ciro Guerra, el cual cambia significativamente de una película a otra, pero mantiene el uso de estos elementos como piezas clave para construir las representaciones de la pobreza, dotándola de elementos únicos en cada una de ellas.

De tal manera, observamos como en *La Sombra del Caminante*, el uso de los **puntos de fuga** y **las líneas oblicuas**, permiten dar la sensación de que el personaje desciende a un estado de pobreza. Así como la implementación pertinente del **picado y contrapicado** para disminuir o magnificar al protagonista según el momento en el que este se encuentre. Mientras que en *Pájaros de Verano*, destaca la **perspectiva frontal** acompañada de los **planos con figuras medias** y **ángulos frontales** para ubicar al espectador en el mismo nivel que el personaje, lo que facilita la capacidad de identificación y empatía con este.

Por el contrario, **la iluminación** y el uso de esta, para marcar los estados materiales y psíquicos de los personajes, a través de la iluminación neutra y la subrayada, es un estilo de los dos filmes colombianos. Pese a ello, en el código del *color* se llega a un punto de quiebre dónde

los contrastes entre los dos filmes son evidentes, aunque este uso o ausencia del color sigue con la clara intención de representar la pobreza desde la perspectiva cromática. De manera que, a pesar del uso del blanco y negro en *La Sombra del caminante*, se expresa visualmente la pobreza y la nostalgia de la pérdida, pero en *Pájaros de verano* el director nos aporta otra visión, donde la pobreza se define desde la cultura y la mística de lo espiritual, en el contexto de una sociedad marcada por la violencia, como se representa en ambas películas.

Los códigos sonoros son otro **componente estilístico** del director colombiano, ya que pese a las ironías que pueden llegar a plantearse en la narrativa del relato, la música acompaña, en ambas producciones, los sentimientos que se generan en la historia. Desde el **ruido ambiente** hasta el uso de la **música** para marcar el ritmo del relato y acentuar los momentos cruciales de la trama. Es así como en momentos donde los personajes experimentan tristeza o desesperanza, se escuchan melodías que la refuerzan.

En el caso de *Pájaros de verano*, la cual se desarrolla en la Guajira, los instrumentos de viento acompañan también la geografía y llena de intriga la trama. Además en este caso, la melodía funciona como un elemento que enlaza las escenas para transmitir la relación de las imágenes, a pesar de que éstas puedan estar distanciadas en el espacio- tiempo de la narrativa o en el montaje.

El **montaje** es entendido como otro componente estilístico de la dirección del film, y *Ciro Guerra* no es excepción, debido a que hace un uso sobresaliente de estos códigos sintácticos, no solo al utilizar gran variedad para nutrir el relato, sino que mantiene un estilo especialmente en la aplicación continua de las **asociaciones por proximidad**, que conectan las acciones, los espacios

y los símbolos al igual que desarrolla satisfactoriamente la construcción de los roles, las funciones y los procesos de todos los personajes, especialmente de los protagonistas, pues les da sentido y continuidad a sus acciones e interacciones con los escenarios.

A manera de síntesis es válido afirmar que el director colombiano, aunque tiene un estilo marcado desde los inicios de su carrera audiovisual, ha evolucionado y se ha adaptado a los estándares de la industria cinematográfica, dando como resultado una representación de la pobreza, cada vez más certera y apropiada, no solo ante un público nacional sino también internacional.

Estas características moldean la posibilidad de identificación e interiorización del mensaje, utilizando cada vez recursos más sofisticados para generar sentimientos de empatía, nostalgia y comprensión hacia los personajes representados en la pantalla. Estos recursos no se limitan a modificaciones tecnológicas, sino que se percibe una evolución en el manejo de los códigos para representar la pobreza y otros aspectos sociales que son recurrentes en las películas de Ciro Guerra.

Se evidencia su evolución en la capacidad para aplicar los códigos y sus modos en la representación de fenómenos sociales constantes como la pobreza y la violencia de manera más detallada y desde diversas perspectivas, al usar rasgos particulares que pueden ser aceptados y reconocidos ante una audiencia global. Sin embargo, cabe destacar la persistencia de otros elementos de gran valor para el análisis del lenguaje del film. Es decir que el lenguaje de Ciro Guerra es capaz de conjugar la realidad con la ficción y generar un producto artístico de vanguardia que rompe con los estándares de la industria cultural.

5. Conclusiones

Las definiciones sobre la pobreza y las representaciones sociales en el cine, planteadas en el marco conceptual, permitieron corroborar el objeto de estudio como una realidad cotidiana y un problema estructural y simbólico que se ha generado a lo largo de la historia de Colombia debido a la presencia de factores como la violencia, la desigualdad y la cultura del privilegio.

Sin embargo, es necesario recordar las teorías utilizadas al momento de definir y representar la pobreza, ya que esta no se centra únicamente en la escasez de bienestar sino en la incapacidad que tienen algunas personas para conseguir una mejor calidad de vida. Por tanto, se observa que a diferencia de *La Sombra del Caminante*, en la segunda película los personajes cuentan con bienestar desde su inicio y logran mejorar sus condiciones económicas, causa por la cual se le otorga mayor preocupación a la pobreza del espíritu.

El lenguaje audiovisual al estar dotado de signos y mediaciones tecnológicas es capaz de reproducir la realidad cultural y la multitud de representaciones que están implícitas en el contexto en el cual se construyen. Es así como a través de su estudio, fue posible la comprensión del fenómeno social de la pobreza mediante sus códigos y elementos simbólicos.

Por este motivo, el análisis del lenguaje y el discurso cinematográfico, es el principal aporte del presente proyecto a la línea de investigación del programa de Comunicación Social, debido a que a través de este es posible entender cómo las representaciones sociales se difunden, legitiman y se reproducen en los medios masivos de comunicación y sus efectos en la sociedad.

Este proyecto analizó dos películas del director colombiano Ciro Guerra, *La sombra del caminante* (2004) y *Pájaros de verano* (2018), su primera y última película respectivamente. Esto con el fin de hacer un análisis comparativo entre dos formas de representar la pobreza en el país e identificar los cambios que las han transformado, desde la perspectiva del director Ciro Guerra.

La pobreza en Colombia es objeto de análisis desde diversas perspectivas, como la económica, la política y la sociológica, entre otras, y cuenta con diversidad de herramientas para lograr dicho propósito. Sin embargo, es poco usual utilizar la narrativa cinematográfica para entender las representaciones de la misma de manera pertinente y apropiada. Es decir que el análisis semiótico del lenguaje audiovisual debe responder a técnicas y enfoques multidisciplinarios, los cuales aportan una visión más amplia de las características y circunstancias que rodean a la construcción de las representaciones sociales y su relación con los medios masivos de comunicación.

Con el presente Proyecto de investigación, queda evidenciado que no solo es posible el análisis de las representaciones de pobreza gracias al uso de la metodología de Casetti y Di Chio, sino también, que el cine como medio de comunicación masiva, es un documento capaz de soportar un estudio académico que haga aportes a la comprensión de los fenómenos sociales desde la perspectiva comunicativa, a la vez que permite reflexionar sobre la realidad nacional.

Pues el fenómeno de la pobreza al ser multidimensional, influye también en los procesos culturales de las sociedades modernas. Es aquí donde el cine se convierte en un documento histórico necesario para la investigación, debido a que permite analizar los elementos que

envuelven las representaciones de la pobreza, camuflados en la perspectiva artística de la cinematografía y otras expresiones.

Gracias al enfoque multidimensional de la pobreza, se pudieron identificar los otros elementos simbólicos que refuerzan este fenómeno, incluso mediante el uso de recursos del lenguaje fílmico como la metáfora y la ironía, que se expresan de manera codificada al espectador, el cual debe conocer o estar inmerso en el contexto y cultura que representan las dos películas para comprender el fenómeno de la pobreza como un problema que atañe la realidad.

Las acciones, espacios y símbolos son usados como recursos indispensables en la construcción de la pobreza. Sin embargo ambas películas proponen representaciones de la pobreza que distan un poco una de la otra, pero que a pesar de ello, tienen algunos puntos de encuentro donde es posible reconocer las aristas de la pobreza.

Es así como, en *La Sombra del caminante* encontramos una pobreza monetaria y multidimensional, en la que el protagonista sufre todas las consecuencias del abandono estatal: es discapacitado, desempleado y marginado en la ciudad capital. Esta representación de pobreza está ligada al conflicto armado colombiano. Mientras en *Pájaros de verano*, la pobreza monetaria se deja parcialmente a un lado, en medio de la cultura wayúu donde el pobre es aquel sin familia, que no puede acceder a los valores del prestigio, el honor y la paz.

Pese a estas diferencias en la representación de este fenómeno social, el factor común es la pobreza como símbolo de connotaciones negativas, tales como la falta de conocimiento,

carencias y necesidades materiales, pocas oportunidades y sobre todo, la fe ciega en lo espiritual. Esto indudablemente juega un papel importante en la identificación de los roles, las funciones y los procesos que atraviesan los personajes en el relato.

El pobre es visto en general, como un ser pasivo que resiste las consecuencias de la violencia, el abandono y la soledad, e intenta adaptarse a ellas; por el contrario, se representa el poder del dinero, como un símbolo que corrompe y genera violencia, desigualdad y discriminación.

La fe es una constante en la representación de la pobreza en ambas películas, puesto que los personajes marcados por la creencia o devoción a lo místico buscan la protección, consuelo y perdón en símbolos religiosos frente a las problemáticas fuertemente acentuadas por la situación de conflicto armado histórico en el país. Realidad que moldea sus acciones, espacios y símbolos, y se adecuan a un contexto real de la sociedad.

Además, otro factor importante es la temporalidad en la que se narran los acontecimientos, debido a que en el primer caso, los personajes viven un presente que es afectado por sus pasados violentos, y este se observa en la narración de la película a través de evidencias físicas. Del mismo modo, Pájaros de Verano transcurre en tres décadas distintas, en las que el espectador es testigo de parte de su pasado y presente. Es así como la pobreza está representada, no en un pequeño instante de la vida de los personajes, sino como un fenómeno que persiste en el tiempo de la película y que se prolonga hacia un final abierto.

El estilo del director *Ciro Guerra*, es otro elemento que facilita la comprensión de las representaciones, pues hace uso de una gran cantidad y variedad de códigos para construir este fenómeno. Los largometrajes *La sombra del caminante* (2004) y *Pájaros de verano* (2018), demuestran estar dotadas de la capacidad para representar social y políticamente la pobreza en Colombia, a través de situaciones y circunstancias codificadas de manera visual, sonora y sintáctica.

A pesar de que la investigación gira en torno a las representaciones de la pobreza, el cine de *Ciro Guerra* demostró ser capaz de representar otros fenómenos sociales que podrían ser analizados desde otras metodologías. No se pasa por alto, por ejemplo, la representación del conflicto armado colombiano, el abandono del estado a las minorías y etnias, así como el papel fundamental de la mujer en el progreso de la sociedad.

El lenguaje audiovisual de *Ciro Guerra* está dotando de un amplio conjunto de códigos que pueden ser utilizados en cualquier otra obra cinematográfica. Pese a ello, el director colombiano tiene un estilo en cuanto a los códigos empleados al crear un vínculo entre el espectador con el personaje, facilitando la identificación, legitimación e interiorización de los mensajes difundidos en el cine como medio masivo de comunicación.

De tal manera que el uso intencionado de planos, ángulos, el blanco y negro y el color, así como las técnicas de montaje, sirven para dar cuenta de la pobreza en el contexto colombiano, al lograr poner en escena espacios geográficos reconocidos, acciones cotidianas y

símbolos familiares que refuerzan el conjunto de estereotipos y prejuicios sociales, mediante el relacionamiento de los personajes principales.

En concreto, el director a través de estos códigos, resalta la importancia de elementos frecuentes como la amenaza de la muerte, el abandono, la soledad, los símbolos de fe y la necesidad de la familia en la vida cotidiana de las poblaciones en condición de pobreza, respondiendo esta representación a un imaginario común en la sociedad colombiana. De tal manera, estos elementos del lenguaje audiovisual son un diagnóstico correcto de la realidad, pues son frecuentes en investigaciones precedentes de obras cinematográficas en el contexto Latinoamericano.

Como conclusión final, se pudo fortalecer la línea de investigación Lenguaje, discurso y poder, del programa de Comunicación Social, al demostrar que el contenido en este medio de comunicación masiva, puede ser entendido como un documento histórico fehaciente que brinda representaciones de los fenómenos sociales y culturales del país, susceptibles de ser investigados desde el análisis semiótico.

Por otro lado, se fortalece el campo de estudio de las representaciones en los medios de comunicación social, los cuales permiten abordar otros fenómenos de enorme valor semántico como la violencia en Colombia, relaciones de género, el desempleo, la corrupción de las instituciones, entre otras, tal como en el caso de la pobreza.

6. Recomendaciones

Para abordar el análisis semiótico de las representaciones en el film, es necesario trazar objetivos claros y específicos en relación a los códigos que resalten aspectos relevantes en la construcción del sujeto/objeto en la narrativa audiovisual, y que den respuesta a las problemáticas actuales del contexto en el que se desarrollan.

Para investigaciones similares es necesario tener como premisa la importancia que tiene el lenguaje del film a la hora de narrar las representaciones sociales, puesto que integra lo oral, lo escrito, lo visual y lo sonoro. De manera que su análisis requiere de metodologías como la propuesta por Casetti y Di Chio, que permiten desglosar el objeto de estudio partiendo de lo particular a lo general.

Como otros autores han mencionado, no se encuentran muchos antecedentes con este eje de investigación, que permitan evidenciar factores como la pobreza, la violencia, el narcotráfico y el abandono estatal, entre otros, a través de la metodología semiótica del film. Por ese motivo, se recomienda generar mayor interés desde la línea de investigación Lenguaje, discurso y poder, por las obras artísticas nacionales para la comprensión de dichas problemáticas sociales.

Para terminar, es pertinente recalcar la importancia de adoptar una postura crítica frente al consumo de los contenidos de medios masivos de comunicación. Sin embargo, al cine ha sido ignorado como fuente documental, por lo cual no se realizan estudios contundentes sobre la gran influencia que tiene en el sistema de creencias y comportamientos sociales.

7. Referencias

- Bazán Ojeda, A., Quintero Soto, M. L., & Hernández Espitia, A. L. (2011). Evolución del concepto de pobreza y el enfoque multidimensional para su estudio. *Red de revistas científicas de América Latina, del Caribe, España y Portugal*, pág. 209.
- Bernal, J. A. (2011). Análisis del color en las películas de Ciro Guerra. Aproximación al uso cromático que el director colombiano utiliza en sus largometrajes. *Trabajo de grado*, 104.
- Bría, C., & Aran-Ramspott, S. (2018). *La representación contemporánea de la alteridad. Llorenç Soler, un cineasta en los márgenes*. Barcelona: Universitat Ramon Llull.
- Calderón Mendoza, Z. M. (2019). *Representación Del Conflicto Armado En El Cine Colombiano*. Cúcuta: Universidad Francisco de Paula Santander.
- Casetti, F., & Di Chio, f. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Contreras Zanabria, M. F. (2013). *La ciudad desbordada: imaginarios y mentalidades sobre la marginalidad en la ciudad de lima a partir de su representación cinematográfica, 1978- 1990*. Lima: Pontificia Universidad Católica de Perú.
- DANE (2021), Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas: *Informe Nacional sobre Pobreza Multidimensional*. Bogotá D.C. Gobierno de Colombia.
- Del Socorro Ramos, H., Robles Cortéz, K. B., & Raygoza Cuevas, K. G. (2008). *Literatura I*. México D.F.: Cengage Learning.
- Díaz Martín, M. (2015). *Cultura y sociedad en el new Hollywood*. Madrid.
- Fernández, A. T. (2015). *Análisis fílmico de los registros audiovisuales que se configuran como signos y representan a los movimientos sociales obreros y de oposición en el cine documental, el caso de "La Batalla de Chile: La insurrección de la burguesía" de Patricio Guzmán (1975)*. Chile.

- Field, S. (1979). *Guion: los fundamentos del guion. Una guía paso a paso desde el concepto hasta el guion terminado*. Estados Unidos: Bentam Dell.
- Hall, S. (1997). *Representación. Representaciones sociales y prácticas significativas*. Gran Bretaña.
- Jiménez Londoño, A. (2018). *Forma e ideología en el cine Colombiano. Violencia, narcotráfico, éxodo e identidad*. Madrid.sdw.
- Jodelet, D. (1986). *La representación social: fenómeno, concepto y teoría*. Academia, págs. 473, 474.
- Kracauer, S. (1997). *Teoría del cine. La redención de la realidad física*. New York: Paidós.
- Levy Tascón, N. (2014). *La representación del estudiante en la película "tres idiotas" (2009)*. Cali: Pontificia Universidad Javeriana.
- Lozano Cárdenas, F. J., Vélez Melo, A. J., & Leal Larrarte, S. A. (2012). *Los cabezotes de las telenovelas colombianas: Amores a primera vista*. Colombia: Universidad del Quindío y Universidad Francisco de Paula Santander.
- Organización de Naciones Unidas, (2019). La pobreza se extiende por todas partes, pero de forma muy desigual. *Noticias ONU*.
- Peinado Barrero, C. (2017). *El cine como medio de representación social a través del uso de estereotipos: el caso de ocho apellidos vascos (2014) y ocho apellidos catalanes (2015)*. Badajoz.
- Ramírez Plascencia, J. (2007). Durkheim y las representaciones colectivas. En T. R.
- Salazar, & M. D. Curiel, *Representaciones sociales. Teoría e investigación* (págs. 17-50). Guadalajara: Universidad de Guadalajara.

- Rodríguez de Austria Giménez de Aragón, A. (2016). *Análisis Crítico del Discurso Narrativo Audiovisual de la trilogía El Caballero Oscuro de Christopher Nolan*.
- Rodríguez Muñoz, L. F. (2016). *Violencia simbólica y dominación masculina en el discurso cinematográfico colombiano*. Bogotá: Universidad Manuela Beltrán.
- Rosenstone, R. A. (1997). *El pasado en imágenes. El desafío del cine a nuestra idea de la historia*. Barcelona: Ariel.
- Silva Escobar, J. P. (2017). *Buñuel en México: notas acerca de la representación de la pobreza en las cintas El gran calavera, Los olvidados, El Bruto y Nazarín*. Santiago de Chile: Universidad Bernardo O'Higgins.
- Sosa, Roberto. (1977). *Los pobres*. Universidad de California. Escuela Superior del Profesorado Francisco Morazan
- Spicker, P. (2009). Definiciones pobreza: doce grupos de significados. En S. Á. Paul Spicker, *Pobreza: un glosario internacional* (págs. 293, 294, 295). Buenos Aires: Clacso.
- Spicker, P., Álvarez Leguizamón, S., & Gordon, D. (2009). Unión Europea, definición de pobreza. En P. Spicker, S. Álvarez Leguizamón, & D. Gordon, *Pobreza: un glosario internacional* (pág. 285). Buenos Aires: Clacso.
- Varela Realpe, F. A. (2011). *Análisis semiótico de un texto fílmico, aproximaciones al lenguaje cinematográfico y a la significación de la película Waking Life*. Santiago de Cali: Universidad del Valle.
- Vélez Rincón, N. (2010). *La representación de lo popular en el documental colombiano: lo popular como pobreza, como denuncia y como cultura a partir del análisis de discurso audiovisual*. Bogotá: Universidad Javeriana.
- Zamorano Rojas, A. D. (2013). *Asesinos por naturaleza: una lectura primigenia de la violencia en el cine*. *Andamios*, 10(22), 259-282. México: Universidad autónoma de México.