

DESARRAIGO

SUS VIDAS CAMBIARÁN DE RUTA



MANTRA VISUAL

PRODUCCIÓN DIEGO MARTÍNEZ DIRECCIÓN MARIO QUINTERO ESCRITA POR MARIO QUINTERO Y LAURA RICO

DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA MIGUEL GONZÁLEZ DIRECCIÓN DE ARTE VIVIANA SAAVEDRA MUSICALIZACIÓN SERGIO CORREA CASTING Y DIRECCIÓN DE ACTORES LIZBETH PINILLA

pha

MANTRA
VISUAL

cin

Tabla de contenido

STORYLINE	3
SINOPSIS DEL PROYECTO	4
ESTRUCTURA NARRATIVA GENERAL DEL PROYECTO	5
CAPÍTULOS	6
PUNTO DE VISTA NARRATIVO	7
TEMA GENERAL DE LA SERIE	8
SUBTEMAS	8
ENFOQUE	9
MARCO TEÓRICO	10
Tema.....	10
Resumen.....	12
Justificación.....	14
Investigación	15
LA CREACIÓN DE UN PERSONAJE	15
QUÉ ES UNA FOBIA Y CÓMO SE DESARROLLA	24
CONTEXTO HISTÓRICO	29
ARQUETIPOS	33
CONSTRUYENDO A ANÍBAL	37
CONCLUSIONES	39
BIBLIOGRAFÍA	40

STORYLINE

Aníbal hereda la empresa corrupta de su familia creyendo a causa de mentiras que es lo correcto, hasta el punto de amar ese poder que se le ha otorgado. Pero su vida se siente vacía, y a través de Eduardo el niño que tendrá que criar, se dará cuenta que la única forma de quitarse culpas es acabando con todos los que hagan parte del negocio.

SINOPSIS DEL PROYECTO

A Aníbal las mentiras de su padre, le harán creer que su destino es ser como él, un terrateniente que usurpa los terrenos de humildes campesinos. Terminará haciendo ese trabajo por ese placer que produce el poder, pero se dará cuenta que su vida es tan vacía que hasta el amor de su vida tendrá que morir en sus brazos. Cuando sólo le queda el hijo bastardo de su mano derecha y la mujer que amaba, ambos deberán encontrar una forma de perdonarse y definir el rumbo de su empresa.

ESTRUCTURA NARRATIVA GENERAL DEL PROYECTO

Desarraigo es una serie, cuya primera temporada consta de 12 capítulos en los que transcurrirá la vida de Aníbal el protagonista de la historia. Argumentalmente la historia iniciará en 1948, cuando nuestro protagonista a sus 10 años descubra quién es realmente su padre y la maldad que puede llegar a tener. Pero narrativamente la historia inicia con un preñuncio, nuestro protagonista, a sus 76 años viendo cómo su mundo y él están destruidos, atormentándose con los recuerdos del pasado que se mostrarán a través de flashbacks. Cada capítulo tendrá una duración entre los 6 y los 10 minutos. Todos inician con una escena paralela, que introducirá al público en la época que se desarrollará o la temática del capítulo, luego del cabezote iniciará linealmente la historia que en ocasiones reposará en los recuerdos de los protagonistas.

CAPÍTULOS

N°	NOMBRE DEL CAPÍTULO
1	MISMA CARNE
2	MALCRIADO
3	POR QUÉ A MÍ
4	SE ACABÓ LA RABIA
5	EL NEGOCIO CRECE
6	LA CAJA DE MÚSICA ROJA
7	UN PADRE EN MI CABEZA
8	CURAR LAS PENAS
9	NUEVA RUTA
10	PADRINO
11	MATUSALÉN
12	MAÑANA

PUNTO DE VISTA NARRATIVO

La acción de la historia se narra por sí sola, no hay una voz narradora, solo en algunas ocasiones el protagonista hace algunas acotaciones sobre sus sentimientos en voz off. En todo caso será evidente el cambio de su voz debido a que es un personaje que crece frente a nosotros. Los personajes secundarios, manejan una cantidad de diálogos incluso superior a las del protagonista, debido a que su personalidad es más extrovertida. De hecho el tono y la gravedad de sus voces son más evidentes principalmente en el antagonista Antonio. La música y los acontecimientos alternos, también cuentan parte de la narrativa a través de su letra.

El personaje de Eduardo, un niño de quien Aníbal asume su cuidado desde los 7 años no maneja en un principio un lenguaje claro debido a que presenta una deficiencia auditiva que será tratada hasta que al final de la primera temporada, maneje un lenguaje claro casi igual al de una persona normal.

TEMA GENERAL DE LA SERIE

Un poder heredado, corrompe a un hombre a través de mentiras de sus allegados.

SUBTEMAS

- CONTROL
- ROBO Y ASESINATO
- PODER, DINERO, RESPETO
- LA ZONA RURAL DE CUNDINAMARCA
- 70 AÑOS DE VIOLENCIA (1945 - 2015)

ENFOQUE

La serie busca mostrar la verdadera psiquis de una persona, cuyo propósito en la vida parece haber sido siempre el mismo; heredar la empresa corrupta de su padre y continuar con el crecimiento de la misma. Pero desde el principio su personalidad lo hará sentir que ese es el camino equivocado y que prefiere una vida más normal, sin hacerle daño a nadie.

Pero su padre lo quiere a cargo y hará lo posible por que el joven Aníbal se dé cuenta de que la gente a su alrededor solo quiere aprovecharse de él. El muchacho se convertirá en el nuevo patrón, y con la educación que tiene, el negocio comenzará a prosperar, pero su felicidad parece no llegar nunca, hasta que a su vida llegue Eduardo a quien tendrá que criar y acabará haciendo lo mismo que su padre, esperando que él sea un gran sucesor. Pero los planes de Eduardo son otros, él quiere destruir el negocio de una vez por todas, esa truculenta empresa por la que han muerto algunas cientos de personas, incluida su mamá, mostrarle al hombre que lo crío que a final de cuentas a él le gustaba el poder y la sangre y acabar de raíz con el problema, así eso le lleve a terminar con su propia vida.

MARCO TEÓRICO

ANÍBAL:

PROFUNDIZAR EN EL PERSONAJE

Tema

Establecer que elementos son primordiales para la construcción del personaje protagonista de una serie.

ABSTRACT

For the accomplishment of the series, we put as principal personage Aníbal, whose life is counted from the 10, up to 76 years, for what we seek to establish; a historical frame with relevant events of Colombia and Cundinamarca's department from 1940, up to the current importance, as well as a familiar and social context. Aníbal is an orphan of mother and his dad left it adrift, worried more by his business and the money, though this facilitated him to study, as it was growing it realized that the business of his father was constructed in the illegality, Christopher his father established a company to which ironically it called Colon, in that they were promising the peasants of the zone of San Francisco, Cundinamarca, to double the sums of money that they were investing temporarily in the business, until these seeing the fruits of the above mentioned business facilista, they were having his areas and it was there when, the dad of Aníbal together with Saúl his assistant and to the brave dogs of that it was taking care more that to his own son, they were taking the property and were tying to everything that one that was objecting.

With these bases we want to find the elements that need in order that the personage has coherence with the statements of every chapter, to define the archetypes that we have guided towards the Christian bible, doing a critique of some of his texts and the history of the arrival of the dogs to America, together with the Spanish colonists.

Resumen

Para la realización de la serie *Desarraigo*, pusimos como personaje principal a Aníbal, cuya vida es contada desde los 10, hasta los 76 años, por lo que buscamos establecer; un marco histórico con sucesos relevantes de Colombia y el departamento de Cundinamarca desde 1940, hasta la actualidad, así como un contexto familiar y social, Aníbal es huérfano de madre y su papá lo dejó a la deriva, preocupado más por su negocio y el dinero, aunque esto le facilitó estudiar, a medida que fue creciendo se dio cuenta que el negocio de su padre estaba construido en la ilegalidad, Cristóbal su padre estableció una empresa a la que irónicamente llamó Colón, en la que prometían a los campesinos de la zona de San Francisco, Cundinamarca, doblar las sumas de dinero que invirtieran temporalmente en el negocio, hasta que estos viendo los frutos de dicho negocio facilista, disponían de sus terrenos y era ahí cuando, el papá de Aníbal junto a Saúl su ayudante y a los perros bravos que el cuidaba más que a su propio hijo, tomaban la propiedad y ataban a todo aquel que se opusiera. Con estas bases queremos hallar los elementos que hacen falta para que el personaje tenga coherencia con los relatos de cada capítulo, para definir los arquetipos que hemos guiado hacia la biblia cristiana, haciendo una crítica de algunos de sus textos y la historia de la llegada de los perros a América, junto a los colonos españoles.

Objetivos.

Encontrar los elementos necesarios para crear un protagonista creíble para una serie de ficción, dentro de un contexto colombiano, cuya vida transcurrirá a través de la primera temporada de dicha producción, contada en 12 capítulos.

- Enmarcar al personaje en un ámbito; político, cultural y social.
- Establecer sus características psicológicas, especialmente ahondando en su fobia hacia los perros.
- Darle al personaje una personalidad y una apariencia física.
- Encontrar similitudes con personajes de la historia tanto de otras series como del cine y la televisión, similares ya sea por su desarrollo dentro de la narrativa, su similitud física o una personalidad similar.

Justificación

La vida de Aníbal; el personaje principal de *DESARRAIGO*, se muestra en los 12 capítulos de la serie, desde los 10 hasta los 76 años. Es por eso que para desarrollar el personaje buscamos adentrarnos en sus traumas de infancia y de allí desencadenar una fobia a los perros, con la que deberá cargar, siendo irónico el hecho de que la empresa familiar que decide mantener a pesar del odio que tiene a su padre, quien precisamente le produjo el trauma, tenga el logo de un perro.

Investigación

LA CREACIÓN DE UN PERSONAJE

Para la creación de un personaje, se han establecido a través del tiempo tres formas de realización, por un lado está el modo aristotélico, que plantea un personaje, que está condicionado al discurso, es decir el relato es el que lo conduce. Sucede por ejemplo en la recreación de un personaje para un género específico como el western, en el que estamos acostumbrados a ver ciertas características recurrentes en sus rasgos.

El realismo del siglo XIX plantea por su parte un personaje que es un simulacro de la vida real, aunque en ocasiones se ha olvidado un poco de que el sujeto debe estar condicionado por el desarrollo de la acción. El último concepto es la suma de los anteriores, es decir, pone en consideración la psicología y la acción. Entendemos que el personaje tiene una psicología propia y a su vez que se mueve y desarrolla dentro de un marco de acción.

Es así como los personajes que se crean para el cine hollywoodense deben cumplir con ciertas características básicas: El personaje se acopla a la historia y esta se acopla a él, los personajes deben ser contradictorios, las cualidades de cada uno, deben contrastar claramente, para darles más volumen y credibilidad.

La clasificación jerárquica de los personajes, inicia por nuestro punto de interés, el protagonista; debe tenerse claro que este no tiene que ser siempre el que lleve el

sentido moral de la acción, pero el guionista si debe evidenciar ciertas características que son exclusivas.

a) Focaliza el relato. El protagonista será aquel personaje desde el que se orienta el relato y que habitualmente suele llenar el mayor número de planos y escenas.

b) Organiza el relato. El protagonista dramático sería aquel personaje eje en torno al cual se organiza la información ofrecida a los espectadores. Al personaje principal se le exige que se encuentre en el centro de la acción y del conflicto y que articule aquella en torno a sí. Hay que tener claro que la película es su historia.

c) Es el personaje sobre el que se aporta mayor cantidad de información: tenemos de él más datos que sobre cualquier otro personaje, sobre su apariencia, psicología, motivación o vida pasada.

d) Es autónomo, en el sentido de que dirige la acción y actúa por sí mismo sin depender de los acontecimientos externos. También podríamos entender esto como que es independiente y con libertad y facilidad para desplazarse, tiene que tener una predisposición para la actividad.

e) Posee funciones exclusivas: debe estar presente en los momentos más importantes de la trama, enfrentarse con el antagonista, protagonizar el clímax y el desenlace final, ser el responsable del planteamiento del tema.

f) El protagonista es el personaje con el que se identifica el espectador, con independencia de la orientación moral de su acción (sufrimos cuando un ladrón está a punto de ser descubierto en una casa ajena). Es aquel al que los espectadores debemos seguir, conectar, empatizar... es lo que en narrativa se conoce como "identificación narrativa secundaria". Para potenciar esa identificación podemos; en primer lugar, atribuirle rasgos simpáticos, halagadores o seductores, procurando así la estima o la admiración del público, y todo ello depende de la forma de presentarlos. En segundo lugar se les puede mostrar inmersos en un peligro o en una desgracia, dado que la víctima también gozará del aprecio del espectador. En tercer lugar podría mostrarse al personaje cometiendo un pequeño error, que el público va a perdonar y va a procurarle así su empatía.¹

Un personaje que bien creado, sorprende por el rumbo que adquiere su vida en el relato, deja a un lado cualquier acción previsible y acaba envolviéndose en hechos que conducen a un fin, que también debe estar oculto, aunque los objetivos del sujeto sean claros.

Señalados por la buena o la mala fortuna, por el éxito o el fracaso, los auténticos personajes son aquellos que acaban transformándose a lo largo de la trama en lo que nunca creyeron que podían llegar a ser al principio de su periplo dramático. Así, el cobarde se convierte en valiente, el tímido se vuelve audaz, el cuerdo enloquece, el traidor se arrepiente, el ignorante alcanza el conocimiento, el ingenuo gana en cinismo, y el solitario,

finalmente, encuentra compañía. En resumen, todos ellos asumen sus contradicciones más íntimas y las resuelven de una u otra manera para no volver a ser ya nunca más los mismos.**2**

Como el protagonista vuelca su personalidad, vemos que la trama también toma un rumbo inesperado, se enriquece por la fuerza de la acción, o más bien es esta la que se mueve a través de las peripecias del personaje.

“Como dice el mismo Bordwell, ya en 1920 un manual recordaba a los guionistas que ‘una trama es una obra realizada con cuidado y lógica, de acuerdo con las leyes de causa y efecto. Pues la mera secuencia de acontecimientos no es una trama”. **3**

El personaje debe manejar una fuerza, que se incrementa progresivamente, de hecho linealmente, cuando se inicia el relato el sujeto está en su zona de confort, vemos como es su cotidianidad y la de los que lo rodean.

“Cada caracterización debe agrandarse hasta el final. Cada emoción debe ser gradualmente acentuada. Cada decisión debe tener mayores consecuencias”. **4**

En una serie las acciones que afectan al personaje son importantes, pero no siempre tienen la misma carga dramática, es decir no siempre cambian el rumbo de la historia radicalmente, cuando unimos la historia en un único relato nos damos cuenta que varios de sus capítulos solo dan fuerza a los verdaderos puntos de giro esos que harán como es nuestro caso que el personaje pase de ser un niño callado

e introvertido a ser a pesar de su falta de comunicación con los demás, el que maneje la empresa de su padre, viéndose obligado a usar la fuerza, a cambiar su forma de ver la vida, y a perder todo respeto por la misma.

Lo que lo impulsa es la reiterada decepción que le produce la gente, y ver como todo el mundo pasa por encima de él, sus traumas se acrecientan, y acaba creyendo encontrar apoyo en lo que su papá Cristóbal, le ha inculcado que es su familia, su negocio familiar. Si nos referimos a los arcos, entendidos como los por qué de la transformación de un personaje, definiríamos este paso de Aníbal, al estilo de Michael Corleone, de hombre común a asesino bajo el siguiente termino.

Arcos traumáticos También denominados temperamentales, son los que afectan a aquellos personajes que han pasado una crisis tan traumática y dolorosa que se ven obligados a experimentar un radical cambio de personalidad. Observados en perspectiva al final de la historia, bien podría decirse que asistimos junto a ellos al nacimiento de una nueva persona. Por ejemplo: la Norma Desmond de El crepúsculo de los dioses (la excéntrica estrella en decadencia se convierte finalmente en una asesina demente).⁵

Un relato se hace interesante precisamente cuando el personaje, que comenzó siendo una mera creación del guionista, toma por sí solo un rumbo incluso inesperado para quién escribiendo se da cuenta que es el medio por el que su creación toma forma.

El Autor no puede comportarse como un fascista y pretender que el personaje haga lo que él le ordena todo el tiempo. **6**

No solo el personaje, sino que las acciones que este desarrolla, hacen que todo su mundo se mueva, y es ahí donde el escritor debe enfrentarse a mantener una balanza entre lo que parece y lo que realmente debe buscar su protagonista.

“... No cabe duda que existe un conflicto entre el escritor y sus personajes... éstos deben ganar... Cuando un escritor prepara un plan para sus personajes y los obliga a seguirlos al pie de la letra, cuando éstos no se rebelan, cuando el escritor los ha sometido, también los ha matado, o más bien, ha frustrado su nacimiento”.⁷

Ese nacimiento debe construir una persona muy real, que tenga aspectos positivos y negativos, se debe tener claro que el hecho de que un personaje sea bueno o malo, no lo convierte en un ser perfecto, es precisamente en esa exploración de los contrastes de su personalidad que encontramos la forma de que la acción suceda.

En El poder del mito, Joseph Campbell afirma que la única manera de describir fielmente a un ser humano consiste en describir sus imperfecciones: “El ser humano perfecto no tiene ningún interés... Sólo podemos amar las imperfecciones de la vida... La perfección es aburrida e inhumana. El punto umbilical, la humanidad, lo que te convierte en un ser humano y no en un ser sobrenatural e inmortal... la imperfección en todas sus formas, la lucha, la supervivencia... eso es lo que amamos” **8**

Retomando el tema de la transformación del personaje debemos tener muy en cuenta que cuando esta sucede, lleva tras de sí la historia y por lo tanto sin importar

bajo que ritmo se desarrolle, lo que cuenta es su claridad, si la transformación es evidente y se ha ido construyendo en el relato sin ser anticipada, entonces los objetivos de la historia también son claros.

Las películas que desarrollan bien la transformación del personaje suelen tener una idea temática clara e integrada en la historia.**9**

Y es que en el protagonista y de hecho en todos los personajes, deben conjurarse todo su contexto eso implica que algunos aspectos físicos, culturales y sociales deben ser comunes, aunque este sujeto se defina como único.

En definitiva, cada personaje tiene distinta forma de ser y de actuar, y en principio las expectativas sobre su forma de ser y comportarse se pueden reflejar en su simple apariencia física.**10**

Con todo esto, el guionista debe lograr su cometido y mostrar bajo la creación ficticia de un personaje y su mundo; la temática que quiere abordar, la forma en que la va a mostrar, su punto de vista frente a la misma y la reacción que espera obtener de los espectadores, aunque esta última esté sujeta obviamente a la propuesta del equipo de desde la preproducción, hasta la edición finalizada.

“La originalidad de una película consiste en la habilidad con que el guionista conecta su visión ante un problema determinado con las tramas y subtramas que construye”.**11**

En general para la narrativa audiovisual, hay que pensar que aunque las historias deben parecer reales, no por ello en ellas se deben omitir los eventos extraordinarios, la sutileza, con la que se inserten, hará que ni para el espectador ni para los interpretes se sienta falsa la acción.

Se puede llegar en la ficción a cualquier fantasía, a cualquier imposible, siempre que se respeten las reglas del juego, siempre que exista coherencia interna. La coherencia interna se consigue estableciendo un marco para la acción, un microcosmos con sus propias reglas, reglas que pueden ser fantásticas, pero que una vez establecidas es absolutamente necesario respetarlas a lo largo de toda la trama. La credibilidad, la lógica y la coherencia internas se refieren siempre al contexto de la historia, a esas reglas del juego de la propia narración.**12**

La historia entonces se crea a base de una lógica que puede transgredir todo parámetro de realidad y aun así desde que su mundo esté construido lógicamente, será lógico también para quien lo realice, y por supuesto si se tiene en cuenta la biografía del personaje y en ella todos los sucesos acontecidos antes y después de los sucesos del relato. Sobre todo para la creación de una serie en la que pueden alargarse las temporadas de acuerdo a la aceptación del público es importante que la historia tenga un rumbo claro y aun así que fácilmente se puedan revelar otros conflictos, que el relato pueda cambiar de protagonista, sin que se pierda el interés.

La lucha entre lo que quiere conseguir y los obstáculos que se le presentan es, esencialmente, la acción dramática de la película. Si nuestro personaje

principal carece de necesidad dramática, el guión carece de conflicto y un guión sin conflicto es similar a un encuentro de tenis sin pelota. Será una serie de movimientos sin sentido ni dirección. Entonces digamos que este elemento es el punto más importante que debe caracterizar a nuestro personaje. Y lo más saludable es que este personaje exprese su deseo o su necesidad dramática lo más pronto posible.**13**

QUÉ ES UNA FOBIA Y CÓMO SE DESARROLLA

Fobos era el dios griego del mundo. Su imagen era pintada en máscaras y escudos para asustar a los enemigos de batallas. La palabra significa miedo, pánico, pavor o temor. A diferencia de las personas que padecen de trastornos de ansiedad generalizada, las que padecen fobias específicas saben exactamente a que le temen... los individuos fóbicos generalmente no sufren distorsiones graves de la realidad. No parecen tener ningún mal físico. Sin embargo, sus miedos están fuera de proporción con respecto a la realidad, parecen inexplicables y van más allá de su control voluntario.

Es necesario que escuchemos nuestros temores: son un sistema de alarma maravillosa para enfrentarnos a los peligros. Pero no debemos someternos a ellos: a veces este mecanismo se estropea. Como si fuera una especie de alergia, el miedo se dispara y se convierte en fobia.

Somos tan responsables de estos grandes miedos, exagerados e incontrolables, como lo seríamos de ser alérgicos, diabéticos o asmáticos.

No elegimos tener miedo, mucho menos estar aterrados. Pero en cambio, podemos elegir aprender a comprender el miedo, a fin de enfrentarnos mejor a él.

él.14

En la mayoría de las ocasiones, las personas con algún tipo de fobia se muestran ante el mundo de una forma muy normal, hasta que las vemos enfrentadas a su fobia. Por lo que hoy día los psicoterapeutas han adoptado el termino de personas *fóbicas* en lugar de la expresión que se usaba antiguamente de personas con *neurosis fóbica*. Este término no es consecuente con un problema cuyas causas son múltiples, así como los niveles de temor que refleja el sujeto que la posee.

Es preferible renunciar a este apelativo de “neurosis” por dos razones. La primera es porque la palabra “neurosis”, tras convertirse en un término médico, se transformó en un juicio de valor moral. En la actualidad cuando hablamos de una persona “neurótica” lo hacemos para describir a alguien complicado, que se escucha mucho.**15**

Durante la niñez media (6-11) años merced a un progresivo desarrollo cognitivo, los niños pueden diferenciar las representaciones internas de la realidad objetiva, lo cual propicia que los miedos sean ahora más realista y específicos, desvaneciéndose los temores de los seres imaginarios.

Tal vez los miedos más representativos de esta etapa sean los temores relacionados con el daño físico (accidentes de tráfico, quemaduras, etc.), la muerte (miedo a la propia muerte o a la de un familiar) y los miedos médicos (heridas, sangre, inyecciones, etc.).**16**

Si bien la angustia es masiva, flotante y generalizada en los trastornos de ansiedad, en la fobia se cristaliza sobre un elemento concreto, por ello el niño elabora estrategias para evitar el objeto fobógeno:

- a) Conductas de evitación, con ellas se evita enfrentarse al objeto amenazante.
- b) Conductas de reafirmación, como pueda ser el utilizar un objeto o hacerse acompañar por una persona que le da seguridad (conducta contrafóbica).
- c) Conducta de huida hacia adelante, consistente en hacer un esfuerzo importante de voluntad y afrontar la situación fobógena.

La valoración de lo que es peligroso, depende del contexto familiar. La influencia de los padres, en la aparición del miedo y en la génesis de las fobias puede observarse de diferentes formas:

- 1) Un padre puede presentar una fobia (animales, tormentas, truenos, etc.) que se transmitirá directamente al niño, a través de sus reacciones verbales o su estado físico.
- 2) Los padres a través de la sobreprotección evitan al niño, que se enfrente a situaciones que no son peligrosas en sí mismas, el niño no está, entonces, nunca en contacto con situaciones que le permitan familiarizarse con un cierto riesgo y adquirir un dominio de sí mismo.
- 3) Un padre puede enfrentar al niño a una situación a la cual este no está ni preparado ni tiene capacidad de superar, por ejemplo: a nadar, si tiene miedo al agua o acariciar a un perro. Que le da miedo; esta actitud aumenta el miedo, genera fobia, en lugar de atenuarla.

La ansiedad fóbica no se diferencia, ni subjetiva ni psicológicamente, ni por la conducta, de cualquier otra forma de ansiedad, y va desde la sensación de un leve malestar hasta una reacción de terror. La ansiedad puede focalizarse a través de síntomas personales, palpitaciones, mareos, desvanecimientos y muy a menudo se asocia a miedo a morir, o a perder el control de sí mismo o volverse loco. No se alivia, porque los demás no vean el peligro. Solo pensar en la situación fobógena, ya se genera ansiedad (ansiedad anticipatoria).**17**

La evolución generalmente es crónica, y puede presentar exacerbaciones cíclicas, en función de que la ansiedad incrementa la necesidad de mayor rendimiento en el individuo, de tal forma que aumentará más su ansiedad y en réplica sus fobias. La fobia no es incapacitante, en principio, pero interfiere de forma notable en algunos casos tanto en la actividad social del sujeto como en su rendimiento productivo. En algunos casos, más graves, puede instaurarse un absentismo escolar (fobia escolar). A lo largo del tratamiento contra la fobia debe vigilarse, que no se instaure secundariamente un cuadro depresivo o bien un abuso excesivo de droga. Las fobias simples precoces tienden a desaparecer con o sin tratamiento. La experiencia clínica demuestra que la persistencia prolongada de las fobias, indica la muy probable existencia de otros trastornos psiquiátricos subyacentes.

La naturaleza de los miedos se modifica a lo largo de la evolución, en primer lugar son más globales, implican una supervivencia sea física o psíquica, con un miedo fundamentalmente dirigido a evitar su destrucción. Lentamente y de forma progresiva los miedos van evolucionando hacia implicar sólo funciones o partes de su persona, son miedos a fracasos no comportan una destrucción global como los primeros. Hacia los siete u ocho años los miedos corrientes se atenúan o desaparecen, gracias a que el niño constata que determinadas situaciones personas u objetos que le daban miedo no constituyen en sí mismas ningún peligro. Por otra parte su elaboración mental es ya más compleja y dispone de mecanismos de defensa más elaborados para defenderse de sus temores.

Los fóbicos a los animales, temen especialmente al movimiento de los mismos, sobre todo si son repentinos; también temen en los animales a su apariencia física,

Los sonidos que emiten, y sus propiedades táctiles. A parte del posible daño que ciertos animales puedan causar, otros son perder el control, hacer el ridículo, hacerse daño al intentar escapar, tener un ataque cardíaco o, incluso, morir de miedo.

Por lo que respecta a la activación autónoma al encontrarse en la situación temida, la emoción de miedo está asociada a una activación del sistema nervioso simpático: taquicardia, palpitaciones, aumento de la presión sanguínea, respiración acelerada, sudoración, menor actividad gastrointestinal. En contraste, la emoción de asco está asociada a activación parasimpática: desaceleración cardiovascular, disminución de la temperatura, náuseas, dolor o malestar de estómago e incluso mareo.**18**

CONTEXTO HISTÓRICO

Situados en nuestras realidades, estos términos describen un arduo panorama que vincula el maltrato cotidiano con la agresión delincuencial; al narcotráfico y a la lucha armada con los sentimientos de desamparo, desconfianza en las interacciones, terror y duelo. Porque más allá de la denominación que podamos asignarles a nuestras circunstancias —guerra, enfrentamiento de actores armados, lucha civil, descomposición social—, lo cierto es que la reiteración de conflictos violentos toca de manera directa a todos los elementos de la vida de un país.**19**

Desarraigo no tiene como pretensión, ahondar en los eventos violentos que enmarcan el siglo XX en Colombia, pero a través de ellos y su conocimiento si esperamos, mostrar la influencia que tiene la violencia sobre los sujetos que la escuchan la ven y la usan a diario.

la violencia en Colombia es una realidad que circula en múltiples relatos que se refieren a ella, en diversos formatos y lenguajes, configurando al respecto no sólo un conjunto de conocimientos, sino también emociones, ansiedades y deseos, que marcan la vida social en el país.**20**

Algunas entidades gubernamentales, organizaciones no gubernamentales e investigadores, han contribuido con la elaboración de tipologías que desde diversos ángulos intentan aprehender los métodos a través de los cuales son despojadas las

comunidades de sus propiedades. En un ejercicio preliminar de tipología el Ministerio de Agricultura y Desarrollo Rural ha propuesto cuatro categorías de despojo, compuestas a su vez por varias modalidades así:

- Compra ventas irregulares: por la fuerza, por dolo, por inducción de error, precio que no corresponde con el valor comercial, lesión enorme.
- Transferencia judicial: pertenencia: poseedores que se convierten ilegalmente en propietarios; procesos ejecutivos a partir de los cuales acreedores se quedan con las tierras; casos en los que los propietarios recuperan ilegalmente la propiedad definidos como procesos reivindicatorios, y finalmente fraudes procesales definidos como conductas ilegales dentro de los procesos judiciales.
- Transferencia de derechos a través de instancias administrativas: en este aparte se categorizan prácticas de adjudicación de baldíos por autoridad competente, judicial o registral; incumplimiento de condiciones resolutorias como ventas inconsultas antes de los 12 años; acumulación de más de una UAF; revocatoria de la asignación y reasignación; aplicación de la caducidad administrativa y reasignación a 15 años; ventas sin consentimiento del INCODER, silencio administrativo positivo y posterior enajenación sin el cumplimiento de las formalidades; extinción de dominio y asignación a ocupantes; falsedad ideológica en documento público y el empleo

de la figura de accesión para el cambio de propiedades colectivas a particulares.

- Desalojo forzado por la violencia: Ocupación de hecho y abandono de baldíos.

Alejandro Reyes Posada, en su último libro titulado *Guerreros y Campesinos*, (Reyes: 2009) mediante el análisis de procesos de expulsión poblacional y reconfiguración de la acción política y militar de grupos armados, principalmente paramilitares, presenta algunos métodos empleados para propiciar el abandono y el despojo de tierras. Sin efectuar una tipología en estricto sentido, hace referencia a una multiplicidad de acciones entre las que se cuentan las siguientes:

- ✓ Transferencia forzada de títulos bajo coacción a nombre del comandante o mando medio del grupo paramilitar (o algunas veces guerrillero) implicado en el hecho.
- ✓ Corrimiento de cercas para englobar predios de desplazados.
- ✓ Uso de testaferros o familiares para ocultar la titularidad, hasta la adjudicación a combatientes campesinos, o desplazados por las guerrillas.
- ✓ Venta a bajo precio.

✓ Compra de deudas hipotecarias y crediticias a los bancos y propietarios endeudadas por parte de mandos paramilitares y otros particulares.

✓ Venta forzada y a menor precio.

✓ expropiación violenta sin contraprestación económica.**21**

La historia revela que en Colombia adquirir de forma ilegal una tierra es y era antes un tema muy frecuente, el desplazamiento y la adquisición ilegal de terrenos es uno de los tantos asuntos de la violencia en el país de los que miles de víctimas no han tenido la posibilidad de contar su historia.

El despojo de tierras y bienes suele conseguirse regularmente a través del uso de la violencia física sobre las poblaciones rurales, lo que por lo general produce su desplazamiento forzado y el abandono del territorio, el cual queda a merced del actor armado. Sin embargo, en múltiples casos, esa apropiación física y violenta por la vía armada, aparece acompañada adicionalmente de la utilización de alguna figura jurídica con la que el perpetrador pretende adquirir formalmente los derechos sobre la tierra para disponer legal o ilegalmente de ella.**22**

Nuestra serie mostrará como en muchos casos los pequeños grupos insurgente pasaron desapercibidos, como algunos particulares se aprovecharon del desorden social principalmente en épocas donde surgieron grupos violentos más notorios.

ARQUETIPOS

PERROS DE LA CONQUISTA.

¿Parecerá acaso inoficioso y tal vez hasta irrespetuoso para con nuestros antepasados, los conquistadores del suelo patrio, el mencionar al fin de esta obra los nombres de algunos perros que se hicieron famosos en la conquista? Pero nuestro propósito ha sido dar una clara idea de la obra llevada a cabo con tanta audacia por los Descubridores y Conquistadores, y conviene que tratemos, aunque sea de paso, de algunos perros cuya cruel ferocidad tuvo mucha parte en la reducción de los indígenas americanos.

Cuando llegaron los Españoles a América, encontraron en diferentes partes del continente, y en algunas de las Antillas, perros mudos, que no sabían ladrar, ni tampoco parece que defendían a sus amos de los enemigos: no tenían otro objeto que el de acompañarles a las cacerías. Los naturalistas no están acordes acerca del origen de estos perros: unos dicen que eran de raza diferente de la de los perros europeos; otros aseguran que habían degenerado en América, y la prueba es que Sir John Franklin llevó a Inglaterra un par de perros mudos que encontró en una tribu indígena de la América del Norte, y que aunque éstos nunca aprendieron a ladrar, los hijos que tuvieron en Europa imitaban la voz de los otros perros. También se dice que los perros silvestres que se encuentran hoy día viviendo en manadas en las Pampas de Buenos- Aires, no ladran nunca, y sin embargo, consta que son descendientes de los llevados allí por los misioneros.

No hemos podido averiguar si antiguamente los españoles llevaban consigo perros a las guerras; pero, sin duda, algo de esto habría, cuando Colón, aun siendo hombre humano y ejemplar, mandó buscar perros a España, para reducir a los naturales de las Antillas. No es creíble que el gran Descubridor fuera el inventor de aquella crueldad, sino que encontraría ya la costumbre establecida en Europa, y él la trasplantó a América.

Los perros de los conquistadores eran de raza de alanos, es decir, mestizos de dogo y mastín. Uno de los más conocidos se llamaba BECERRILLO, y era enorme, salpicado de manchas negras sobre un fondo rojo, la nariz negra y los ojos rodeados de pelo negro. Era tan apreciado por su ferocidad, que se le daba doble ración, y su amo recibía sueldo por los servicios de su perro. Era tan inteligente que distinguía los indios mansos de los alzados. Una vez su amo quiso que matase una india vieja, y la dio una carta para que llevase, y soltó el perro después para que la alcanzase. Cuando la infeliz mujer le vio llegar como una fiera, se arrodilló, levantó la carta que le había dado su amo y le pidió en sentidas palabras que no la matara. El animal se paró: pareció comprender las palabras de la desdichada, y en lugar de despedazarla la acarició.

Después de muchos años de servicios, Becerrillo murió de resultas de una flecha envenenada que le dispararon los Caribes en un combate, y que atravesó la colcha forrada en algodón que siempre le ponían sobre el cuerpo para evitar las flechas enemigas.

Hijo de Becerrillo era LEONCICO, el famoso perro de Balboa, el cual recibía la paga de un oficial, y combatió al lado de su amo en todos los encuentros que tuvo con los Indios del Istmo de Panamá.

En Santa-Marta, refiere Castellanos que en 1570 había un perro valientísimo, AMADÍS (perteneciente a un habitante de aquella provincia, llamado Francisco Castro), el cual hacía parte de todas las expediciones contra los desgraciados aborígenes.

Cuando Gonzalo Jiménez de Quesada vino a la conquista del Imperio Chibcha, no trajo perros en la expedición; pero a la llegada de Federmann y de Belalcázar estas fieras participaban en todas las guerras contra los indígenas que después se rebelaron contra los Españoles, y aquellos infelices tenían más horror a un alano cebado a matarles, que a un regimiento de arcabuceros.

Pero no se crea que la práctica de combatir con perros en América era costumbre no más de los españoles de aquel tiempo y de aquel siglo. Existe todavía en Jamaica una variedad de perros que llaman *blood- hounds*, de Cuba, los cuales, dice Brehm, los empleaban los Ingleses hasta el fin del siglo pasado para cazar a los negros alzados de Jamaica. Enseñaban y adestraban a los perros para esta infame cacería, vistiendo con un cuero de negro un maniquí lleno de carne, y cuando los animales estaban hambrientos los soltaban para que devorasen el interior del maniquí. Naturalmente después de esto, un negro representaba para ellos su alimento, y no bien le veían, cuando le despedazaban para comérselo. Parece que en algunos Estados de Norte-América empleaban de la misma manera a los perros para someter a los negros alzados.

No es, pues, justo culpar a los españoles solamente por su crueldad para con las razas sometidas, puesto que los ingleses han obrado con igual inhumanidad al respecto de sus esclavos. **23**

Uno de los personajes bíblicos más famosos lo es sin dudas Matusalén (en hebreo: cuando muera, será enviado) debido a su increíble longevidad. Es la persona más vieja que se menciona en el Antiguo Testamento. Se dice que Matusalén alcanzó la edad de 969 años. Según el Génesis 5:27: Fueron, pues, los días de Matusalén, novecientos sesenta y nueve años; y murió. En el Génesis se le menciona como hijo de Enoc y padre de Lamec (a su vez, padre de Noé), a quien engendró con 187 años. Su nombre se ha convertido en un sinónimo general aplicado a cualquier criatura de edad avanzada: ¿tiene más años que Matusalén? o ¿es más viejo que Matusalén?. Una lectura atenta del Antiguo Testamento revela que Matusalén debió morir el año del Gran Diluvio. Nuestros conocimientos actuales sobre la duración de la vida de una célula nos llevan a suponer que el límite natural de longevidad en el ser humano está por debajo de los 150 años. El récord Guinness de la persona más vieja permanece en el rango de los 112 a 122 años, pero el proceso para distinguir los individuos súper-centenarios de los mitos de longevidades extraordinarias es complicado, pues los registros de nacimiento de finales del siglo XIX son muchas veces cuestionables. Algunas investigaciones, sostienen que las edades extraordinarias de los patriarcas bíblicos son resultado de errores en la traducción: los ciclos lunares se confundieron con los solares, y las edades reales son 13,5 veces menores. Entonces, en resumidas cuentas, Matusalén llegó a tener una edad de: $969/13.5$. Esto implica una edad de 72 años para Matusalén que es una cifra impresionante teniendo en cuenta la esperanza de vida en esos tiempos que no sobrepasaba los 38 años.**24**

CONSTRUYENDO A ANÍBAL

En el caso de nuestro personaje, nos planteamos una especie de protagonista Antihéroe. Román Gubern explica en Máscaras de la ficción que la dualidad bueno/malo tiene un origen religioso, de forma que durante la Antigüedad «en Oriente Medio florecieron sistemas de pensamiento religioso dualistas»: por ejemplo, en Egipto están la serpiente Apophis (príncipe de las tinieblas) y el dios solar Ra; en Babilonia, Marduk (hijo del sol) y Tiamat (enemigo del cielo); y en Irán, el Bien o Espíritu de la Materia y el Mal o Luz de las Tinieblas.

También la propia maldad tiene un origen religioso, como señala Sara Torres en el monográfico que la revista Nosferatu dedicó en marzo de 1998 a los villanos cinematográficos. En este número, Torres comenzaba así su artículo «La elección del mal»:

La idea de maldad nace como una categoría religiosa, más tarde se convierte en una noción social y mucho después termina siendo una característica psicológica. Al principio, el mal no es “alguien” malo, sino “lo que está mal”, lo que prohíben los dioses y los desafía (...).

En las tragedias griegas se ejemplificaba la maldad, digamos que los llamados hoy “malos”, en la tragedia griega lo son quieran o no, mientras que en la modernidad sólo llamamos “malos” a quienes deliberadamente eligen serlo a elección del mal»

De este modo, al principio lo malo era la acción y no la persona que la realizaba. Y

esa mala acción puede conllevar dos tipos de culpa de las que habla Román Gubern:

Sólo las personas mentalmente responsables pueden ser culpables de alguna falta. De ahí la necesaria distinción entre la culpa objetiva, que es una noción moral y jurídica que interesa a los legisladores, a los jueces y a los confesores, y una culpa subjetiva, es decir, una vivencia, generalmente asociada a un malestar psicológico, derivada del reconocimiento de una responsabilidad moral por parte del sujeto (2002: 153). **25**

En el caso del villano, la culpa objetiva sí suele estar presente en las historias puesto que el malo de la película tiene que pagar por sus crímenes. Lo que no hallamos en los filmes es ese segundo tipo de culpa que Gubern denomina culpa subjetiva, ya que el villano «tiene poca o ninguna capacidad de sentir empatía hacia otros seres humanos» (Martín, 2002: 149). Para el villano, su actitud y sus actividades son normales; lo anormal es lo que hacen los buenos. Por tanto, el villano no puede sentir remordimientos por sus malas acciones en tanto que no las entiende como tales. Como decía Michael Corleone en *El Padrino III* (Francis Ford Coppola, 1990), «¿de qué sirve confesarme si no me arrepiento?»

CONCLUSIONES

Nacer en un lugar determinado, esboza en gran medida, ciertas características sociales de una persona y más si su vida se desarrolla durante una época tan violenta como la que vivió Colombia durante el siglo XX. Aníbal quien nacerá en San Francisco un pueblo que aún hoy se encuentra escondido en el departamento de Cundinamarca, se verá permeado por los acontecimientos que marcarán la historia del país.

Su infancia se desarrollará, sin una figura maternal, de la que desconocerá su existencia, hasta la muerte. El relato que iniciará en 1948 cuando Aníbal a los 10 años deba enfrentar la maldad de su padre Cristóbal, quien al ver que su hijo es objeto de burla de sus trabajadores decidirá cruelmente darle al niño una lección que lo dejará marcado de por vida, quemara vivo a su perro Leoncico nombrado así por el arquetipo de los perros de la conquista ya que según la historia el hijo de Becerrillo el perro más querido por Cristóbal Colón, y traído a América junto a otros para aterrorizar a los indígenas, tuvo una cría muy parecida en su forma violenta de actuar.

La historia de estos perros será un símil, becerrillo y Leoncico, son Cristóbal y Aníbal, padre e hijo que heredan el poder, por ello también llamamos Colón a la empresa de Cristóbal, una mofa al verdadero fin de la conquista, que fue realmente usurpar tierras y matar o someter a los pobladores de las mismas. Todo esto con el fin de mostrar esa violencia social construida en zonas aisladas del país, que por supuesto fue permeada, por las grandes organizaciones insurgentes, la corrupción y esa mentalidad sádica en la que el poder que se consigue derramando sangre es aún más respetable y valioso

BIBLIOGRAFÍA

1. Pérez Rufí, José Patricio. (2007). *La construcción narrativa del personaje en el cine de Bardem*. Universidad de Sevilla: Facultad de Comunicación
2. Aranda, Daniel, and Felipe, Fernando de (2012), *Guión audiovisual*. España: Editorial UOC.
3. M. Onaindia (1996). El guión clásico de Hollywood (pág. 89). Barcelona: Paidós.
4. E. Vale (1944). *The technique of screenplaywriting. An analysis of dramatic structure of motion pictures* (pág. 205). Nueva York: Souvenir Press Ltd. (Citado en Chion, 1985, pág. 144.)
5. Aranda, Daniel, and Felipe, Fernando de (2012). *Guión audiovisual*. España: Editorial UOC.
6. Montini, Roberto, and Espinosa, Lito (2007). *Había una vez... cómo escribir un guión* (2a. ed.). Argentina: Editorial Nobuko.
7. Montini, Roberto, and Espinosa, Lito (2007). *Había una vez... cómo escribir un guión* (2a. ed.). Argentina: Editorial Nobuko.
8. Aranda, Daniel, and Felipe, Fernando de (2012). *Guión audiovisual*. España: Editorial UOC.
9. Fernández Díez, Federico (2007). *El libro del guión*. España: Ediciones Díaz de Santos.
10. Fernández Díez, Federico (2007). *El libro del guión*. España: Ediciones Díaz de Santos.
11. A. Sánchez-Escalonilla (2001). *Estrategias de guión cinematográfico* (pág. 59). Barcelona: Ariel.

12. Fernández Díez, Federico (2007). *El libro del guión*. España: Ediciones Díaz de Santos.
13. Montini, Roberto, and Espinosa, Lito (2007). *Había una vez... cómo escribir un guión* (2a. ed.). Argentina: Editorial Nobuko.
14. Christophe André, *Psicología del miedo*, Barcelona: Editorial Kairós, Pag. 15
15. Christophe André, *Psicología del miedo*, Barcelona: Editorial Kairós, Pag. 188
16. Rosa M. Valiente, Bonifacio Sandín, Paloma Chorot (2011), *Miedos en la Infancia y la Adolescencia*, Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia, Pag. 35
17. Midenet, M., Favre, J.-P., Coudrot, M., Coudrot, A., & Vilaltella, J. T. (1982). *Manual práctico de psiquiatría infantil*. España: Toray-Masson.
18. Midenet, M., Favre, J.-P., Coudrot, M., Coudrot, A., & Vilaltella, J. T. (1982). *Manual práctico de psiquiatría infantil*. España: Toray-Masson.
19. Santacruz, Cecilia de, Chams, Wadeth, and Fernández de Soto, Paola. Colombia: violencia y salud mental: la opinión de la psiquiatría. Colombia: Red Revista Colombiana de Psiquiatría, 2009.
20. Rueda, María Helena. *La violencia y sus huellas: una mirada desde la narrativa colombiana*. España: Editorial Iberoamericana / Vervuert, 2011.
21. Línea de Investigación Tierra y Conflicto, Área de Memoria Histórica, Comisión Nacional de Reparación y Reconciliación CNRR (2009), *El Despojo de Tierras y Territorios, Aproximación conceptual*, Bogotá: Editorial Kimpres Ltda.
22. Línea de Investigación Tierra y Conflicto, Área de Memoria Histórica, Comisión Nacional de Reparación y Reconciliación CNRR (2009), *El Despojo*

de Tierras y Territorios, Aproximación conceptual, Bogotá: Editorial Kimpres Ltda.

23. Reston, J., & Alcaraz, M. (2007). *Los perros de Dios: Colón, la Inquisición y la caída de Granada*. Barcelona: Ediciones Destino.
24. <http://www.contactoparanormal.us/> (2015). Mparalelos.com.
25. Gascón Jiménez Zoraida (2010). *La construcción del villano como personaje cinematográfico*, Especial: Nuevas tendencias en investigación en narrativa audiovisual.