



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA

FACULTAD DE ARTES

Departamento Académico de Cine Y Tv

Trabajo Final de Carrera para Licenciatura en Cine y Tv (Plan 1987)

HUELLAS

El mito y el cine como construcción de la realidad

Docente Asesor
Guillermo Zaballo

Autores:

Cappelli, Diego Osmar
Carballo. Keren Mariel
Cejas Schmoker, Ana Victoria Guadalupe
Llobet, Eliseo Martín
Lobo, Alejandro Nicolás
Villa Echenique, Andrés Luciano

Córdoba, 23 de diciembre de 2021

ÍNDICE

Introducción	4
Capítulo 1: Presentación de proyecto	7
1.1. Hipótesis	8
1.2. Objetivos	8
1.2.1. Objetivos generales	8
1.2.2. Objetivos específicos	8
Capítulo 2: El mito y el cine	9
2.1 El mito. Definiciones y características.	9
2.2 El mito y el cine.	11
2.2.1 Construcción de la realidad.	11
2.2.2. Adaptación del mito al cine.	14
2.2.3. Similitudes y diferencias.	15
Capítulo 3: Referencias audiovisuales	19
3.1. Nazareno Cruz y el Lobo, y el Lobizón (1975)	20
3.2. El aparecido y el familiar	26
3.3. El señor de los pájaros, Embrujada y Los extraños: El Pombero	30
Capítulo 4: Selección de mitos para Huellas	35
4.1. Coquena	35
4.2. El Familiar	36
4.3. La Virgen de Punta Corral	36
4.4. El Ukako	37
Capítulo 5: Huellas	38
5.1. Storyline	38
5.2. Sinopsis Argumental	38
5.3. Criterios estéticos y realizativos	39
5.3.1. Criterios de Dirección	41

5.3.2. Criterios de Producción	43
5.3.3. Criterios de Fotografía	45
5.3.4. Criterios de Arte	49
5.3.5. Criterio de Sonido	50
5.3.6. Criterios de Montaje	51
Palabras finales...	53
Bibliografía	54
Filmografía	57

*A nuestras familias y amigos, por el constante
apoyo a lo largo del camino.*

*A Rubén Villa, y en su memoria, por su calidez,
su invaluable ayuda e incondicional apoyo.*

A la Familia Lobo por hacernos sentir en casa.

*Al Mgtr. Guillermo Zaballo, por alentarnos a
seguir cuando nos sentíamos perdidos.*

*A la Facultad de Artes, por ser un espacio de
crecimiento tanto educativo como personal.*

Introducción

El contexto de pandemia impulsó nuevos desafíos. En primera instancia, nos encontramos con la imposibilidad de acceder a mesas de exámenes para rendir los últimos finales pendientes, lo cual desembocó en una extensión de los plazos de tiempo previstos para la entrega de nuestro TFG. En segunda instancia, las restricciones en la circulación nos impidieron reunirnos físicamente como lo hacíamos habitualmente, ya que cada integrante se encontraba en su ciudad natal. La virtualidad nos mostró una nueva modalidad de trabajo y así fue como la mayor parte de nuestra investigación se realizó de manera remota.

La extensión de dichos plazos y el aumento de la disponibilidad horaria para reunirnos, gracias a la virtualidad, impulsó una investigación más exhaustiva de lo planeado al inicio. Fue a través de esta profundización que confirmamos una de nuestras inquietudes desde el comienzo del anteproyecto: la escasez de material teórico sobre **mitología y cine** en Argentina y latinoamérica. Solo podemos mencionar unos pocos autores como: Ana Karen Grünig y David Vera-Meiggs. La mayor parte del material teórico encontrado pertenece al campo antropológico y sociológico, no al cine.

Además, los textos en su mayoría desarrollan e investigan sobre el mito del héroe y nuestro foco investigativo está puesto sobre la mitología de nuestro país, más específicamente de la región noroeste Argentino.

A partir de esta escasez, fue que empezamos a desarrollar contenido teórico de producción cien por ciento propia, basándonos en múltiples análisis. Esta carencia también se vio reflejada en el material audiovisual, donde encontramos un par de films a lo largo de más de casi 50 años, que dicho sea de paso, trabajaron la mitología de manera muy diversas.

Uno de los desafíos más grandes fue encontrar un eje unificador a lo largo de toda nuestra investigación, teniendo en cuenta la mitología pero que a su vez sea propio del cine.

“Lejos de ser una superstición, el mito es un relato verdadero, anclado en la cultura.

Es que el hombre, además de racional, es un animal simbólico.

Al igual que el arte, el mito recorta un fragmento de la vida y apela a la máscara para iluminar lo oculto de las cosas, allí donde residen las claves de la realidad.”

“Seres mitológicos argentinos” de Adolfo Colombres y Luis Scafati

Capítulo 1: Presentación de proyecto

Este proyecto surgió de la curiosidad generada en los integrantes del grupo sobre los cuentos populares del noroeste argentino, de donde la mitad del grupo es originario. Se eligió la temática de lo mitológico al apreciar, en nuestra sociedad, la tendencia a subvalorar la importancia sociocultural de los cuentos populares. Consideramos relevante brindar un soporte que resguarde a estos del paso del tiempo y, también, ser una herramienta de difusión de la cultura gracias a la incipiente globalización que llega a los rincones más alejados de la provincia, y del país.

En sus orígenes, los pueblos tomaban los mitos como verdades y establecían sobre ellos su sistema de valores y creencias. El ser humano busca mediante su imaginario crear narrativas que le permitan superar la facticidad de la vida.

Toda sociedad necesita del mito para constituirse. Analizando los mitos del noroeste argentino y la constitución histórica del pueblo jujeño, reconocemos la existencia de tres orígenes posibles de sus diferentes mitos: en primer lugar, una primera sociedad preincaica (omahuacas, diaguitas, entre otros); en segundo lugar estos mismos pueblos ya bajo el dominio del Imperio Inca y; finalmente, la llegada de la conquista española. Esta variedad en los relatos míticos ofrecen diferentes modelos de conducta, normas y creencias que buscaron estructurar a la sociedad de diferentes modos. Por ejemplo, en “Coquena” podemos apreciar una narrativa que vela por la conservación de la naturaleza, como así en “El Familiar” el relato busca *mantener a los obreros a raya*.

La presencia del mito trasciende en la sociedad, al igual que el cine en la actualidad, debido a la función social que cumple, estableciendo normas y como regulador de conductas en los

individuos. Entonces, entendemos que lo imaginario, tanto en los mitos como en la ficción cinematográfica, ayudan a configurar lo real.

La cultura contemporánea “abastece a lo cotidiano de imágenes y modelos míticos de un mundo ficcional que da forma a las aspiraciones, sueños y anhelos tanto individuales como colectivos” (Carretero Pasin, 2006:122). Según lo que dice Martínez Muñoz (1989), entendemos que los medios masivos de comunicación cumplen la misma función que la tradición oral, la de perpetuar y propagar relatos como lo son las leyendas, mitos y fábulas.

1.1. Hipótesis

Partimos de la hipótesis de que tanto el mito como el cine son constructores de realidad, de normas de conducta, de identidad cultural y de creencias colectivas.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivos generales

- Mostrar en un audiovisual los mitos de la región y como éstos, al igual que el cine, aportan a la constitución de la realidad de las sociedades.
- Establecer las influencias sociales del mito y del cine en la República Argentina.

1.2.2. Objetivos específicos

- Recoger experiencias de habitantes de Jujuy sobre mitología fantástica para desarrollar un guión que contemple esas vivencias.
- Sistematizar los aportes teóricos acerca de adaptación de los mitos al audiovisual.
- Analizar la filmografía existente de adaptación de mitos en Argentina para identificar estrategias narrativas que puedan ser aplicadas.
- Identificar similitudes y diferencias de las narrativas del cine y mitos.

Capítulo 2: El mito y el cine

2.1 El mito. Definiciones y características.

Tradicionalmente se definió al mito como lo contrario a la verdad y a la realidad, como cuentos, ficciones. El mito tiene el poder de transformar vivencias en "verdades colectivas" y, fuera de la racionalidad, "el mito adquiere fuerza de cohesión social al construir descripciones identificables por el conjunto". (Amaro Barriga, 2012)

Amaro Barriga trae a escena a Malinowski para hablar de que lo importante en la narración del mito no es la historia en sí sino su función social; como éste expresa y fortalece "el hecho fundamental de la unidad local y de parentesco del grupo". También, dentro de estas funciones se encuentran las de colaborar con el patriotismo local y crear un sentimiento de unión, es decir que fusiona la tradición histórica y las costumbres. El mito da significación a diferentes situaciones que, tal vez, no serían asimiladas de otra manera. Pero también es una forma de explicar el mundo que nos rodea. (Amaro Barriga, 2012)

Si nos adentramos en su raíz griega, la palabra *mythos* significa narración, relato, palabra, discurso. El mito fue desprestigiado sistemáticamente por el cristianismo para así establecer aquella "verdad absoluta" contenida en los Evangelios. Según esta acepción el mito es una historia de valor sagrado que encierra una sabiduría arcana y engloba una función esencial "para la mantención del equilibrio entre el hombre y la naturaleza". (Vera-Meiggs, 2013)

A través de los mitos se intenta atribuir una significación a la vida humana dentro de los parámetros de realidad, verdad y significación. En simples palabras, el mito es dar un significado y un sentido a la vida. (López Valero y Encabo Fernández, 2001)

Por otro lado, Morote Magán resalta que el punto más importante es la imposibilidad de separar el relato oral y de su narrador: "La esencia de la leyenda, como la del mito y la del cuento, estriba en la historia relatada, generalmente de acontecimientos pasados, que desde ese instante se constituye en estructura permanente que facilita la posibilidad de unos modos de pensar en el interior de una relación precisa entre individuo y lenguaje, es decir, de unas formas de pensamiento que se hacen explícitas en las palabras de aquellos narradores que son

capaces de crear el clima adecuado para que el relato parezca vivo, lo que no significa simplemente palabra hablada o recuento verbal de situaciones y de objetos, sino una estética oral, que se patentiza y se hace perceptible en el estilo hablado de cada uno de los narradores, que tienen, por lo general, una excepcional memoria y el don de la palabra y de la gestualidad.” (Morote Magán, 2005)

Dentro de las características que esta autora menciona podemos encontrar:

- a) *Personificación y transpersonificación* (personajes concretos con nombres y apellidos que nacían en una leyenda y a partir de esa pasaban a otra),
- b) *contaminación* (elementos de una leyenda en otra),
- c) *germinación o cristalización* (coordinación de dos leyendas sometidas a unidad de trama acumulación. De deriva de la anterior y se yuxtaponen distintos temas alrededor de un sencillo núcleo inicial),
- d) *temporación y destemporación* (en las leyendas históricas el tiempo es determinado; en otras, indeterminado y en algunas es el pueblo quien determina el tiempo), y
- e) *localización y deslocalización* (ambas son frecuentes en leyendas hagiográficas).

Una línea de pensamiento más cercana, geográficamente hablando, acerca de cómo definir los mitos nos la da Karen Grünig que agrega dos definiciones opuestas. En primer lugar, la de Coluccio (1994) donde “un mito es un hecho falso que, por múltiples motivos, es tomado como verdadero por el pueblo al que pertenece”. Por otro lado, y un tanto menos superficial considerando a Eliade (1991), “el mito no habla de lo que ha sucedido realmente, intenta explicar acontecimientos o fenómenos que en verdad existen”. (Grünig, 2016)

El debate acerca del carácter real o ficticio converge en el nivel de las creencias. Puede verse reflejado en el ámbito audiovisual y aunque lo mitológico aparece ficcionalizado, los propios creadores de estos productos audiovisuales insisten en que los mitos “constituyen dimensiones de lo real, no sólo porque los habitantes de los territorios en las que fueron producidas las series creen fehacientemente en su existencia, sino también porque las historias en las cuales irrumpen se encuentran teñidas de dinámicas sociales que poseen vigencia aún en la actualidad. En ese sentido, y considerando lo mitológico como producción

simbólica e imaginal de lo social, deviene en identidades regionales expresivas o narrativizadas.” (Grüning, 2016)

Entonces, para este Trabajo Final, podríamos definir como mito a aquella narración, que adquiere un valor sagrado, capaz de transformar vivencias en verdades colectivas, siendo capaz de fusionar tradiciones y costumbres de cada pueblo, dotando de significado y sentido a la cultura de cada región; y cuya función es esencial para la mantención del equilibrio entre el hombre y la naturaleza. A su vez, tomaremos los términos: relatos orales, leyendas, cuentos populares y mitos como sinónimos.

2.2 El mito y el cine.

2.2.1 Construcción de la realidad.

Podemos comenzar por preguntarnos ¿Qué es la realidad? ¿Existe una sola versión de lo real? ¿Qué relación tiene la mitología con la realidad? y ¿cómo se da la realidad en el cine?

Definir qué es la realidad es una tarea compleja, Berger y Luckmann (2003), en su libro “*La construcción social de la realidad*”, apuntan que “la vida cotidiana se presenta como una realidad interpretada por los hombres y para ellos tiene significado subjetivo de un mundo coherente”. Al mismo tiempo “es un mundo que se origina en sus pensamientos y acciones, y está sustentado como real por estos”.

Berger y Luckmann dicen que la realidad de la vida cotidiana es la que se establece como la “realidad por excelencia”. Acapara toda nuestra atención y es la base que tomamos para nuestras objetivaciones.

Los autores continúan la línea del lenguaje como formador de pensamiento, y como tal, establecen que el lenguaje es el objetivador de todos los conocimientos que existen. Estas objetivaciones preexisten al individuo. El lenguaje no sólo objetiva los objetos, sino que también establece el orden dentro del cual estas objetivaciones tienen sentido. “*La realidad de la vida cotidiana se presenta ya objetivada, o sea, constituida por un orden de objetos que han sido designados como objetos antes de que yo apareciese en escena*”.

Las relaciones con mis antecesores y mis sucesores también tienen su influencia en la realidad de la vida cotidiana, pero son, por motivos obvios, absolutamente anónimas. La interacción con mis antepasados consiste en la socialización de contenidos transmitidos, y aunque no hay un “diálogo” directo con ellos, si se puede considerar que hay una interacción con el mensaje, en tanto lo incorporamos negociando aquellas partes que consideramos inadecuadas y modificándolas, o rechazándolos por completo. El anonimato a los antecesores tiene su parte “fáctica”, ya que los tipificamos teniendo en cuenta registros y creencias reales (aunque generalmente idealizadas), mientras que la tipificación de los sucesores será aún más idealizada y basada en un deseo al no tener ningún dato real en el cual basarnos.

Para Berger y Luckmann la mitología representa el sistema de mantenimiento y legitimación de los universos simbólicos más arcaicos. La mitología es *“una concepción de la realidad que plantea la continua penetración del mundo de la experiencia cotidiana por fuerzas sagradas”*. Bajo estas visiones, el orden social es una continuidad del orden cósmico. El orden social se legitima entonces como divinamente ordenado.

La mitología como construcción conceptual es similar al nivel más sencillo del universo simbólico, no se hace necesaria una legitimación teórica porque el universo se presenta como “realidad objetiva”.

Entonces, podemos decir que la realidad está impregnada por un valor sagrado, y es allí donde entran en juego los mitos, las leyendas, cuentos populares y relatos orales en nuestra sociedad.

A lo largo del tiempo los mitos han construido, o al menos colaborado en construir la realidad. Diferentes realidades, según las diferentes culturas. Estas construcciones o formas de percibir lo real, han sido por muchos años un resultado de los mitos y los diferentes relatos orales, con mayor fuerza en las zonas rurales y en el norte de nuestro país, donde estos cuentos/relatos populares no solo han servido para dar explicación a los hechos que acontecían, dando respuesta a los aspectos que afectan la vida del hombre, si no también como creador de normas y su uso socializador y normativo.

Por ejemplo, la historia del Pombero en el noreste argentino cuenta que por la siesta se llevaba a los niños que andaban deambulando por los montes, entonces este mito/retrato es

una forma fácil de explicar a los niños porque no debían ir a dicho lugar por los males que trae la exposición al fuerte sol de la región. Como todos los relatos orales, sucede que se van transformando o mejor dicho, que las figuras mitológicas van adquiriendo otros poderes, caracterizaciones o funciones a medida que pasan de boca en boca.

Cada versión de los mitos podría ser considerado un equivalente a la versión de un director sobre un guión, ya que una misma historia podría ser contada o representada en innumerables versiones diferentes.

En el caso del cine no son hechos reales, pero por ejemplo en algunas situaciones puede ser utilizado como herramienta para representar o crear una realidad o también fortalecer un pensamiento ideológico y/o político, como las películas de la Alemania Nazi que lograron convencer a toda una nación de apoyar al Partido Nacional-socialista.

Lo que exhibe un filme no es una representación de toda la realidad, sino la representación de una porción elegida por un autor.

Ana Alarcón (2019) dice: “toda película es planificada, desarrollada, grabada y posteriormente editada por un autor. No cabe duda por tanto, que el germen de una película se encuentra en la mente de un artista, en el interior del imaginario de un ser humano, incluso aunque se trate de algo basado en hechos reales o incluso una película documental”.

Badiou (2005) dice: “el cine es una relación totalmente singular entre el total artificio y la total realidad. [...] Es al mismo tiempo la posibilidad de una copia de la realidad y la dimensión totalmente artificial de esa copia”. Para el autor es una copia, no la realidad en sí misma.

En el caso del cine, tanto la ficción como la no ficción se disfrazan de realidad.

En “Huellas” exponemos una versión propia de los mitos que conocemos, que nos contaron; y también una versión y visión nuestra de la realidad jujeña.

2.2.2. Adaptación del mito al cine.

Los antiguos griegos desarrollaron lo que hoy conocemos como mitología para dar respuesta a los diferentes aspectos que afectan a la vida del hombre, aspectos que aún le siguen preocupando.

Podríamos decir que los mitos, como base de nuestra sociedad, han permitido forjar las estructuras del sistema cultural. Nuestra cultura se basa en la generación de relatos, lo cual nos permite funcionar como sociedad. Los mitos se han transformado con el correr de los años pero aún siguen vigentes; incluso sin tener plena conciencia de ello, los mitos forman parte de nuestro día a día en cosas tan sencillas como expresiones utilizadas en la terminología de diagnósticos psiquiátricos: “narcisismo”, “complejo de Edipo”, etc.

En sus orígenes, los pueblos tomaban los mitos como verdades y establecían sobre ellos su sistema de valores y creencias.

Los mitos han abastecido el imaginario cultural y artístico durante siglos y aún hoy, continúan haciéndolo a través de medios audiovisuales como el cine o la televisión. Los medios audiovisuales no iban a ser menos. El cine se ha inspirado en la mitología desde sus comienzos en ese intento de proyectar de forma simbólica elementos recurrentes de la sociedad. Un ejemplo de ello son los Hermanos Lumière, quienes llevan a cabo la primera aproximación a los temas mitológicos con cortometrajes como “Pigmalión y Galatea” en 1898, entre otros, aunque lo hacen desde un punto de vista cómico e infantil. (Video en Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=aHgt0eK5TCE>).

Otro ejemplo a destacar son producciones nacionales como: “*El Legado*”, “*Nazareno Cruz y el Lobo*”, “*El espanto*”, “*Embrujada*”, “*Leyendas, tesoros y campana*” y “*El Familiar*”.

Dentro de la bibliografía más cercana, geográficamente hablando, podemos encontrar a Grünig, que investiga y escribe sobre identidades en el audiovisual nacional e investigó también como se trata la mitología en esta construcción de identidades televisuales. El cómo se aborda lo mitológico es bastante complejo. Estos relatos “remiten a una dimensión socio-cultural que se explicita en una narración tradicional, transmitida de generación en generación y perdurable en el tiempo”. (GRÜNIG, 2015) Por ello, esta autora cordobesa cree que es conveniente flexibilizar la categoría de “lo mitológico” y asumir que “constituyen

dispositivos significantes que narrativizan o expresan las identidades en devenir de sus territorialidades.”

Por otra parte, el mito continúa alimentando las ficciones en el cine. Como mencionamos anteriormente, los aspectos que afectan a la vida del hombre y dieron origen a la mitología, continúan vigente. Es por esta razón que consideramos a la mitología una fuente inagotable y generadora de historias, que tienen como característica ser atemporales, inalterables al paso del tiempo, por lo que todavía hoy podemos adaptarlas para narrar circunstancias que nos rodean, traspasando incluso barreras culturales y locales.

El traspaso del mito al audiovisual no siempre se adapta en forma directa o en su totalidad. En muchas ocasiones se elige un aspecto que interese al director o guionista y, a partir de este punto, se desarrolla la nueva historia. En otras ocasiones, las adaptaciones no se llevan a cabo de una forma tan evidente: solo basta analizar una película para descubrir que subyace un mito de manera subliminal. Esto se explica porque los mitos han invadido todo nuestro sistema ideológico, social y cultural, forman parte de nuestra conciencia colectiva, de nuestro bagaje cultural, en ocasiones, hasta sin saberlo. Es un hecho que la mitología ha moldeado y sigue moldeando ciertos aspectos de nuestra cultura.

En última instancia la adaptación se revela como una de las tantas cuestiones que nos plantean, a medida que se suceden y coexisten, los diversos medios con que contamos para expresar y comunicar nuestro pensamiento. Bajo esta perspectiva, los problemas de la adaptación no serían sino los esfuerzos que hacemos por conservar para las grandes obras del pasado el respeto y la difusión que merecen, y para conciliar ese respeto con el progreso de nuestros criterios educativos. (PEARSON, 1992:16)

Es importante resaltar el papel del cine como vehículo de transmisión y como actualizador de los mitos clásicos, otorgándoles la capacidad de reinventarse bajo nuevas perspectivas.

2.2.3. Similitudes y diferencias.

Luego de identificar y establecer la relación que el mito y el cine poseen, podemos destacar algunas de las similitudes y diferencias principales entre ambos. Lo que queda claro desde un principio es que ambos, tanto el mito como el cine, cumplen la función de perpetuación y propagación de las costumbres de nuestra sociedad. Pero no debemos dejar de lado que el

mito, para no desaparecer, necesita de la continua práctica del relato oral, o ser plasmado a través de distintos medios como la escritura, el cine, etc. Mientras que el cine en su actual formato digital puede perpetuarse en el tiempo. Estos relatos orales están arraigados y propagados con mayor fuerza en las zonas rurales y pueblos de las provincias, mientras que el acceso al cine en dichas zonas es más limitado (en cuanto a salas de cine) pero ahora cuentan con mayor accesibilidad a través de medios digitales; en cambio en las ciudades predomina el acceso al cine (tanto en salas, cineclubes, centros culturales o medios digitales) pero los relatos míticos no prevalecen con tanta fuerza.

El contexto sociocultural también influye significativamente tanto en el mito como en el cine. En el primer caso, el contexto interviene de modo que un mismo mito tenga variaciones en su relato, dependiendo de la región donde sea narrado. El mito tiene carácter de “regulador de conductas y normas” (en el sentido que intenta orientar el comportamiento de los individuos de una sociedad). En el segundo caso, influye dependiendo del bagaje cultural que el espectador tenga para que éste interprete el film de un modo u otro. Entonces, ambos son una práctica discursiva social y de acceso cultural porque nos relacionamos con la leyenda o la película y además con otras personas y con el espacio circundante. Esto supone múltiples tareas, como la identificación, el desciframiento y la apropiación. (Mantecón, 2017)

Los relatos míticos y los relatos audiovisuales son representaciones de lo social. Persiguen la capacidad para ser un signo. Reflejan la mentalidad de una nación o de una región, no es nunca el producto de un solo individuo. Ambos se dirigen a la muchedumbre anónima y la atraen. Entonces, podemos decir que cine y mito son un testimonio social. (Casetti, 2005) Y, además, ofrecen lo que una sociedad considera que es una imagen, incluida una posible imagen de sí misma; no reproduce su realidad, sino la forma en que esa sociedad trata la realidad. (Casetti, 2005)

Por otra parte, no debemos olvidar que el cine es una industria y como tal, actualmente, tiene en su mayoría un carácter comercial. Si bien el cine y el mito son prácticas de acceso cultural, en el primero predomina su carácter de mercancía sometida en gran parte a la lógica del valor de cambio. Esto es a causa de las diversas operaciones industriales y comerciales que exige su producción y su consumo. Comienza a haber un predominio del valor económico sobre el valor simbólico a medida que se acentúa la tendencia a mercantilizar la producción cultural.

(Mantecón, 2017). Para Casetti (2005) se estudian los perfiles profesionales y las mecánicas productivas. Se comparan las estructuras del cine entre sí y con las de otras organizaciones sociales. Dictan reglas de comportamiento y dotan de un estatus preciso a sus componentes.

El mito es anónimo, al irse transmitiendo de generación en generación en forma oral, no se sabe quién creó cada historia y está impregnado de un carácter sagrado; mientras que el cine puede ser de “autor” o conocemos quién es el director, guionistas y productores. Pero aún así, ambas prácticas son medios de expresión cultural y en ambos casos es indispensable la figura del público. El público, como un tipo de agrupamiento social, es una forma de agregación y representación que comprende los modos de vinculación de los individuos con los productos culturales. Cabe destacar que el público de cine y de relatos míticos pueden diferir debido a su motivación, objetivo propio y comportamiento específico. (Mantecón, 2017)

El audiovisual y la mitología tienen carácter atemporal ya que a lo largo de los siglos el mito se ha reutilizado, reinterpretado, actualizado y adaptado según el contexto social, lo cual resulta curioso teniendo en cuenta la separación temporal que hay entre su aparición y el hombre contemporáneo. Mientras tanto, en el cine podemos considerar atemporal a todas aquellas películas clásicas que se mantienen vigentes aún con el paso del tiempo. Por ejemplo: *“Tiempos modernos”* de Charles Chaplin (1936).

Las mayores similitudes las encontramos en la narración, tanto en el mito como en el cine, transcurre en el “aquí y ahora” del espectador-oyente, independientemente de que en el relato se introduzcan elementos como el “flashback”. Dentro del relato, en ambos casos, podemos hallar la estructura de tres actos, es decir, introducción, nudo y desenlace, donde cada parte cumple una función ordenadora.

También podemos encontrar en la narrativa el uso de arquetipos y podemos identificar personajes con tipologías recurrentes como el héroe, el opositor, la víctima, el ayudante, el cómplice, el mandante, el observador. Los principales son: el héroe, el opositor y la víctima, cada uno con su duplicado complementario: el ayudante (del héroe), el cómplice (del opositor) y el mandante (padre, madre o hijo de la víctima). También está el sabio o donante (del observador). En cada uno de ellos predomina uno, aunque podemos encontrar distintos arquetipos en un solo momento. Sea cual sea el modelo arquetípico, se repiten constantemente las mismas historias, lo que difieren son los personajes empleados y el

contexto en el que se sitúe. Las historias y los argumentos son siempre los mismos. Lo que diferencia claramente una historia de otra son los personajes.

Estos mismos relatos y personajes tienen un carácter universal tanto en la mitología como en las artes cinematográficas; a veces los personajes recuperan características diferentes en mitos de otras comunidades y el mismo cine ha contado una y otra vez las mismas historias -simplemente recordemos la típica historia de la chica pobre que conoce al chico rico-.

Capítulo 3: Referencias audiovisuales

A la hora de buscar referencias audiovisuales para este Trabajo Final creímos que lo más pertinente es que fuese material nacional y que trabajaran mitos locales, preferentemente del norte argentino. En la búsqueda nos encontramos con que no solo la bibliografía es escasa, como mencionamos anteriormente, sino que también sucede con el material filmico y audiovisual de esta temática.

Dentro de la filmografía podemos mencionar los largometrajes *Nazareno Cruz y el lobo*, y *el lobizón* (1975) de Leonardo Fabio donde se utiliza la leyenda del lobizón en la trama, *El Familiar* (1975) de Octavio Getino y *Embrujada* (1969) de Armando Bó. También el cortometraje *El señor de los pájaros* (2004) de Payé Cine donde se narra el mito de El Pombero.

Por otra parte, las series nacionales *El Aparecido* (2011) y *Payé* (2011) son las únicas que, en su narrativa, tratan la mitología. En el caso de la primera, una serie del noroeste argentino, filmada en la Provincia de Salta, es una adaptación muy libre de *El Familiar* con una especie de mito inventado por los mismos guionistas; mientras que en la segunda es una miniserie grabada en el noreste de nuestro país (Corrientes y Chaco) donde en cada capítulo unitario relata la historia de figuras míticas de la zona como lo son Mate Cosido, San La Muerte, El Pombero o Mascadita y Las Poras del monte.

No pudimos encontrar filmografía más reciente que estas dos series, surgidas del Plan de Fomento del Concurso Federal de Series de Ficción y los largometrajes hallados son de los años '70, por lo que decidimos hacer un pequeño análisis de algunas de estas obras audiovisuales para entender cómo los guionistas y realizadores adaptaron los distintos mitos a las narrativas de sus obras.

En cuanto a las referencias formales en el campo audiovisual tenemos diferentes ejemplos de lo que, a nuestro criterio, es una forma de adaptar a través del término literario “narración enmarcada” al audiovisual. Como ejemplo se puede mencionar la película *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994) donde el protagonista narra varias experiencias a diferentes personajes efímeros, que van cambiando mediante la historia principal o englobadora de las

otras va avanzando, o también *El curioso caso de Benjamin Button* (David Fincher, 2008), donde también uno de los personajes relata la vida de Benjamin a su nieta en lo que parece su lecho de muerte, que en este caso se tomaría como la historia principal o que enmarca a las demás.

Otro ejemplo puede ser *La Vida de Pi* (Ang Lee, 2012), similar a los anteriores, siendo que la historia principal o que enmarca a las demás es la de un anciano que cuenta su vida a un periodista y en particular su odisea con varios animales en un bote salvavidas. Siguiendo con esta estructura también encontramos a *Big Fish* (Tim Burton, 2003) donde sucede casi lo mismo que en la película de Fincher pero los que conversan son padre e hijo y la historia enmarcadora es la de el hijo en relación con su padre en sus momentos finales. En el caso de nuestro proyecto, a diferencia de estos films mencionados, tratamos diferentes leyendas en lugar de una sola historia que podríamos llamar biográfica dentro del relato marco.

3.1. Nazareno Cruz y el Lobo, y el Lobizón (1975)

El hombre que se transforma en animal no es un tropo poco común en las mitologías alrededor del mundo, estando presente en la gran mayoría de las culturas preindustriales. Como tal, es un recurso que las narrativas modernas han heredado y continúan utilizando hoy en día. Sin embargo, estas nuevas obras son selectivas en cuanto a los aspectos que deciden rescatar, cuáles dejar, y en la significación que le asignan a la transformación bestial: hoy, el personaje más recurrente en el cambio mágico es el hombre-lobo, que generalmente es una figura afligida por su propio pueblo, que es transformado por fuerzas mayores como castigo a él mismo y a sus torturadores, y que no tiene un objetivo, sino que es la violencia en sí misma desencadenada. En nuestros tiempos, el licántropo simboliza el castigo hacia quienes olvidan su humanidad.

Pero en otras narrativas ancestrales, el castigo es solo uno de los usos que se le da a la metamorfosis. Fabiola Chávez Hualpa, en su texto *Lupu mannaru, panaro y lobizón: el hombre-lobo, un inmigrante transoceánico* (Revistade Folklore Fundación Joaquín Díaz n° 374) encuentra distintas versiones de la misma ficción: en países escandinavos, el *bersekir* y el *úlfheðinn* eran guerreros que se transformaban, entraban en comunión con el animal para ganar su fuerza y su ferocidad; en Italia, el lobo panero era un hombre que se transformaba en

bestia pero que se alimentaba de pan, un reflejo de la dicotomía entre la civilización y la naturaleza; en pueblos guaraníes, el *yaguareté-abá*, que esta vez no es un lobo, sino un yaguareté, y que a veces es un ser violento, otras, un chamán que se comunica con los dioses. Sí, el lobo que trae la destrucción es parte de estas historias, pero no su totalidad.

La demonización del hombre bestia no es accidental: con la llegada del cristianismo a estas regiones, la virtuosidad religiosa se vuelve la norma y todo lo que se desvíe de ella es lo satánico, lo malo, lo que se debe evitar. Por eso, el guerrero animal deja de ser un luchador en busca de gloria y pasa a ser una bestia violenta sin uso de razón; el lobo que se alimenta de comida humana pasa a ser un demonio; el chamán que hablaba con los dioses es un charlatán hereje y delirante. El arquetipo pasa a ser el de la transformación como un castigo por la herejía.

Es relevante mencionar todo lo anterior por la relación que tiene la supresión religiosa como tema en la que es quizás la más famosa adaptación del mito del lobizón al audiovisual: en *Nazareno Cruz y el lobo, las palomas y los gritos* (Leandro Favio, 1975) el titular monstruo es adaptado como una analogía a la persecución religiosa.

Corresponde una sinopsis de la trama antes de exponer lo previamente propuesto: Nazareno Cruz es el séptimo hijo varón de sus padres. Es conocida la leyenda: el séptimo hijo de una pareja estará maldito y se convertirá en el lobizón. Su madre, en un intento de combatir su destino condenado, le da su nombre, con la esperanza de que la influencia sagrada lo salve. Su padre y sus hermanos mueren esa misma noche en el río cuando se desborda por una tormenta.

Nazareno crece siendo consciente de su maldición, al igual que el resto de su pueblo, pero no cree realmente en ella. Su actitud despreocupada, su facilidad para tratar con la gente, hacen que el resto de los habitantes le gane cariño, y que “el lobo” no sea más que un apodo y una cargada hacia él. Pero es entonces que conoce a Griselda, y a medida que pasan tiempo juntos, se enamoran.

Es entonces cuando se le aparece el Diablo. Él le explica que es el amor lo que desencadenará su maldición y lo transformará en el lobo. Para evitarle ese final, le ofrece una alternativa: Nazareno puede elegir entre sus sentimientos por Griselda, que lo encadenará a su maldición; o pasar el resto de su vida siendo un hombre extremadamente rico, pero sin tener nunca más

la compañía de la mujer que ama. Nazareno, por supuesto, elige la primera opción. Esa misma noche se convierte por primera vez en el lobizón.

Durante su transe, el lobo encuentra a un pastor y a su hijo cuidando su rebaño de ovejas, y mata al hombre. El niño escapa y advierte al pueblo acerca de la presencia del animal en las cercanías. Allí es cuando el Diablo se aparece de nuevo, esta vez ante el padre de Griselda, y le revela la verdad sobre Nazareno. El hombre decide entonces advertir a todo el pueblo, que inicia la caza, aún contra las protestas de su hija.

A la noche siguiente, y reconociendo que no puede alejarse de Griselda, Nazareno decide aceptar su destino y enfrentarse al pueblo, transformado en lobo. Durante el combate, es herido con una bala, lo que hace que vuelva a su forma humana, y mientras deambula por el monte, aturdido, cae por un pozo para encontrarse en una cueva en donde residen un grupo de seres de las distintas mitologías (una Salamanca, seres que cambian de forma, un hombre coya que parece simbolizar al duende o a Coquena, incluso animales que suelen usarse para simbolizar al diablo, como cabras o gallos). Nuevamente se encuentra con el Diablo. Esta caverna, al parecer, le sirve como refugio, a él y al resto de las criaturas mágicas.

Allí le dice entonces que la decisión que lo hizo tomar unos días atrás había sido una prueba, y que, al elegir el amor por encima de la riqueza, ganó el derecho de presentarse ante Dios una vez que muera. Entonces, con lágrimas en los ojos, el Diablo le pide un favor: que cuando eso suceda, interceda ante el Creador por él. Que le diga que ya está muy cansado.

Nazareno abandona la cueva y, enfrentado nuevamente a su realidad, decide que, en lugar de huir, buscará a su amada una vez más para pasar sus últimos momentos con ella. Esa noche se transforma en lobo de nuevo y corre a su encuentro, pero antes de poder escapar, ambos son alcanzados por balas de plata, lo único que puede matar al lobo, disparadas por el padre de Griselda, que llora desconsolado ante la muerte de su hija. Ambos mueren juntos.

Si queremos analizar a *Nazareno Cruz y el lobo* como una adaptación del mito del lobizón debemos hacerlo de dos formas: un análisis de los aspectos literales del mito, es decir, analizar qué aspectos se transcriben tal y como aparecen en los relatos de los pueblos; y también analizando el lado simbólico del mismo, es decir, qué trata de “decir” el mito, cuál es su función, y si la adaptación respeta esta intención original o lo utiliza para crear su propio mensaje.

Empezando en su lado literal, primero deberemos recordar cuáles son las características del mito del lobizón (o, al menos, de distintas versiones del mismo, recordando que los mitos rara vez tienen una sola forma definida): es el séptimo hijo varón de una pareja, a veces es el séptimo hijo seguido, otras, la continuidad no es importante; en la mayoría de las interpretaciones encontradas es un hombre alto, flaco, de piel amarillenta y aspecto enfermizo, que suele estar de mal humor o nervioso (a veces se describe que este comportamiento solo aparece en los días en que va a transformarse).

No solo es el actuar o el físico de lobizón el que se describe, el acto de la transformación también tiene características particulares: sucede sólo los viernes (en versiones, también los martes; durante el trance come carne podrida o excremento de gallinas, y por eso al día siguiente, cuando recupera su forma, tiene mal olor y está enfermo del estómago; a veces, para convertirse, se revuelca en una faja, girando de izquierda a derecha a medida que va cambiando de forma, pero otras simplemente se transforma inmediatamente).

Debemos mencionar también cómo el lobizón vuelve a su forma humana: en algunos relatos, para que vuelva a ser humano hay que hacer que sangre (simbolizando a “la persona volviendo a salir”), golpearlo con una alpargata o cualquier objeto hecho por una persona (representando el dominio de lo humano sobre lo salvaje) o un arma en forma de cruz (aquí aparece la influencia del cristianismo); otras veces simplemente cambia de manera voluntaria.

El último de los rasgos a tener en cuenta que las armas en forma de cruz, las balas de plata o el agua bendita también aparecen como armas capaces de matarlo, nuevamente siendo la influencia cristiana la que aparece como protectora ante un ser de naturaleza satánica. Sin embargo, muchas de las veces, cuando la bestia muere vuelve a su forma humana, libre de la maldición.

Hay muchos otros detalles menores y diferencias entre interpretaciones del lobo, pero estas son las que consideramos más importantes por su recurrencia en distintas narraciones, su peso narrativo y su poder simbólico. Aquellos que no mencionamos no son rasgos tan característicos y no brindan gran utilidad para el análisis que nos compete.

Nazareno Cruz y el lobo adapta el material original con mucha libertad creativa para simplificar la complejidad de una figura mitológica tan difundida. Toma la maldición que cae sobre el séptimo hijo varón de una pareja como el punto de arranque para la maldición del

lobo, pero agrega un detonante para la transformación, que es el amor del protagonista por otra persona. Este es un elemento que no se repite en ninguna de las versiones anteriores que se hayan encontrado, así que podemos asumir que es un agregado original que sirve para la narrativa que la película quiere construir. Tampoco se adapta el aspecto físico de los personajes que suelen convertirse en lobo, que, en vez de ser alto, flaco y con un color de piel enfermizo, mantiene a un Juan José Camero de aspecto saludable y atractivo.

La transformación en sí misma también ha sido alterada con la adaptación: mientras que en recuentos pasados vemos cómo el lobizón sólo aparece los martes o los viernes, o sólo con luna llena, en la película el día es indistinto. Sí hay una mención de que la primera vez que Nazareno se convierte es en un viernes, pero esto no tiene un verdadero peso narrativo ni parece ser un requisito para la salida del lobo; más bien parecería ser un guiño a los originales. En esta versión, el día es indistinto. También el proceso de cambio ha sido modificado: en la mayoría de las versiones encontradas la metamorfosis sigue un ritual concreto: el afectado se revuelca en el piso de izquierda a derecha, a veces sobre una faja o sus propias ropas, otras sobre la piel del animal en el que se convertirá, a veces en silencio y otras recitando un credo al revés. No es así en la película, en la que la transformación sucede fuera de cuadro y jamás requiere un rito ni un cántico. En este punto podríamos mencionar también la apariencia física de la bestia en sí, pero ésta parece cambiar con cada uno de los recuentos: a veces es una mezcla entre un chanco y un perro u otro animal, a veces un gato, a veces elige la forma que quiera. Nuestra versión toma simplemente la forma de un lobo negro (o un perro, en realidad), y ciertamente es uno de los aspectos que el lobizón ha tomado con los años.

Por último, podemos hablar de la muerte de la criatura en la adaptación: en la película, Nazareno, convertido en lobo, es alcanzado con una bala de plata, pero no muere, sino que vuelve a su forma humana, simbolizando que es la bestia quien ha perdido la vida. Ésta es una combinación de elementos narrativos que: una herramienta humana matando a la criatura, símbolo de la conquista del hombre sobre la naturaleza; la bala de plata, siendo que el metal funciona como símbolo de lo religioso, derrotando a un demonio; y la muerte del animal que da paso a que el hombre vuelva a tener el control de su cuerpo. Todos estos recursos narrativos se pueden encontrar en múltiples versiones del mismo mito, a veces

combinados u otras por separado, e incluso en otros mitos y leyendas que están relacionados al del lobizón.

En fin, podemos resumir diciendo que, en cuanto a los aspectos más literales de la adaptación, *Nazareno Cruz y el lobo* se deshace de todos los elementos que son más característicos y regionales del lobizón y su mito (añadiendo algunos originales incluso) y en su lugar se queda con los aspectos más genéricos del hombre lobo, porque en realidad no le interesa contar la historia de una fábula argentina, sino que quiere crear otro tipo de historia, y usa al lobo como excusa. Sin embargo, usa estos elementos de tal forma que, sin la presencia de figuras mitológicas, no puede funcionar y pierde totalmente su sentido, pero para eso tenemos que hablar de lo simbólico en el lobizón y en *Nazareno Cruz*. En este sentido, los aspectos que tenemos que analizar son los que la película toma, qué significan en el contexto original de las distintas versiones del mito de dónde las toma y cuál es el sentido que les da al adaptarlos.

Como ya hemos dicho, *Nazareno Cruz y el lobo* reduce el mito del lobizón a los componentes genéricos del hombre lobo, donde lo regional es sólo el trasfondo para localizar geográficamente la historia para que esta sea accesible de forma inmediata para un público que no esté familiarizado con la inspiración original; son los elementos religiosos los que sufren una resignificación para transformar al personaje mítico original, que es un monstruo endemoniado que trae el mal a su pueblo, en una figura trágica que es víctima de la persecución cristiana. Esto no es evidente inmediatamente, puesto que lo religioso no aparece en la trama hasta que el Diablo se le aparece a Nazareno, e incluso parece pintarlo como el villano al ofrecerle su trato, sugiriendo que es este el que planta la maldición. No es sino hasta el clímax donde se revela que esta posibilidad de elegir era, en realidad, una salvación al joven al mismo tiempo que una cruel prueba impuesta por el Dios de la película. No es casualidad que en este momento se descubre, también, que la caverna que ocupa el Diablo en realidad es una Salamanca (un lugar dónde las brujas se reúnen para celebrar sus ritos en mitos del Norte Argentino) que sirve de refugio a otros personajes de mitos argentinos: las brujas, un personaje vestido con poncho y sombrero de ala que parece representar al duende norteño o a Coquena, entre otros.

El Diablo se revela entonces no como alguien malvado, sino a quien le fue impuesta una tarea que jamás eligió, y que incluso ofrece refugio a aquellos que, como él, son juzgados con los

estándares religiosos que categorizaron todo aquello que era ajeno a las idiosincrasias católicas europeas como impuro, maligno, y necesario de erradicar. Nazareno incluso cae en ese lado al elegir a Griselda, quizás un comentario sobre el amor extramarital; y eventualmente es asesinado con una bala de plata, un metal que ha sido adoptado como sagrado.

Es así como podemos analizar a *Nazareno Cruz y el lobo* como una adaptación: lo único que conserva del original es el nombre, y se deshace de todos los elementos que lo hace único para que el monstruo sea funcional a la historia (incluso añadiendo otros que son nuevos y nada tienen que ver con su fuente); pero al mismo tiempo lo resignifica para hablar de un lado de las culturas nativas que pocas veces es revisado: el desplazamiento, el borrado en la historia, la demonización y la persecución de los universos simbólicos que no forman parte de las idiosincrasias colonialistas.

3.2. El aparecido y el familiar

El mito del Familiar aparece en el Noroeste argentino, sobre todo en Tucumán y en Jujuy. Específicamente, se encuentra en pueblos zafreros, cercanos a los ingenios azucareros y, a veces, también comunidades mineras. Una figura monstruosa, hijo del Diablo norteco (que a veces se llama Mandinga, otras, Zupay), que nace cuando este y un hombre hacen un trato, por el cual la persona le hará sacrificios frecuentes y a cambio obtendrá grandes fortunas. Tiene distintas formas: un lobo, un perro negro, una víbora, un hombre, y a veces las cambia a voluntad.

El mito no es tan antiguo como otros: se puede rastrear sus primeras apariciones, aunque no hay una fecha exacta, a los finales del Siglo XIX (Karina Gabriela Ciolli, “Los ladridos de El Familiar: Configuración simbólica de las relaciones de poder en un pueblo del sur tucumano”, 2020) con la industrialización de los grandes complejos azucareros del Noroeste. Específicamente, Ciolli dice que el miedo al monstruo crece fundamentalmente en el Ingenio Santa Ana de Tucumán, propiedad del francés Clodomiro Hileret. De hecho, el folclore popular de la zona relaciona a Hileret directamente con el Familiar, pues es a él a quien le adjudican el trato con el Diablo que hizo nacer a la bestia. Sebastián Márquez (creo), escribiendo para La Historia en Disputa, responsabiliza directamente al azucarero por la

creación (o, al menos, la fuerte difusión) del mito en su ingenio: “El uso del mito nace en las tierras de Hileret por la necesidad de ejercer un control más profundo dada la enorme cantidad de trabajadores que la moderna industria necesita” (<https://lahistoriaendisputa.wordpress.com/2018/11/18/el-familiar/>).

La relación del Familiar con Hileret y otros inmigrantes europeos no es arbitraria. En Europa existe otro Familiar, pero este es un espíritu guardián que protege a la familia. Toma también la forma de un animal y cuida a todos los miembros del grupo, pasando de generación en generación. Al igual que otras costumbres, este mito parece haber llegado del viejo continente como un servidor del linaje, pero, en América Latina, esto significó que ahora hacía lo que fuera, por cruel y despiadado, para asegurarse el éxito de su amo.

La utilización de una figura fantasmagórica y diabólica para controlar la rebeldía de los obreros tiene una clara función de control social. Los trabajadores vivían bajo la advertencia de que los campos le pertenecían al hijo del Diablo, y de que cualquier intento de escape significaba la muerte. El miedo se aseguraba de que se mantuvieran en su lugar.

De la misma forma, funcionaba como una excusa perfecta para acabar con cualquier insurrección: el descontento que actuaba contra el terrateniente desaparecía en los campos o en los túneles de los ingenios. Se decía que se lo había llevado el familiar.

No nos atrevemos a decir, contrario a Márquez, que Hileret y otros azucareros hubieran importado el mito con la previsión suficiente de saber que sería un método de control eficaz con tantos años de antelación, pero el hecho de que el Familiar se convirtió en un símbolo del poder del dueño y un tranquilizador para los trabajadores es innegable.

Este monstruo se convirtió en una parte tan fundamental de la cultura azucarera que incluso a nuestros días podemos encontrar mención en representaciones culturales, o incluso en sucesos reales (<https://www.quepasajujuy.com.ar/jujuy/familiar-muerte-ingenio-jujuy-cazar/>). Y, por supuesto, dejó su huella en el arte argentino, y, particularmente lo que a nosotros nos compete, en lo audiovisual.

Hay dos piezas que creemos merecen especial atención: la primera es la miniserie *El Aparecido* (Mariano Rosa, 2011), y la otra es la película *El Familiar* (Octavio Getino, 1972).

Al Igual que con *Nazareno Cruz y el lobo*, no procederemos a un análisis profundo de los méritos de cada una de estas obras, sino que nos centraremos en cómo el mito es adaptado.

Empezaremos por *El Aparecido*. La serie sigue a Bernabé Montellanos, un miembro del pueblo kolla, que vuelve de la tumba para buscar venganza luego de que el patrón para el que trabajaba en un ingenio asesinara a la mujer que ama y luego a él.

Según Ana Karen Grünig en *Entre imaginarios y monstruosidades: expresiones de mitologías populares en series televisivas argentinas* (2017) la serie utiliza dos mitologías: por un lado, El Aparecido, que es una creación original de los guionistas y que representa el deseo de liberación de los pueblos originarios del norte; y, por el otro, El Familiar, que tiene su forma clásica de perro negro monstruoso (o, al menos, sugerida, pues nunca se ve físicamente), y que sirve como el símbolo de la opresión patronal.

La adaptación literaria que se realiza es bastante fiel a los originales, no solo en cuanto a sus características más conocidas, sino también en el simbolismo del que viene cargado: El Familiar era otro nombre para el dominio violento y la subyugación. En el caso de nuestra serie, es una herramienta de El Patrón para matar a aquellos que intentaban desafiar su autoridad y de disciplinar mediante el miedo.

Aún cuando nunca se lo ve directamente, su presencia es constante: los trabajadores de la zafra y las mucamas de la estancia se recuerdan repetidas veces que la bestia vive allí, se sabe que los campos son su terreno durante la noche, y que los túneles de la estancia son su hogar durante el día.

No hay mucho más que decir del Familiar en sí en la miniserie, porque si bien marca el trasfondo y funciona como representación de la explotación de los pueblos originarios, sus apariciones son cortas y, al final, solo proporciona el universo cultural dentro del cual puede surgir este nuevo héroe que es Bernabé Montellano, el Aparecido, como una fuerza de resistencia a la opresión. Pero, incluso así, se trata de una fiel adaptación del original: aun con la brevedad con la que se oye de él, parece ser omnipresente, y nunca abandona el relato del todo. Aun cuando hay algunos detalles que se escapan de la versión clásica, como que a veces caza durante el día o que se lo puede oír en la estancia, es una adaptación bien lograda y que cumple con el objetivo que tiene.

El diablo azucarero vuelve a aparecer en otro audiovisual, y si bien cumple una función similar a la que se le asigna en *El Aparecido*, esta vez está cargado de nuevos matices y una carga de símbolos que lo transforman en un monstruo diferente. Hablamos de *El Familiar*, de Octavio Getino (1972).

La película de Getino está más enfocada en lo alegórico que en una narrativa literal. Como tal, los elementos que utiliza tienen la función de ser símbolos. Así sucede con el Familiar (el monstruo), que ya no es la explotación por parte del patrón al trabajador, sino que eso es solo una parte de un sistema.

El Familiar en la película es sólo una metáfora, ni siquiera es un personaje (de hecho, lo más cercano que se ve a su representación física es un perro en un centro de detención, y que, dentro de la narrativa, poco tiene que ver con la criatura mítica). Es el nombre que se le da a un antagonista abstracto formado por todas las dolencias que el personaje principal, Juan Pampa, se ve obligado a sufrir como hijo del sistema en el que le tocó nacer. Juan Pampa parece ser en sí mismo también una representación, en este caso, del pueblo en búsqueda de liberación, pero sin saber cómo obtenerla y que es influenciado por muchos otros “Juanes” que tienen distintas filosofías sobre cuál es la lucha correcta para resistir.

En esta metáfora la opresión del azucarero existe, pero es solo una pequeña parte de la entidad “el Familiar”. En su totalidad, es una confluencia de todos los aspectos opresivos y explotadores del sistema capitalista como existió en América Latina en la segunda mitad del siglo XX: el racismo contra los pueblos originarios, la deshumanización, el abandono de las formas culturales (que los personajes más antagónicos califican de “barbarie”) que llevan a quienes forman parte de estas comunidades a rechazarlas en vergüenza y disfrazarse de algo que no son (los “blanqueados”, personajes que literalmente cubren sus caras con pintura blanca para ocultar su origen, son quienes conforman las fuerzas policiales represivas), la pobreza, la represión, la xenofobia. La película incluso extiende la mano y entiende a los descendientes de inmigrantes caídos en desgracia como miembros de la misma familia que Juan Pampa: ellos también han sido explotados por el Familiar en cuanto a sistema, y luego abandonados a su suerte una vez que cumplieron su propósito.

En la película de Getino, el monstruo no existe como tal, y es metáfora de la explotación otra vez, pero esta vez mirándola en su etapa anterior. La explotación obrera en los ingenios

azucareros, y cualquier ataque contra los pueblos originarios fueron (y, en cierta medida, siguen siendo) moneda corriente en Argentina. La película reconoce eso. Pero lo que también reconoce es que no es un problema que se genere en sí mismo. El monstruo, propone, existe, pero sólo como una parte minúscula de una criatura mucho mayor y que atrapa a todos. El verdadero “Familiar” no es el ingenio azucarero, sino el sistema que demanda que exista, que crea todas las condiciones materiales para que surja y también se mantenga.

3.3. El señor de los pájaros, Embujada y Los extraños: El Pombero

Otro ser que vale la pena analizar es el Pombero. Es una especie de duende u hombre pequeño, proveniente de las mitologías guaraníes, y que se difunde por Chaco, Formosa, Entre Ríos, Paraguay y el Sur de Brasil (<https://www.lagazeta.com.ar/pombero.htm>). Se lo conoce también como un protector de los animales, y más específicamente, de los pájaros: evita que se les haga daño, y provoca desgracias a quienes intentan cazarlos. Es un defensor de la naturaleza que puede ser travieso o directamente violento.

El Pombero tiene dos aspectos que son muy importantes que lo definen y que se repiten en las versiones encontradas, y que analizaremos por separado, porque, en lo que adaptaciones o distintas versiones se refiere, no son características que la misma criatura presente en conjunto, sino que son adaptadas selectivamente.

Por un lado, está el ya mencionado rol como protector de las aves y el monte. Aquí, el duende defiende a todas las criaturas que habitan su hogar, y no permitirá que un cazador los lastime. Habla de una nobleza y un deseo de cuidar a quienes no pueden contra los más fuertes. Y este rol de guardián no solo se limita a los animales, ya que una de las creencias es que la persona podría ganarse su amistad, haciéndole algunos regalos de tabaco o miel, o silbándole (algo que disfruta, y que también hace).

Esta es la visión que encarna *El señor de los pájaros* (Camilo José Gómez Montero, 2004), un cortometraje realizado en la provincia de Formosa, en el que un padre le cuenta a su hijo un cuento en el que un par de cazadores se adentran en los montes para cazar, pero son atacados por el Pombero en el momento en que lastiman a los animales. El niño, encantado por la idea de un duende que protege a la fauna, se adentra en el bosque a la noche para tratar de llamar su atención, regalándole un poco de zapallo; sin mucho éxito en un principio, pero

al día siguiente encontrando otro trozo de zapallo en su cama, acompañado por un silbido que indica el agradecimiento del Pombero.

En esta pieza audiovisual, se le da a la criatura su rol de geniecillo gentil y protector que cuida a los inocentes y que lastima a aquél que les hace daño (pero, incluso aquí, su bondad se muestra, ya que no hiere de gravedad a sus enemigos, sino que solo lo suficiente como para que se asusten y huyan). La adaptación es fiel a su origen, manteniendo el silbido que indica su presencia, e incluso el rasgo físico característico de manos muy peludas que tiene (con un añadido de garras filosas, que generan el contraste de una criatura de aspecto feroz y personalidad animal que es capaz de preocuparse por otros). No hay en realidad una mayor profundidad en cuanto a la significación del Pombero en el contexto del Noreste Argentino, más que como un cuento para los niños. *El señor de los pájaros*, a diferencia de otras películas que ya hemos analizado, es una “exposición” acerca de qué es el Pombero.

Pero, en otros lados, tenemos adaptaciones que utilizan el mito de forma más creativa, pero que también utilizan la otra dimensión del comportamiento del Pombero que mencionamos anteriormente, y que muchas obras ignoran selectivamente para no contaminar la imagen del espíritu de la naturaleza guardián: se trata del uso del Pombero como una representación de la subyugación y el abuso sexual, particularmente contra mujeres.

Taly Barán Attias dice en su ensayo *Mujeres inviolables o lugares de duendes: una lectura de género de las víctimas del Pombero*: “La violación (como acto, pero también como alegoría o fantasía), tiene un efecto disciplinador porque evidencia la fragilidad del equilibrio entre géneros en el orden del contrato (es decir, el plano jurídico) y el sometimiento a una estructura jerárquica en la que lo masculino ocupa un lugar de privilegio” (pág. 3)

Barán explica que la víctima del Pombero no tiene un verdadero acceso a la Justicia debido a su sistema de creencias, porque el sistema judicial no posee las herramientas para actuar sobre el entramado social del mito, que puede enmascarar las relaciones sociales y el actuar sobre ellas, en este caso, lo que podríamos entender se trata de violaciones.

Sobre este mismo texto, dicen Virginia Vecchioli y María Soledad Catoggio: “En las comunidades estudiadas por Barán, el Pombero interviene como un dispositivo familiar de control social sobre el cuerpo de las mujeres, encarnando una amenaza de violencia sexual fundamentalmente para las mujeres “sin recato”

https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/119875/CONICET_Digital_Nro.86ecd8b7-e3eb-402b-aa09-328f43d7d2d3_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y pág. 13)

La mitología del Pombero como un ser libidinoso y de violencia sexual da origen o se crea como consecuencia de una formación social en la que la mujer no tiene la potestad sobre su cuerpo ni voluntad sobre su actividad sexual. Como tal, la mujer que se desarrolla sexualmente fuera de los estándares dominantes debe ser humillada o asustada para realinearse con lo socialmente aceptable, con la amenaza del abusador sexual mítico como herramienta de esta narrativa.

No es raro que estas actitudes del Pombero sean selectivamente borradas cuando se lo adapta desde un lugar más nostálgico que no desea reexaminar los aspectos culturales más problemáticos, como es el caso de *El señor de los pájaros*. Pero hemos encontrado otras dos, donde esta cualidad se pone de relieve con distintas intenciones.

Por un lado, *Embrujada* (Armando Bó, 1976), que cuenta la historia de una mujer rica del noreste que, obsesionada por tener un hijo, alucina la presencia del Pombero tras aprender que se trata de una criatura que embaraza a cualquier mujer con la que se encuentra. Esta obsesión la lleva a prostituirse, asesinar a su esposo, y luego a su amante, sin ningún tipo de exploración de la subjetividad que atraviesa.

En esta película del género sexploitation, el Pombero cumple poco de su papel original. No se trata de un protector, ni tampoco de un castigador de la promiscuidad. Es simplemente un recurso estético utilizado para representar la locura de una mujer-objeto, un personaje concebido desde una óptica altamente machista que sólo tiene el papel de mostrarse desnuda ante la cámara, y cuya psicología se quiebra al verse obstaculizada al no poder convertirse en madre. La lectura que se puede realizar es que Bó introduce al monstruo mitológico como una alegoría de barbarie, salvajismo y locura irremediable; como algo negativo, y, por lo tanto, la identidad cultural de un pueblo como algo negativo que está en contraposición con lo “civilizado”.

Podemos hablar también de la representación de la mujer, que ya no es una víctima de las normas sociales que el Pombero simboliza, sino que se trata de este ser promiscuo hipotético que este duende suele castigar, de esta forma legitimando su creación.

La adaptación del mito en *Embrujada*, entonces, no representa al Pombero en ninguna de sus facetas, sino que, irónicamente, se trata de una versión realizada de su función como herramienta de control social: una advertencia a la mujer que no puede cumplir su rol de madre y que vive una sexualidad liberada, que eventualmente serán la causa de su locura; y también un aviso para el hombre, de que aquella mujer que no sea sumisa lo desafiará y llevará a su perdición.

Hay, sin embargo, una adaptación que traduce al Pombero como este monstruo lascivo, y lo hace de una forma mucho más sutil: se trata de *Los extraños* (Sebastián Caulier, 2008). En este cortometraje, las protagonistas son un grupo de chicas que pasan una tarde solas, en una quinta alejada de la ciudad, y que, una a una, son secuestradas por una criatura misteriosa que jamás se ve. Aunque no hay una mención concreta o una imagen que confirme que se trata del Pombero, Caulier dice que el mito es parte de la inspiración para el mismo, y es el silbido que lo caracteriza el indicio más importante de su identidad.

Los extraños no utiliza muchos aspectos de otras versiones, fuera del ya mencionado silbido, sino que su intención es explorar el aspecto más problemático de la criatura, que es su impulsividad lujuriosa: la cámara pasa mucho tiempo observando los cuerpos de las chicas mientras se escucha el silbar en el fondo, indicándonos esa mirada invasora.

Y si bien esas son todas las características del Pombero que encontraremos en el cortometraje (y, por lo tanto, no será la más fiel de las adaptaciones), es en él donde veremos su uso simbólico más interesante, en comparación con otras obras que analizamos y que lidian con este mito: y es su alegoría como personificación del abuso.

En *Los extraños*, el grupo de mujeres se encuentran aisladas: en una quinta alejada, sin nadie que se preocupe por su seguridad, y sin ninguna forma de contactar con nadie. El aislamiento, provocado por un depredador, es el detonante para la desaparición de cada una de las jóvenes. Es el reverso de *Embrujada*: mientras que allí el Pombero es, de alguna forma, una advertencia del peligro de la mujer, en este cortometraje se recuerda que el mito ha tenido siempre la función de subyugar a la mujer, de la decisión sobre su cuerpo y su sexualidad.

Es en estas tres obras donde pudimos realizar algunos de los análisis más interesantes de la adaptación del mito a lo audiovisual: mientras que, a veces, se utiliza para contar su historia desde la superficialidad nostálgica para sólo verlo como una curiosidad cultural, como en *El*

señor de los pájaros; en otras podemos ver el efecto de control social que la mayoría de los mitos moralizantes tienen. Por un lado, *Embrujada*, que, a pesar de sus intenciones de distanciarse del original y mostrarlo como irracionalidad, comparte con él la misma intencionalidad, aunque posiblemente no de forma intencional. Inversamente, *Los extraños* utiliza el mito como alegoría, quizás no revisándolo como un simbolismo de violencia sexual, pero sí utilizándolo como simbolismo de la misma.

Capítulo 4: Selección de mitos para Huellas

Después de escuchar muchas historias de tíos y parientes de los integrantes oriundos de Jujuy y leer muchas leyendas de la zona, realizamos una selección de aquellos que creímos que fueron los más significativos; ya sea para mostrar la geografía y el profundo amor y respeto por la fauna de la zona como es el caso de Coquena o para narrar sobre los Ingenios y la misteriosa desaparición de obreros en una época determinada como cuenta El Familiar. Nos pareció importante mostrar que no todos los mitos son “historias de terror”, y que el pueblo andino tiene un fuerte arraigo religioso, por ello incluimos a La Virgen de Punta Corral.

En un momento pensamos en que el formato final de Huellas sea una miniserie donde cada capítulo relatara un mito en particular, pero al igual que muchos otros estudiantes de cine, teníamos la ilusión de intentar hacer un largometraje. Investigando nos topamos con la “narrativa contenedora”, explicada como “un marco narrativo general (que) sirve como contexto diegético” (Conde Aldana, 2011). Así fue como surgió la historia de los cinco amigos que van de campamento a las Serranías de Zapla. Finalmente, al aplicar este tipo de narrativa, a la historia de los cinco amigos parecía faltarle algo. Fue así como incluimos un mito más: El Ukako.

A continuación haremos una breve exposición de los mitos en los que nos basamos para conformar el guión de **Huellas**.

4.1. Coquena

Se dice que Coquena es un hombrecito retacón, de carita blanca y con barba. Es lindo, elegante, todo un caballero. Lleva un sombrero ovejón y usa ropa tejida con lana de color vicuña. Pantalón de barracán, camisita de lienzo y un collar de víboras relumbrando. Pies pequeños descalzos en ojotas con clavos de plata.

Se aparece a los pastores y a los cazadores de vicuñas que cruzan con armas de fuego en Salta y Jujuy. Les habla, puede darles plata o castigarlos. Permite que cacen quienes lo hacen para vivir, porque les hace falta y sólo según la costumbre antigua: rodeando las tropas con hilos y

trapos colorados y que de ahí las boleen. Las vicuñas no se animan a pasar donde hay hilos colorados.

4.2. El Familiar

Cuenta la leyenda que los patrones de los ingenios, para hacerse más ricos, tener más suerte y abundancia, realizan un contrato con el Familiar, que es el diablo. Cada año deben ofrecerle un peón de los que llegan a la cosecha para que éste se lo coma.

Dicen que en las grandes fábricas suelen ocurrir accidentes, particularmente en la caldera y en el trapiche y, cuando muere un hombre, se dice que el Familiar ya ha cobrado su contrato. Cuantos más peones coma el Familiar, mayores serán las ganancias del dueño del ingenio.

Esto explicaría el hecho de que en los ingenios más famosos de Jujuy, Salta y Tucumán desaparecieran peones todos los años y nunca se supiera qué había sido de ellos. Cuentan que los conocedores de estas cosas son precavidos y llevan una cruz grande colgada en el pecho, un rosario en el cuerpo y un puñal a la cintura. Solo así pueden hacerle frente pero si el hombre no puede pelear con su facón, entonces será devorado.

4.3. La Virgen de Punta Corral

Transcurría el mes de julio del año 1835 cuando un día, don Pablo Méndez, nativo de Punta Corral, se encontraba cuidando sus animales cerca del Abra de Estancia Vieja, donde tuvo una visión sobrenatural. Entre unos pastizales se le apareció una señora de cabellera reluciente que le habló y le dijo que volviera a buscarla al día siguiente.

El humilde pastor regresó a su casa y contó lo sucedido, pero nadie le creyó. Cuando retornó al otro día, encontró una piedrita blanca que tenía una forma particular y que más precisamente recordaba la imagen de la Virgen de Copacabana. Pablo y sus familiares decidieron trasladarse a Tumbaya para contar y mostrar la piedrita al párroco, resolviendo que quedaría en la iglesia.

Al poco tiempo desapareció y la policía detuvo a Don Pablo en averiguación del objeto perdido. Decidieron retornar al lugar de la aparición y para sorpresa de todos, allí se encontraba. Interpretando que la Virgen deseaba permanecer en las alturas de Punta Corral se

le erigió una capilla y pronto el milagro se difundió entre los campesinos que empezaron a honrarla.

4.4. El Ukako

El mundo de los socavones está lleno de historias, anécdotas, leyendas y personajes, tanto ficticios como reales. Existe una mitología propia del ámbito de las minas y de los mineros. La más conocida, al menos en Bolivia y en el norte argentino, es la leyenda del Tío o diablo de las minas. Se lo representa de diversas maneras, en un claro sincretismo entre el diablo de los españoles y el zupay de los indígenas.

El diablo es el dueño de las riquezas subterráneas y para acceder a ellas hay que realizarle ofrendas. Para ello se monta un altar, llamado Ukako, en donde se coloca la imagen del Tío, y ante el cual se hacen invocaciones y se le dejan regalos. Se ponen cigarrillos en su boca, se dejan abundantes hojas de coca, alcohol, serpentinas de colores y algunas de las mejores muestras de minerales. Todo lo que sea de agrado al señor del averno.

Capítulo 5: Huellas

5.1. Storyline

Un grupo de amigos va de campamento a las Serranías de Zapla, en Jujuy. Durante la estadía cuentan una serie de relatos míticos. Don Roberto, el guardia del complejo, les da un paseo por las minas a dos de los integrantes del grupo, quienes nunca vuelven al campamento. De la mina sólo hay un par de huellas que salen de allí. La caseta del guardia se encuentra vacía y abandonada desde hace años.

5.2. Sinopsis Argumental

Cinco amigos viajan por una vieja ruta camino a la mina abandonada 12 de octubre en las Serranías de Zapla, Jujuy. Mientras instalan el campamento Ramiro comienza a contar una historia. Ramiro comienza: “En la quebrada se cree que algo cuida a los animales...”. Termina la historia. Silencio. Vale comienza a reírse y crítica la historia. El grupo se une, menos Gonzalo, quien recrimina la actitud de los demás, “con esto no se jode”, dice y empieza a contar la Leyenda del Familiar. Sofía reprocha que no todas las leyendas son sobre presencias malas o extrañas y comienza a contar la Leyenda de la Virgen de Punta Corral.

Los amigos están sentados en el campamento. Detrás de ellos un hombre aplaude. Los amigos se asustan. El hombre se acerca. Es Don Roberto quien felicita a Sofía por su historia y se une al grupo sin ser invitado. Don Roberto les cuenta a los amigos la historia de la mina, su época de lujo y su estrepitoso quiebre. Les cuenta que en ese lugar vivió y murió mucha gente. De repente alguien agarra a Hernan por la espalda. Todos gritan. Don Roberto ríe. Ramiro suelta a Hernan, y le pregunta que paso con su escepticismo. Ramiro y Don Roberto

habían planteado la broma. Cae la tarde y Don Roberto invita a los amigos a hacer un recorrido por la Mina. Los chicos aceptan, pero Sofía se opone. Para qué tentar a la suerte después de todas esas historias, piensa ella. “Las mujeres no pueden entrar en la mina, eso llama a la tragedia” dice Don Roberto por lo bajo. Gonzalo abraza y tranquiliza a Sofía, les dice que no van a ir. Ramiro, Hernan y Don Roberto se marchan. Sofía, Vale y Gonzalo los ven alejarse.

Ya dentro de la Mina Don Roberto les cuenta más sobre su historia. Antes una vez al año le hacían una ofrenda a la Mina y ahora Don Roberto los lleva al santuario. Don Roberto desaparece. Los chicos quedan solos dentro de la mina. Desesperan, gritan. No hay salida. Amanece en el campamento, las chicas se despiertan y se ve que los chicos no han vuelto. Van hasta la casilla de Don Roberto, está abandonada, por lo que se ve hace años. Las chicas van a la entrada a la mina. Ven huellas. Solo de tres personas. Las huellas solo entran.

5.3. Criterios estéticos y realizativos

Los criterios a tener en cuenta en el largometraje fueron pensados en mérito de lograr un tono de suspenso a lo largo de la película en los diferentes ejes. Plantear las características de los mitos elegidos sobre seres mágicos y relacionarlos con las herramientas audiovisuales es la clave que tomamos para lograr nuestro cometido. Desde lo audiovisual tomamos algunos aspectos planteados en el artículo de Lehen y Koelsch (2015) sobre la tensión y el suspenso. La “falta de control” del espectador será una de las herramientas para crear tensión ya que la diferencia de información con la que cuenta el espectador con respecto al personaje, crea en él una fuerte necesidad de advertir (o no) a los personajes del peligro que corren.

Otra herramienta es el manejo de los *aspectos temporales*, el suspenso generado a lo largo de la película se puede volver denso por lo cual hay escenas que distienden al espectador. Pero el suspenso no es solo creado a lo largo de la película si no que lo creamos a un nivel micro estructural a partir del montaje interno de las escenas. El empezar una escena ocultando cosas al espectador para generar incertidumbre en él y de esta forma establecer el contrato de que la película y los personajes mienten, que existen indicios falsos y se debe estar atento para saber qué es lo que sucede y cómo se pueden desenlazar las escenas.

Los mitos ayudan a constituir la identidad de cada cultura, por lo cual en la película abordamos un punto de vista externo a esta, los personajes principales son ajenos a las leyendas de cada pueblo y estas se hacen presente de manera gradual en el transcurrir de la película. En la tradición oral de estos mitos el ambiente que se genera, tanto dentro como fuera del relato, son importantes por lo cual la construcción de ellos mediante las diferentes áreas audiovisuales es lo que nos concierne.

Desde la fotografía se plantea el uso de la iluminación para generar el misterio de los seres que están presentes pero no se lo ve o no se dejan ver. También el uso de la composición para acompañar las relaciones que se dan entre los protagonistas. El establecimiento de paisajes para mostrar el lugar donde se desarrolla cada mito, ya que estos interactúan constantemente con su contexto espacial y la soledad o posibilidad de ayuda con la que cuentan los personajes en determinados momentos de la historia.

Desde el sonido se aporta a la generación del ambiente. En el relato oral el uso del silencio, inflexiones de la voz u otras herramientas es vital para que la historia sea atrayente. Esto se reemplaza desde el sonido trabajando el silencio en momentos claves.

Desde el arte se aporta, además del ambiente generado en los escenarios, el uso vital para la narrativa de atrezzo (crucifijos, santuarios, etc.) que unifiquen los diferentes relatos. También se plantea la utilización de *huellas* que dan unidad entre las cuatro narraciones.

5.3.1. Criterios de Dirección

Desde la dirección de la película se apuntó en todo momento a tener dos pilares fundamentales que guíen las decisiones sobre el largometraje. Uno de ellos era tener siempre presente que el origen de las diferentes leyendas era el relato oral y por lo tanto podía ir mutando a lo largo de su narración. Y el otro pilar fue la relación que tenían los personajes con los entornos en los que habitan y transcurren las acciones de la película. Los paisajes y las características geográficas de cada región de Jujuy fueron importantes a la hora de analizar el enfoque con el cual tratar cada capítulo de la película.

En un primer momento se planteó en trabajar en base a un género de suspenso, pero en la aproximación al terreno y al hablar con las personas originarias de los lugares de cada una de estas leyendas nos dimos cuenta que en realidad había que trabajar más en base a la fantasía y con cierto respeto a la cosmogonía de los diferentes pueblos que perpetuaron estas leyendas. La estructura episódica del largometraje nos presentó el desafío de manejar siempre un mismo tono para los diferentes episodios para que haya una unión no solo conceptual entre ellos sino también una unión estética. Es por ello que a pesar de la apertura a lo que surgía en el rodaje se planteó desde un principio ciertas pautas generales a respetar por todas las áreas.

En relación a las decisiones tomadas en torno a las demás áreas de producción las pautas generales se establecieron en base a lo acotado del presupuesto para rodar de una manera austera y economizando los recursos pero sin poner en riesgo la calidad técnica del largo. Le

dimos una especial importancia a los escenarios reales por lo cual también se buscó reducir los equipos para poder llegar a cubrir todas las locaciones establecidas.

La elección de los actores se realizó unos cinco meses antes del rodaje y se decidió realizar castings en los pueblos donde serían las locaciones finales. Para la mayoría de los papeles se eligió no actores o actores de teatro, ya que la realización de cine en la Provincia de Jujuy se encuentra en una etapa embrionaria y si bien algunos actores contaban con experiencia era muy esporádica y por lo general en producciones de cortometrajes. Al elegir actores que eran muy parecidos en su vida real a lo que tenían que representar en la película brindó ciertas facilidades a la hora de que se apropien del guión.

Con respecto al trabajo con los actores, fue muy diferente a lo planteado en la preproducción. La decisión de trabajar con actores locales se mantuvo, pero la forma de trabajo debió ser diferente al tener que respetar tiempos de actores no profesionales. El poco tiempo de ensayo y las ajustadas jornadas de trabajo no nos permitieron desarrollar de la manera que queríamos el guion, pero esta situación presentó la posibilidad de que surgieran nuevos puntos de vista y trabajar en conjunto con los actores. Al ser personas que se criaron y vivieron con las leyendas que representamos en la película aparecieron elementos que lograron nutrir de otros matices las escenas logradas. Llegamos pensando en trabajar de una manera más industrial para aprovechar el poco tiempo y terminamos logrando otras formas de trabajo que fueron más beneficiosas para todas las áreas de la producción.

Finalmente vale destacar que ninguna decisión se tomó de manera precipitada pero tampoco nos cerramos a que el rodaje se realice como lo planteamos desde un escritorio en la Ciudad de Córdoba y dejamos abierta la posibilidad de utilizar los recursos e integrar a la historia las cuestiones que fueron sucediendo alrededor de nuestra estadía en la Provincia de Jujuy

durante el rodaje. De alguna manera la película tenía que estar atenta a los cambios que surgen como la versatilidad que tiene una leyenda según quien la cuente y en qué contexto socio temporal.

5.3.2. Criterios de Producción

Desde la producción, podemos decir que el proyecto claramente demandaba una gran cantidad de elenco y locaciones, y nos encontramos frente a un presupuesto ajustado, conformado por el aporte de los seis tesistas en partes iguales. De todas maneras, consideramos que llevamos a cabo la producción de una manera correcta, sin deudas finales más allá de que el cronograma de rodaje se extendió por razones climáticas.

El hecho de que Huellas requiera de varios escenarios del norte de la Provincia de Jujuy conllevó a que el gasto de movilidad fuese de poco más del 10% del presupuesto total debido a los costes de combustible. Dentro de este rubro también se debió considerar el transporte del equipo técnico hasta dicha provincia. Mientras que el alquiler de equipamiento de cámaras, iluminación y sonido no presentó un gasto mayor al 15% del presupuesto debido a que el grupo contaba con equipamiento propio.

El hecho de que tres de los integrantes del grupo pertenezcan a la Provincia de Jujuy nos abrió la posibilidad de tener alojamiento a muy bajo costo e incluso gratuito en algunos sectores y las comidas a bajo costo por lo que el gasto fue de un 23%. El gasto del elenco conllevó un 30% del presupuesto y el porcentaje restante se dividió entre impresiones y gastos para el área de arte, siendo este último quien requirió un gasto mayor.

El contexto en que se llevó a cabo nuestro rodaje creemos que fue muy favorable gracias a que con la llegada de una nueva sede de la Escuela Nacional de Experimentación y

Realización Cinematográfica (ENERC) la actividad audiovisual comenzó a conocerse. Esto nos permitió hacer varios castings con gente de la región (una de las premisas que teníamos como tesistas); además pudimos entablar relaciones con estudiantes de la ENERC y compartir las distintas formas de hacer cine.

En cuanto a los tiempos de rodaje, se previó llevarlo a cabo en cuatro semanas pero por distintos imprevistos climáticos y operativos, debió extenderse una semana más programándola para dos meses después. El acotado tiempo de rodaje en la planificación tiene que ver con la organización en unidades del rodaje. Se rodaron a modo de cortometrajes las leyendas de Coquena (unidad 2) en la primera semana, El Familiar (unidad 3) en la segunda semana y, en la tercera, La Virgen de Punta Corral (unidad 4). La cuarta semana perteneció al rodaje de la unidad 1 (Ukako), la historia de los amigos en el campamento, junto con la desaparición de algunos personajes en la Mina. Esta unidad es la que demandó la semana extra a la planificación debido a las distancias entre las locaciones y los inconvenientes climáticos ya mencionados.

Con esta organización, logramos simplificar la construcción de todo el audiovisual, en primer lugar por las locaciones, ya que pertenecen a puntos geográficos distantes dentro de la geografía jujeña. En segundo lugar, la remuneración del elenco se reduce considerablemente al ser cortometraje, y en tercer lugar, el poder filmar la unidad 4 al final nos permitió crear todas las uniones necesarias -o “unir cabos sueltos” como quién diría- para luego quebrar el relato. La última ventaja, pero por ello no menos importante, es para el área de arte donde de esta manera pudo preparar mejor las ambientaciones de cada escena y además, controlar exhaustivamente la continuidad para lograr unidad entre todos los relatos.

Al ser un equipo reducido, se buscó trabajar con guión técnico y storyboard lo más ajustado posible para evitar retrasos en la búsqueda de ángulos y resolución de tomas. También se intentó que el área de montaje realice una edición gruesa al finalizar cada semana, para llegar a la última con un claro conocimiento sobre los puntos débiles de cada microrrelato, y poder trabajar desde el guión y la dirección actuaral en lo que fuese necesario.

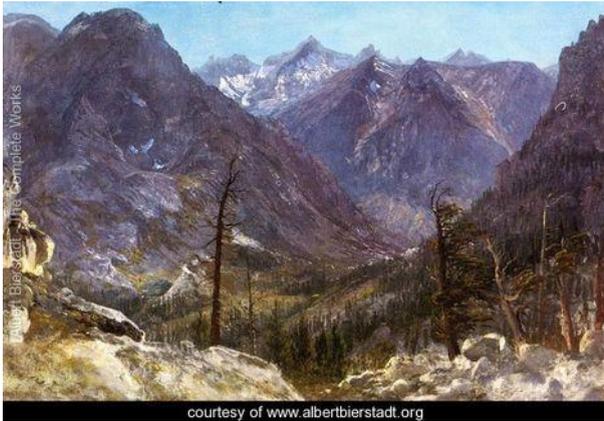
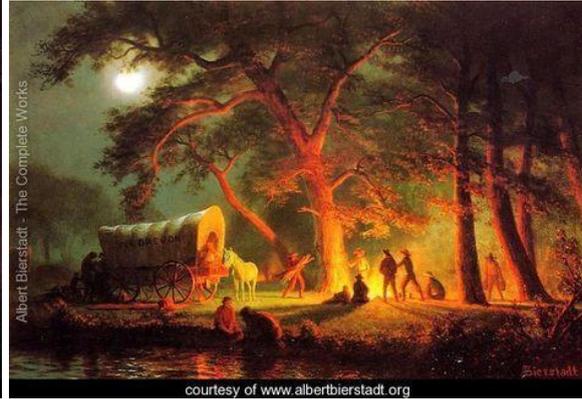
Cabe destacar la participación y gran ayuda que nos brindaron egresados y estudiantes de la ENERC Sede NOA, quienes se desempeñaron como asistentes en las diferentes áreas.

5.3.3. Criterios de Fotografía

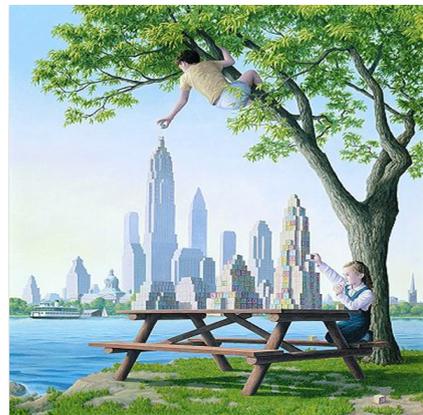
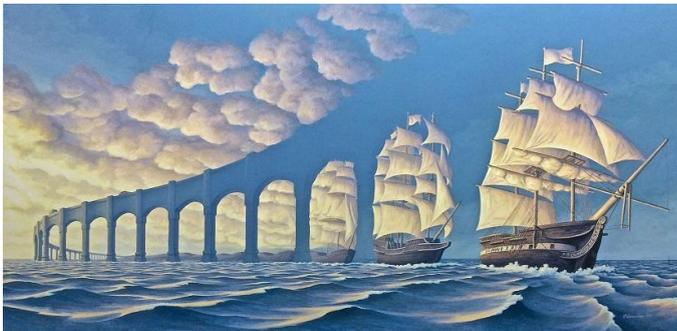
Desde la fotografía buscamos aprovechar los paisajes naturales que tiene el norte jujeño y poder realizar planos generales que logren contrastes entre una historia y otra. También queremos mostrar la inmensidad del paisajes como el pueblo abandonado de las minas 9 de Octubre y los cerros en la ciudad de Tilcara.

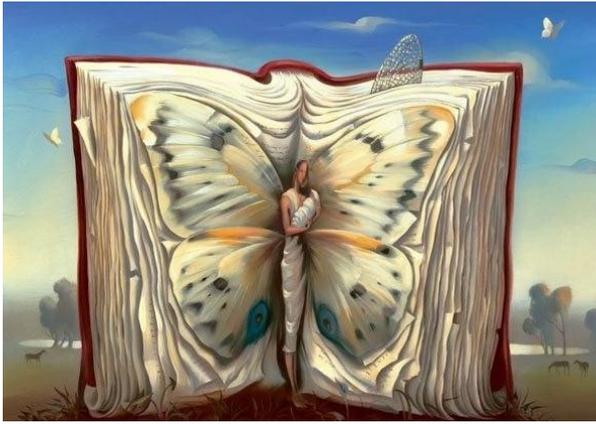
Dentro de la narrativa a utilizar, vamos a llevar a cabo las escenas de menor tensión con iluminación natural. Los llamados períodos de descanso serán tratados con iluminación suave y acorde a la situación. Las escenas que representan los puntos clímax del guión se tratarán según el dramatismo que amerite, la penumbra tendrá un papel fundamental en la construcción del suspenso de la escena.

Para esto vamos a tomar como referente pictórico a Albert Bierstadt, pintor estadounidense de mediados del siglo XIX. Su trabajo de paisajes del oeste de Estados Unidos (a veces asociado con el iluminismo), representa un objetivo de lo que queremos lograr con los paisajes de Jujuy.



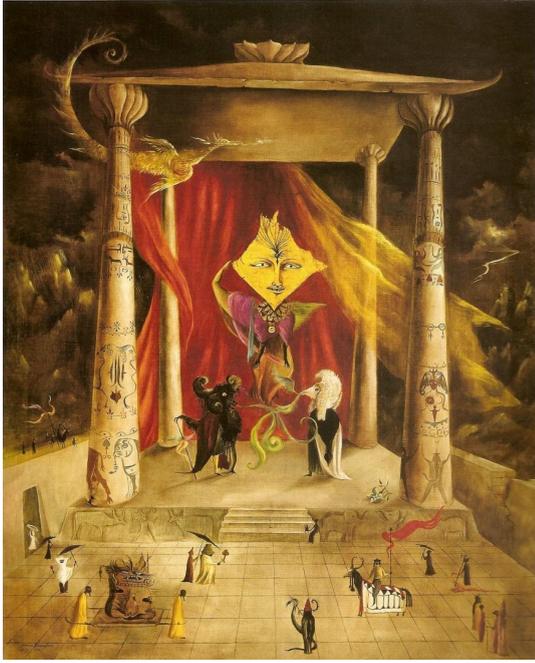
Otro objetivo desde la fotografía es dar a conocer un poco más la cultura del Norte argentino a través del buen desempeño de los planos mostrando cómo se convive con estas leyendas en la vida cotidiana. Para ello se buscará replicar características del realismo mágico de mediados del siglo XX, en su interés de mostrar lo fantástico, como algo cotidiano. Dentro de este concepto de cómo convive lo cotidiano y lo mágico se buscará denotar sus diferencias.





Dentro del punto anterior también quiero tomar como referencia la obra de Leonora Carrington, pintora surrealista y escritora mexicana de mediados del siglo XX. Si bien se especializó en literatura, podemos apreciar en sus pinturas este contacto entre lo cotidiano y lo irreal o fantástico.

El extraño escalofrío que logra producir la autora con sus pinturas es lo que quiero lograr en los espectadores al ver la fotografía de la película, por lo cual se utilizarán penumbras y luces difusas en los planos en que la tensión lo amerite.



Se pudo lograr en nuestra película, momentos en que el paisaje sea el personaje principal. Secuencias como el inicio de Jurassic Park (Steven Spielberg, 1993) fueron tomadas como referencia para las tomas aéreas de las serranías de Zapla.

También tratamos de utilizar una paleta similar a la toma de la película Skyfall (Sam Mendes, 2012) en la escena en que el agente 007 se escapa a su casa por una ruta entre montañas. Nosotros utilizando los cerros de Maimará tratamos recrear esa sensación de estar en un lugar

inhóspito en el cual se perderían nuestras protagonistas del relato de la Virgen de Punta Corral.

Usamos como inspiración para nuestra última escena la tensión que generan los primeros planos en las tomas finales de *The Revenant* (Alejandro González Iñárritu, 2016). Con los planos cerrados y la intermitencia de las luces, logramos generar la tensión que queríamos en esa toma.

5.3.4. Criterios de Arte

Para el desarrollo de este criterio nos centramos principalmente en los aspectos mitológicos de la narración y en los aspectos culturales del noroeste argentino. Fue a través de los espacios elegidos, la escenografía, paleta de colores, utilería, vestuario, maquillaje y peinado que realizamos dicha recreación, ya que creemos de vital importancia una coherencia estética y una atmósfera verosímil que unificaran los cuatro relatos míticos elegidos. Se primó sobre todo crear significaciones más que representaciones.

La ambientación de las locaciones se llevó a cabo de dos maneras diferentes. Por un lado, se decidió conservar los espacios (naturales o edificios) con sus estructuras y elementos para dar un mayor realismo visual y sobre ello, su correspondiente ambientación. Por ejemplo, la escena en la oficina del jefe en *El Familiar*. Por otro lado, las escenas que narrativamente involucraron lugares físicos de difícil acceso, como en el caso del interior de la mina de Palpalá, se planeó reconstruirlas en sets. Durante el rodaje, la ejecución de la misma representó una complejidad muchísimo mayor a la que esperábamos, encontrándonos con diferentes inconvenientes como falta de mano de obra, cuadruplicación del tiempo estipulado y condiciones atmosféricas adversas. Por dicha razón se decidió hacer un nuevo scouting en la mina de Palpalá y diseñar un plan de seguridad para rodar en el lugar.

En cuanto a los aspectos contextuales, decidimos que los mitos “Coquena” y “La Virgen de Punta Corral” sean atemporales, donde el arte sería trabajado desde la neutralidad. En tanto “El Familiar” sería enmarcado dentro de la década del '70; durante el rodaje, se nos presentaron inconvenientes en la gestión de la gran cantidad de elementos de utilería y

atrezzo necesarios, además del tiempo acotado para dicha tarea, es por estas razones que se decidió llevarlo a cabo de manera atemporal. En lo que respecta a “El Ukako”, el mito propio de la mina donde se encuentran acampando el grupo de amigos, sería enmarcado en la actualidad (2018).

Los cuatro relatos contaron con un elemento en común: una *Huella*. Este elemento aparece en cada relato para aportar continuidad y unidad entre estas (evitando que haya una desconexión entre los espacios) así también como símbolo de creencias, vivencias y verdades colectivas de la región, y como elemento dotador de sentido y significado cultural.

Las *huellas* utilizadas en cada relato son:

- Coquena: pies de niño tallada en la tierra.
- Virgen de punta corral: tejido.
- El Familiar: pisadas de animal en sangre
- El Ukako: Pisadas de calzado (Borcegos) en barro.

5.3.5. Criterio de Sonido

Desde el sonido se propuso realizar un fuerte trabajo en postproducción con elementos sonoros y la conformación de una banda sonora original. La banda de voces, por su lado, no sería modificada significativamente, y la banda de silencios sería utilizada para reforzar los picos dramáticos del relato.

Los paisajes jujeños fueron tomados como personajes en tanto y en cuanto se les conformaron una identidad sonora propia de cada uno. Es decir, la ambiencia de cada paisaje fue diferente y pudo mostrar las características propias de cada uno. En cuanto al interior de la mina (en el final del relato contenedor) se pretendió utilizar sonidos más lúgubres y un

fuerte trabajo con el silencio. Estos además de sugerir la presencia de lo sobrenatural, también remarcan un carácter misterioso del mismo, donde suelen confundirse (inicialmente con los sonidos naturales del paisaje). Y mientras avanza la trama se acentúa ese carácter extraño, mediante la modificación de los registros obtenidos de forma mixta (muchos de los sonidos fueron grabados in-situ y recreados digitalmente a partir de bancos y ecualizadores).

La banda de efectos juega así, un papel importante en torno a la creación de sonidos para objetos que muchas veces se encuentran fuera de campo. Desde un principio se buscó crear tensión e intriga con sonidos, a veces cotidianos, que se deformen lo suficiente como para sonar extraños y/o desconocidos.

En cuanto a la banda de música se propuso trabajar en disonancia a la banda de imagen. Es decir, que la música “engañe” al espectador con una sonoridad contrapuesta desde el inicio y, a medida que avanza la trama del relato contenedor, vaya mutando a una más consonante con la misma.

5.3.6. Criterios de Montaje

En cuanto al montaje, se planteó desde un principio que sea lineal y narrativo tanto en la historia contenedora como en los diferentes relatos narrados por los personajes.

También podríamos hablar de que Huellas maneja un montaje quebrado de alguna manera, ya que el relato principal es interrumpido por las historias de los mitos que cuentan los distintos personajes de la historia del campamento. Pero, esencialmente el montaje es lineal, más allá de esta intervención mencionada.

Por otra parte, se eligió que predomine lo que Eisenstein llama *montaje armónico*, que es el juego entre los montajes métrico, rítmico y tonal, mezclando así ritmo, ideas y emociones.

Aplicamos así el montaje métrico (longitud de las tomas entre sí independientemente de su contenido) por ejemplo en la rotura del hueso de la pata de pollo mientras el jefe almuerza en El Familiar. Esa pata de pollo que es dislocada por este personaje, en un plano detalle, agrega intensidad a la escena. En cuanto al *montaje rítmico* lo podemos encontrar en diferentes partes de la película, como en la secuencia de Coquena donde los protagonistas buscan quien los ayude a cazar vicuñas. Finalmente, el montaje tonal lo hallamos claramente en el final de Huellas, donde vemos el monólogo final de Don Roberto con la intervención de distintas tomas que crean un efecto dramático.

Así, a lo largo de toda la película, logramos crear un ritmo armónico mediante los cortes, transiciones y *racord* entre plano y plano que hacen avanzar la curva dramática a lo largo de todo el film. La duración de las tomas en general depende directamente de la intensidad dramática. Es decir, la duración de los planos aumentan o disminuyen en relación al grado de tensión entre los personajes.

Para las transiciones se utilizaron los paisajes naturales que nos ofrece la región, con tomas aéreas de drone para mostrar la relevancia geográfica dentro del relato. La intención final es mostrar cómo la naturaleza influye fuertemente en el imaginario popular del noroeste argentino (en este caso) nutrido por la mitología.

Palabras finales...

Somos conscientes de que este Trabajo Final nos llevó alrededor de 5 años entre el surgimiento de la idea a trabajar y la finalización de las etapas propuestas por la facultad. Pero a la vez entendemos que este TFC fue un proceso largo que nos llevó a investigar y profundizar en muchos más aspectos investigativos y realizativos. Parte de la extensión en los tiempos se debe también a las diferentes situaciones de cada uno de los integrantes del grupo: laborales, geográfica, estudiantiles y eventuales situaciones de salud, además de la reciente pandemia.

Respecto a la idea de trabajar con mitología del noroeste argentino, surgió a finales del 2016 y a mediados del año siguiente conformamos el grupo de tesistas. Llegar al anteproyecto fue un trabajo de muchas charlas con diferentes profesores, sobre todo a la hora de pedir recomendación de bibliografía. Lo que nos llevó a encontrarnos con mucho material que trabaja el mito clásico, el “mito del héroe”, desde diversas disciplinas; pero muy poco contenido que hablara sobre la mitología argentina dentro del audiovisual.

Estamos convencidos de que es un tema muy complejo e interesante a la vez y deseamos, con este Trabajo Final de Carrera, hacer un aporte al tema investigativo y a la comunidad audiovisual. Además esperamos abrir el camino para aquellos futuros trabajos académicos que estén interesados en profundizar sobre las narrativas míticas argentinas en el audiovisual.

En cuanto a **Huellas** como obra audiovisual, creemos que logramos un buen producto. Este Trabajo Final representa una instancia más de aprendizaje en el camino de nuestra formación como realizadores audiovisuales. Decidimos realizar un largometraje con un mínimo presupuesto, lo cual nos planteó grandes desafíos. El elenco con habitantes de la región fue un reto para la dirección actuarial, ya que la experiencia de actuación frente a cámara por parte de los actores de esa región llevan una trayectoria más reciente comparada con ciudades donde las escuelas de cine ya tienen décadas (Córdoba, Villa María, La Plata, Buenos Aires). A su vez, fue muy enriquecedor el poder relacionarnos con técnicos de la ENERC Sede NOA e intercambiar conocimientos técnicos.

Bibliografía

AMARO BARRIGA, M. J. (2012). El mito en la construcción cultural. *Logos: Revista de Filosofía*, 40 (118), pp. 173-180. Link: <http://repositorio.lasalle.mx/handle/lasalle/1686>

BERARDI, M. (2006). *La vida imaginada: Vida cotidiana y cine Argentino*. Buenos Aires: Del Jilguero.

BERGER, P. y LUCKMANN, T. (2003). *La construcción social de la realidad*. Argentina: Amorrortu Editores

BADIOU, A. (2004). *El cine como experimentación filosófica*. En Yoel, Gerardo (Comp.): *Pensar el cine 1. Imagen, ética y filosofía*. Buenos Aires: Manantial.

BOSSI, E. (2007). *Seres mágicos que habitan en la Argentina*. Córdoba, República Argentina: Ediciones del Copista.

CAMPBELL, J. (1997) *El héroe de las mil caras, psicoanálisis del mito*. México (3ª ed.): Editorial Fondo de cultura económica; y (1993) *Los mitos, su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Editorial Mairós,.

CARRETERO PASIN, A. (2006). *La persistencia del mito y de lo imaginario en la cultura contemporánea*. Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias Políticas y Sociología.

CASSETTI, Francesco (2005) *Teorías del cine*. Madrid: Cátedra.

CASSIRER, E., LACOSTE, J. & HANSEN-LOVE, O. (1972). *La Philosophie des formes symboliques*. Paris: Les Editions de minuit.

CONDE ALDANA, J. A. Cine y modularidad - *De rompecabezas temporales y otros enigmas audiovisuales*. Revista La Tadeo (Cesada a Partir De 2012), (76). Recuperado a partir de <https://revistas.utadeo.edu.co/index.php/RLT/article/view/32>

ELIADE, M. (1991) *Mito y Realidad*. Barcelona: Editorial Labor S.A.

FURIÓ ALARCÓN, A. (2019) *El cine como pensamiento, representación y construcción de la realidad, educación y cambio social*. [Tesis inédita de la Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Información]. Link: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/58551/>

GONZÁLEZ PADRÓN, I. (2017) - *Del Olimpo al celuloide [Gran Canaria]: los mitos en el cine y su aplicabilidad para la docencia en Educación Secundaria Obligatoria*. Estudio de casos: Pigmalión y Pandora. Gubern, R. (2002) - *Máscaras de la ficción*, Anagrama, colección Argumentos, Barcelona,

GRÜNING, A. K. (2016). *Mitologías e identidades en la televisualidad contemporánea*. *Imagofagia*, N° 13, pp. 1-19; y (2017) *Entre imaginarios y monstruosidades: expresiones de mitologías populares en series televisivas argentinas*. Revista: Representaciones

LARRIÓN, J. (2012). *Mito, ciencia y sociedad: El relato mítico y la razón científica como formas de conocimiento*. In: I. Sánchez de la Yncera, ed., *Dialécticas de la postsecularidad: pluralismo y corrientes de secularización*, 1st ed. Anthropos Editorial, pp.págs. 235-262.

LÓPEZ VALERO, A. & ENCABO FERNÁNDEZ, E. (2013). *De mitos, leyendas y cuentos: Necesidad didáctica del género narrativo*. *Contextos Educativos*, 4, pp. 241-250. Link:<https://doi.org/10.18172/con.495>

MANTECÓN, A. 2017 - *Ir al cine. Antropología de los públicos, la ciudad y las pantallas*. México: Gedisa – UAM Itzapalapa.

MARTINEZ MUÑOZ, A. (1989). *Televisión y narratividad*. Valencia: Universidad Politécnica, Servicio de Publicaciones.

MOROTE MAGÁN, P (2005). Las leyendas y su valor didáctico. *XL Congreso “400 años de Don Quijote: pasado y perspectivas de futuro.”* Valladolid, 2005, pp. 391-403. Link:https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/congreso_40.htm

MORAL JIMÉNEZ, M. (1999). *La construcción de la realidad a través del cine o acerca de la Fábula de Eros y Psique*. In: J. Caramés Lage (ed.), *El cine : otra dimensión del discurso artístico*. España: Universidad de Oviedo, Servicio de Publicaciones.

TAIPE CAMPOS, N. G. (2004) *Los mitos. Consensos, aproximaciones y distanciamientos teóricos*. Link: <http://hdl.handle.net/10481/7267>

VERA-MEIGGS, D. (2013) *La verdad imaginaria: los mitos van al cine*. (1° edición). Santiago de Chile: Universitaria.

Filmografía

Embrujada (1969) de Armando Bó. ARG [Largometraje de Ficción]

Nazareno Cruz y el lobo (1975) de Leonardo Favio. ARG [Largometraje de ficción]

El Familiar (1975) de Octavio Getino. ARG [Largometraje de ficción]

El Señor de los pájaros. (2004) de Camilo J. Gómez Montero. ARG [Cortometraje de ficción]

Los extraños (2009) de Sebastián Caulier. ARG [Cortometraje de ficción]

El Aparecido (2011) de Mariano Rosa. ARG [Serie de ficción]

Leyendas, tesoros y campana (2013) de Marcos Caorlín. ARG [Largometraje de ficción]

Forrest Gump (1994) de Robert Zemeckis. USA [Largometraje de ficción]

Big Fish (2003) de Tim Burton. USA [Largometraje de ficción]

El curioso caso de Benjamin Button (2008) de David Fincher. USA [Largometraje de ficción]

La Vida de Pi (2012) de Ang Lee. USA [Largometraje de ficción]

La victoria de la fe (1933) de Leni Riefenstahl. DEU [Largometraje documental]

El triunfo de la voluntad (1934) de Leni Riefenstahl. DEU [Largometraje documental]

Día de la libertad: nuestras fuerzas armadas (1935) de Leni Riefenstahl. DEU
[Mediometraje documental]