

3

Introducción a la Cinematografía

Este texto es el resultado de un proyecto conjunto con Fundación Cinemateca y su contenido refleja las opiniones de su autor.



Por Lic. Hugo Gamarra Etcheverry
HGE © 2016

Presidente de la Fundación
Cinemateca de Paraguay

Fundador – Director del Festival
Internacional de Cine en Paraguay

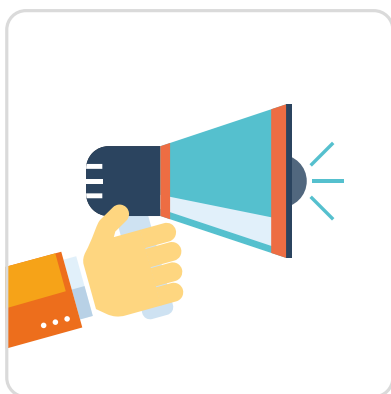


**TEKOMBOE
HA TEMBIKUA**
MOTEMONDEHA
MINISTERIO DE
**EDUCACION
Y CIENCIAS**

**Fundación
Cinemateca
del Paraguay**



1. Presentación



Esta Introducción a la Cinematografía es principalmente un aporte para los ciclos del sistema educativo, pero también fue pensada para ser aprovechada por toda la ciudadanía, habida cuenta que el Cine, como las artes en general, es fundamental para nutrir la vida intelectual de los ciudadanos. Ofrece un panorama general de la cinematografía en sus aspectos de tecnología, industria y arte, extendiéndose a lo que hoy puede ser englobado bajo el término más amplio de Actividad Audiovisual. Los textos de este material están enfocados para un mejor entendimiento de la complejidad del Cine: no desde la producción. Para evitar su extensión aún mayor deja términos para ser investigados por el lector, quien esperamos se vea motivado hacia su propio interés de descubrir y saber más sobre uno u otros aspectos cubiertos aquí.

La enorme dimensión del Cine abarca lo socio-económico, cultural, político, estético, antropológico, científico y filosófico. El Cine ha sido la industria fundamental del entretenimiento y su importancia gravita en la cultura contemporánea, extendida y complementada con

las otras pantallas fijas y móviles que nos rodean, por lo que resulta una necesidad comprender mejor el Cine y la herencia común que nos ha dejado. Debe partirse del entendimiento que el Cine es, además de diversión, un fenómeno cultural en constante desarrollo; que posee un lenguaje propio de gran valor estético y que, estructurado a partir de enfoques diversos como las artes plásticas, la literatura, la fotografía, la filosofía, la psicología, la antropología, la religión, la política, la historia, etc., se constituye en un elemento educativo fundamental de nuestro tiempo. De ahí y de su gran atractivo como entretenimiento deriva su importante función formadora, que da cuenta de todos los aspectos de la conducta humana y de la sociedad, retratándolas y reflejándolas en formas de relatos, sean de ficción o documental.

Una de las características cruciales del siglo XX fue el del desarrollo de la imagen, el surgimiento y la supremacía del Cine. Desde entonces, las imágenes en movimiento (las películas) y las imágenes fijas (toda la gran variedad de productos iconográficos que nos rodea) han

invadido nuestra vida cotidiana y se han convertido en los textos predominantes de nuestro tiempo; sin embargo, una ínfima porción de la sociedad accede a la educación de la comunicación visual y audiovisual. La gran mayoría de la sociedad es simplemente consumidora de los mensajes en imágenes, sin adquirir capacidad para analizar y debatir, sin criterios ni juicios que le eviten caer en la manipulación y la persuasión. La alfabetización visual -la comprensión de los elementos que constituyen la comunicación icónica- sigue siendo una asignatura pendiente en la educación escolar básica y media. Dada la accesibilidad a través de la tecnología digital, el desarrollo de capacidades en el lenguaje audiovisual es hoy tan necesario como en el lenguaje oral y el lenguaje escrito. El manejo de estos tres lenguajes constituye la competencia comunicativa elemental en el mundo actual, para la formación del individuo social y para la construcción de ciudadanía.

La didáctica del Cine debería iniciarse con la didáctica de la imagen, una tarea que este material no emprende, aunque ofrece una introducción

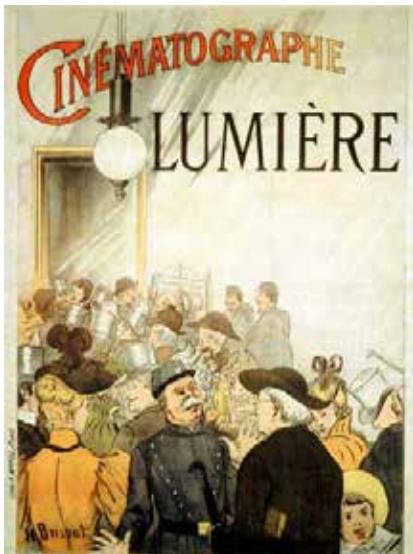
para apreciar la riqueza y la amplitud del lenguaje audiovisual, a la vez de aportar un glosario esencial del léxico cinematográfico. Además, el material contribuye el capítulo Cine y Educación, dedicado especialmente a los docentes. La aplicación de los textos audiovisuales y el uso del lenguaje cinematográfico en el aula es una imperiosa necesidad, que plantea renovaciones en las estrategias pedagógicas pero a la vez promete sustanciales beneficios para el proceso de enseñanza-aprendizaje. En beneficio de la ciudadanía en general fue incluido el Anexo Justificación para la Ley del Cine Paraguayo. Se trata del texto que escribí en el 2004 para acompañar el Proyecto de la Ley del Cine presentado entonces al Congreso Nacional. Además de vaticinar las revelaciones internacionales que fueron, primero *Hamaca Paraguaya* y luego *7 Cajas*, dicho texto adquiere renovada vigencia ante el actual Proyecto de Ley que se encuentra en estudio en el Congreso de la Nación.

Índice

- 4 **1.** Presentación
- 7 **2.** Del Cinematógrafo al Cine y la actualidad
 - 2.1 El invento del Cinematógrafo
 - 2.2 El Pre-cine
 - 2.3 El Cine espectáculo
 - 2.4 El Cine narrativo se vuelve industrial
 - 2.5 Del Cine a la multiplicación audiovisual
- 13 **3.** El relato cinematográfico
 - 3.1 Tendencias, corrientes y movimientos
 - 3.2 El surgimiento de otras cinematografías
- 17 **4.** ¿Qué es el Cine?
 - 4.1 Tecnología
 - 4.2 Espectáculo y producto de comunicación
 - 4.3 Producto industrial
 - 4.4 Producto artístico colaborativo y colectivo
 - 4.5 Producto cultural-educativo y de propaganda
 - 4.6 Forma narrativa transmisora de mitos
 - 4.7 Un gigantesco espejo histórico y actual
 - 4.8 Una experiencia comunitaria ritual
- 36 **5.** Las funciones del cine
 - 5.1 Función del entretenimiento y la diversión
 - 5.2 Función del placer estético y simbólico
 - 5.3 Función cognoscitiva
- 39 **6.** La cultura cinematográfica
 - 6.1 Salas de Cine
 - 6.2 Cinematecas y Festivales
 - 6.3 Videografía
 - 6.4 Bibliografía
- 44 **7.** Cine y educación
 - 7.1 Objetivos educativos
 - 7.2 Sugerencias didácticas en torno a la exhibición
 - 7.3 Sugerencias didácticas varias
- 48 **8.** Anexo 1: Léxico básico cinematográfico
- 53 **9.** Anexo 2: Justificación ley del cine paraguayo

2. Del Cinematógrafo al Cine y la actualidad

2.1 El invento del Cinematógrafo



Affichette promocional anunciando el invento de los Hermanos Lumière y fotograma de *La llegada del tren*.

El 28 de diciembre de 1895 fue la fecha del nacimiento público del Cinematógrafo de los Hnos. Louis y Auguste Lumière en el subsuelo de una cafetería en el centro de París. Eran apenas 40 personas escépticas, pero al iniciarse la proyección reaccionaron asombrados, estupefactos, hechizados por lo que mostraban esas imágenes titilantes que parecían tener vida en una pantalla plana. Una de las "vistas" fue *La llegada del tren*, la que provocó una emoción de terror en la sala, porque los espectadores sintieron que la locomotora se les venía encima. La sensación de realismo de esas breves películas que mostraban momentos cotidianos (la salida de los obreros de una fábrica, un juego de cartas, el desayuno de un bebé, etc.) fue tan impactante que siguieron colas y aglomeraciones de gente para conocer esta curiosidad maravillosa. Ni los propios Hnos. Lumière pudieron adivinar que con su invento de tecnología había nacido un espectáculo que se convertiría en pocos años más en una industria y más tarde en "el séptimo arte".

A propósito de la entonces nueva palabra usada para denominar el invento, cabe mencionar que parte de dos términos griegos: *kiné* o *kinema* que significa movimiento (aplicaciones en otras palabras: kinema, kinesis, kinesiología, cinética, cineteca o cinemateca) y *graphein* o *graphia* que significa escritura o dibujo (aplicaciones en otras palabras: caligrafía, fotografía, mecanografía). Cinematografía significa entonces "escritura con o en movimiento" y su abreviatura es Cine. Si recordamos que la palabra Fotografía -con su abreviatura Foto- parte del término *phós* que significa luz, podemos asumir que el término Cinematografía podría significar en forma más completa: "escribir con luz en movimiento" como defiende el gran maestro fotográfico y cinematográfico Vittorio Storaro, autor de las imágenes de películas famosas en la historia del Cine, como *Apocalypse Now*, *El último emperador* y *El conformista*, entre otros.

2.2 El Pre-Cine

Volar por los aires y reproducir la vida en imágenes fueron dos sueños antiquísimos de la humanidad. Ambos se cumplieron con la Revolución Industrial, la que reunió los descubrimientos científicos y los adelantos tecnológicos necesarios para hacerlos realidad.

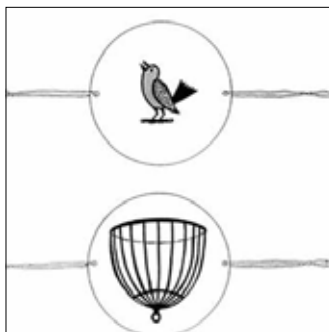
Si bien prodigioso, el invento del Cinematógrafo fue anticipado por un larguísimo proceso que duró cientos de años. La creación de imágenes con ilusión de movimiento se remonta a las primitivas cavernas producidas por artistas considerados entonces hechiceros, ancestros de los magos y los cineastas; y por las antiguas Sombras Chinescas. El astrónomo árabe Ptolemy descubrió 2.000 años atrás la "persistencia de la visión": el fenómeno fisiológico de retención momentánea de las imágenes en la retina que por acción del cerebro humano permite la ilusión de ver como movimiento continuo lo que en realidad son dos o más imágenes fijas en sucesión rápida.

Desde entonces se hicieron juguetes ópticos simples como el Taumatropo ("ilusión que gira") a artefactos kinéticos ("de movimiento") cada vez más complejos: el Megascopio, el Fenaquistiscopio, el Zootropo, el Praxinoscopio y tantos otros. Para la concepción de éstos fueron importantes el principio óptico de la fotografía postulado en el siglo XVI, en pleno Renacimiento, por Leonardo Da Vinci con su Cámara Oscura, aplicada en el siguiente siglo con la Linterna Mágica, aparato que proyectaba imágenes transparentes usando la luz de las velas.

El problema técnico de registrar las imágenes pudo resolverse en el siglo XIX con los procedimientos químicos descubiertos por Joseph Niépce y Louis Daguerre (inventor del Daguerrotipo: primera forma fotográfica sobre una placa) y tomó su forma definitiva en el filme flexible, enrollable y perforado que George Eastman empezó a fabricar en 1884.

El inglés Edward Muybridge y el francés Jules Marey contribuyeron apasionados estudios sobre el movimiento humano y animal (la kinesiología) realizados con secuencias fotográficas. El multifacético inventor estadounidense Thomas Alva Edison, que en verdad trabajaba en un taller de creación colectiva, creó en 1889 el Kinetoscopio, que era una caja de madera vertical conteniendo un rollo de película accionado por un sistema de bobinas y polea, para visión individual con una lámpara incandescente.

El invento de los Hnos. Lumière fue así una síntesis de cientos de descubrimientos y experiencias anteriores sobre la óptica, la proyección, la química y la mecánica. El interés inicial fue totalmente científico, a tal punto que al presentarlo dijeron que se trataba de "un invento sin futuro".



Juguetes kinéticos: taumatropo.



Zootropo: constituyen antecedentes del Cine.



La Linterna Mágica fue un artefacto "de feria", que permitió proyectar imágenes sucesivas; a diferencia del Kinetoscopio, que permitía ver historias breves de manera individual.



Los experimentos de Muybridge fueron decisivos en la consecución de la primera imagen "animada".

2.3 El Cine Espectáculo

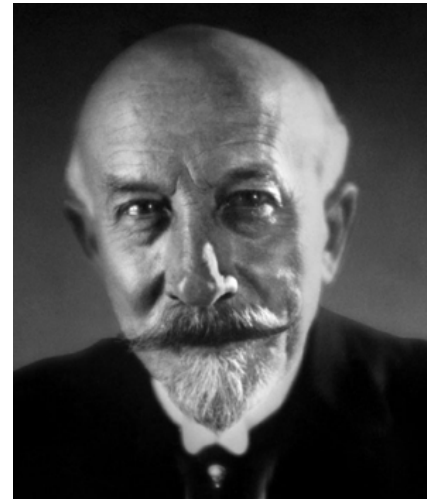
Mientras los camarógrafos de los Lumière recorrían el mundo recogiendo vistas, observando y registrando con especial atención todo lo que era movimiento, capturando la espléndida manifestación material de la vida y proyectándolas para la absoluta perplejidad del mundo entero, un hombre llamado George Méliès empezó a descubrir en París las posibilidades de expresión dramática y narrativa, relacionándolo con el teatro, la magia y otras manifestaciones escénicas. Curioso espectador en la primera función del Cinematógrafo y fiel a sus habilidades de mago en escenarios de ferias y teatros, experimentó con la cámara y elaboró trucos ópticos al servicio de breves cuentos y decorados fantásticos, como *Fausto y Barba Azul* (1901).

Un pionero artista genial, Méliès desarrolló prácticamente y en forma artesanal todas las técnicas y los efectos cinematográficos que se usan hasta hoy día, creando lo que luego se llamaría ciencia-ficción y el género fantástico. De los cientos de cortos que realizó en pocos años, sobrevivieron algunas auténticas joyas como *Viaje a la luna* (1902) y *Viaje a través de lo imposible* (1904), inspiradas en la literatura popular de Jules Verne y otros. Con un talento y una frescura apabullantes, Méliès sumó el espíritu de juego y artificio al Cinematógrafo, asombró y encantó a público de todo el mundo, sentando las bases para el Cine industrial que había pronto de venir.

En su genuina e ingenua intención científica y documental, el Cinematógrafo había dejado de ser sólo un registro extraordinario de la realidad, para convertirse también en Cine, un espectáculo y un instrumento para narrar historias. Desde entonces, el Cine fue también sinónimo de sueño y misterio, acercándose a la magia, el arte, la fantasmagoría, dando continuidad a lo iniciado en las cavernas miles de años atrás. Los objetos parecían tener vida propia y alguna gente adquiría una belleza que se llamó fotogenia (la cualidad de lucimiento al ser representada en imágenes cinematográficas o fotográficas), el Cine podía ser no sólo espejo sino metamorfosis, poblado de fantasmas, dobles, espectros que se movían en variaciones de velocidad o aparecían y desaparecían bruscamente.

A pesar del desprecio de las clases altas y cultas, una parte del público, los primeros atentos artistas y pensadores percibieron que a través del Cine el ser humano podía transportarse, viajar a cualquier espacio y tiempo, que el Cine no ofrecía sólo el documento de la realidad sino el sueño de muchas otras realidades, que la maravilla del Cine apenas había empezado y que se estaba gestando un nuevo saber: el saber visual, que consistía en la facultad de percibir la realidad de una nueva manera y a la vez en la posibilidad de soñar el mundo en imágenes. He aquí la naturaleza maravillosamente híbrida del Cine: ser la reproducción de la realidad y ser la

magia de los sueños. Es por eso, y aun por otras razones, que me parece muy apropiado llamar al Cine: "el espejo luminoso".



Arriba, Georges Méliès, el creador del Cine Espectáculo. Una de sus creaciones más célebres fue *Viaje a la Luna* (abajo).

2.4 El Cine narrativo se vuelve industrial

La influencia de Méliès pronto cruzó el Atlántico y el Cine norteamericano dio un salto significativo gracias a Edwin Porter, quien a partir del año 1900 hizo una serie de cortos en los que empieza a alternar las tomas de una y otra acción (montaje paralelo). *La vida de un bombero americano* (1902) y *El gran asalto y robo al tren* (1903) se convirtieron en las primeras películas de acción, suspenso y del Oeste (el *western*), consolidando la técnica narrativa del montaje, es decir la capacidad de una construcción narrativa a través de una sucesión de tomas y planos.

En la década del 1910, el estadounidense David W. Griffith, inspirado en la narración literaria de su ídolo Charles Dickens, sentó las bases del lenguaje cinematográfico.

Articuló variedad de planos y ángulos para dar formas y puntos de vista variados al relato, perfeccionó el uso del montaje paralelo, dio forma al filme de persecución, incorporó el primer plano como un recurso dramático y el uso del *flashback* (una acción del pasado que es relatado como en el tiempo presente), codificó las significaciones temporales de las diversas transiciones (el corte, el fundido y el encadenado), construyó el tiempo dramático del suspenso y la variedad de ritmos a partir del montaje, dio una movilidad inusitada a la cámara y, entre tantas otras cosas, sobresalió como director de actores y descubridor de nuevos talentos para la pantalla. Con sus obras cumbres, *El nacimiento de una nación* (1915) y el filme de tres horas *Intolerancia* (1916) quedaron establecidos los códigos

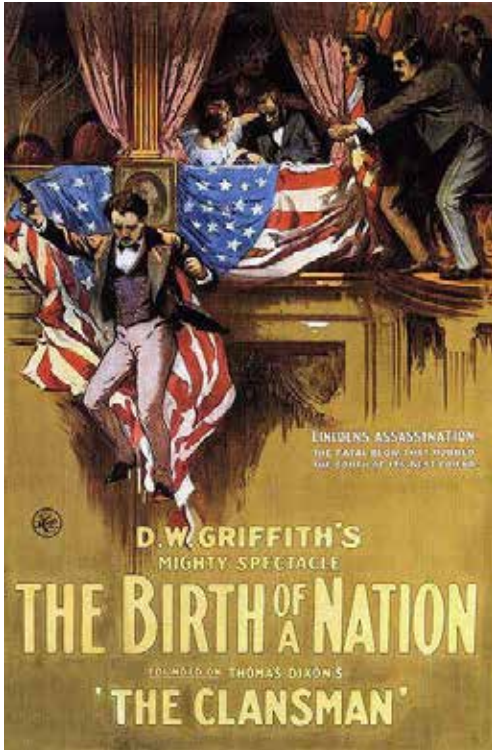
del Cine Clásico narrativo que ya no fueron disputados, salvo excepciones, hasta la aparición de la vanguardia moderna en los años 50.

Mientras la influencia de Griffith se extendía hasta la Unión Soviética, donde pocos años después surgió una histórica escuela de montaje destacada por Dziga Vertov, Vsevolod Pudovkin y Sergei Eisenstein, surgían más maestros en Francia, Italia probaba su poder con producciones colosales épico-históricas y la cinematografía se extendía por todo el mundo como una forma ya sea de triunfos económicos o de experimentación.

En el creciente mercado de los EE.UU. con su epicentro comercial en la costa Este, la competencia se volvió



Asalto y robo a un tren de Griffith (arriba, izquierda), fue el hito inicial del Cine *western*. Hollywood sentó las bases de lo que hoy es la industria cinematográfica a nivel mundial (a la derecha, fotografía de 1907).



Afiche de *El Nacimiento de una Nación* (1915), el gran éxito de David W. Griffith.

feroz cuando se desataron conflictos tremendos por los derechos de patentes tanto de equipamientos como de las películas, lo que quedó registrado en la historia como "la guerra de las patentes". Esta situación belicosa precipitó a que varios productores abandonen New York y se instalen a partir de 1909 en un lugar de California llamado Hollywood, elegido por su favorable condición climática, la diversidad de paisajes y la proximidad a México (en caso de que sea necesario huir de los acosos legales). En pocos años quedó allí fundada la más grande industria de la historia del Cine. Entre 1912 y 1924, nacieron allí los sellos Universal, Paramount, Fox, Warner Bros., Columbia Pictures y Metro Goldwyn Mayer. Entre la puja encarnizada de estas empresas aparecían nuevos especuladores, exhibidores que querían producir, y directores y actores que querían manejar sus propios estudios. Se impusieron finalmente los grandes sellos productores mencionados constituyendo un monopolio tan rígido como el de un imperio.

Respondiendo al gusto del público por las películas para llorar o para reír, o las de tiros y acción, los estudios prosperaron con moldes de relatos que llamaron géneros. Esta clasificación les permitió adaptar el concepto de producción industrial,

ligado entonces a la fabricación de automóviles, para establecer patrones y fórmulas comerciales que servían para producir en serie con mayor seguridad de rentabilidad y menor costo como riesgo económico posible. El sistema de estrellas (*star system*) fue otro esquema de la industria capitalista usado para asegurar grandes ventas en boletería. Los rostros y las figuras de actores y actrices ocuparon un lugar de privilegio en los gustos del público, alimentados por publicistas, revistas, folletines y programas de radio dedicados a difundir o inventar chismes y escándalos sobre la vida de éstos.

En las décadas que siguieron, mientras la producción industrial se ocupó de las innovaciones tecnológicas (el color, el sonido, el cinemascope, el cinerama, los efectos especiales, el 3D) para mantener su supremacía de entretenimiento en el mundo, las producciones a cargo de cineastas creativos (serían llamados autores cinematográficos), se ocuparon de experimentar con el lenguaje e innovar la potencia artística del Cine. Así se mantuvo la cinematografía, hasta la actualidad, como la forma dominante de diversión, deslumbrando, seduciendo y asombrando con relatos de alta complejidad narrativa, diversidad temática y profundidad filosófica.

2.5 Del Cine a la multiplicación audiovisual

Del invento prodigioso del Cinematógrafo a la desenfadada oferta audiovisual en nuestro tiempo han pasado apenas 120 años, un periodo relativamente corto en el contexto de los siglos en la historia humana, pero suficiente para determinar que el surgimiento y la consolidación de la imagen en movimiento primero, luego su expansión y multiplicación por medio de la electrónica (el televisor), la informática (la computadora) y la transmisión satelital o vía fibra óptica (internet), ha significado más que una revolución de enorme impacto cultural (sólo comparable a la invención del libro), en una irreversible aceleración evolutiva que ha transformado el paisaje expresivo de la humanidad, convirtiéndose el audiovisual en la forma predominante del intercambio simbólico entre los seres contemporáneos y a la vez en una de las dos formas más importantes de la conservación de su memoria.

Del fin del siglo XIX, con aquellas titubeantes sombras de un tren llegando a la estación, al inicio del siglo XXI, con los obsesivos destellos de un avión estrellándose contra una torre en la gran metrópolis, los seres humanos han concentrado sus miradas por más y más tiempo sobre superficies planas luminosas: pantallas del teléfono celular, del televisor, de la computadora, del Cine o de la vía pública. Las imágenes en movimiento, las imágenes audiovisuales, se han apoderado del imaginario, de la información, del ensueño y del desvelo humano.

[5] Cohen E., Martínez R. (s.f.)

3. El relato cinematográfico

El relato existía mucho antes de la aparición del Cine. La narración cinematográfica se inspiró en todas las artes a la hora de inventar sus propios modos de contar historias, principalmente en el teatro y la novela popular. Sin embargo, el relato cinematográfico se diferencia radicalmente, por ejemplo, del relato literario, si bien ambos responden a la necesidad y el goce humano por la narración: mientras el relato literario describe, el cinematográfico muestra, mientras la literatura invita principalmente a pensar e imaginar, el Cine invita fundamentalmente a percibir y sentir.

Entender la invención del relato cinematográfico y las filiaciones establecidas a través de generaciones de cineastas hasta la actualidad es un asunto arduo y complicado que no se pretende abarcar aquí. Pero resulta oportuno precisar algunas cuestiones fundamentales:

- La combinación de los sentidos de la visión y la audición (los dos sentidos principales de la comunicación humana) produce un impacto tremendo en nuestra percepción, sobre todo en el ámbito de las sensaciones y las emociones.
- La narración de una película es la articulación y combinación de los elementos que se ven y que se oyen, incluyendo un idioma en su forma hablada (sonora) o escrita (visual); por lo tanto una película puede

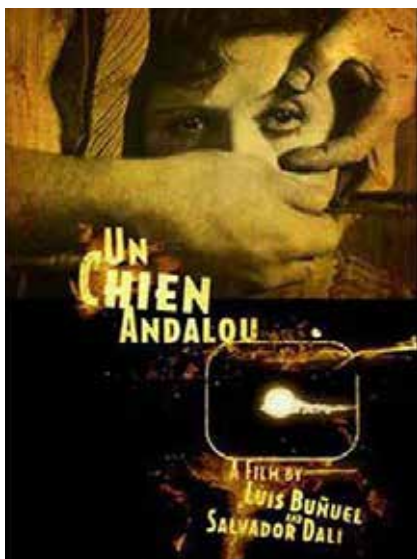
expresar tantas ideas y emociones simultáneamente que el espectador a veces es sobrepasado por la gran cantidad de información que recibe.

- La interrelación de éstos produce una comunicación que puede interpretarse o entenderse en forma denotativa y connotativa, ya que en la intención narrativa hay tantas informaciones e ideas como contenidos poéticos que se expresan, a veces muy sutilmente, por índices, símbolos y metáforas.
- El relato que ofrece una película es difícil de explicar porque es fácil de entender. Es decir, hasta los niños pueden interpretar el relato de una película aunque no pueden explicar fácilmente cómo es que logran la interpretación.
- La cinematografía no es propiamente un lenguaje (como lo es un idioma) pero, utilizando códigos de comunicación no-verbales y verbales, se comporta como un lenguaje y puede ser abordado como tal.
- La cinematografía se ha convertido en un lenguaje porque ha demostrado su capacidad para lograr tan buenas y complejas narraciones.
- La teoría del relato cinematográfico es una de las cuestiones más difíciles y problemáticas de abarcar por su dinamismo, evolución, amplitud y variación.

- El relato cinematográfico se construye en tres momentos principales: el guión (la película se piensa y se escribe), el rodaje o filmación (momento en que se pone en escena); y el montaje (cuando se seleccionan y combinan todas las imágenes y sonidos captados en el rodaje y se da forma final al relato, lista para ser exhibida).

La narración clásica construyó sus propias reglas. Propuso espiar cómodamente la vida de personajes a través de la pantalla como si ésta fuera una ventana omnipresente; ofreció un mundo ficcional con un discurso puntuado por medio del montaje, pero sin llamar la atención al narrador omnisciente; buscó la empatía del espectador con un personaje protagónico de la historia para acompañarlo emocionalmente, sin llamar la atención a este proceso de identificación. Es el Cine de la transparencia, porque oculta, hace invisible los métodos de construcción de la narración. Este Cine Clásico, que aún hoy día hacen con maestría unos pocos directores (Clint Eastwood y Steven Spielberg entre los más conocidos), fue contrastado por la narración moderna, principalmente desde fines de los años 50, con movimientos de vanguardia enarbolados por cineastas que defendieron el Cine de Autor.

3.1 Tendencias, corrientes y movimientos



Un perro andaluz (1929), de Buñuel y Dalí, exponente del Cine Surrealista.

Dos tendencias o corrientes estéticas son las principales que dominan el Cine desde sus inicios: el Realismo, a partir de las películas de los Hnos. Lumière, y el Expresionismo, a partir de las películas de Georges Méliès.

El Realismo: trata de preservar la ilusión que el mundo representado en las imágenes es natural, que es un espejo del mundo real, sin manipulaciones, como si la película fuese un documental. Su estilo busca la invisibilidad, la simplicidad, la espontaneidad. Su arte es el de ocultar el arte. Demanda participación del espectador, ya que los personajes y los eventos pueden resultar ambiguos, como en la vida real. La estética realista fue promovida por el Neorealismo Italiano a fin de la Segunda Guerra Mundial, con historias de profundo humanismo. Vittorio De Sica y Roberto Rossellini fueron dos de los directores más consagrados de este movimiento que influyó notablemente en Asia y América Latina. Sus inmortales *Ladrón de bicicletas* y *Roma Ciudad Abierta*

todavía conmueven e inspiran a nuevas generaciones.

El Expresionismo: no pretende la ilusión de naturalidad en el mundo representado, sino todo lo contrario. Deliberadamente enfatiza los detalles, estiliza y distorsiona las imágenes e incluso los sonidos. Su estilo busca llamar la atención a sí mismo. Su arte es el de exaltar la capacidad expresiva, demostrar una visión subjetiva y personal de la realidad. Invita a una mayor pasividad del espectador, ya que la película le indica expresivamente los valores y significados de lo representado. La estética expresionista fue propulsada como un movimiento artístico en la Alemania de los años 30, anunciando la aberración del Nazismo con películas sobre locos, autómatas y vampiros. Fritz Lang y Friedrich Murnau fueron los grandes maestros de este movimiento con obras superlativas como *El testamento del Dr. Mabuse* y *Nosferatu*. El movimiento tuvo gran influencia en el mundo y fue adaptado en Hollywood al género

de terror y el llamado Cine Negro, de criminales, detectives y policías.

Entre los años 10 y 20 se destacan movimientos estéticos que se desarrollan en Francia y dejan fuertes huellas en el Cine: el **Impresionismo** impulsado por Louis Delluc y Abel Gance, este último autor de la monumental película *Napoleón*; el **Dadaísmo** y el **Surrealismo**, provocado por un grupo de artistas plásticos y poetas. Los cortometrajes *Entreacto* de René Clair y *Un perro andaluz* de Luis

Buñuel y Salvador Dalí, luego el largometraje *La edad de oro* de Buñuel, transformaron para siempre la cinematografía. En esa misma época hubo también un importante movimiento de **Cine Abstracto** en Alemania, del cual surgieron entre otros, cortos de Hans Richter y el largo *Berlín, sinfonía de una ciudad* de Walther Ruttmann.



El ladrón de bicicletas (arriba, izquierda) constituye un ícono del Cine Realista; mientras que *La Momia* y *El día que paralizaron la Tierra* (centro y derecha) lo son para el Cine Expresionista.

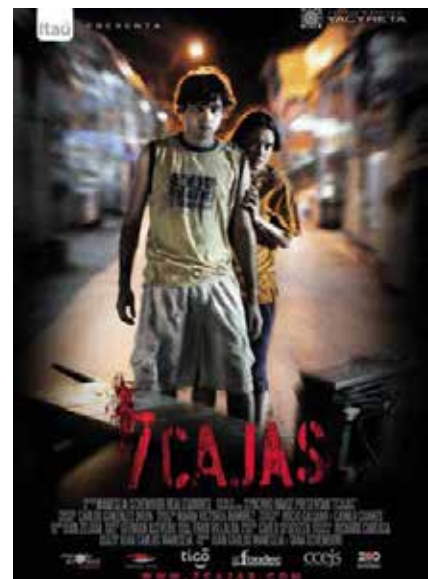
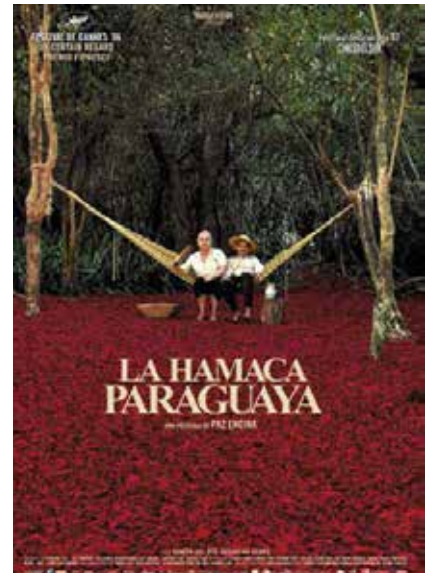
3.2 El surgimiento de otras cinematografías

Desde las primeras décadas del siglo XX, cinematografías nacionales fueron cobrando forma con directores y obras notables en países tan diversos como Suecia, Dinamarca, España, Japón, China, India, Brasil, Argentina y México, por citar algunos. Terminada la Segunda Guerra Mundial, el Cine se impuso en todo el mundo como el entretenimiento y el arte popular del siglo XX, también como poderoso instrumento para la construcción de identidades nacionales y como propaganda ideológica, tanto del Nazismo y el Fascismo, como del Capitalismo y el Comunismo.

Desde fines de los años 50, las vanguardias de la Nueva Ola Francesa, el Nuevo Cine Inglés, el Nuevo Cine Latinoamericano, el Nuevo Cine Alemán y otros imponen movimientos de ruptura con los cánones de la producción industrial, cuestionando el modo de representación y ofreciendo opciones alternativas, sustentadas por un manifiesto estético y político. En estas vanguardias han participado, además de cineastas, artistas de otras disciplinas: músicos, pintores, escritores y fotógrafos, incluso sociólogos y políticos. Los aportes de estos movimientos vanguardistas, propulsores de la modernidad,

sirvieron para el debate estético y filosófico, para la renovación del gusto y del lenguaje cinematográfico. El siglo XX se había convertido definitivamente en el siglo de la civilización icónica, ya no sólo por la influencia poderosa del Cine, también por la televisión y la publicidad audiovisual que habían invadido los hogares del mundo.

Con el advenimiento de la tecnología digital, en esta primera década y media del siglo XXI irrumpieron cinematografías nuevas en festivales y en el mercado internacional. Países pequeños como Paraguay, donde resultaba imposible sostener una actividad más o menos constante durante las décadas anteriores, produjeron películas auténticamente nacionales desde el financiamiento y la autoría, o en sistemas de coproducción internacional pero con autoría en el guión y la dirección. Documentales como *Cuchillo de palo* y *El tiempo nublado*, y ficciones como *Hamaca paraguaya* y *7 cajas* conquistaron públicos y premios, anunciando un posible brillante futuro para una industria nacional que tanto necesita una legislación nacional para su promoción, fomento y desarrollo.



Hamaca paraguaya y *7 cajas*, dos películas paraguayas internacionalmente premiadas, han logrado convertirse en íconos dentro del propio territorio nacional.

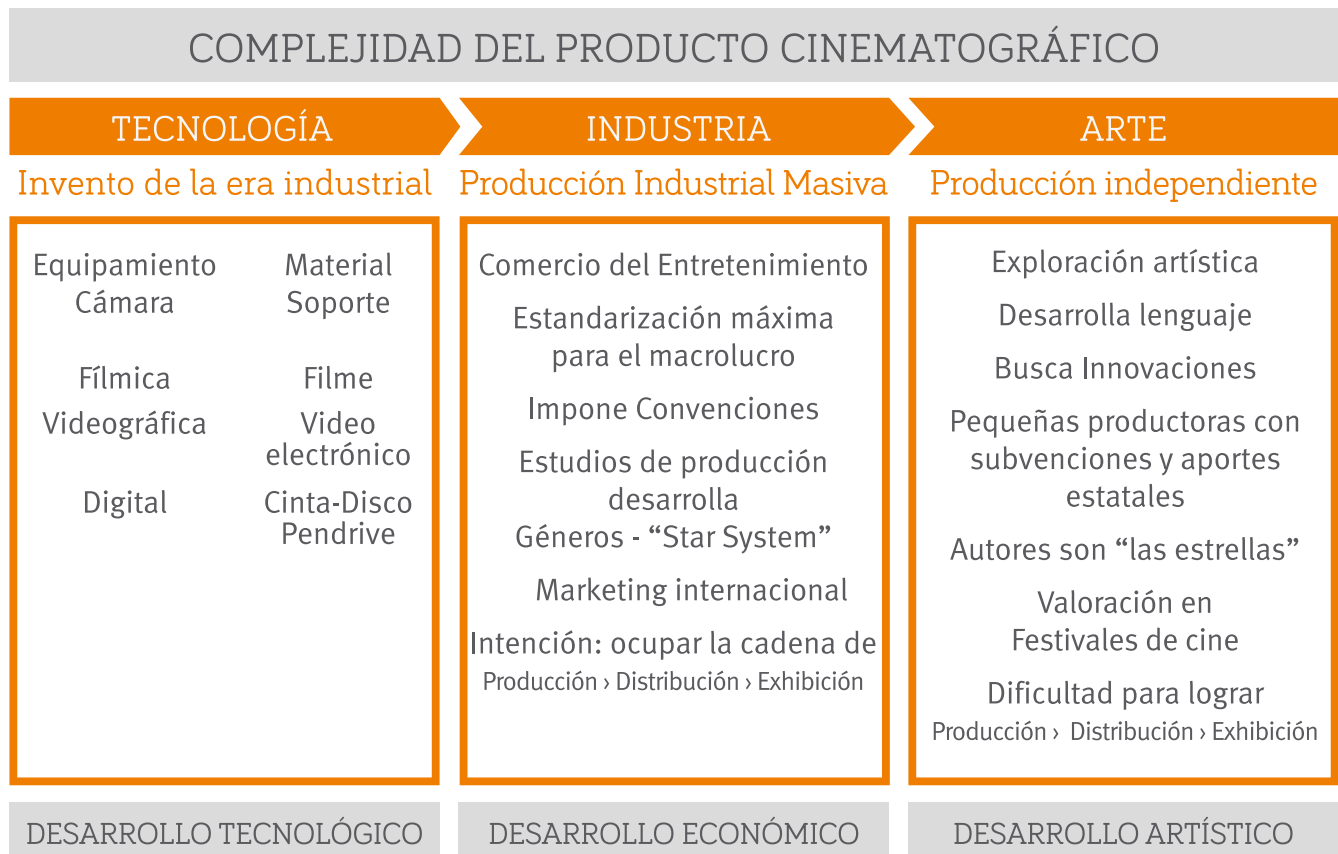
4. ¿Qué es el Cine?

El Cine es muchas cosas, se puede definir de muchas maneras y por eso sigue siendo un misterio. El gran cineasta japonés Akira Kurosawa, al recibir el Oscar a su trayectoria, tuvo la humildad de decir ante todo el mundo que él aún no sabía lo que

era el Cine. Aquí se proponen algunas posibles definiciones.

En primer lugar, la complejidad del Cine radica principalmente en su cualidad triple: Tecnología, Industria y Arte, orden en el que se

fue desarrollando a través de los años. El Cine no puede desarrollarse ni imponerse si no están estas tres patas que lo sostienen. El cuadro Complejidad del Producto Cinematográfico sirve de ilustración.





Afiches de *El Portón de los Sueños*, protagonizada por Roa Bastos; y *Profesión Cinero*. Ambas películas internacionalmente reconocidas y premiadas.

El Paraguay ha podido tener tecnología de cámaras y lentes, comprar rollos de película del exterior, pero sin laboratorios para el revelado de las películas dependía del servicio fotoquímico en otros países, más cercanamente Argentina; por eso aprovechó la tecnología electrónica del video desde los años 70 hasta que la tecnología digital se volvió accesible, lo que significó el despegue de una actividad cinematográfica totalmente paraguaya, tanto en el aspecto tecnológico como autoral-artístico.

Paraguay no ha podido desarrollar una industria porque el mercado

nacional es pequeño: la cantidad de espectadores en el país no podría sostener la producción continua que requiere una industria; además, necesitaría fondos, subvenciones, aportes o medidas legislativas favorables del Estado, como tienen todos los países (incluyendo los EE.UU.) para protegerla y fomentarla.

La capacitación de los cineastas ha asegurado la realización de películas documentales y de ficción que han ganado premios internacionales e incluso han sido vendidos a otros países. En mi caso no tan reciente, como productor-director-guionista formado en los EE.UU., puedo dar

ejemplos de documentales que han ganado premios y han tenido ventas internacionales: *El portón de los sueños* (1998) y *Profesión Cinero* (2007). Durante los últimos años, la capacitación artística y técnica en el exterior de guionistas-directores-productores de primer nivel internacional, como María Paz Encina, Marcelo Martinessi y Pablo Lamar, facilitó la coproducción internacional, es decir ha permitido la captación de recursos financieros en el exterior.

¿QUÉ ES EL CINE?

- Tecnología
- Espectáculo y producto de comunicación
- Producto industrial
- Producto artístico colaborativo y colectivo
- Producto cultural-educativo y de propaganda
- Forma narrativa transmisora de mitos
- Un gigantesco espejo histórico y actual
- Una experiencia comunitaria ritual



Cantando bajo la lluvia es una deliciosa comedia musical que retrata algunos de los conflictos que vivió la industria durante el proceso de implementación del Cine Sonoro.

El anuncio de uso del *Cinemascope* fue uno de los grandes atractivos para mantener el interés del público en las salas de Cine.

MEDIOS USADOS

para exhibición de películas

- Salas de Cine
- Mercado videográfico
- Televisión
- Internet

SOPORTES USADOS

para registrar y reproducir películas

- Filme
- Video Electrónico
- Video-Disco-Dispositivo USB

4.1 Tecnología

Como ya vimos, el cine fue un invento tecnológico de la Revolución Industrial. “Un invento sin futuro” dijeron los Hnos. Lumière, pensando que sólo serviría para el interés científico. Su evolución está marcada por el desarrollo y las innovaciones tecnológicas que se fueron sumando a lo largo de las décadas y que lo fue impulsando firmemente hacia un realismo cada vez mayor.

El arte y ciertamente la industria cinematográfica dependen por completo de su base tecnológica, fundamentalmente de la maquinaria de filmación y sus operarios, de los conocimientos fotoquímicos de la película virgen y sus sensibilidades a la luz para la fotografía analógica, transformados en microchips, líneas y píxeles en la fotografía digital, con sus sensores CCD y memorias binarias.

El equipamiento cinematográfico de rodaje creció de las antiguas cámaras mecánicas a manivela en trípodes a una parafernalia sofisticada de accesorios que incluyen decenas de lentes, variedad de sostenes fijos y móviles, grúas, dispositivos para helicópteros, tomas submarinas, drones y un larguísimo etc. El adelanto tecnológico es fundamental para el sostenimiento del Cine Industrial. No en balde la Academia de Cine de Hollywood premia todos los años a los nuevos inventos técnicos y adelantos científicos para el Cine.

Tomemos el Cine Sonoro. Se inauguró con *El cantor de jazz* (1927) estremeciendo al público con la fusión de imagen y sonido. Introdujo

una nueva dinámica que puso en peligro la libertad creativa, ya que las imágenes quedaron inicialmente “clavadas” al sonido. La divertidísima *Cantando bajo la lluvia* (1952) retrata con humor, romance y canciones ese momento traumático para Hollywood. Pronto la creatividad sobrepasó las limitaciones iniciales y la incorporación del sonido levantó la industria que sufría la debacle financiera de 1929, desarrollando el género de la comedia musical como escapismo de la amarga realidad.

Todas las innovaciones tecnológicas que siguieron: el color, la pantalla ancha del Cinemascope a la más ancha del Cinerama, el sonido primero monofónico, luego stereofónico, *sensurround* y cuadrafónico hasta los actuales sistemas digitales de sonido envolvente, los efectos visuales hoy día computarizados, hasta el 3D con toda la alta tecnología de imagen y sonido, apuntaron y siguen apuntando a aumentar la sensación de realidad y de sueño, es decir: a las capacidades técnicas del documentalista y del ilusionista.

El cambio de los soportes físicos para registrar, almacenar y reproducir las imágenes en movimiento ha ido aparejado por el cambio de las cámaras, adaptadas para manejar esos soportes. El más antiguo es el filme (antiguamente conocido como celuloide) en sus formatos categorizados por el ancho de la imagen, en milímetros, siendo los de uso industrial los más anchos: 70 mm, 35 mm; 16 mm; el amateur 8 mm y el super 8 mm.



El *videocassette* de uso doméstico formato VHS fue una gran innovación tecnológica que permitió conservar, reproducir y copiar en el hogar películas de todo tipo. Una forma revolucionaria de apropiación y democratización de la cinematografía.

El siguiente soporte disponible fue el video electrónico en cintas de formatos anchos, usados mayormente en televisión, y más angostos (en pequeñas cajas de plástico, como el VHS), para uso doméstico y amateur. El video significó una revolución porque permitió grabar imágenes audiovisuales con bajo costo, sin tener que recurrir a la compra de películas y el proceso en laboratorio. El videograbador, que era a la vez reproductor, y la cinta magnética de video permitían además el visionado inmediato de lo grabado, su borrado y regrabado en el mismo espacio de la cinta. Pero las limitaciones técnicas también eran significativas: el deterioro de la cinta, la baja calidad de las imágenes al ser proyectadas (comparando a la proyección de un filme) y la degradación de las imágenes al ser copiadas y editadas. Por otra parte, el video dio nuevo sentido a la cultura cinematográfica: permitió tanto la posibilidad de ver películas antiguas (aunque fuesen en la pantalla de un televisor) como de estudiarlas escena por escena, toma por toma, de conservar las copias en colecciones y archivos que podían prestarse, venderse y hasta copiarse a un mínimo costo. Fue una tremenda revolución, comparable a la disponibilidad del libro de bajo costo en la literatura. Así como existían bibliotecas privadas podían existir videotecas en hogares e instituciones.

Si bien los instrumentos fotográficos se han mantenido esencialmente los mismos, aun con mejores lentes

y cámaras más precisas y ligeras, el Cine sufrió un cambio sustancial con la incorporación de la tecnología digital. Por un lado, el público pasó de ser un pasivo espectador a uno interactivo, con la capacidad de crear o recrear (manipular) las imágenes pre-existentes, además con una velocidad asombrosa. El Cine ha dejado de ser la actividad artística más costosa y compleja; incluso los conceptos de distribución y exhibición han cambiado.

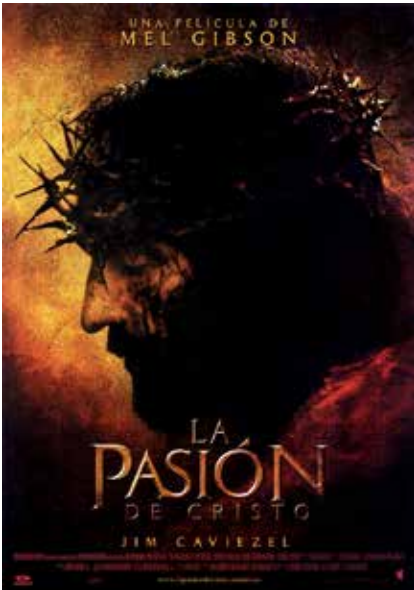
El costo de las copias de una película ha desaparecido prácticamente y se presentan problemas de derechos de autor y el uso legal de las películas vía internet. Computadoras conectadas por satélites y proyectores digitales pueden transmitir y exhibir películas de un punto en el planeta a otro, sin más intermediario que la tecnología. La revolución tecnológica es imparable: computadoras más veloces con nuevos programas audiovisuales, capacitaciones online, cines en el hogar, cámaras cada vez más sofisticadas y accesibles, imágenes de lugares y personajes que son totalmente sintéticos (CGI: imágenes producidas por computadoras), producción de películas y surgimiento de talentosos cineastas en lugares impensables.

Hoy día se producen más películas que nunca en la historia y no hay país que no tenga una actividad cinematográfica, por más precaria que sea. Youtube, entre otras plataformas de visionado por la red

global de internet, es un catálogo casi infinito de películas de toda clase y en el que el cortometraje se ha revalorizado como un tipo de películas inventivo, potencialmente lucrativo, e incluso como trampolín de nuevos talentos. Plataformas de alojamiento prepagos de películas y series como Netflix o Qubit amplían aún más las posibilidades para el usuario postmoderno, que no tiene tiempo o no desea moverse de casa para disfrutar del Cine. Vivimos sumergidos en un universo de películas, en el cual es cada vez más difícil discernir y encontrar el arte cinematográfico. La apabullante democratización de la tecnología audiovisual está transformando el Cine hacia territorios desconocidos.

La pantalla fundacional del Cinematógrafo, basada en la imagen fotoquímica, ya casi es un anacronismo (en nuestro país ya no existen salas de cine equipadas con proyectores fílmicos); la pantalla electrónica del televisor ciertamente ha desaparecido; rige la pantalla digital de la computadora conectada a la red planetaria de internet y a los videojuegos, mientras se va imponiendo la pantalla del teléfono móvil como trono portable de nuestro ecosistema audiovisual. ¿Es y será Cine lo que también se puede y podrá ver allí?

4.2 Espectáculo y producto de comunicación



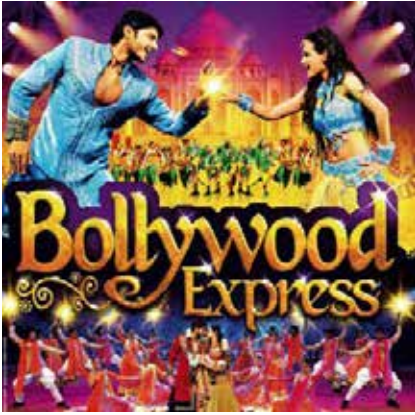
La Pasión de Cristo propició innumerables debates y polémicas públicas por su estilo transgresor, convirtiéndose en un fenómeno sociocultural y demostrando una vez más el impacto mundial que puede tener una película.

Muchos dirán que el Cine es, ante todo, espectáculo. ¡Y qué espectáculo! Es la máxima ilusión de realidad que ha inventado el hombre, por lo menos hasta ahora (la tecnología laser aplicada al cine asombrará las generaciones próximas). Su poder de sugerir lo real, lo concreto y dinámico (hoy en 3D), es un prodigio tecnológico; y es todavía mayor por su capacidad de transformar poéticamente la materia de la realidad hasta convertirla en “una nueva realidad” simbólica y de fantasía, al servicio o no de una intención narrativa. Por eso es correcto pensar en el Cine como un sueño que vivimos despiertos; o como un acto muy elaborado de magia. No en balde se acuñó la expresión: “la Magia del Cine”.

Pero no perdamos de vista que el Cine fue el primer medio de comunicación de masas en el sentido cronológico

–fundacional de las tecnologías audiovisuales que le sucedieron– y su importancia sigue siendo del primer orden por el papel que juega en la configuración de costumbres, conductas, opiniones y sentimientos de la sociedad. Atrayendo y fascinando multitudes, su influencia es enorme.

El Cine, como espectáculo y como comunicación, es una experiencia íntima y a la vez de masas. Nos permite compartir la misma vivencia pero a la vez de forma única, desde nuestra individualidad personal y cultural. Se puede decir entonces que es como un sueño colectivo en el que liberamos nuestra imaginación y nuestro conocimiento vital. Afecta más a los sentimientos que al intelecto porque su impacto icónico y sonoro produce una inmediatez sensorial, disparando la asociación libre y emocional de nuestro interior.



La India ha creado su propia versión de Hollywood, llamada Bollywood, desde donde producen películas con fuertes componentes del género musical y el melodrama.

4.3 Producto industrial

La producción, con la transformación de materia prima y multiplicidad de empleos, luego **la distribución** y por último **la exhibición** completan los tres eslabones en la cadena de la industria cinematográfica. Una película es un producto industrial complejo y costoso: significa inversión económica, riesgo financiero y un incierto potencial comercial. Depende de innumerables condiciones apropiadas para su rentabilidad económica.

los grandes estudios (*studios*) han encontrado maneras, no siempre legales y éticas, de dominar y ocupar las pantallas del mundo, las de salas de Cine, las pantallas de televisión, los espacios videográficos (tiendas y video clubes) y hoy día los catálogos online. Desarrollaron además el marketing internacional, logrando publicitar sus productos en grandes territorios aun antes de que sean producidos y copar como eventos mediáticos los estrenos de sus productos por todos los medios de comunicación. Tienen el capital y tienen el amplio mercado del mundo para hacerlo, a excepción de China continental, Cuba y la India, donde rigen medidas de protección y un gusto preferencial del público por sus producciones nacionales. A propósito, el mayor productor de películas en el mundo es la India, con un poderoso sistema de estrellas y la denominación de Bollywood –juego de palabras entre Hollywood y Bombay- que se refiere no sólo a la industria cinematográfica de Bombay (la ciudad más poblada de ese país) en el idioma hindi, sino para toda la producción en varias lenguas que se realiza en esa nación.

RECURSOS DEL CINE INDUSTRIAL

El Star System: las estrellas como atractivo del público.

Los géneros cinematográficos: tipos de películas reconocibles por sus convenciones, escenarios, personajes y situaciones.

Secuela: continuación de una película que tuvo éxito.

Remake: nueva versión de una película que tuvo éxito tiempo atrás.

Saga: historia narrada en varias películas

Franquicia: serie de películas con un mismo personaje.

Marketing regional y global: inundar el mercado con publicidad para un estreno simultáneo en varios países, regiones o el mundo entero.

Merchandising: mercaderías que usan el nombre, personaje o imágenes de una película, saga o franquicia.

Como producto industrial, una película puede copiarse y repetirse en cualquier parte del mundo, explotarse comercialmente por un tiempo y luego guardarse para futuras explotaciones (dependiendo de su valor colateral: por ejemplo una actriz o un director que se volvió famoso) o conservarse como patrimonio cultural para la posteridad (por ejemplo un documental sobre una personalidad notable que ya falleció). El Cine es el entretenimiento de masas más poderoso jamás creado. Bajo esta afirmación, la motivación del Cine Industrial –o Cine Comercial– es el lucro con el menor costo posible, el mayor lucro posible y de todas las formas posibles. De allí que



Para asegurar mayor lucro intentaron y consiguieron por un tiempo dominar la cadena de la industria cinematográfica: producción, distribución y exhibición. Las legislaciones antimonopolio de los EE.UU. pusieron un fin a eso y los grandes sellos quedaron a cargo de la producción y la distribución, encontrando maneras de mantener cautivas las salas de exhibición para sus productos y más tarde comprando acciones de canales de televisión.

Para aumentar sus ingresos, hace décadas desarrollaron el sistema de mercaderías (*merchandising*) que consiste en la venta de licencias y la producción de mercaderías que reproducen personajes, imágenes y el mismo título de la película, además de subproductos culturales como libros, CDs musicales, historietas, videojuegos, etc.

Por lo general, el Cine Comercial intenta ofrecer un pasatiempo divertido, con películas de mucho movimiento, colores y efectos especiales, un espectáculo de sensaciones que más se parece a pasar un rato en un parque de diversiones o presenciar un despliegue de fuegos artificiales. No le interesa la realidad sino la evasión de la realidad, no intenta la emoción sino la sensación, no se acerca a la idea sino a la impresión. El Cine Comercial de la peor calaña no respeta la inteligencia ni la sensibilidad del público, es abusivo y perverso porque busca idiotizar y alienar al espectador de sí mismo y de la realidad de ser humano. Considera al espectador un consumidor pasivo, acaso un zombie (no en balde hay tantas películas sobre zombies hoy día) porque ni siquiera le permite la libertad de pensar, con el apabullante y frenético bombardeo de imágenes y sonidos.

Pero el Cine Industrial que hizo de Hollywood "la Meca del Cine" durante los años 30, 40 y 50 no era el Cine Industrial que conocemos hoy. Con la intención de atraer mayor cantidad de público, a partir de la primera década del siglo pasado los estudios de producción fueron descubriendo dos recursos que dieron muy buen resultado. Uno de ellos fue el sistema de estrellas, el *star system*, que convirtió a actores y actrices en figuras de mercancía. De Rodolfo Valentino a Tom Cruise, de Greta Garbo a Julia Roberts, el sistema de estrellas apela a la admiración y la identificación del público con estas personalidades (ayer ídolos, hoy astros) que aseguran éxitos en la boletería.

Otra invención muy original fue la tipificación de géneros cinematográficos, distinguiéndose un estudio por la calidad de producción de uno u otro tipo. Los géneros han servido para encuadrar ciertos tipos de narrativas (terror, melodrama, *western*, etc.) y así fijar las expectativas del público hacia uno u otro tipo de diversión. Cada género es entonces una forma narrativa reconocible por sus convenciones, escenarios, personajes y situaciones. Si optamos por ver un *western* estamos seguros que disfrutaremos vistas de paisajes agrestes, amaneceres y atardeceres, caballos y otros animales, conflictos resueltos a trompazos y balazos, un duelo de pistoleros, etc.

Los géneros se han ido modificando y ampliando, con la variedad de la producción y las innovaciones aportadas por los directores y productores más arriesgados. Algunos más reconocibles son:

GÉNEROS CINEMATOGRÁFICOS

desarrollados por Hollywood

- Comedia
- Histórico
- Guerra
- Comedia musical
- Acción y aventuras
- Policial
- Western (o del Oeste, de cowboys)
- Terror
- Ciencia ficción y fantástico
- Melodrama

Terror: se caracteriza por perturbar al espectador con sensaciones de tensión, asombro, miedo, pavor, disgusto, repugnancia y horror. Sus argumentos se inician en un ambiente de normalidad hasta que alguna fuerza, evento o personaje de naturaleza maligna, a veces sobrenatural, lo transforma en una pesadilla, un infierno. El género se nutrió de una antiquísima tradición de leyendas, relatos orales y literarios, con personajes de brujas, fantasmas, vampiros, hombre-lobos, zombis y monstruos producidos por el hombre (*Frankenstein*) o no (*King Kong*). La corriente del expresionismo alemán propulsó este género que tuvo gran auge en los años 30. El estudio Universal se especializó en el género. Las interminables versiones de *Drácula* y *La Momia* son ejemplos imborrables.

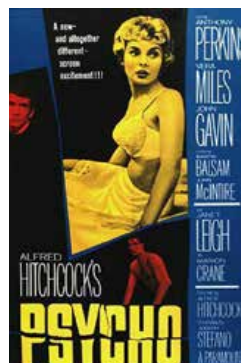
Comedia: siendo el cine cómico el pilar de la industria a los inicios de Hollywood, la pantomima del Cine Mudo llegó a su esplendor con los dos grandes genios de Charles Chaplin y Buster Keaton. Ya con el uso del sonido, la comedia loca (*screwball comedy*) y otras que surgieron en países como Italia, Francia e Inglaterra han ocupado siempre la preferencia del público porque el género promete regocijo, risa, carcajadas y un final feliz. De *Luces de la ciudad*, *Tiempos modernos*, *El maquinista de la General* y *Las 7 oportunidades*, hasta *La boda de mi mejor amigo* y *Loco por Mary*, sólo por citar ejemplos más conocidos, son muchísimas las joyas de este género tan gratificante.

Melodrama: basado en estereotipos socioculturales, este género propone sentimientos y conflictos de parejas, familiares, sociales y políticos, con temas como el amor, el honor, el género, la traición, la infidelidad y otros. La lucha entre el orden y el desorden es central en el melodrama, con lágrimas, pesares y sufrimientos garantizados. El género fue muy cultivado y constituyó un gran éxito en América Latina. Títulos memorables de diversas nacionalidades son *Las abandonadas*, *María Candelaria*, *Camila*, *La fuerza del cariño*, *Mejor*

imposible y *Todo sobre mi madre*.

Acción y aventuras: ligado a las películas del Oeste y de guerra, ofrece riesgos y confrontaciones físicas, variedad de ambientes, dinamismo, con personajes activos, fuertes, diestros e intrépidos. A partir de este amplio género, inicialmente muy masculino, se instalaron en la mente colectiva los primeros arquetipos eróticos masculinos: fuerte, ágil, corajudo, rudo, desde *Tarzán* en sus decenas de variaciones, pasando por *Indiana Jones*, *Rambo*, *Duro de matar* y *Kill Bill*, donde ya predomina la figura femenina.

Suspense: género que está relacionado al policial y que provoca tensión, incertidumbre, desasosiego y ansiedad. Se lo conoce en inglés como *thriller*, derivado del verbo *to thrill* (emocionar, excitar). "El maestro del suspense" Alfred Hitchcock resumió diciendo que el suspense es "la presentación más intensa posible de las situaciones dramáticas". Sus obras maestras *Psicosis*, *Intriga Internacional* y *La ventana indiscreta* así lo demuestran. *7 cajas* es un thriller paraguayo.



Muchos actores o directores se han hecho reconocidos por cultivar un género y estilo bien definidos.



Los diversos géneros cinematográficos han contribuido a generar una compleja industria para segmentos muy diversos, tanto en lo relativo a franja etaria como gustos particulares.

Policial: mayormente propone la resolución de un caso criminal enigmático. Está relacionado a ladrones, criminales, detectives y policías, los que se enfrentan sin que falte el interés amoroso por una mujer que puede ser la perdición de unos u otros. Se impuso desde los años 30 con el cine sonoro y el surgimiento del Cine Negro, extendiéndose por todas las cinematografías del mundo. Algunos títulos clásicos del género son *El halcón maltés*, *M el vampiro* y *Los asesinos*.

Comedia musical: fue la respuesta creativa a la desgracia del desastre económico norteamericano de los años 30. Músicas, canciones y bailes inundan la pantalla colorida como si fuesen formas naturales de vivir. Es un género que celebra la vida, el romance, la alegría, la belleza y el optimismo. MGM fue el principal sello productor. La obra maestra de este género y una de las películas más amadas en la historia del cine es *Cantando bajo la lluvia*, recomendable hoy y siempre para todas las edades. ¡Una joya inmortal! Quienquiera que la conozca después de leer esto me agradecerá siempre.

Ciencia ficción y fantástico: pueden considerarse dos o un solo género, ya que la divisoria es ambigua y tienen

en común la fantasía. Propone un mundo desconocido o extraño, que puede o no tener un anclaje científico (una fantasía probable por la ciencia conocida en el momento de la realización). Algunos de sus asuntos son nuestro planeta en el futuro, el viaje en el tiempo, la llegada de extraterrestres, la exploración de otros planetas, el viaje en el espacio. Algunas obras maestras son *Metrópolis*, *El hombre invisible*, *El día que paralizaron la tierra*, *2001 Odisea del Espacio* y *Blade Runner*. El cine de superhéroes se inició en este género de fantasía pero hoy tiene su dominio propio, con éxitos masivos como *Batman*, *Iron Man*, *Spider Man*, etc.

En la actualidad, los géneros ya no existen en forma jerárquica o se han mutado a otras formas que no resultan muy identificables, a excepción del género Superhéroes y de Animación. Muchas películas han logrado fusionar exitosamente dos o más géneros, el caso de *Alien el octavo pasajero*, que combinó el terror con la ciencia ficción; *Calles de fuego* y *Fuego contra fuego*, que fusionaron el western con el policial, *La comunidad* y *Juan de los muertos*, que mezclaron el terror con la comedia.

Otras formas reconocibles del Cine Industrial son las *remakes* (nuevas

versiones de películas realizadas antes) y las secuelas (la continuación de una película exitosa). Cuando las secuelas son varias se convierten en sagas (*El señor de los anillos*, *Harry Potter* y *Crepúsculo*) o franquicias, siendo la más antigua y exitosa *007 James Bond* (iniciada en los años 60), y entre las recientes están *Misión Imposible*, *Jason Bourne* y *Shrek*.

Por otra parte, el llamado Cine Independiente se refiere a las películas que se realizan fuera del circuito meramente comercial y de producción industrial, es decir: películas de bajo presupuesto que no han sido producidas por los grandes estudios cinematográficos sino por una productora pequeña, tal vez perteneciente al mismo director (posiblemente uno novel o ajeno a los intereses industriales) o a una sociedad de productores y directores tal vez en carácter de cooperativa, pero que no deja de aspirar a una rentabilidad comercial. Actualmente es posible producir películas en el sistema de financiamiento colectivo (*crowdfunding*), que consiste en lograr una colecta de inversiones pequeñas de gran cantidad de gente, de cualquier parte del mundo, a través de una plataforma de internet.

DIRECTORES-AUTORES FAMOSOS

en el Cine Industrial

- John Ford
- Frank Capra
- Billy Wilder
- Ernst Lubitsch
- William Wyler
- Howard Hawks
- John Huston
- Stanley Kubrick
- Sam Peckinpah
- Steven Spielberg
- Clint Eastwood
- Martin Scorsese
- James Cameron
- Tim Burton

AUTORES FAMOSOS

en la Historia del Cine

- Charles Chaplin
- Buster Keaton
- D. W. Griffith
- Sergei Eisenstein
- F. W. Murnau
- Fritz Lang
- Orson Welles
- Jean Renoir
- Yasujiro Ozu
- Vittorio De Sica
- Roberto Rossellini
- Federico Fellini
- Ingmar Bergman
- Satyajit Ray
- Alfred Hitchcock
- Luis Buñuel
- Akira Kurosawa
- François Truffaut
- Bernardo Bertolucci
- Werner Herzog
- Andrei Tarkovsky
- Krzysztof Kieslowski

Tengamos en cuenta que una película independiente de EE.UU. es propiamente una superproducción comparada al presupuesto de una película argentina, ni qué decir paraguayá. La producción de tan bajo costo es posible gracias a las cámaras de la actualidad y el procesamiento digital del montaje, la sonorización y el acabado de imagen y sonido, que puede hacerse hoy día totalmente en una oficina o en un hogar. Muchas veces sucede que una película independiente se vuelve comercial, por los premios o la resonancia que obtiene en el público; entonces posiblemente sea comprada por un sello productor- distribuidor grande que podrá sacarle mejor provecho porque tiene la capacidad de una distribución masiva en muchos países.

Hay casos de directores ya renombrados que prefieren realizar sus películas en forma independiente para mantener su libertad creativa. En este caso nos acercamos a lo que se denomina Cine de Autor y que se relaciona más al aspecto artístico del Cine (que se amplía en el siguiente capítulo). Uno de los primeros casos en la historia del cine de los EE.UU. fue el genial Orson Welles, autor de

Ciudadano Kane y *Sed de mal*. Entre los más notables de la actualidad están Woody Allen, Quentin Tarantino, Martin Scorsese y los Hnos. Coen, quienes logran hacer películas de presupuesto medio, con total libertad autoral, mediante la adhesión de actores y actrices taquilleros que desean trabajar con ellos; es decir, estos cineastas autores se benefician del sistema de estrellas con el beneplácito de las mismas estrellas.

Cine Independiente y Cine de Autor tienen preocupaciones disímiles al Cine Comercial. Se caracterizan por su compromiso con una temática y una ideología casi siempre contracultural, de crítica o denuncia política y social, como puede ser la corrupción, el abuso de poder, la homosexualidad, la prostitución, incluso temas poco comerciales como la soledad, la vejez, el SIDA, la drogadicción, el racismo y la discriminación. La estética de este tipo de Cine no corresponde al estándar o al mainstream del Cine Comercial; aquí prima la fidelidad a una postura artística propia, la del cineasta autor.

El Cine de Autor propone contemplar la vida, el rostro y la conducta humana, sus relaciones y su interacción con

la naturaleza y con los animales desde la mirada y la sensibilidad única y personal de un cineasta; genera reflexiones en el espectador, promueve su participación o rechazo, propone finales abiertos para el debate; en otros términos, ejerce la ambigüedad y la densidad propia del arte. El más elevado arte cinematográfico, como cualquier otro arte elevado, genera asombro, fascinación, debate y permite ser abordado desde diferentes lecturas y disciplinas.

El Cine de Autor trata sobre los problemas del ser humano y de la sociedad en forma tan intensa como cualquier artista; y contribuye a la humanidad con responsabilidad, apuntando a su naturaleza, sus misterios y sus contradicciones. Algunos de los ejemplos mayores de este compromiso del artista cineasta se pueden encontrar en *El gran dictador* de Charles Chaplin, *Umberto D* de Vittorio De Sica, *8 y 1/2* de Federico Fellini, *Vivir* de Akira Kurosawa, *Vidas secas* de Nelson Pereira dos Santos y *Sacrificio* de Andrei Tarkovsky.



Directores como el franc s Truffaut y el italiano Fellini ofrecieron al mundo un trabajo de gran calidad, con sello marcadamente autoral.

La visi n po tica del Cine de Autor (el tratamiento de las im genes, los sonidos y todos los recursos expresivos a su disposici n) puede gustarnos o no, pero es  nica, muchas veces inconfundible. Al Cinearte le interesa explorar nuevos caminos de comunicaci n y expresi n. Evita los clich s y transgrede las convenciones, transforma los modelos de g neros y aporta innovaciones (que pueden luego ser adoptados por el cine industrial y convertidos nuevamente en convenciones).

Hay autores notables que han surgido en pa ses con poco o nada de tradici n art stica cinematogr fica (Satyajit Ray en India, Mar a Paz Encina en Paraguay), o han conseguido en un momento hist rico promover el desarrollo y la atenci n sobre sus cinematograf as nacionales (Ingmar Bergman en Suecia, Werner Herzog en Alemania). De todas maneras, este Cinearte debe ser rentable, por lo menos recuperar el costo de inversi n y dejar un poco de ganancias, ya que muy pocas veces es totalmente subvencionado por fondos del Estado y por mecenas.

Una manera importante de que estas pel culas sean reconocidas y vendidas a varios pa ses constituyen los festivales de Cine, donde son

jerarquizadas por premios o por el mismo hecho de ser seleccionadas, es decir, distinguidas entre la gran cantidad de producci n que se oferta anualmente.

Aunque me he explayado en las ant tesis del Cine Industrial y el Cine de Autor, abundan ejemplos de directores que han conseguido ser fieles a s  mismos trabajando en el esquema industrial. La mayor a de los ejemplos est n justamente en los EE.UU. Los grandes estudios de los a os 40 a los 60 permitieron que John Ford, Howard Hawks, Billy Wilder, Frank Capra y tantos otros logren una filmograf a coherente que llam  la atenci n de los cr ticos franceses, quienes postularon la teor a del autor cinematogr fico a fines de los a os 50 y se expusieron luego a desarrollar sus propias filmograf as autorales. De ese movimiento que instal  el Cine Moderno y se conoci  como la Nueva Ola Francesa surgieron notables cineastas de estilo totalmente autoral: Fran ois Truffaut (*Los 400 golpes*), Jean Luc Godard (*Una mujer es una mujer*), Eric Rohmer (*Mi noche con Maud*) y Alain Resnais (*Hiroshima, mon amour*).

En los a os 70 hicieron su aparici n en los EE.UU. cineastas como Francis Ford Coppola, Steven Spielberg y George Lucas que lograron construir

sus propios estudios de producci n a partir de sus gigantescos  xitos comerciales: *El Padrino*, *Tibur n* y *La Guerra de las Galaxias*. Hoy d a son pocos los que logran mantener independencia autoral en la estructura del Cine Industrial. Los estudios son manejados por bur cratas que m s entienden de estad sticas y especulaciones comerciales que de la cinematograf a. Lejos quedaron los grandes productores como Louis B. Mayer, Darryl F. Zanuck, David Selznick y Stanley Kramer, que construyeron la edad de oro y la madurez del Cine Norteamericano con su dedicaci n al arte de hacer pel culas.

Por  ltimo, una advertencia: no hay que pensar que el  xito de un filme es sin nimo de su calidad ni que una pel cula ha fracasado porque es mala, as  como no debe confundirse una pel cula premiada con varios Oscar como necesariamente valiosa o art stica (el premio Oscar es de los miembros de la industria de Hollywood). Muchas veces, las peores pel culas hicieron millones y una muy buena pel cula pas  al olvido o qued  s lo en la apreciaci n de los amantes del Cinearte.

4.4 Producto artístico colaborativo y colectivo

En sus inicios, el Cine se nutrió de las posibilidades expresivas de las artes antiguas: la pintura, la escultura, el teatro, la ópera, la arquitectura, la literatura y la música (aún en el Cine mudo la música en vivo acompañaba las películas). Su interacción e influencia con las otras artes fue inmediato y profundo, pero debe enfatizarse que el Cine fue el primer intento deliberado de producir un arte para un público de masas.

A la par de aglutinar todas las artes, de ser un arte múltiple, el Cine es una expresión simbólica, un arte específico que es producto no de una persona sino de un conjunto de personas que contribuyen a un proceso complejo que puede partir de una idea y del guión hasta la unión final de los fragmentos de imágenes y sonidos, pasando por los aportes de varias o decenas de personas que colaboran desde diversos oficios artísticos y técnicos para la composición de la obra: guionistas, actores y actrices, escenógrafos, pintores, utileros, vestuaristas, peinadores, maquilladores, camarógrafos, iluminadores, sonidistas, compositores musicales y un largo etc. De todas maneras, hay un responsable artístico principal de la obra cinematográfica: es el director.

Equivalente a un director de orquesta que debe unir los sonidos particulares de cada instrumento para el sonido total de una ejecución colectiva, es el director de Cine (llamado también cineasta) quien debe congeniar, ensamblar, liderar, integrar, "orquestar" cada uno de los colaboradores y elementos que constituirán la obra con la intención de lograr el mayor potencial para la comunicación con el espectador, para seducirlo, divertirlo y producir en él las sensaciones, emociones y pensamientos que se proponga. Si lo logra, el éxito será compartido por todos; si no lo logra, el fracaso será sólo suyo.

Como emprendimiento colectivo, con sus complejidades tecnológicas, económicas-industriales y artísticas, el Cine reúne a una disparidad de personalidades, de oficios y habilidades diversas, con muchas posibilidades de situaciones conflictivas y accidentes. El director muy bien puede ser víctima de intrigas, inoperancias o del mismo pánico. Por lo tanto, el director debe tener capacidades especiales de muchos tipos para lidiar con todas las situaciones posibles y tomar miles de decisiones irreversibles que deben llevar la empresa artística a buen puerto. Además, debe tenerse

en cuenta que el director es el único que percibe las partes en un todo y es el que se sitúa en el lugar del futuro espectador, definiendo cada pieza, cada elemento, en la coherencia comunicativa de la obra cinematográfica.

Como fue anotado en el capítulo anterior, el Cinearte en su expresión más auténtica es dominio del Cine de Autor, entendiéndose al director como el autor cinematográfico, si bien el guionista tiene gran parte de la responsabilidad autoral de una película, razón por la cual muchos de los grandes artistas autores han ejercido la doble función de guionista y director; tal ha sido el caso de Orson Welles, Federico Fellini, Ingmar Bergman, Jean Renoir, etc. Debe notarse el caso inusual de duplas que trabajan y figuran juntos como directores. Es el caso de los italianos Hnos. Taviani, los norteamericanos Hnos. Coen y en Paraguay el binomio compuesto por Juan Carlos Maneglia y Tana Schembori. Es más frecuente la dupla autoral de un guionista y un director, tales como las célebres conjunciones de Cesare Zavattini con Vittorio de Sica, John Michael Hayes con Alfred Hitchcock y Jean-Claude Carrière con Luis Buñuel.

4.5 Producto cultural-educativo y de propaganda



La historia del esclavo guerrero que se sublevó contra el Imperio Romano trasciende en el tiempo a través de la película *Spartaco*.

Rambo es un ejemplo exitoso del Cine Industrial norteamericano con una fuerte carga ideológica y de propaganda nacionalista.

A la par de divertir, las películas transmiten información, conocimientos y una experiencia única del mundo y la vida. A lo largo de más de un siglo, el Cine se ha convertido en un compendio de la experiencia humana, abarcando el pasado, el presente y el futuro de la humanidad, tanto en forma documental como de ficción. Además de enseñarnos sobre geografía, historia, antropología, biología, lenguas y formas varias de comunicación incluso no humanas, ética, filosofía y tantas otras cosas inherentes a ciencias y disciplinas de las más diversas, el Cine nos ha enseñado a vivir emociones diversas. En definitiva, el Cine nos ha enseñado a pensar, imaginar, fantasear y soñar en imágenes audiovisuales.

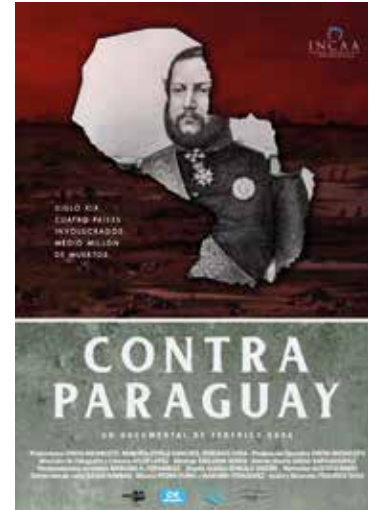
Por lo tanto, las películas son productos culturales-educativos que contribuyen al desarrollo integral de una comunidad y un país, sirven de aprendizaje de modelos de conducta y de afectos sociales tan esenciales como el patriotismo o el nacionalismo. Este poder formador de sentimientos fue utilizado por el Nazismo, el Comunismo y el Capitalismo para hacer propaganda y difundir sus maneras de pensar (sus ideologías), con nefastas a dudosas consecuencias.

Al comunicar una manera de mirar, recrear y soñar la sociedad, la naturaleza y la historia, las películas han moldeado nuestros ideales y se han constituido en el recurso más efectivo para la construcción y transmisión de ideologías, de los nacionalismos y las identidades sociales, políticas y culturales del siglo XX y XXI. El cine fue y sigue siendo la herramienta estratégica usada por los EE.UU. para propagar su economía y su ideología al mundo.

Cuanto más cercana una película resulta al espectador, en la representación cultural y geográfica de su país, más resonancia tiene la película en su interior. Es por eso importante que los niños se sientan identificados, que puedan ver reflejados en la pantalla partes de su propia realidad, no sólo de realidades ajenas. Justamente porque la identidad cultural se produce y se difunde hoy eminentemente a través del audiovisual, la población paraguaya necesita relatos cinematográficos de su pasado y su presente para desarrollar su autoestima nacional y su compromiso ciudadano con el desarrollo socio-económico, cultural, estético y moral de su comunidad.

También resulta notable que las ficciones narrativas históricas han servido para difundir la Historia más que los textos académicos y han tenido una profunda influencia en el pensamiento popular. Los niños aprenden hoy Historia principalmente a través de las películas; sin embargo, rara vez las aulas las aprovechan para desarrollar contenidos curriculares de estudios sociales y comunicaciones. *Tiempos modernos* y *El gran dictador* de Chaplin son divertidísimas películas que deberían ser aprovechadas como textos de Historia en el aula; así como *En el Infierno del Chaco*, *La sangre y la semilla* y *Libertad* no deberían faltar en clases de la Historia del Paraguay.

Nos resulta tan común asociar el Cine al entretenimiento y la diversión, que no tenemos en cuenta al Cine como “el espejo luminoso” en el que más intensamente se nos ve y nos miramos, el que construye identidades e imaginarios, el que interpreta con mayor fuerza expresiva nuestro mundo, nuestro contexto y nos comunica con impacto emocional muy diferente a las otras expresiones simbólicas del arte. Nuestra nación se encuentra severamente recortada en su capacidad de desarrollo sin una propia producción cinematográfica que aporte retratos de nosotros



El audiovisual, como lenguaje predominante en la cultura actual, se convierte en herramienta imprescindible que debería aprovecharse en el aula.

mismos para reflexionar sobre nuestra identidad, cuestionarnos nuestra Historia y nuestro destino, para afirmar la individualidad de nuestros idiomas, de nuestra forma de ser (nuestro *tekoeté*), nuestra forma de expresarnos y de percibir el mundo.

El Paraguay continúa sin contar con un instituto de cinematografía y una cinemateca nacional, sin fondos específicos ni legislaciones para el audiovisual. El Paraguay sigue, en este sentido, casi sumido en el siglo XIX, sin apropiarse ni potenciar la herramienta estratégica para la construcción de identidades, la industria cultural y la forma simbólica más poderosa del siglo XX.

Sirve como reflexión el siguiente texto de Jean Pierre Carrière, uno de los grandes guionistas de todos los tiempos y fundador de la Fundación Europea de Profesionales de la Imagen y del Sonido: "Entiendo que en otras

partes esto de la imagen y el sonido se toma como cosas secundarias porque puede parecer excesivamente costoso, porque no se piensa en la identidad cultural como algo primordial, cuando sí lo es. Pues la imagen no es tan superficial como parece, ya que transmite todo un mundo que va desde el objeto de consumo hasta el pensamiento.

Todos los pueblos tienen sus pintores y sus escultores, igualmente deben tener sus cineastas que puedan contar sus propias historias. En el mundo hay una enorme necesidad de intercambio de culturas y si un pueblo nada tiene para intercambiar viene una enorme soledad, una oscuridad, un sentido único de la comunicación. Creo que un pueblo que en el siglo XXI no pueda reconocerse en las ficciones que se le proponen, va por el camino de la frustración total y corre el peligro de desaparecer."

4.6 Forma narrativa transmisora de mitos



El mito del heroico *Cid Campeador* se popularizó y quedó fijado en la memoria de todos a través de esta superproducción internacional.

La conquista del Oeste construye la mitología propiamente norteamericana en la expansión de "la civilización" hacia las tierras "salvajes" del Oeste.

El Cine es la forma de comunicación que ha aumentado nuestra capacidad de ver y sentir la realidad, a tal punto que sirven de referencia para nuestras vidas: "me pasó algo de película" es una expresión que todos conocemos. En el Cine vivimos emociones universales ampliadas e intensificadas, que parecen más grandes que la vida y que nos ha permitido la experiencia fantástica de vivenciar mágicamente todo lo imaginable y memorable de la humanidad. También el Cine nos ha permitido observar, estudiar y conocer al ser humano en todas sus acciones y en su proceso de pensamiento más sutil, en analizar las secuencias de causas y efectos, de acciones, reacciones y consecuencias. Un prodigioso invento que sigue evolucionando con la aplicación de nuevas tecnologías. Es un arte narrativo de apenas 100 años, comparado a las otras artes más antiguas.

Los seres humanos tenemos una relación insondable con las narraciones, que se remonta a las más profundas raíces de las leyendas, los mitos y las mitologías. Los mitos son formas narrativas de significación simbólica y resonancia emocional universal porque reflejan lo más profundo de la condición humana.

El psicólogo Carl Jung nombró arquetipos a estas representaciones de la psiquis humana, que se pueden identificar en los sueños individuales y en los sueños colectivos, que son las narraciones. Estos arquetipos y mitos nos hacen pensar en aspectos esenciales de la naturaleza humana, las fuerzas en pugna en nuestra identidad profunda, la relación del pasado al futuro, nos hace mirar a los orígenes de la civilización que conocemos, sus misterios y revelaciones. Las muy buenas películas logran conectarnos con estas energías y los anhelos que llevamos en nuestra esencia humana. Por tanto, desde hace un siglo, el Cine ha tomado la posta como creador de las grandes mitologías, vividas por las sociedades contemporáneas con deslumbramiento, placer multisensorial y fascinación.

Por ejemplo, a excepción de la Biblia, La Iliada y La Odisea son los relatos míticos más famosos del Occidente. El equivalente de estos relatos en el Cine Norteamericano es el cine del Oeste (el *western*), género prototípico (mezcla de fantasía con la Historia) que construyó el mito fundacional en lo cultural de los EE.UU. La conquista de "la frontera", la lucha de la civilización contra los aborígenes "salvajes", el pistolero solitario y justiciero contra

el hacendado egoísta y codicioso, el colono que debió conquistar con su familia la naturaleza "salvaje", son componentes de una mitología que ha servido para identificar a los estadounidenses en el mundo.

El *western* también dio continuidad a los míticos relatos de caballería de la Edad Media e incluso del Imperio Romano, que a la vez se convirtieron en películas de fuerte carga mítica, como *El Cid*, *Corazón Valiente*, *Espartaco* o *Gladiator*. En estas películas está representado el arquetipo del Héroe, el que tiene manifestaciones mitológicas más populares actualmente en los Superhéroes tan de moda, y que son versiones contemporáneas de héroes y pasajes de la mitología romana y griega: el caso de *Superman* que actualiza a Apolo o los héroes mutantes de *XMen* que encarnan el mito de Proteo y Hércules, entre otros.



Gladiator y *Corazón Valiente* han traído con mucho éxito al público contemporáneo la vida de personajes históricos, promoviendo tanto un imaginario cultural como un discurso político sobre los eventos narrados en la trama.

4.7 Un gigantesco espejo histórico y actual

El Cine es una manera fenomenal de ver la vida y recrear el pasado. Por eso, el Cine fue durante el siglo XX –y sigue siendo– una herramienta estratégica en la construcción y transformación de identidades nacionales, como es también una herramienta formidable para narrar y analizar la Historia. El género histórico es uno de los más comerciales de la producción cinematográfica en cualquier parte del mundo.

La industria poderosa ha utilizado la capacidad inherente de la cinematografía para representar un pasado más vívidamente que cualquier otro discurso o forma expresiva con el fin montar grandes espectáculos o divertimentos que a la vez son vendidos como productos educativos. ¿Acaso *Gladiator* no renovó un interés mundial por la historia del Imperio Romano? ¿Acaso el remoto guerrero independentista escocés William Wallace no se ha fijado en nuestras mentes gracias a *Corazón Valiente*? ¿Acaso no tenemos presente la Segunda Guerra Mundial a través de *Buscando al soldado Ryan* y cientos de películas hechas principalmente por EE.UU.? ¿Acaso la historia, la mitología y la ideología de esa nación norteamericana no se ha construido y difundido al mundo a través de

su producción cinematográfica? El Cine ha sido aprovechado tanto para ilustrar, difundir y mitificar la historia, como para cuestionarla, analizarla y deformarla.

Resulta notable cómo la ficción histórica tiene más poder que la historia académica y que la propaganda dura y directa. El mejor ejemplo es el siguiente: Hollywood, la Casa Blanca y sus Fuerzas Armadas descubrieron con la Segunda Guerra Mundial que la penetración ideológica a través de sus películas sería mayor cuanto mejor eran sus películas. Es decir, que la mejor propaganda que podían hacer consistía en hacer buenas películas, porque al entretener bien al público les vendían su ideología: que su sistema de vida (*the American way of life*) es superlativa, que viven “el final feliz” (*the happy end*), que allí todos los caminos conducen al bienestar y la felicidad, que son los mejores, más valientes y hermosos, etc. Claro, a esto habría que agregar la gran capacidad que ha tenido esa nación para destruir y reconstruir sus propios mitos culturales, proeza que han logrado en más de un siglo principalmente a través de su enérgica producción cinematográfica. Y así, sus películas más “inocentes” han sido formadoras



Rescatando al soldado Ryan es una película que exalta los valores nacionales, lo mismo que la figura del héroe épico que se sacrifica para salvar a un amigo. Es también una película histórica que revive episodios de la Segunda Guerra Mundial desde la perspectiva de los EE.UU.

y propagadoras de esa ideología. En conclusión, con toda su capacidad económica y política, la industria cinematográfica de los EE.UU. ha sido la forma más exitosa e “inofensiva” de transmitir el liderazgo de ese país en el mundo, constituyéndose en un poderoso instrumento político-ideológico, propio de un imperio, y a la vez en una forma artística única para narrar su propio pasado y presente, la que se ha impuesto como un modelo de narración en el mundo.

Las películas –las buenas películas– no sólo influyen más que los libros en el conocimiento del pasado, sino que permiten al público encontrar en ellas aprendizajes o perspectivas que se relacionan al presente. En este sentido, las producciones cinematográficas revelan más sobre el tiempo de su realización de lo que sus realizadores son conscientes. Es que las películas dejan huellas para generaciones futuras y por eso también sirven como documentos del momento y el lugar en que fueron hechas. Cualquier obra cinematográfica, sea del tipo que fuere, porta signos e indicios no sólo de quienes la realizaron, también de la sociedad y el tiempo en que fue producida. Con un poco de investigación, sería posible detectar las intenciones ocultas o no tan ocultas detrás de las producciones.

En el caso de la cinematografía paraguaya, en los últimos años se ha logrado rescatar del olvido un par de películas de gran valor histórico, gracias a la cooperación de la Fundación Cinemateca del Paraguay, el Centro Cultural de la República El Cabildo y la Fundación Augusto Roa Bastos, habida cuenta que no existe en nuestro país un instituto de cinematografía o una cinemateca nacional que se ocupe de esta labor fundamental para el cuidado del patrimonio nacional. *En el Infierno del Chaco* de 1932 es un documental, realizado por el argentino Roque Funes, con imágenes captadas durante los primeros meses de la Guerra del Chaco. *La Sangre y la Semilla* de 1959 es una ficción, con guión de Augusto Roa Bastos, que dramatiza momentos de la Guerra contra la Triple Alianza. Estas obras permiten no sólo estudiar estos temas trascendentales de nuestra historia nacional, también investigar y analizar las condiciones, los propósitos y los agentes de sus realizaciones; en otros términos, son documentos cinematográficos de inestimable valor para las presentes y futuras generaciones.



Hace un millón de años es un producto del cine comercial que dice más sobre los realizadores y sobre el momento en que fue realizada esta película que sobre el tiempo histórico representado en el filme; es decir, es más valiosa por su contexto que por su texto.

4.8 Una experiencia comunitaria ritual



Arte del afiche del 13º Festival de Cine que alude a la fascinación que produce la experiencia cinematográfica en el espectador. La foto de la sala de cine nos recuerda que la vivencia personal y el ritual colectivo en una sala de cine contemplan reglas que deben ser respetadas.

La gran pantalla es a la vez una ventana que nos separa y que nos lleva al universo cinematográfico; una puerta que nos conduce y nos limita a una fantasía que nos resultaría insoportable si fuese real. Como bien lo expresó el gran psicólogo y pensador suizo Carl Jung: “el cine nos permite vivir sin peligro toda la excitación, la pasión y el deseo que en un mundo humanitario hemos de reprimir”. Como espectadores, estamos expectantes en una sala a oscuras, sentados confortablemente, dispuestos a un juego personal y un sueño colectivo, sin interrupciones ni distracciones, envueltos por la penumbra y el sonido. Somos casi conscientes de nuestra soledad pública, de nuestra identidad sin rostro, de una comunión anónima. Éste es o debería ser el ritual de la función cinematográfica, una experiencia inigualable, porque “vivir” una película en una sala de Cine nunca será igual a vivirla en la pantalla del hogar o en la pantalla de un teléfono celular.

El Cine es un evento y un ritual social

con reglas que deben ser respetadas: la penumbra y la concentración en el relato cinematográfico, sin interrupciones, son fundamentales. Las condiciones apropiadas del ritual hoy día se ven afectadas por espectadores irrespetuosos: ruidosos y molestos con sus bebidas y comidas, o con sus teléfonos celulares encendidos, o con sus comentarios en voz alta, como si estuvieran en la sala de su casa. De todas maneras, podemos exigir el respeto al ritual del Cine, para eso pagamos la entrada, para eso estamos allí.

La experiencia colectiva de una función de Cine influye concretamente en la valoración y el disfrute de una película que fue hecha para verse en una función cinematográfica. Las reacciones del público en la sala son decisivas para una comedia, una película de suspenso o aun de un drama que remueve la intimidad espiritual. Las emociones, sean risas, tensiones o iluminaciones, se potencian y multiplican por esa vivencia compartida.



Grandes salas de Cine sobre calles importantes convocaban multitudes. En la actualidad, son pocas las salas que siguen y se mantienen fuera de los shopping center. Arriba, fotos de salas en la ciudad de New York.

Para apreciar debidamente una película, en la actualidad exige también saber si fue hecha para verse en el Cine o en una pantalla más pequeña. Existen hoy día películas cortas hechas para verse en un monitor o en una pantalla pequeña móvil. Si la película fue hecha para la pantalla de Cine es lógico que no la valoremos o siquiera interpretemos debidamente si la “vemos” en otra pantalla menor. Las películas de autor, que tienen gran delicadeza artística, están llenas de sutilezas y pequeños detalles que sólo pueden ser apreciados en el Cine.

Además, recordemos que una película no sólo la vemos, sino la “audiovemos”, es decir la percibimos en la combinación de lo visto y lo oído. El Cine Contemporáneo ha otorgado progresivo protagonismo al conjunto de la banda sonora (sonidos ambientales, efectos sonoros, música, la voz humana y el silencio) para la construcción de la experiencia cinematográfica, desde el sentido tecnológico hasta el artístico. La experiencia auditiva del Cine ha sido

aumentada tremendamente con la tecnología digital, así en la captación de los sonidos, en su manipulación meticulosa hasta la mezcla final de la banda sonora y en su reproducción en la sala cinematográfica. El diseñador de sonido (especialista dedicado a pensar, estructurar y supervisar cada aspecto de la comunicación sonora) y el editor de sonido (especialista dedicado a reunir, seleccionar y compaginar los sonidos en relación a las imágenes) han tenido creciente participación en la creación colectiva de una película. Todo esto sólo es posible disfrutar en una buena función de Cine.

5. Las funciones del Cine

5.1 Función del entretenimiento y la diversión

Una buena película seduce con su relato, sea de ficción o documental. Propone el juego narrativo que se inicia con la sala a oscuras y las primeras imágenes sonoras que equivalen a aquella frase inicial: "Había una vez..."

El Cine nos permite vivir lúdicamente en un mundo no-real pero que parece real, a identificarse con personajes que parecen personas, a compartir vivencias cercanas a la vida misma. El espectador es consciente que todo es un juego, que no está en riesgo su vida ni su integridad moral, se divierte si la película suscita en él un continuo interés o se aburre si nada en ella despierta su sugestión.

En el mejor de los casos, el espectador participa percibiendo, interpretando y conectando los elementos visuales, auditivos y verbales que ofrece el relato. La experiencia es subjetiva, si bien es compartida en una sala con otros espectadores, porque "vive" la experiencia desde su propia memoria, sensibilidad y conocimientos, es decir desde su individualidad psicológica

e incluso desde su propia formación cultural. Cuanto mayor sea la identificación que siente el espectador por un personaje o una historia, aumenta su placer de diversión y catarsis (la descarga de emociones fuertes: alegría que se convierte en risas, suspenso que se hace tensión en todo su cuerpo, tristeza que conduce a las lágrimas).

Las películas practican la necesidad y el gusto ancestral que tiene el ser humano por narrar y ser narrado. Tan antiguas como la humanidad, las historias se contaban primero a viva voz y con gestos (dando forma a las leyendas, la cultura oral y teatral); luego con imágenes dibujadas y pintadas (que conformaron la cultura pictórica); más tarde con la escritura, al inicio manual y luego impresa (cuentos y novelas que pasaron a ser parte de la cultura literaria y universal); finalmente con la cinematografía (la forma más elaborada y universal de todos los relatos), extendiéndose a la televisión e internet (que han hecho posible una cultura global).

Muchos pensadores han tratado de explicar la necesidad de las narraciones. Hay tres razones bien claras: las narraciones nos enseñan, nos transmiten sabiduría, conocimientos y experiencias (ampliando nuestras limitadas vivencias del mundo), algunas lo hacen de forma tan profunda y universal que adquieren un status simbólico y por ello se denominan mitos y mitologías; los relatos dan la ilusión de orden y sentido a nuestra existencia, aparentemente desordenada e incompleta; las historias nos ofrecen la posibilidad de creer en la trascendencia y de imaginar la inmortalidad (que seremos recordados y respetados más allá de nuestra vida finita).

FUNCIONES DEL CINE

- Entretenimiento y Diversión
- Placer Estético y Simbólico
- Conocimiento: Educación y Cultura

5.2 Función del placer estético y simbólico

El Cine es cautivante, nos seduce y deslumbra. Fisiológicamente, es casi imposible que la vista ignore las imágenes en movimiento. El ser humano siente una atracción inevitable y una curiosidad innata por el movimiento, por el juego de luces y sombras. La fascinación kinética por el fuego natural y los fuegos artificiales fue reemplazada por la pantalla gigante, con su promesa de misterios y descubrimientos. El Cine de acción, con sus frenéticas persecuciones, sus batallas y sus coloridas explosiones, aprovecha muy bien este gusto primario por el movimiento y los colores.

Pero no sólo eso. El Cine nos ofrece el deleite de los paisajes y las arquitecturas, los rostros, los animales, la posibilidad de espiar la conducta humana y las relaciones entre las personas (aun en su intimidad más privada), los vestuarios, los bailes, la imaginación del pasado y del futuro. El espectador puede sentir mayor o menor placer con un género que le ofrece bailes y canciones, por otro que le ofrece paisajes, caballos y disparos,

o por otro que le permite fantasear el futuro, la vida en el espacio o el encuentro con seres de otros mundos. Y sentirá mayor placer cuanto mayor sea su comprensión de la dimensión artística de ese género: a mayor cultura cinematográfica, mayor placer estético.

Por último, el espectador también puede deleitarse con el reconocimiento de los elementos simbólicos que forman parte del relato. En este caso, su placer sensorial irá ligado al placer intelectual, porque irá pensando e interpretando los elementos utilizados, tal vez muy sutilmente, para la construcción del relato cinematográfico. Podrá deleitarse en reconocer signos y tropos (formas poéticas de representación: índices, símbolos, metáforas y alusiones), arquetipos y gestos que encarnan la complejidad de la psiquis humana o figuras que manifiestan leyendas o mitologías.

El Cine está especialmente dotado para proporcionar éstos y otros placeres estéticos, simbólicos y

sensoriales. Porque del otro lado del intelecto, está el placer de no pensar, el de dejarse llevar por las impresiones de imágenes y sonidos, una actitud fomentada por gran parte del Cine Comercial. Al adormecer nuestra conciencia en una sala a oscuras, nos propone soñar con sombras. "El Cine es un sueño que hace soñar" fue -o sigue siendo- el estribillo de esa "fábrica de sueños" llamada Hollywood, al que el gran cineasta alemán Werner Herzog redimió con una afirmación más profunda: "La verdadera fuerza del Cine radica en que se trabaja con la totalidad de los sueños".

5.3 Función cognoscitiva

Es la función de la cual somos menos conscientes. Las películas tienen un gran poder para enseñarnos, informarnos y formarnos, aunque el mismo pasa desapercibido en medio del entretenimiento. Por múltiples vías simultáneas, nos ofrecen conocimientos sobre historia, geografía, culturas, tradiciones, otros idiomas y vocabularios, ideologías, valores, actitudes, modelos y experiencias de vida, conductas, vivencias, fantasías. El Cine fue el gran educador social de las masas de inmigrantes que llegaron a los países de Norteamérica y Sudamérica durante la primera mitad del siglo XX.

Con su voracidad imaginativa y comercial, el Cine se ha ocupado de tratar y recrear todos los temas, aspectos y tiempos de la humanidad, hasta lo que podría ser el futuro, ofreciendo un compendio ilustrado de la evolución y la naturaleza humanas, a la vez modificando nuestras visiones del pasado, el presente y el futuro.

El Cine nos enriquece no sólo en lo cultural y social, lo hace especialmente en la dimensión sentimental y emocional, porque gracias a él vivimos emociones que tal vez aún no hemos vivido (enamorarnos, odiar, perder un

ser querido), acaso no viviremos jamás (matar, torturar) o revivimos aquellas que ya vivenciamos. Aprovechando su poder sensitivo-sensorial y emotivo del cine, líderes como Hitler y Stalin lo utilizaron como arma política, como poderoso instrumento de propaganda ideológica. El ruso Lenin decía que la cinematografía era el arte más importante de todos.

Más aun, las grandes películas nos enseñan importantes verdades de la condición humana, aquellos aspectos que nos hacen universales y a la vez particulares, que involucran lo físico, lo mental y lo espiritual de ser humano. Porque el Cine nos inspira no solo a la Exploración Exterior, es decir a la apreciación estética del mundo exterior (todo el mundo físico y material), también a la Exploración Introspectiva, significando tanto los pensamientos, las reflexiones y las fantasías como las sensaciones, los sentimientos y las emociones (todo nuestro mundo interior e inmaterial). Logrando la ilusión de vivir otras intensas vidas en la pantalla, las contemplamos y asociamos en relación a nuestra existencia cotidiana, de manera tal que evaluamos nuestras propias vidas y anhelamos ciertos cambios en nuestra relación con

nosotros mismos y otras personas. Ésta es una Función Transcendental del Cine, una dimensión metafísica que nos dan las excelsas películas (así como las magnas obras del teatro y la literatura), ya que involucra conceptos espirituales como la Fe, la Voluntad, el Destino, el Libre Albedrío, la Redención y la Esperanza. Este gran valor cognoscitivo del Cine es lamentablemente obviado por el Cine Comercial que insiste en la superficialidad, la banalidad y la vulgaridad.

EN CONCLUSIÓN

Podemos considerar una película muy exitosa si cumple con las 3 funciones:

1. nos divierte y nos entretiene (no nos aburre).
2. nos emociona y sensibiliza hasta el espíritu por lo estético.
3. nos enriquece con nuevos conocimientos, nos motiva e inspira con una íntima y profunda sabiduría.

6. La cultura cinematográfica

Así como se cultivan la cultura musical y la literaria, la cultura cinematográfica debe ser promovida y difundida para el enriquecimiento de la ciudadanía y el pensamiento crítico ante los mensajes y los textos audiovisuales que nos inquietan desde múltiples pantallas. Trabajar por la cultura cinematográfica conlleva la formación del público en el gusto de este arte y el reconocimiento de su importancia sociocultural, principalmente a través del acceso a obras cinematográficas de varias épocas, países y autores, complementariamente a través de instancias didácticas, como debates, talleres, seminarios y congresos.

Además, la cultura cinematográfica sirve de puntal para la producción cinematográfica local, así para la capacitación e inspiración de sus creadores como para la de su público potencial. Tal como una sociedad de lectores puede presagiar el surgimiento de escritores, una sociedad cinéfila puede incitar una cinematografía local potente.

La promoción de la cultura cinematográfica no resulta fácil en la actualidad, por un lado, porque la percepción social está dominada

por la hegemonía de los estrenos comerciales mayormente del Cine Norteamericano; por otro lado, porque ya existe una colonización cultural en la gran mayoría del público, el que pone al margen toda oferta cinematográfica que no sea *mainstream* (de “la corriente principal” o de la cultura de masas). Mismo el público infantil es captado por la televisión para interesarse sólo por los productos de atracción masiva que son lanzados por los grandes estudios del Cine Industrial. Y la crítica especializada, que décadas atrás guiaba a los espectadores, que debatía las virtudes y debilidades de las películas estrenadas, han virtualmente desaparecido de los medios de comunicación, quedando mayormente una crítica falsa y corrupta, al servicio de los publicistas, de las campañas de lanzamiento y de los intereses comerciales. En consecuencia, el Cine no es considerado de interés cultural o artístico por la ciudadanía en general.

6.1 Salas de Cine

En los últimos años y a nivel global, el Cinearte y hasta el Cine Independiente han sido relegados de la cartelera comercial. Ciudades cercanas como Buenos Aires y Montevideo, valoradas por su cultura cinematográfica, han perdido en forma progresiva los lugares para las películas de autor y para las producciones de Europa y Asia, ni qué decir de América Latina, Medio Oriente y África.

En el caso de Argentina y Brasil, la oferta de exhibición está polarizada entre el Cine Estadounidense y el Nacional; pero menos mal, existen todavía en sus ciudades más importantes actos y espacios de resistencia para la diversidad cultural. En el caso de Asunción, nunca ha poseído una sala de Cinearte y su cultura cinematográfica ha sido siempre muy limitada, debido a controles y censuras impuestos por el gobierno dictatorial de Alfredo Stroessner durante décadas. Sin embargo, cabe recordar que existieron la Cinemateca Paraguaya y los cineclubes durante los años 60 e inicio de los 70.

Los cineclubes jugaron un papel preponderante de los años 50 a los 70 para la cultura cinematográfica mundial. Todas las ciudades de importancia tuvieron sus cineclubes, que consistían en comunidades de amantes del séptimo arte y funciones privadas para sus miembros, quienes pagaban una cuota regular para acceder a esas programaciones exclusivas. En Asunción fue célebre el Cineclub Tajy, apoyado en la Cinemateca Argentina y la Cinemateca Paraguaya, conducido por el brillante intelectual y crítico de arte Oscar Trinidad, a quien debo mi adolescencia cinéfila. Cabe agregar que la Fundación Cinemateca del Paraguay ofreció funciones regulares de Cinearte a mediados de los años 90 en el salón del Centro Cultural de la Municipalidad de Asunción (sobre la calle Víctor Haedo), durante la administración Filizzolla y la dirección cultural de Ticio Escobar; y en el Centenario del Cine programó un ciclo especial de películas célebres dedicado a la memoria de Oscar Trinidad.

6.2 Cinematecas y Festivales

En este ámbito globalizado, en el que impera el Cine Comercial, la cultura cinematográfica depende hoy primordialmente de las acciones de las cinematecas (equivalentes a las bibliotecas en el mundo de los libros) y de los festivales de Cine. En el caso del Paraguay, es una tarea difícil, porque no existe un instituto de cinematografía ni una cinemateca nacional. Aun así, debe reconocerse la labor de la precaria Fundación Cinemateca del Paraguay, la entidad civil dedicada al audiovisual más antigua del país (fundada en 1989) y el Festival Internacional de Cine -Arte y Cultura- del Paraguay (originalmente llamado Festival Cinematográfico Internacional de Asunción) que cumplió 25 ediciones en octubre del 2016 y que se constituye en la acción cultural y educativa más larga, constante y coherente que se registra en toda la historia de la república paraguaya. Para más informaciones: www.cinefestpy.org/

Cabe agregar que las cinematecas, además de difundir la cultura cinematográfica, tienen la labor de rescatar, preservar y restaurar el patrimonio cinematográfico nacional

e internacional. Entre las más antiguas y elogiadas de nuestro continente están la Cinemateca Uruguaya, la Cinemateca Argentina, la Cinemateca Boliviana y la Filmoteca de Lima, todas entidades privadas con algún apoyo estatal o municipal. Por tanto, la misión de éstas ha sido cultural, educativa y científica, semejante a la que ejercen los museos y las bibliotecas con las piezas arqueológicas, las artes plásticas y literarias.

En cuanto a los festivales de Cine, ofrecen proyecciones de películas seleccionadas en lugares determinados en un calendario específico, comúnmente con ámbitos para el encuentro y el debate entre sus creadores y el público, además de actividades relacionadas a la difusión y la formación: charlas, talleres, exposiciones, seminarios, foros, etc. Los festivales de Cine son gravitantes para el reconocimiento de un nuevo talento y para la difusión o la vida comercial de una película, dado que la misma puede ser consagrada con un premio u ovacionada por el público y la crítica. Los premios más prestigiosos del mundo son la Palma de Oro del Festival de Cannes, el León de Oro

del Festival de Venecia y el Oso de Oro del Festival de Berlín. Al respecto de los premios Oscar, hay que tener en claro que si bien son los premios más famosos del mundo no tienen el peso de reconocimiento artístico que dan los mencionados, puesto que los Oscar son adjudicados por los miembros de la Academia de Cine de Hollywood (es decir, los trabajadores del Cine Industrial norteamericano) y no por los cultores y hacedores del Cinearte mundial que integran los selectos jurados de los festivales de renombre. En cuanto a festivales como los que se realizan en Buenos Aires, Rio de Janeiro y Asunción (uno de los cinco más antiguos de su tipo en Sudamérica), sirven para que el público de estas capitales conozca el mejor Cine de calidad artística y valor cultural que se produce en el mundo y que no llega a las carteleras locales por la vía comercial; como también sirve a los productores y cineastas para que sus obras cosechen prestigio y reconocimiento internacional.

6.3 Videografía

Para aquellos que descubrieron el Cine en la niñez se trata de un recuerdo imborrable, que les ha inspirado decisiones importantes en su vida y les ha servido de motivación para seguir viendo películas, aunque muchos han perdido el hábito de ir a la sala de cine. Un gran porcentaje de las recientes generaciones nunca han asistido a una función de Cine, aunque han visto muchas películas en la televisión. Para quien quiera revivir o entender la significación íntima y social del Cine recomiendo dos entrañables obras: la primera es *Cinema Paradiso*, la que recrea el valor de una sala cinematográfica en la vida de un pueblo italiano a mediados del siglo XX; la segunda es *Profesión Cinero*, la que revela en forma documental la labor de un proyccionista ambulante que visitaba regularmente los pueblos del Paraguay.

Éstas, como miles de otras películas pueden verse en el formato del Disco Versatil Digital (DVD), aunque los jóvenes de la actualidad prefieran acceder hoy a las películas por internet y se interesan más por las novedades comerciales que por películas "antiguas" y "desconocidas". La accesibilidad a filmografías completas de cineastas ya desaparecidos, títulos descatalogados, no comerciales, en

su idioma original, es un fenómeno valiosísimo de nuestro tiempo que permite volver atrás, analizar y aprender. Lejos quedó ese tiempo en que podíamos leer o enterarnos sobre una película pero no acceder a ella, porque no la pasaba la televisión y resultaba imposible verla. Hoy podemos encontrarlas, conservarlas, volver a disfrutarlas y analizarlas cuantas veces queramos. En favor del DVD se puede decir también que la versatilidad del formato permite retroceder, acelerar, ralentizar y congelar la imagen con toda perfección desde un control remoto, para luego guardarlo en un estante o en la computadora fácilmente. Algunos DVDs de colección contienen extras preciosos (comentarios del director, intérpretes, críticos y estudiosos) que los vuelven textos digitales de gran valía didáctica.

El aprendizaje del Cine, así como el de la literatura, debe seguir los principios fundamentales de la didáctica. Para que una persona empiece a gustarle el Cine debe ir de lo más fácil a lo más difícil. Las obras de Chaplin, Keaton y Vittorio De Sica harían un buen comienzo, porque además de divertidas y emocionantes tienen la profundidad de la excelencia artística. En el caso de los niños, los clásicos

de Disney *La noche de las narices frías*, *Bambi* y *Fantasia* harían un buen comienzo, pero es importante que ellos estén acompañados por sus padres.

En todos los casos, para desarrollar la apreciación cinematográfica es fundamental el debate posterior a la experiencia compartida de una película, sea en la misma sala o en una ronda de amigos en un bar o una cafetería inmediatamente después de la función. Pensar y compartir las apreciaciones enriquece a todos y nos puede cambiar bastante la percepción personal que tengamos. Los cine-debates son instancias de aprendizaje que deben ser desarrolladas en los ámbitos educativos, y para las cuales los docentes deben estar preparados y entrenados.

Además de las obras de calidad, que sean a la vez divertidas y lúdicas, el desarrollo de la cultura cinematográfica necesita, como todo proceso de formación, de guías o líderes que transmitan entusiasmo, incluso pasión, de experiencias y motivaciones, de conductas y rigores que fomenten la curiosidad, la diversión y el sentido maravilloso del aprendizaje.

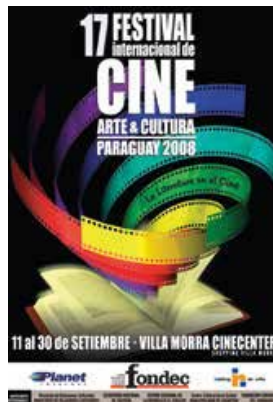
6.4 Bibliografía

Los libros de investigación y análisis sobre la historia del Cine, los autores, las cinematografías nacionales, los movimientos y las tendencias, junto con los ensayos sobre teoría y apreciación del lenguaje, conforman una base intelectual frondosa para el desarrollo del pensamiento cinematográfico. Con sus lecturas, el cinéfilo puede conocer mejor la filmografía y la vida de sus cineastas y actrices o actores favoritos, y estudiar los múltiples aspectos de la creación cinematográfica, incluso de su influencia y relación a otras disciplinas del quehacer humano. El conocimiento de la filmografía de grandes directores permite reconocer características propias del autor

y amplía el análisis de la cultura cinematográfica mundial.

En el caso de nuestro país, es muy poco lo que se ha escrito y publicado. El primer libro del que se tiene registro es de 1993 en el marco del 4º Festival Cinematográfico Internacional de Asunción, editado por la Fundación Cinemateca del Paraguay y RP Ediciones, escrito por Augusto Roa Bastos: "Mis reflexiones sobre el guión cinematográfico"; y el guión de Hijo de Hombre", re-editado por Servilibro, la Fundación Roa Bastos y la Fundación Cinemateca en el 2008, en el marco del 17º Festival Internacional de Cine del Paraguay. Más recientemente se publicaron "50 años de cine en

el Paraguay" escrito por Richard Baddouh y "La cámara sin ley: Hamaca Paraguaya y la refundación globalizada del cine guaraní" del argentino Alejo Magariños. La más reciente contribución a la incipiente bibliografía es también de mi autoría: "La sangre y la semilla: un tesoro recuperado", editado con auspicio de la Secretaría Nacional de Cultura y la Fundación Cinemateca del Paraguay, con apoyo del Centro Cultural de la Rca. El Cabildo y la Fundación Roa Bastos, en el marco del 25º Festival Internacional de Cine. Hacen falta concursos y fondos económicos para promover la investigación y la bibliografía del cine paraguayo.



Afiches de varias ediciones del Festival Internacional de Cine, Arte y Cultura de Paraguay. El Festival, a través de su Sección Arte y Cultura, ha generado espacios para la inserción del Cine en la educación formal.

7. Cine y educación

Reconocer el valor cultural y artístico de las películas es un significativo aporte a la formación integral de los estudiantes, tanto porque son los textos que más leen y se exponen desde la infancia en las múltiples pantallas grandes a pequeñas, fijas o móviles, tanto porque la escuela es el único lugar donde pueden adquirir una actitud crítica que les servirá para toda la vida.

Aún las películas comerciales, pero especialmente las películas de valor cultural y artístico, son instrumentos de alto valor pedagógico que pueden ser aprovechados en la educación formal para el desarrollo de contenidos curriculares como para la transmisión de valores transversales.

Las películas debidamente seleccionadas son vehículos para la emoción y la reflexión, la diversión y el aprendizaje. Potenciadas por los docentes, pueden producir extraordinarios resultados en las actitudes, motivaciones y conductas de los alumnos.

La Sección Arte y Cultura del

Festival Internacional de Cine hace años selecciona y ofrece a la comunidad educativa películas que involucran y educan la inteligencia, enriquecen la cultura, la sensibilidad y el pensamiento crítico de los jóvenes espectadores. A la vez de entretener, transmiten valores como la integración, la amistad, la solidaridad, el respeto por la naturaleza, el amor por los animales y otros que pueden englobarse en los Derechos Humanos. El docente puede guiar a rescatar y potenciar los valores que yacen sumergidos en estas películas, para convertirlas en herramientas didácticas transversales. O puede utilizar cortos o fragmentos de largometrajes para desarrollar contenidos específicos indicados en su materia, sea humanística o científica, para el enriquecimiento de las asignaturas curriculares.

Como es necesaria la capacitación docente para el logro óptimo de los objetivos pedagógicos, el programa Cine Educación y Cultura ofrece jornadas de capacitación en técnicas de cine-debate y del uso de películas en el aula. Ciertamente, el

EL DERECHO A LA CULTURA

Una película con valores forma parte del capital cultural de las personas; por lo tanto es un derecho fundamental del niño y del adolescente.

Un niño o un adolescente que no va al cine tiene afectado su capital cultural y su futura inserción social, educativa y profesional; algo que también ocurre si su conocimiento de la cinematografía se limita a un solo país.

docente deberá familiarizarse más y más con el lenguaje del Cine. Al implementar películas en el ambiente de aula vendrán gratos cambios en la dinámica de grupo, los alumnos estarán más motivados, activos y creativos, compartirán un trabajo interdisciplinario estimulante y el proceso de aprendizaje será más vivencial y profundo.

A la vez, la Sección Arte y Cultura del Festival Internacional de Cine ofrece durante todo el año funciones de cine-debate y pone a disposición de instituciones educativas un variado y selecto repertorio internacional y paraguayo de películas premiadas y aplaudidas por el público juvenil en festivales internacionales, mediante las cuales docentes y estudiantes pueden comprender y vivenciar el lenguaje de la cinematografía como una representación simbólica que, utilizando imágenes audiovisuales, comunica un mensaje estético y articula una "mirada" a la realidad. A continuación se citan los objetivos de esta acción educativa-cultural.

7.1 Objetivos educativos

1. La oportunidad para que estudiantes y docentes conozcan y valoren la experiencia cinematográfica como una actividad social de diversión, arte y cultura.
2. La formación de espectadores criteriosos con conciencia social y ciudadana.
3. La aproximación a diversas culturas y a la identidad cultural paraguaya a través de la experiencia vivencial, el encanto y la revelación que ofrecen películas de calidad.
4. El desarrollo de habilidades pedagógicas para el uso de películas y el lenguaje audiovisual en la educación formal e informal.
5. La apreciación del arte cinematográfico y sus componentes expresivos no verbales y verbales (actuación, plástica, diseño, fotografía, arquitectura, música, literatura).
6. La percepción y discusión de valores transversales, de la conducta humana y su dimensión social (actitudes en responsabilidad individual y el destino colectivo).
7. El desarrollo de la expresión oral (en debates, exposiciones e investigación socio-cultural), de la expresión literaria (redacción) y la motivación de actividades artísticas (dramatización, diseño, pintura y música).

Siguen sugerencias didácticas aplicadas a las exhibiciones. Éstas son desarrolladas y practicadas interactivamente en las jornadas de capacitación docente.

7.2 Sugerencias didácticas en torno a la exhibición

Antes de la exhibición

- a. Lectura de sinopsis de la película a ser visionada. La lectura debe servir sólo como información motivacional, no para estudio.
- b. De acuerdo a la asignatura, el profesor puede plantear otras lecturas o investigaciones previas que prepararán a los estudiantes para apreciar y aprovechar mejor la película. Por ejemplo geografía e historia: el país, el lugar y el tiempo en que se desarrolla la película.
- c. Preparar a los alumnos para la experiencia colectiva e íntima que es asistir a una función de Cine. Es importante señalar los siguientes puntos:
 - Toda película tiene 3 aspectos: diversión, educación y arte.
 - Ver y escuchar una película es una experiencia mental y cultural, por lo tanto, subjetiva, que evoca nuestras experiencias personales de la vida, nuestra imaginación y nuestros valores y modelos culturales.
 - Aunque no seamos conscientes, una película utiliza muchos códigos o formas de expresión

para comunicarnos historias, ideas y emociones.

- Una función de Cine es un espectáculo y un ritual social que tiene sus reglas de respeto: la penumbra y el silencio son fundamentales.

Después de la exhibición

- a. Dirigir un debate general con preguntas sobre sensaciones y emociones, identificaciones y rechazos, incentivando el pensamiento crítico en lo emocional, con preguntas que involucran procesos de comprensión y análisis, de síntesis y evaluación.
- b. Es importante llegar a conclusiones y consensos y entender finalmente que una película es también como un libro (nos cuenta cosas a través de varios lenguajes interrelacionados) y que, aunque mirar y escuchar es mucho menos trabajoso que leer, debemos acostumbrarnos a pensar en lo que miramos. Como los buenos libros, las buenas películas nos hacen olvidar el trabajo de leer y pensar.

7.3 Sugerencias didácticas varias

1. Estudio de personajes y culturas

Citar, describir y definir los personajes principales y secundarios, sus relaciones y conflictos, sus transformaciones, la forma como empiezan y la forma como terminan.

Describir el contexto cultural y geográfico en el que se relacionan los personajes entre ellos y con su entorno. Reflexionar sobre las diferencias con nuestro contexto cultural y geográfico.

2. Estudio de la narración y los temas

Debatir y analizar la construcción del relato y los momentos más importantes de la historia, señalando los elementos expresivos no verbales y verbales.

Pensar el aspecto educativo del relato: conocimientos adquiridos pueden abarcar desde el paisaje hasta una acción o labor, conductas y el mensaje final de la película.

Descubrir y debatir los valores transversales recurriendo a los gustos,

disgustos y sentimientos sobre escenas, situaciones y desarrollo del relato.

3. Actividades creativas y artísticas

Tareas de imaginación y creatividad varias aplicadas a la escritura, el dibujo, la pintura, la música, el teatro, etc.

8. Anexo 1: Léxico básico cinematográfico

CONVENCIÓN: regla o forma tácita de representación narrativa que es aceptada y entendida por el público. Por ejemplo, el fundido a negro de una imagen es entendida como una pausa larga en la narración, indicando que la siguiente imagen puede ser un tiempo largo después.

GÉNERO: clasificación o tipificación de películas por características que comparten y diferencian de otras, sea por su estilo, su temática o el efecto que produce en el público. Cada género depende de ciertas convenciones establecidas. Por ejemplo, el *western*, ciencia ficción, melodrama, etc.

SÍMBOLO: Recurso figurativo en el cual un objeto, evento o técnica cinematográfica tiene una significancia especial por encima de su significado literal. El simbolismo es siempre determinado por el contexto dramático. Por ejemplo, una rosa en una película puede representar a un asesino, si ha sido establecido o identificado antes al asesino con una rosa.

FOTOGRAMA O CUADRO: la unidad mínima de una imagen cinematográfica. Se refiere a un único cuadro en una toma, la cual está compuesta por una sucesión de fotogramas o cuadros. Fotograma es un término derivado de la película fotográfica. El término de cuadro (*frame*) se impuso con el video y el digital.

TOMA: una sucesión de imágenes en movimiento captada continuamente por la cámara, hasta que ésta se detiene; o bien un fragmento ya editado desde su inicio hasta su fin. Su equivalente literario podría ser una oración.

ESCENA: unidad superior a la toma. Es una sucesión de tomas, unidas una tras otra comúnmente por un sentido central: una acción, una locación o un incidente. Su equivalente literario podría ser un párrafo.

SECUENCIA: unidad dramática generalmente compuesta por una sucesión de escenas interrelacionadas que llega a la conclusión o clímax de



una acción mayor a una escena. Su equivalente literario podría ser un capítulo.

EN FOCO: imagen en un grado aceptable de claridad y definición óptica.

FUERA DE FOCO: imagen sin aceptable definición óptica.

FOCO EN PROFUNDIDAD: técnica que permite que diferentes planos permanezcan claramente en foco, desde el primer plano hasta el fondo.

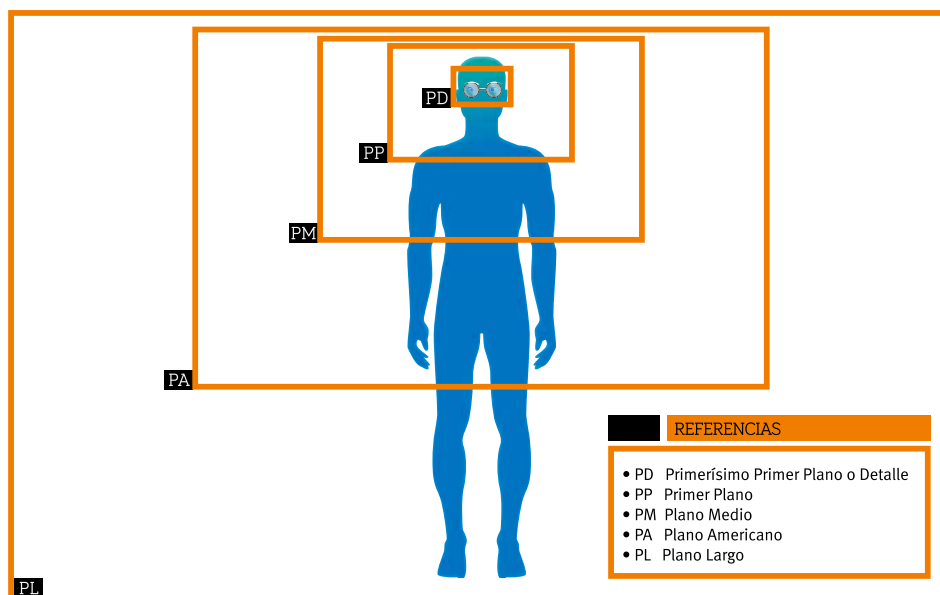
FOCO SELECTIVO: una elección de plano focal o un cambio de planos focales en la duración de una toma, forzando al espectador a "viajar" ópticamente por las áreas de la imagen que entran sucesivamente en foco.

MOVIMIENTO NORMAL: en el Cine la velocidad constante de filmación y proyección fue fijada en 24 fps (fotogramas por segundo). Esta fijación de velocidad fue necesaria para que el sonido se mantenga sincronizado a la imagen. En la época del Cine Mudo la velocidad era variable y manual,

comúnmente entre 16 y 19 fps. En el Cine Sonoro la velocidad constante se logró con el uso de un motor eléctrico o con una batería acoplada a la cámara.

MOVIMIENTO RÁPIDO: cuando el sujeto u objeto en movimiento es fotografiado con menos de 24 fps. al proyectarse en la velocidad normal de 24 fps. parece moverse más rápido de lo normal. Equivocadamente a este efecto se le ha llamado cámara rápida, cuando en realidad ha sido lo opuesto: el mecanismo de la cámara se ha movido a velocidad inferior a la normal.

MOVIMIENTO LENTO: cuando el sujeto u objeto en movimiento es fotografiado con más de 24 fps. al proyectarse en la velocidad normal de 24 fps. parece moverse lentamente, produciendo una sensación de ensoñación por su lentitud. Equivocadamente a este efecto se le ha llamado cámara lenta, cuando en realidad ha sido lo opuesto: el mecanismo de la cámara se ha movido a velocidad superior a la normal para captar más fotogramas en un segundo.



ÁNGULO: posición desde la que se mira a un sujeto u objeto. El ángulo de la mirada determina el significado connotativo del sujeto u objeto mirado: parece superior si mirado desde abajo, parece inferior si mirado desde arriba, neutro o “de igual a igual” si mirado a nivel del ojo.

PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO: toma muy en detalle de una persona u objeto, tan cerca que obvia su contexto, por lo que también se llama PLANO DETALLE o INSERTO. Puede ser una boca o unos dedos, un lápiz o un pétalo.

PRIMER PLANO: toma en detalle de una persona u objeto; generalmente es el rostro humano.

PLANO MEDIO: toma que abarca generalmente el cuerpo humano desde la cintura para arriba.

PLANO AMERICANO: toma que abarca generalmente el cuerpo humano desde el muslo para arriba. Fue impuesto por el Cine del Oeste

(*western*) que debía mostrar las pistolas colgando de las cinturas y favorecía la representación del movimiento y la acción de los personajes.

PLANO LARGO: toma que abarca generalmente el cuerpo humano en su totalidad, con la cabeza cerca del borde superior y los pies cerca del borde inferior.

PLANO GENERAL: toma que abarca el espacio en que aparecen o podrían aparecer varias figuras humanas. Se usa para establecer el entorno físico, comúnmente al comienzo de una escena o secuencia, por ejemplo una habitación o una calle.

LARGUÍSIMO PLANO GENERAL: toma que sirve para visualizar una locación en gran dimensión, por ejemplo un paisaje o varias calles.

TOMA DE REACCIÓN: se llama así porque sirve para visualizar la reacción que un personaje tiene a otro personaje, a una acción o suceso mostrado en la toma anterior.

TOMA EN ÁNGULO REVERSO: toma en 180° opuestos a la toma anterior; es decir, vemos en una dirección exactamente opuesta a la dirección anterior. Puede ser una toma de reacción.

TOMA ZOOM: toma hecha con la ayuda de un lente zoom. El lente cambia la distancia focal durante la toma dando la ilusión óptica que la cámara se acerca o se aleja al sujeto u objeto.

TOMA EN PANEÓ: toma que describe un movimiento horizontal de izquierda a derecha o viceversa.

TOMA EN DOLLY O TRAVELLING: toma hecha desde un vehículo en movimiento, sea sobre ruedas, sobre rieles o algún otro vehículo.

TOMA EN GRÚA: toma hecha desde un mecanismo especial llamado grúa, el que se asemeja a un gran brazo mecánico, pudiendo moverse a todas direcciones.

TIPOLOGÍA DE PELÍCULAS

por formas de comunicación

- Documental
- Ficción
- De persuasión
 - Educativo-instructivo
 - Propaganda-publicidad
- Experimental

Nota: la animación es una técnica que puede servir para cualquiera de estas formas discursivas

TIPOLOGÍA DE PELÍCULAS

por duración

- Cortometrajes: menos de 30 minutos
- Mediometrajes: entre 30 y 60 minutos
- Largometrajes: desde 60 minutos

TRANSICIONES

formas de paso de una toma a otra

- El corte
- El fundido
- El encadenado
- El barrido o cortina

TOMA DE PUNTO DE VISTA O

CÁMARA SUBJETIVA: toma que también es conocida como CÁMARA EN PRIMERA PERSONA porque interpreta la visión de un personaje.

PUNTO DE VISTA O CÁMARA

OMNISCIENTE: toma que no corresponde a la subjetividad de un personaje, sino a la de un narrador omnipresente que conoce todos los detalles de la historia y de los personajes. La mayoría de las películas son narradas en forma omnisciente.

CORTE: transición de una toma a otra uniendo directamente dos fotogramas. El corte puede resultar notorio o no, en cuyo caso se le llama "corte invisible".

CORTE POR CONTINUIDAD:

transición de una toma a otra que sigue la lógica de una acción o movimiento, dando la impresión que la acción o movimiento ha sido continua.

CORTE BRUSCO: transición de una toma a otra en forma abrupta, a veces hecha deliberadamente para sobresaltar o desorientar en términos de continuidad de movimiento, tiempo o espacio.

MONTAJE O EDITADO: el trabajo técnico y artístico de seleccionar, ordenar y unir tomas o fragmentos de tomas para construir escenas y

secuencias con un sentido narrativo, dramático y rítmico. El montador o editor, responsable de esta tarea con su ayudante, también sincroniza la imagen con el sonido para lograr la comunicación de ideas y emociones sugeridas por el guión e indicadas por el director.

MONTAJE PARALELO: tomas o escenas de situaciones o acciones diversas que se alternan dando la impresión que están sucediendo al mismo tiempo y que existe alguna conexión directa o indirecta entre ellas.

EDITADO FLASH: cuando las tomas unidas son muy breves, a veces apenas visibles.

FUNDIDO: tipo de transición en el que el fin de una toma va de su brillo normal a negro (o a algún color en especial) y viceversa. Por convención, se entiende que ha pasado un cierto tiempo largo entre toma y toma. Es el equivalente al apagón del fin de un acto en el teatro clásico.

ENCADENADO: transición que cruza ópticamente una toma con otra, mientras la primera desaparece la siguiente aparece. Puede ser rápido o lento, para lograr efectos diferentes. Por convención, se entiende que ha pasado cierto tiempo menor que por el fundido.

BANDA SONORA**elementos**

- Voz humana: diálogo, monólogo, relato
- Sonido ambiental: sonidos propios que comunican el ambiente
- Efectos sonoros: sonidos con significados particulares
- Música o efectos musicales
- Silencio: porque el silencio es significativo en el cine

BARRIDO O CORTINA: tipo de transición en el que el fin de una toma parece empujada por el inicio de la siguiente toma o por una cortina negra o de color. Es el equivalente al corrido de la cortina en el teatro clásico, finalizando una escena y habilitando otra.

CONGELADO DE CUADRO O TOMA: sucede cuando una toma se detiene en un fotograma o cuadro, dando la impresión de haberse “congelado”.

DOBLE O MÚLTIPLE EXPOSICIÓN: una toma en la que se superponen dos o más imágenes que pueden ser fijas o en movimiento, creando un efecto extraño, irreal.

BANDA SONORA: toda la información sonora que acompaña a una película, que puede incluir o no la música, el diálogo o la narración, el sonido ambiental o el efecto sonoro.

SONIDO SINCRONIZADO: cuando existe correspondencia directa entre la imagen y el sonido, las que fueron tomadas simultáneamente o así parece. Los sonidos sincronizados parecen derivados de la imagen que percibimos.

SONIDO ASINCRÓNICO O NO-SINCRONIZADO: cuando no existe correspondencia directa o existe un desfase entre el sonido y la imagen; parece que no fueron tomados simultáneamente o que el sonido no corresponde a la imagen.

DOBLAJE: recurso utilizado para reemplazar sonoramente el diálogo hablado en un idioma por otro idioma o reemplazar el diálogo que pudo haber sido captado o no durante el rodaje de las imágenes. Puede ser sincronizado o no. Las películas o series que vemos en televisión son comúnmente dobladas al español.

9. Anexo 2: Justificación Ley del Cine Paraguayo

Podríamos considerar justificaciones para la Ley del Audiovisual en dos ámbitos: el nacional y el internacional.

EN EL ÁMBITO NACIONAL

A. Aspecto social y político: la soberanía de la imagen

En esta era de globalización hay una autoridad suprema de poder público que es el derecho a nuestra propia imagen: es la soberanía de nuestra identidad y condición básica para nuestra sobrevivencia cultural.

Afirmar, explorar, testimoniar y difundir la identidad nacional, nuestro sentido de unidad y pertenencia a través de las expresiones e imágenes audiovisuales narrativas y no narrativas, en géneros de documental, ficción o experimental. Si no lo hacemos nosotros, es difícil que otros lo hagan por nosotros y si lo hacen (apropiándose de nuestros escenarios, historias y personajes) sería aún más difícil que lo hagan con buen conocimiento y respeto.

En consecuencia, estos productos audiovisuales paraguayos desarrollarán en la comunidad la capacidad y

sensibilidad de sentirnos realizadores y protagonistas de nuestras propias imágenes, de percibir y guardar en la memoria nuestra propia identidad, nuestra historia, presente y futuro, construyendo a la vez la autoestima, la autocrítica y la auto reflexión. De lo contrario, los paraguayos sólo encontrarán imágenes de la cultura de la globalización, en las que no se verán expresados ni reflejados. (Como sugiere el investigador y escritor argentino Octavio Getino: imaginemos un individuo que cotidianamente ve otra figura en vez de su propia fisonomía en el espejo).

Actuando como “espejo luminoso”, el Cine paraguayo logrará ser finalmente la visualización estética y ética de un consciente colectivo paraguayo que contribuirá a la integración nacional, al respeto a la diversidad cultural, a la topofilia (valoración afectiva de su hábitat) y al engrandecimiento patriótico.

B. Aspecto económico

Conocida como otra “industria sin chimeneas”, generará empleos para artistas, técnicos, artesanos, publicistas,

servicios conexos y anexos (transporte, alimentación, comercio); evitará escapes de divisas (por servicios contratados en el extranjero y productos audiovisuales importados) y evasión de impuestos (por productos audiovisuales importados e ilegales); atraerá inversiones extranjeras (directamente para el audiovisual o indirectamente para otras actividades productivas); potenciará recursos humanos jóvenes y capacitación continua de nivel internacional; y finalmente llegará a producir ventas internacionales de sus propios productos internacionales.

La industria audiovisual tiene la cualidad única de ser dinamizadora de subproductos, ya que puede promover todas y cualquier actividad productiva e industrial aún en forma indirecta, “vender” los atractivos de recursos naturales y humanos; y es un efectivo promotor del turismo.

C. Aspecto educativo

El lenguaje audiovisual es el transmisor de conocimientos, valores, actitudes, modelos y temas de nuestro tiempo; sin duda, el más

importante para la población infantil, juvenil y la analfabeta o de poca lectura, que juntas constituyen la mayoría de la población paraguaya. Sin embargo, este lenguaje no es enseñado en las escuelas ni en los colegios, no existe formación de público, ni tipo alguno de control o regulación de la televisión, la que, como indica Augusto Roa Bastos (en su libro "Reflexiones sobre el guión cinematográfico", edición a cuidado de Hugo Gamarra E. para la Fundación Cinemateca del Paraguay) "pudo ser un instrumento insuperable de cultura, de elevación y de fortalecimiento de los mejores sentimientos de las colectividades humanas, hoy por hoy, en la sociedad consumista y de mercado, no es más que una cátedra de violencia, de horror y degradación".

Sobre todo los niños y los jóvenes, que consumen más "textos audiovisuales" que cualquier otra forma de comunicación, deben ser formados en la sensibilidad por la diversidad cultural en las imágenes audiovisuales, en la percepción de sus modelos y valores culturales, e inclusive en la capacidad de producir sus propios discursos y expresiones audiovisuales, de tal manera a documentar y explorar sus entornos, sus colectividades y sus potenciales.

La capacidad del audiovisual para la promoción de la lectura y la escritura, como para la formación de valores transversales en los estudiantes de todos los niveles, es un aspecto muy relevante que debe ser aprovechado por la educación formal, siguiendo y

adaptando las exitosas experiencias realizadas en otros países.

D. Aspecto cultural y artístico

Como crisol de las artes, en la industria cinematográfica y audiovisual se aglutinan todas las disciplinas artísticas (literatura, artes escénicas, arquitectura, pintura, escultura, música, danza...) y para ninguna de ellas puede pasar hoy desapercibida la influencia de la cinematografía.

Por lo tanto, cumple un importante papel como dinamizador de las artes y de la cultura, tanto en recursos estéticos como temáticos y de diversidad cultural. Esto es posible notar en la gravitación que tiene en nuestro ambiente asunceno el ya tradicional Festival Internacional de Cine, en cuyas 13 ediciones se han venido formando e inspirando los talentos de las generaciones jóvenes que producen hoy tanto audiovisuales como otras manifestaciones artísticas.

El desafío artístico del Cine paraguayo consiste tanto en narrar su riqueza de historias y personajes como en la búsqueda y la interpretación expresiva de la cultura paraguaya, de esa manera tan propia de vivir el tiempo y el espacio, eso que llamamos "teko'eté", y para cuya expresión está tan bien facultada la cinematografía.

La cultura paraguaya tendría así la gran oportunidad de extender su tradición oral al audiovisual, potenciando su idiosincrasia, su bilingüismo y su manera profunda y única de ser y estar en el mundo.

EN EL ÁMBITO INTERNACIONAL

Por su dual condición económica y cultural, la producción cinematográfica paraguaya excederá naturalmente su espacio local. Los avances específicos del sector en las políticas de integración del Mercosur, dado que el audiovisual es considerado una herramienta estratégica para la integración de la región y para la promoción de nuestra región en otras regiones del mundo, ofrecen una oportunidad histórica para el audiovisual paraguayo. La participación de Paraguay enriquece y fortalece el plan de crecimiento del audiovisual del Mercosur, no tanto en términos de mercado sino de diversidad cultural. La reducción de asimetrías es una de las preocupaciones inmediatas y hay una gran expectativa por parte de las autoridades del Cine del Mercosur, más Chile y Bolivia, para que el Paraguay demuestre interés y voluntad participativa.

Proyectar y difundir imágenes diversas de nuestra riqueza cultural y nacional en el exterior sería un efectivo instrumento para construir el orgullo nacional, como lo hacen hoy Argentina, Brasil, Uruguay, Chile y Bolivia. Las películas además ayudan, sea en forma directa o indirecta, a los

intereses económicos y políticos del país en el exterior.

Posicionar al país en vitrinas internacionales, festivales de cobertura mediática como Cannes y Venecia, otorga tanto o mayor reconocimiento internacional que partidos de fútbol en un mundial. Además cualquier película posee un valor multiplicador, un valor documental y un valor residual, que no aporta el fútbol. Es decir, la promoción de subproductos contenidos en las películas asegura la atracción de turistas, inversionistas, comerciantes o simplemente simpatizantes de nuestro país y como productos patrimoniales, las películas pueden revalorizarse y reeditarse a lo largo de los años.

Existirán también las posibilidades de ventas de nuestros productos audiovisuales a canales de televisión y pantallas en mercados abiertos a la diversidad cultural, como ocurre en Europa o Lejano Oriente. Los montos por compra de derechos de exhibición de las películas pueden ser significativos, aun descontando los mayores éxitos de venta del Cine argentino, brasilero, uruguayo y chileno de la actualidad.

Las posibilidades de coproducciones («joint-ventures») internacionales con

participación de talentos, manos de obra, escenarios y/o temas paraguayos es todo un filón inagotable de posibilidades económicas y culturales en el ámbito internacional.

La revelación de una significativa producción cinematográfica paraguaya en el exterior será sin duda un acontecimiento internacional. Aislado en la oscuridad, sin producción cinematográfica para responder a la enorme necesidad actual de intercambio cultural, Paraguay es hoy un país invisible, sin rostro ni identidad en el mundo.

La primera vez que compartí con Gabriel García Márquez en el Foro de Integración Iberoamericana (Caracas 1989) me increpó: “¡Por qué no hacen una película importante y se dan a conocer en el mundo, como lo hizo Roa con la literatura!”.

Por su parte, nuestro gran escritor, excelente guionista de vocación y oficio, ha dejado varios testimonios de su fe en “este Cine que puede liberar la imagen tabicada del hombre, la imagen viva, ardiente, sacrificada pero victoriosa de la sociedad paraguaya salida por fin de su ostracismo histórico al horizonte de la democracia y la libertad” (“Reflexiones sobre el guión cinematográfico”, ídem).

© 2004

Por Lic. Hugo Gamarra Etcheverry

Presidente de Fundación Cinemateca del Paraguay
Fundador Director del Festival Internacional de Cine en Paraguay
Cineasta - Docente universitario

