

LA TRIADA CINE, HISTORIA Y GUERRA

LUIS RODOLFO ROJAS
Universidad del Zulia, Venezuela

INTRODUCCION

Cine, Historia y Guerra, constituye una tríada de particular interés en el saber contemporáneo. ¿Qué sería la historia y la historiografía del siglo XX sin el cine y la TV? ¿Acaso habrá alguien sobre la tierra cuya visión histórica no haya sido moldeada por el cine o la TV? ¿Cómo se ha utilizado el cine y la TV para registrar, visionar o hacer la guerra o la paz? ¿Qué podría suceder cara al XXI en las órbitas del conocimiento y de la acción a partir de las evoluciones y nuevas tendencias tecnológicas y estratégicas en las relaciones entre la imagen cinética e historia? Intentaremos reflexionar sobre la tríada Cine, Historia y Guerra (CHG). Primero plantaremos conceptualmente el complejo de relaciones que podemos observar dentro de la tríada CHG. Luego observaremos cómo operó la tríada en una realidad específica para lo que hemos tomado como ejemplo el caso del Nuevo Cine Latinoamericano (NCL). Finalmente, exploraremos cómo se podría plantear la tríada CHG en la sociedad del futuro. Pretendemos contribuir a estructurar un esquema teórico que abone el terreno para el estudio de las relaciones Cine-Historia-Guerra.

CINE, HISTORIA Y GUERRA: RELACIONES CONCEPTUALES

Sabemos, o al menos creemos saber, qué es el Cine, la Historia y la Guerra. A pesar de las matizaciones conceptuales con las que podamos estar apreciando estos fenómenos, nuestra concepción general respecto de cada uno de ellos revela no sólo nuestra visión del tiempo y el espacio en sentido filosófico o pragmático, sino que también revela la idea que tenemos de la sociedad en que vivimos, de qué estamos esperando de ella, de cómo deseamos actuar o proyectarnos, y hasta cuán amplia puede ser nuestra concepción de la vida.

Cuando interrelacionamos Cine, Historia y Guerra como un solo objeto de estudio nos podemos encontrar con dificultades para su valoración y análisis, dificultades que pueden estar relacionadas con la debilidad en la visión de conjunto y la carencia de un sentido interdisciplinario para el estudio de tales relaciones y, consecuentemente, con el sectarismo intelectual de restringir la visión del conjunto a la incorporación de unos elementos dentro de los otros. Pero sin duda, al interrelacionar estos elementos en un todo podemos obtener un complejo de matizaciones conceptuales que, lejos de llevarnos al terreno polisémico, pueden ofrecernos nuevas fronteras para el avance de

la ciencia y el saber, enriqueciendo la comprensión de cada elemento por la acción sinérgica del entendimiento. Por ejemplo, ¿acaso no ha servido el cine para la divulgación y comprensión de la historia del XX? ¿Acaso algunas generaciones no conocen la guerra sólo en el cine? ¿Acaso el cine y/o la televisión no han imprimido a específicas guerras características de espectáculo manipulando nuestra (in) comprensión histórica? ¿Acaso haciendo cine no se hace historia o se combate de una forma específica en algunas guerras?

Al integrar los tres elementos, Cine, Historia y Guerra, y colocarlos como un sólo objeto de análisis obtenemos un triángulo cuyos lados interactúan ofreciendo una amplia gama de interrelaciones que suscitan ideas sustantivas distintas, cada una de las cuales puede constituir un camino a investigar. En estas múltiples relaciones observamos, por ejemplo, que: 1) podemos abordar el estudio del cine como *instrumento* para el registro y estudio histórico, independientemente de su condición de documental o ficción, 2) podemos utilizar el cine como *fuentes* para el estudio de los procesos históricos, 3) podemos descubrir que la historia también puede ser *contada* mediante el cine, 4) que la historia puede adquirir *diversas dimensiones* al ser tratada cinematográficamente, 5) que podemos *historiar al cine* mismo, 6) podemos ver que hay *guerras* que forman parte de la *historia oficial* y otras no son reconocidas como tales, 7) ver que el cine sirve para *registrar e historiar guerras* oficiales o no, 8) que el cine sirve para el *estudio militar* de las guerras, 9) que el cine sirve para *adoctrinar* a las tropas, 10) que el cine sirve también como *arma* más de la guerra, 11) que *poder contar* cinematográficamente ciertas guerras puede contribuir a fortalecer específicas visiones históricas, 12) que el cine puede *contar historias y guerras* planteándolas como hechos reales o *como espectáculos*, 13) que el cine, la historia y las guerras pueden ser *observados* como micros, macros o megafenómenos, 14) que los *realizadores cinematográficos* son, o pueden ser, *historiadores* en tanto cronistas e intérpretes de procesos, 16) que en el futuro los historiadores necesariamente tendrán que *asociar* su trabajo al del comunicador audiovisual, 17) que la metódica y las estrategias del comunicador audiovisual cambian con la evolución tecnológica en el tratamiento de la imagen cinegética; y, entre otros tantos hechos, 18) que cada uno de estos elementos, Cine, Historia y Guerra, es *dinámico* tanto por sus transformaciones internas como por la concepción que tenemos de ellos en un momento dado. De hecho, no todas las guerras serán iguales a lo largo de la historia, no siempre la concepción de la historia será la misma, como que tampoco el cine será siempre el mismo. El complejo triángulo se torna más difícil de delimitar y apreciar si observamos cómo se mueve alguno de estos elementos, por ejemplo el cine, sin que ello implique limitar la visión.

El cine ha evolucionado, o migrado, hacia otras formas, y es lógico pensar que tal transformación brinda un nuevo campo de relaciones para el estudio de la tríada CHG. Con el cine las historias reales se mezclan con las ficticias, fuera del cine a veces la vida real parece una película, las guerras de película pueden parecer reales y viceversa. Las relaciones cine e historia se disparan y se cruzan en el espacio-tiempo.

Del cine pasamos a la TV y el vídeo, y con ello la historia cinematografiada pasa a ser televisada, próxima, instantánea, universal o mundial. Algunos hechos históricos, como la guerra, han dejado de ser vistos *después de* para ser observados en *pleno desarrollo*. La guerra puede entonces adquirir una dimensión histórica distinta, una dimensión espacio-temporal que antes no poseía. Ya los hechos históricos no son sólo pasado hecho presente, como en el cine, sino que ahora son presente real como en la TV. De la observación de un testimonio de lo que fue, estadio o nivel cine y vídeo, pasamos a presenciar y vivenciar el hecho, estadio TV.

Estos cambios que se han experimentado tienen que ver con la evolución tecnológica para el tratamiento de la imagen cinética, pero sobre todo con la estrategia que debe cumplir esta tecnología en la construcción histórica y por consiguiente en las batallas, duras o blandas, que ello implica. Por ello, nuevamente la tríada CHG como objeto de estudio.

Trataremos ahora de centrar nuestra atención sobre el caso del Nuevo Cine Latinoamericano como fenómeno de referencia.

LA TRIADA CINE, HISTORIA Y GUERRA EN EL NUEVO CINE LATINOAMERICANO

Con el término Nuevo Cine Latinoamericano (NCL) se ha identificado a un movimiento cinematográfico que obtuvo su éxito entre los 60 y los 70. Un movimiento político-cultural integrado por esfuerzos de grupos de realizadores de diversos países latinoamericanos con elementos comunes en la visión histórica respecto a los problemas de Latinoamérica. El objetivo estratégico del movimiento era la construcción de una cinematografía Latinoamericana puesta al servicio de los procesos de transformación revolucionaria que caracterizaban la época. Por ello creemos que el NCL, a pesar de ser ya un modelo superado por los cambios tecnológicos y estratégicos que se han operado en la zona, puede ser un fenómeno interesante para estudiar la tríada CHG. Es decir, aunque el NCL es un movimiento de acción cinematográfica resulta difícil separar en él los ejes de cine, historia y guerra; o integrar tales elementos es ampliar la perspectiva de estudio para comprender la tríada CHG en este caso.

¿Cuáles y cómo fueron las relaciones que planteaba este NCL con los conceptos de Historia y Guerra? Observemos los hechos. Tras la revisión de los elementos teóricos y los hechos prácticos logrados por este NCL se puede concluir que para alcanzar aquel objetivo estratégico el movimiento debía apoyarse en tres ejes de acciones básicas. Tales ejes son claves para comenzar a entender la tríada: 1) testimoniar cinematográficamente las realidades sociales de los pueblos latinoamericanos con el objeto de fomentar su conocimiento; 2) extraer de esas realidades los valores estéticos para aplicar sobre el cine y potenciar la construcción de su cinematografía; y, 3) utilizar el cine como instrumento de lucha para agitar a los espectadores y agredir culturalmente al enemigo.

El primero de estos ejes de acciones, testimoniar las realidades sociales, no es otra cosa que: 1) historiar la América Latina de entonces; y 2) propiciar la conversión de los espectadores en actores cinematográficos como protagonistas reales de su acontecer histórico.

El segundo de los ejes es el intento por hacer partícipes a los espectadores en el proceso de configuración estética, y por tanto de construcción de su visión histórica. El tercero de los ejes, el cine como instrumento de lucha, no era otra cosa que reconocer el carácter de guerra, dura o blanda, con el que el movimiento asumía el conjunto de sus actividades políticas. De hecho se acuñaron términos como cine-guerrilla, cine-militante, cine-acción o cine compromiso, entre otros. El cine era concebido como un arma más en el proceso de enfrentamiento (bélico) de las clases oprimidas contra las opresoras, de las fuerzas liberadoras contra las neocolonizadoras.

El NCL había dejado de ser una respuesta personal del cineasta y se convertía en un movimiento histórico inspirado en la revolución asumiendo por tanto una acción de guerra. La discusión era la siguiente: 1) había una cultura opresora (norteamericana) y por consiguiente un cine opresor; 2) había una cultura europea universal con amplia libertad para el autor cinematográfico; 3) era posible hacer cine individualmente con lo que se abría el camino al modelo cine de autor al estilo europeo, pero ello no garantizaba la objetividad histórica ni el compromiso de cine como instrumento político en una guerra dura o blanda; 4) se podía realizar cine pero se carecía de los medios para construir una industria cinematográfica al estilo americano o europeo; 5) construyendo el cine se lucharía en esa guerra y viceversa; y 6) construyendo el cine se construiría la historia y viceversa. En ocasiones el *todo* lo era el sentido histórico y la reafirmación de éste, implicaba la guerra y el cine. En otras, lo era la guerra misma, y el cine era un instrumento para registrar y activar la construcción histórica. Pero no se puede negar también que, bajo ciertas perspectivas, el *todo* lo era el cine para lo que la historia y la guerra eran sólo pretextos y objetos cinematografiables. Por ello es osado y sectario observar esta tríada sólo desde una perspectiva. Al construir cine se asumía un papel de luchador en guerra, pasando de artista pasivo a guerrero activo; al construir cine, la historia dejaba de ser un objeto del pasado para especialistas y se convertía en un proceso presente de construcción colectivo. El guerrillero y el historiador se fundían en la figura del cineasta. El arte, y muchos otros conceptos que parecían sólidos, se metamorfoseaban en el túnel de la tríada CHG del NCL. Este fenómeno se aprecia mejor si se mantiene la visión de conjunto, la visión sinérgica. El NCL de los 60 y 70 es, prácticamente, un episodio del pasado histórico. Hoy lo podemos revisar para estudiar cómo se relacionaban CHG en este complejo. Ello nos interesa porque podemos estar acercándonos a una nueva tríada basada en la infocinética que nos proporcionan las Nuevas Tecnologías de Comunicación.

LA TRIADA CINE, HISTORIA Y GUERRA EN LA INFOCINETICA

Nuestra cultura se ha movido del Cine a la TV y al Vídeo. Vamos menos al cine pero posiblemente veamos más cine. También aquella tríada original de CHG se movió hacia la TV y ahora tenemos un panorama distinto que nos permite un rápido e

instantáneo cambio de frecuencia espacio-temporal entre lo doméstico y lo universal. Pero ahora nuestra cultura se moverá hacia la infocinética. La ventana al mundo espacio-temporal de la historia en imágenes no será ya el receptor/monitor de TV/vídeo que sustituye a la pantalla del cine, sino el monitor del ordenador.

Hemos pasado con éxito de la informática alfanumérica a la gráfica, de las teclas a las ventanas, al hipertexto. No hay porqué dudar que la infocinética crecerá seguramente sobre el camino del cine y el vídeo. Veremos/jugaremos/interactuaremos en un sólo acto con infohistorias en una dimensión que muchos no pueden aún imaginar. Es posible que los videojuegos sean sólo el comienzo de un nuevo horizonte. Pero si el cine nos hacía presente un pasado y la TV nos coloca en el presente prácticamente anunciando el futuro ¿qué nos podría ofrecer la infocinética del XXI? ¿Qué nuevo enfoque nos dará sobre el tiempo, el espacio, la historia o la guerra?

La informática es una pieza clave en la sociedad que mira al mañana. Por una parte constituye el principal elemento que sustenta el saber en la sociedad de la información. Por la otra contribuye a establecer un nuevo planteamiento sobre el poder, y, en consecuencia, sobre la guerra, la paz y la cooperación. La infocinética va pues en este camino. Ya se reconoce que el futuro se debatirá en torno a la información, su tecnología, su relación con la industria bélica, la producción de información y saber, la comprensión filosófica de la información, el papel de la información y la infocinética para el trazado de los futuros históricos.

Así como los cineastas se han estado moviendo del cine a la TV, ahora deberán moverse hacia la infocinética. Ello abrirá nuevas posibilidades creativas para el discurso, para interactuar con una historia que puede tener un desarrollo temporal ya no lineal sino multidimensional, historia con múltiples rutas desde cualquier comienzo hasta cualquier final. Allí tenemos una nueva relación imagen cinética-historia que puede hacer el espectador un interlocutor activo y no pasivo. Pero la interacción basada en la simulación puede hacer que ahora juguemos con la historia, y en ella la guerra, pasada o futura.

La informática y la infocinética plantean ya una situación en la que tiene menos cabida la relación artesana entre el realizador y las obras. Con la TV y el vídeo el realizador podía tener más acceso a la realización, pero el modelo le permitía menos impacto personal por el limitado acceso a las redes. Con la infocinética tal vez la situación sea más grave. ¿Serán las redes altamente formalizadas las que escriban la historia? ¿Cómo acceder a ellas en calidad de usuarios/creadores para construir la otra historia? Si hablamos de la nueva forma del poder en la sociedad de la información, estaremos hablando, también, de las nuevas formas de guerra, posiblemente superblandadas, aunque se mezclen con las duras y blandas.

Nuevamente, el control en la producción del software infocinético y el acceso a las redes marcarán el valor de la tríada en la sociedad del futuro. El panorama puede resultar claro para quienes estén a la cabeza de ese control, el avance tecnológico en

torno a la información, de la comprensión de la sociedad de la información, de la utilización de la información para la construcción de la guerra, la paz y la historia. Pero, ¿qué pasará con la comprensión del nuevo sentido histórico y del nuevo sentido de la tríada Cine, Historia y Guerra en aquellos que permanezcan en la sociedad agraria o mecánica? ¿Qué pasará en el futuro con aquellos que se queden en el cine del pasado?
