

RUTA

DE APRECIACIÓN CINEMATOGRAFICA



Libertad y Orden

Ministerio de Cultura
República de Colombia

Ruta de apreciación cinematográfica

© MINISTERIO DE CULTURA
Todos los derechos reservados
Primera edición: 2005
Primera reimpresión: 2006
Segunda reimpresión: 2008

REDACCIÓN

María Cristina Díaz, Sasha Quintero, Pedro Adrián Zuluaga

DISEÑO

Eduardo García Perdomo

IMPRESOR

Imprenta Nacional de Colombia
Avenida La Esperanza, Avenida 68. Bogotá, Colombia.

Bogotá, agosto de 2008



Libertad y Orden
Ministerio de Cultura
República de Colombia

Ministerio de Cultura Dirección de Cinematografía • Dirección: Calle 35 No 4-89
• Teléfono: (+1) 2884712 • Bogotá, D.C. • Correo electrónico: cine@mincultura.gov.co
• Internet: <http://www.mincultura.gov.co>

Tabla de contenido

PRESENTACIÓN

Pág. 5

CAPÍTULO I EL AUDIOVISUAL COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN, RECREACIÓN Y FORMACIÓN

Comunicación	7
Recreación.....	9
Formación	9
Para tener en cuenta	10

CAPÍTULO II LOS GÉNEROS

Documental	12
Argumental.....	14
Experimental	20

CAPÍTULO III LOS FORMATOS

Formatos de captura.....	22
Formatos de proyección.....	23
Duraciones establecidas	23

CAPÍTULO IV PÚBLICOS DESTINATARIOS

Público infantil.....	24
Público juvenil	25
Público adulto	25
Público de tercera edad	25
Público familiar.....	25

CAPÍTULO V
EL CINE FORO

¿Cómo implementarlo?.....	26
Actividades de un cine foro	27

CAPÍTULO VI
LOS TALLERES, UNA VALIOSA HERRAMIENTA
Pág. 29

CAPÍTULO VII
CONSECUCIÓN DEL MATERIAL

La distribución de cine en Colombia	32
Embajadas, archivos y centros culturales	35

CAPÍTULO VIII
LOS CINECLUBES
Pág. 36

CAPÍTULO IX
CREACIÓN DE REDES E INSTITUCIONES COOPERANTES
Pág. 39

CAPÍTULO X
MARCO LEGAL

Derecho de autor y derechos patrimoniales.....	40
Obras protegidas por el derecho de autor	41
El productor audiovisual.....	42
Derechos del productor audiovisual.....	42
Limitaciones y excepciones al derecho de autor.....	43
Uso de los soportes donde está incluida la obra audiovisual.....	44
Formatos de exhibición.....	44

CAPÍTULO XI
PRESERVACIÓN
Pág 45

CAPÍTULO XII
BUENAS PRÁCTICAS

En las aulas	46
En la biblioteca	47
En procesos con comunidad.....	47

BIBLIOGRAFÍA
Pág 48

REFERENCIAS EN INTERNET
Pág 49

Presentación

EL CINE ES, AL MISMO TIEMPO, un medio de comunicación, una industria y un arte. Tiene el poder para reflejar vívidamente el mundo que nos rodea o, en muchos casos, para mejorarlo. Evoca sueños, convoca emociones, aclara el pensamiento y se constituye en un espacio de encuentro entre los creadores -directores, actores, técnicos- y el público. En el cine es posible la reunión de expresiones artísticas de muy diversa naturaleza, que estimulan los sentidos y permiten un punto de vista privilegiado sobre lo más íntimo y lo más lejano; su carácter popular y de entretenimiento facilita la motivación del público y permite canalizar la atención de éste hacia actividades como la lectura, la pintura y otras expresiones culturales, ampliando en los espectadores la comprensión del hecho artístico en general.

Estos son apenas unos pocos, entre tantos motivos posibles, para invitarlos a comenzar un recorrido por el lenguaje audiovisual, como una de las mejores rutas disponibles para descubrir el universo en sus detalles visibles e invisibles.

Esta publicación está dirigida a todas aquellas personas que estén interesadas en utilizar el lenguaje audiovisual como una herramienta de trabajo, bien sea en escenarios de educación formal como el aula o la biblioteca, o en escenarios no formales como los cineclubes o el trabajo comunitario, entre otros. A lo largo del texto veremos diferentes formas de abordar este lenguaje y metodologías para acercarlo a distintos tipos de público.

Los actividades encaminadas a formar públicos pretenden preparar y sensibilizar a los espectadores en general a través de una suma de trabajos orientados a grupos de espectadores con características específicas, en espacios donde la exhibición de películas en cine y video se acompañe por charlas, foros, diálogos o talleres que involucren a los asistentes.

Para sensibilizar y seducir al público es necesario entender que una comunidad, al igual que una persona, puede tener una imaginación propia, y que el cine es un instrumento ideal para dotar de sentidos diversos, y no de un único sentido, todo lo que nos rodea y nos afecta. Formar públicos supone facilitar el desarrollo de posiciones críticas, analíticas y reflexivas frente al consumo de imágenes, con la posibilidad de identificar intenciones,

estilos y patrones de sentido en las obras audiovisuales, lo que en últimas se revierte en una mayor y mejor disponibilidad para descubrir e interpretar el mundo.

Esta publicación sugiere una mirada integral sobre las obras audiovisuales que tenga en cuenta no sólo su contenido sino también su importancia histórica, sus características técnicas y lo que de su mensaje se pueda extraer para orientar distintos ámbitos pedagógicos. Esperamos entonces que sea de utilidad para docentes, guías y para el público en general.

David Melo
Director de Cinematografía
Ministerio de Cultura

CAPÍTULO I

El audiovisual como herramienta de comunicación, recreación y formación

“Cuando se habla de cultura se habla también de cultivar, no simplemente de producir y mostrar. Se cultiva el arte pero también el alma, la curiosidad, la inteligencia y el gusto estético de quienes reciben el resultado de esta labor: el público. Todo encuentro estético entre artista y audiencia debe culminar en una transformación del espectador.”

MAURICIO PEÑA CEDIEL

LA FORMACIÓN DE PÚBLICOS con respuestas positivas frente al hecho artístico, en este caso frente al cine, implica una mediación que va más allá del simple encuentro entre público y obra. Esta mediación depende directamente, tanto de quien la facilite o la oriente, como de la comunidad receptora, sus hábitos, gustos, intereses, y de lo que se quiera generar en ella. Es por esto que cuando se inicia un proceso en donde se utiliza el lenguaje audiovisual como herramienta para generar determinadas actitudes entre un público o como fin en sí mismo, se debe tener en cuenta que la interacción de un espectador con una película sucede sobre tres ejes: la comunicación, la recreación y la formación.

Comunicación

El cine establece un proceso de comunicación en donde un grupo de creadores –director, actores, técnicos- le da forma a un universo de valores autónomos que es asumido por un

público. De la mayor o menor coherencia interna de ese universo creado, depende que se establezca o no un diálogo fructífero entre la obra y el espectador. El espectador a su vez establece un diálogo entre la obra y su propia vivencia; así se completa un proceso que involucra a la obra audiovisual, a los creadores de la misma y al público que se la apropia y genera respuestas frente a ella.

Una característica que comparten todos los textos es su potencial de información. El cine surge como un moderno medio de comunicación con una extraordinaria capacidad de transmitir información sobre distintos temas, personas o lugares, y como un vehículo para socializar las diversas inquietudes del hombre contemporáneo. Este componente de los textos audiovisuales resulta muy útil cuando se asume el audiovisual como un instrumento pedagógico. Por la diversidad de temas, situaciones, entornos, personajes, culturas e historias, presentadas en las películas, una persona puede sentirse motivada a indagar y a profundizar en conocimientos que lo lleven a adquirir una visión más amplia de su contexto social. En palabras del crítico de cine e investigador colombiano Hernando Martínez Pardo: «Sólo en el momento en que una película cumple una función mediadora (entre el hombre y su realidad), permite una actividad de reconocimiento, por parte del espectador, de su propia realidad y, por consiguiente, el establecimiento de una relación íntima entre la obra y la sociedad. Relación que es el comienzo de un proceso de comunicación».

En un primer ejercicio, la exhibición de una película puede despertar en algunos de los espectadores el interés por acercarse a textos de otra naturaleza, que se relacionan con ella directa o indirectamente. Directamente cuando se trata de adaptaciones o versiones de un texto escrito, ya sea novela, cuento, poesía, drama, ensayo; la película puede ser un incentivo para llegar a la fuente original. Indirectamente, cuando una obra audiovisual, por su tema o tratamiento, genera la necesidad de ser confrontada con otros materiales. Una película como *Confesión a Laura*, puede motivar a que el público indague en otras versiones de lo ocurrido en Bogotá el 9 de abril de 1948, y de esa manera acceda a nuevas fuentes de información.

Si se logra ir más allá de la información, se genera un diálogo alrededor del significado de lo que una obra audiovisual está transmitiendo, y de esta manera se produce una auténtica comunicación. Cuando ésta se da, hay un mayor ejercicio de interacción entre los creadores y el público, y es posible un mejor acercamiento a la obra.

Por el realismo de sus imágenes y sonidos y por estar dirigido a varios sentidos al mismo tiempo, el audiovisual facilita una identificación emocional que abona el terreno para un proceso de comunicación más intenso, que compromete, a la vez, los sentimientos y la razón.

Este proceso suele ocurrir de manera espontánea o inconsciente en el espectador. Sin embargo es fundamental que el Docente o Guía propicie espacios de reflexión que traigan a un plano consciente las diferentes implicaciones de una obra audiovisual.

Recreación

El contacto con las obras audiovisuales debe crear una disposición de gozo que no se contradice con una representación realista de las experiencias humanas; hay todo un ritual en el ejercicio de ver una película y disponerse al encuentro con una serie de experiencias sensoriales. El carácter lúdico y festivo que suele acompañar al cine permite desarrollar procesos de formación de públicos que empiecen en el plano del entretenimiento y vayan avanzando hasta ejercicios más complejos, sin que los espectadores tengan plena conciencia de ello.

Cuando se programe una obra audiovisual no se debe dejar de lado este componente de diversión, ya que se constituye en una valiosa herramienta para atraer y capitalizar públicos en un primer acercamiento.

Formación

La convivencia generalizada con los medios masivos de comunicación en las sociedades contemporáneas ha obligado a que conceptos antes estáticos o monolíticos como formación, educación y alfabetización se amplíen e incorporen los actuales medios como factores que tienen una notable influencia en estos procesos. Algunos de estos medios desarrollan sus contenidos sobre la base de la imagen, de manera que ésta se ha vuelto omnipresente en la educación de las nuevas generaciones. Cualquier persona que conviva con los medios masivos de comunicación, y en este caso con los medios audiovisuales, es formada por ellos, así sea de manera pasiva o acrítica.

El audiovisual es un vehículo privilegiado por su doble carácter comunicativo (visual y sonoro), que involucra lo racional y lo emotivo, y que al abrir un espacio de complicidad entre el espectador y los contenidos, facilita el acercamiento y la comprensión de los mismos.

Para utilizar el audiovisual como herramienta consciente de formación se deben definir claramente los objetivos que se pretenden, así como tener un adecuado conocimiento del instrumento que se tiene entre manos, es decir, de las obras audiovisuales y las características que les son propias.

Una obra audiovisual desarrolla unos temas, tiene un contenido. Se habla, en este nivel, del argumento, la historia, lo que ocurre entre los personajes. De esta primera lectura de una obra audiovisual se pueden desprender diversas posibilidades de diálogo y motivación entre los espectadores. Las películas hoy son usadas en múltiples espacios para incentivar el debate sobre una gran variedad de temas: la situación de la mujer en distintas culturas, las consecuencias del uso de las drogas, la incidencia de la política en las vidas privadas, entre otros. Una película, por la emotividad y el realismo propios de las imágenes en movimiento, resulta un canal adecuado para la comprensión de situaciones humanas, políticas o sociales, que otra clase de textos o medios de comunicación exponen de manera fría y sumaria.

Pero una película también es una forma de expresión propia y única, un lenguaje que ha desarrollando sus códigos y convenciones ininterrumpidamente desde el nacimiento del Cinematógrafo como posibilidad técnica. Desde este punto de vista, es necesario que los espectadores involucrados en un proceso de formación reciban nociones para acceder a ese otro nivel de lectura de una obra audiovisual.

Los asistentes pueden empezar por conocer los principios técnicos que permiten la obtención y reproducción de la imagen cinematográfica, e ir avanzando en la comprensión del lenguaje cinematográfico, de acuerdo con parámetros como:

- La cámara y el proyector
- El soporte de la imagen
- La película cinematográfica y sus diferentes formatos
- El cine como narración, su evolución y desarrollo (cine de ficción)
- El cine como registro, su evolución y desarrollo (cine documental)
- Elementos visuales del lenguaje cinematográfico
- Planos y movimientos de cámara
- Elementos sonoros del lenguaje cinematográfico (la banda sonora, los diálogos, la música, el silencio y los ruidos, cada uno con sus posibles usos)
- Etapas de realización de una película (preproducción, rodaje y post-producción)
- El ritmo y el tiempo cinematográficos
- La distribución y la exhibición de una película
- La sala de cine como institución cultural
- Contexto histórico, social y político en el que se desarrollan las películas.

Lo ideal es llegar a valorar y analizar estos distintos elementos en función del contenido de una obra audiovisual.

Para tener en cuenta

Hay varios niveles de significación o lectura de un texto audiovisual:

- *Lectura referencial*: en donde el espectador establece una lectura directa de lo que el texto audiovisual le está planteando, no solo en términos de la historia, sino también en lo que se refiere al universo donde se desarrolla la misma. Ejemplo: en la película *El Rey* (2004), de Antonio Dorado, se ve la torre Eiffel: el espectador asume que en ese momento la historia se desarrolla en París.
- *Lectura explícita*: el espectador busca una equivalencia explícita a lo que la película está manifestando simbólicamente. Ejemplo: Si en una película como la colombiana *Garras de Oro* (1926), vemos la imagen de una balanza, el texto explícito será la justicia y la equidad.

- *Lectura implícita*: la película da claves que el espectador devela o interpreta. Ejemplo: si se habla de una película como *Psicosis* se podría decir que la lectura implícita es la idea de que la demencia puede vencer a la cordura.
- *Lectura sintomática*: en donde se construyen significados que la obra revela involuntariamente. Ejemplo, un momento político, una circunstancia social.

En estas cuatro formas de aproximación al texto audiovisual son fundamentales las vivencias y experiencias de cada uno de los espectadores; ellas influyen de manera directa en la interpretación que se hace del audiovisual.

Claves

- Al abordar un texto audiovisual se debe tener en cuenta que éste puede ser planteado desde distintos puntos de vista; estos son, a saber: lo comunicativo, lo recreativo, lo formativo.
- Es recomendable programar películas que sean acordes con el público asistente. De esta elección depende el interés y nivel de apropiación del espectador frente a la obra.
- Antes de dar inicio a la proyección estipule cuáles son los aspectos del texto audiovisual en donde espera que se concentren los espectadores.

Capítulo II

Los géneros

EL LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO, que está en el origen de otros medios audiovisuales de aparición más reciente como la televisión y el video, se segmentó desde hace mucho tiempo y por razones tanto estéticas como comerciales, en géneros. Estos determinan básicamente unas formas narrativas que la costumbre ha hecho fácilmente identificables para el público. Por tanto, operan también como un vehículo para la comercialización de las películas. Es importante tener en cuenta que el lenguaje audiovisual está en constante evolución, lo cual supone la reevaluación permanente de algunos conceptos y la aparición constante de corrientes renovadoras que determinan el surgimiento de nuevos géneros (o subgéneros) o de combinaciones novedosas de algunos de ellos.

En ese capítulo, se abordarán los géneros desde tres grandes áreas: documental, argumental y experimental.

Documental

Es el uso inicial que se le da al Cinematógrafo, tras su presentación en sociedad en diciembre de 1895. Se aprovecha la posibilidad que tiene el nuevo aparato de hacer un registro de la realidad en movimiento, superior en fidelidad a lo que suponía el retrato, la pintura de paisajes o la fotografía. Cuando se desarrollan las posibilidades narrativas del cine y crece en el público la demanda por historias de ficción, el documental se establece como un lenguaje paralelo concentrado en acontecimientos reales, personajes que existen y hechos verídicos.

Se le atribuye a John Grierson el nombre de documental; el propio Grierson en 1926 denominó al documental como *El tratamiento creativo de la realidad*. Este lenguaje ha tenido grandes cultivadores a lo largo de la historia del cine. Uno de los primeros y mejores fue Robert Flaherty, quien en los años 20 del siglo pasado utilizó técnicas de otras disciplinas como la antropología y la etnología para componer sus impactantes retratos

humanos, e incorporó al documental la recreación de situaciones especialmente para la cámara ensanchando de esta manera sus posibilidades éticas y estéticas.

El documental ha tenido, a partir de las intuiciones de sus pioneros, desarrollos complejos, y es hoy en día un espacio ideal para la experimentación formal, la denuncia política y la información alternativa. A continuación se repasan algunas de las variantes en las que el documental se ha expresado.

Documental periodístico

Se desarrolla sobre todo desde la televisión, con las características de un reportaje ampliado. En su expresión más convencional, se dirige al espectador de manera directa, utilizando como recurso un narrador externo, a manera de voz en *off*. Establece posiciones claras sobre los temas que aborda, las entrevistas e imágenes refuerzan directamente la tesis planteada. Ejemplo: *La lucha de un Gigante* (2004), el documental dirigido por Juana Uribe sobre Luis Carlos Galán.

Docudrama

Surge en los años cuarenta; los personajes reconstruyen las situaciones representándose a sí mismos, reconstruyendo su realidad. Deja un límite muy delgado entre el documental y la ficción. Responde a la necesidad de reescenificar ciertos momentos de los personajes de los que no se encuentra registro alguno; algunas veces se emplean actores. Se puede decir que los actuales *reality shows* provienen del docudrama.

Documental directo

Se desarrolla principalmente en los años sesenta, y tiene una correspondencia con la evolución técnica que permitió trabajar con equipos más ligeros que facilitaban la producción y hacían posible filmar de manera sincrónica imagen y sonido. Este tipo de documental tiene como premisa una intervención discreta por parte del realizador y la captura de las situaciones en el estado más auténtico posible. Entre sus características está el no utilizar música que no provenga del momento mismo en que se ha registrado, la ausencia de narrador externo, entrevistas o reconstrucciones. Algunas de las convenciones del documental directo también han sido adoptadas por la ficción; un ejemplo de ello es el *Dogma 95*, movimiento que le apunta al registro de historias de ficción sin artilugios cinematográficos como luces, filtros fotográficos o música que no haga parte de la acción misma, entre otras restricciones. Ejemplo: *Chircales* (1967-1971), de los colombianos Jorge Silva y Marta Rodríguez.

Documental vérité o documental participativo

En este tipo de documentales, desarrollado también en los años 60, los personajes hablan directamente a la cámara, involucrando al espectador en la historia. El documentalista interviene de manera explícita en el documental, interactúa con los sujetos y hace evidente el

proceso de realización, desde que se genera el contacto con el personaje, hasta que se termina el rodaje. Un ejemplo de este tipo de documental lo dan las realizaciones del norteamericano Michael Moore (*Bowling for Columbine*, *Fahrenheit 9/11*) o algunos clásicos de Jean Rouch, en especial el realizado con Edgar Morin, *Crónica de un verano*.

Documental de creación

Abarca un sinnúmero de posibilidades, entre ellas, la licencia, por parte de realizador, para crear representaciones del mundo que no necesariamente están en la realidad. En otros casos se centra en la relación documentalista - espectador y su mutua interpelación. Puede utilizar recursos como la discontinuidad entre el sonido y la imagen, la distorsión de la imagen y la interrupción de secuencias naturales. Este tipo de documental desmiente el tradicional compromiso del documental con la objetividad y la veracidad. Es legítimo evidenciar la subjetividad del documentalista, tanto como la interferencia de la cámara sobre el personaje. Subraya el proceso de realización tanto como los resultados del mismo. Ejemplos: *Piel de Gallina* (1998), de Mónica Arroyave y Carlos Espinosa, y *El proyecto del Diablo* (1999), de Oscar Campo. Estos títulos hacen parte de la Maleta de Documental Colombiano 1 y la Maleta de Películas Colombianas 1, respectivamente, producidas por el Ministerio de Cultura.

Documental institucional

Es un tipo de trabajo generalmente encargado por una empresa o institución con el fin de dar a conocer a determinado público algún aspecto de la organización. Es ésta quien define la orientación y los contenidos, mientras el realizador se ocupa de darle un desarrollo formal que logre una mayor efectividad en la transmisión del mensaje.

Argumental

Representa el más alto porcentaje de la producción audiovisual de carácter masivo. Se trata de historias de ficción, creadas para generar algún tipo de reacción en el público. El argumental abarca gran variedad de géneros. Actualmente, son escasas las películas que se puedan enmarcar en un género específico: las historias pueden ir de uno a otro, utilizando diversos recursos narrativos. Algunos de los géneros (*thriller*, cine negro, *gángster*, *western*, comedia romántica) son rígidos esquemas que implican la adhesión a un conjunto de reglas a la hora de resolver los temas, las situaciones, los personajes y los ambientes. Otros son etiquetas comerciales que funcionan como orientación para el público.

Comedia

Es uno de los primeros géneros cinematográficos en definir un carácter propio. Se acogió, en un primer momento, al teatro de variedades de la época y se apropió de muchos de sus estereotipos, insistiendo en el carácter humorístico del vodevil. Acciones como un

jardinero que pierde el control de su manguera y acaba mojado hasta los huesos (*El regador regado*, 1897, hermanos Lumière) o un conductor que hace lo que puede ante el descontrol de su vehículo, plantean situaciones dinámicas en donde las equivocaciones determinan el desarrollo de la acción. En general, el cine cómico en su acepción más clásica, la de la comedia muda, propicia las situaciones graciosas mediante acrobacias y convenciones visuales (*gags*). Lo que nos hace reír es comprobar que un personaje de quien se esperaba una determinada actuación, realiza otra muy distinta, a veces disparatada. En el cine cómico mudo, esa actuación tendrá un carácter visual, y estará conducida por una línea dinámica. Un ejemplo claro de la utilización de estas convenciones en nuestros días es el trabajo del británico Rowan Atkinson, cuyo personaje más popular, *Mr. Bean*, ha obtenido una gran popularidad.

A partir del cine sonoro, la comedia desarrolló gran variedad de estilos, entre ellos el *screwball comedy*, que daba una extraordinaria importancia a los juegos de opuestos, o la comedia romántica, concentrada en malentendidos amorosos. La comedia sonora toma del teatro los juegos de palabras, las réplicas y contrarréplicas que llegan a la risa mediante el ingenio de los diálogos y las situaciones. La comedia tiene una cualidad satírica y una propensión hacia el reflejo de las costumbres sociales en clave grotesca; proyecta el despropósito de ciertas convenciones y logra la comicidad por medio de una interrupción del orden establecido, poniendo del revés las normas y desintegrando los criterios de urbanidad para, al final del espectáculo, restituir el orden que antes fue alterado. El cine de comedia de las últimas décadas ha recogido su principal inspiración de la televisión. De ahí que, por ejemplo, el cine de los ochenta se caracterice por la presencia de cómicos procedentes de la pequeña pantalla como Steve Martin, Richard Pryor, Chevy Chase, Dan Aykroyd, Eddie Murphy, John Belushi, John Candy y Bill Murray. Como sucede con otros géneros cinematográficos, la comedia se ha entremezclado con otras tendencias temáticas y hoy puede estar ligada a cualquier tipo de producciones, por ejemplo las de aventuras, donde no escasean las situaciones cómicas.

Aventura

Toda película de estas características se fundamenta en una peripecia protagonizada por un héroe o conjunto de héroes. Dado que se trata de un modelo dramático sin una ambientación específica, conviene aclarar que el género de aventuras permite argumentos de inspiración policiaca, histórica o bélica. De hecho, esta variedad cinematográfica engloba subgéneros como el cine de espías, el cine de aventuras selváticas, el cine de artes marciales y el cine de capa y espada. En cualquier caso, las tramas suelen reproducir un modelo de orden legendario, nacido en las antiguas sagas mitológicas, reforzado por las novelas de caballerías y actualizado a través de la literatura folletinesca de nuestros días.

En lo que concierne a sus estrategias narrativas, el cine de aventuras suele buscar la máxima atención por parte de los espectadores, y para ello prolonga situaciones peligrosas, dejando en vilo su resolución. Con ese fin, recurre a una fórmula en donde siempre se expone

al protagonista a riesgos mayores. Por otro lado, los personajes arquetípicos de la aventura en el cine (los pioneros y descubridores, los soldados heroicos, figuras sobrehumanas al estilo de Tarzán, forajidos y piratas, etc.), fueron antes frecuentes en las novelas, y en este medio realzaron sus cualidades y se hicieron populares. De ahí que, a la hora de medirse con lo extraordinario, los personajes de este tipo de cine reiteren las mismas pautas que antes popularizó la literatura. Es decir, el juego romántico, el compromiso con los valores morales y la lucha por reinstaurar la justicia perdida.

Melodrama

Un melodrama cinematográfico no es simplemente una película romántica de efecto lacrimógeno, en la que los personajes ven contrariados sus sentimientos. La estirpe melodramática es mucho más amplia e identifica toda una rama de lo que suele llamarse literatura popular, que engloba desde el folletín de aventuras hasta la novela rosa. Aplicado al cine, el término vendría a describir, más que un género, una forma de narrar, basada en los giros súbitos de la acción, la simplificación moral (lucha clara entre el bien y el mal) y el resorte sentimental y apasionado que mueve a los personajes. Entre sus argumentos más eficaces están aquellos que mezclan la fatalidad, los amores contrariados y la entrega familiar.

Su forma más dulcificada sería el llamado cine romántico. Por otro lado, el género ha ido tomando formas nacionales que ya son clasificables como subgéneros. Por ejemplo, el *masala film*, propio de la India, combina el melodrama con otros géneros como el musical. El *melodrama mexicano*, al estilo de *María Candelaria* (1944), de Emilio Fernández, anticipa lo que luego serían las telenovelas latinoamericanas, por lo común centradas en heroínas en busca del cariño verdadero. En buena medida, esa faceta televisiva ha sido la que mejor y más ampliamente ha cultivado la vertiente amorosa del género melodramático.

Cine negro o policíaco

Establece sus argumentos en torno a la lucha contra el crimen. Su desarrollo original tuvo lugar en los Estados Unidos, por la época de la prohibición del alcohol y el auge del crimen urbano (años 30 y 40 del siglo XX), con obras maestras como *El halcón maltés* (1941), de John Huston. Ha fijado un abanico de estereotipos y convenciones de origen literario, inspirados en la novela policíaca. Entre los tópicos más frecuentados por el cine negro figuran el detective sagaz pero de vida desordenada, los mafiosos que amenazan el orden legal, el policía sometido a las tensiones de una sociedad corrupta, y la mujer fatal, atractiva y seductora aunque peligrosamente cercana al lado más turbio de la vida. Es un cine urbano y con predilección por las atmósferas oscuras, en un sentido a la vez físico y moral. Cabe destacar que el género opta por una perspectiva fatalista de la realidad; en buena medida, los personajes de esta variedad cinematográfica son antihéroes, cuyo triunfo en la vida es siempre aparente.

La evolución del cine policíaco ha sido condicionada por la incorporación de elementos de misterio y acción, dando lugar al denominado *thriller*, que se caracteriza por su tono híbrido, acogiendo ingredientes procedentes de otros géneros. A medida que el género fue avanzando en el tiempo, las dosis de violencia y fascinación erótica fueron haciéndose más evidentes. A partir de la década de los setenta, el género en estado puro tendió a desaparecer. No obstante, algunos cineastas rescataron sus elementos esenciales, variando la ambientación e incluso proyectándola hacia el futuro. A esta corriente revisionista, no exenta de obras maestras, pertenecen títulos como *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott.

Cine de época o histórico

Género en donde se da forma al pasado con base en relatos sobre hechos históricos. En un principio los relatos buscan ser fieles al momento en que se desarrolla la acción, lo que supone una profunda investigación del contexto sociopolítico y cultural.

Los tres momentos históricos que han inspirado en mayor grado al género son la antigüedad greco-romana, la Edad Media y la Segunda Guerra Mundial. Al cine ambientado en el primer periodo se lo llama *peplum* o cine de romanos, y a él corresponden títulos como *Gladiator* (2000), de Ridley Scott. El cine bélico, o cine de guerra, se ha preocupado principalmente de los acontecimientos de la Segunda Guerra Mundial, a través de películas como *Rescatando al soldado Ryan* (1998), de Steven Spielberg. Otra guerra, revisada desde múltiples ángulos, es la del Vietnam, con ejemplos clásicos como *Apocalipsis ahora* (1979), de Francis Ford Coppola. Si bien el fondo imaginario suele distorsionar la interpretación histórica, lo cierto es que filmes como los citados han condensado la perspectiva popular sobre los conflictos mencionados. En todo caso, el género histórico provee una ilustración de época y un bosquejo de lo que fue ese pasado, aunque siempre actualizado en sus maneras y en su impresión humana.

Terror y horror

Engloba aquellas producciones cinematográficas cuya finalidad es inducir sensaciones de inquietud, temor y sobresalto en el espectador. De acuerdo con las normas fijadas en la literatura por la novela gótica, sus argumentos suelen recurrir a ingredientes siniestros y morbosos, siguiendo una galería de arquetipos que simboliza el abanico de sensaciones que se abre entre la muerte y el dolor. Por lo general, en esta clase de creaciones no suele faltar el romance.

En lo que concierne a su evolución estética y conceptual, el terror cinematográfico se afianza gracias al expresionismo alemán de los años 20, una corriente de la cual tomó su aspecto tenebroso y estilizado. Despojado paulatinamente de su romanticismo, el cine de terror ha evolucionado hacia la exageración sangrienta, conformando tendencias como el *gore* o *splatter*, cuya finalidad esencial es mostrar la violencia terrorífica mediante explícitos y muy verosímiles efectos de maquillaje, dando rienda al horror más descarnado. En esta

línea, han ido definiéndose unos estereotipos peculiares: los asesinos en serie como Freddy Krueger; los psicópatas como en *El silencio de los inocentes* (1990), de Jonathan Demme; los temas y personajes influidos por la figura o la creencia del diablo como en *El exorcista* (1973), de William Friedkin; los miedos propios de la adolescencia, identificables en una adaptación de la novela homónima de Stephen King, *Carrie* (1976), de Brian de Palma.

Musical

Con la aparición del cine sonoro, surge este género que incluye canciones o temas bailables en una parte fundamental de su desarrollo dramático. En su totalidad, las variantes del cine musical tienen un origen teatral cuya adaptación al cine ha contribuido a popularizar entre el público esas fórmulas escenográficas. La primera película de este género fue *El cantante de jazz* (1927), de Alan Crosland, que fuera al mismo tiempo la primera película sonora. Durante la década de los sesenta, se alternaron producciones influidas por estilos como el *pop* y el *rock*, que atrajeron a un público juvenil. Pese al éxito de esas películas, el musical entró en un periodo de decadencia, limitándose a medios como el dibujo animado. Ha habido algunas producciones aisladas que han retomado el género; un ejemplo de ello es *Bailarina en la oscuridad* (2000), de Lars Von Trier.

Actualmente, se puede hablar de un formato televisivo que ha se ha apropiado de algunas características del género y las ha popularizado: el *video-clip*, dirigido a la promoción de los grupos musicales y sus canciones.

Ciencia ficción

Surge de la pregunta sobre cómo será el mundo del futuro. Propone una versión fantástica de la realidad, relacionada con todas las probables o desorbitadas derivaciones de la ciencia. En esta línea, el género conjetura acerca de los tiempos venideros, aunque también sugiere la presencia activa de vida extraterrestre e incluso idea posibilidades científicas inexploradas. La primera película en la historia del cine que se enmarca en este género es *Viaje a la luna* (1902), de Georges Méliès. Una de las figuras más recurrentes de este género es el sabio loco: un investigador muy competente, que descubre algún mecanismo o fenómeno de enorme poder, aunque asimismo capaz de enturbiar su moral. Desde el doctor Frankenstein hasta el genetista que diseña los dinosaurios de *Parque Jurásico*, este modelo de personaje marca la evolución del género.

Muchos de los argumentos de las películas del cine de ciencia ficción provienen de la literatura, así como de los nuevos descubrimientos tecnológicos. A partir de la década de los setenta se realizan constantes adaptaciones de teleseries y cómics populares. En los noventa, el apogeo de los trucajes digitales en el campo de los efectos especiales dio nuevos bríos al puro entretenimiento visual, que aún continúa siendo la dominante en el género. A medida que la ciencia y la tecnología avanzan, la ciencia ficción se plantea nuevas preguntas y retos. Argumentos en donde el hombre se enfrenta a lugares y situaciones desconocidas de las que debe salir a flote utilizando toda la tecnología.

En cierto modo, filmes como la saga de *La guerra de las galaxias*, de George Lucas, muestran como en la ciencia ficción se dan mezclas de temas e incluso de géneros. No en vano, la historia diseñada por Lucas reúne ingredientes del cine bélico, la comedia, el cine de samurais, el *western* y el cine de capa y espada.

Western o cine del Oeste

Relata historias relacionadas con la conquista y colonización de los territorios occidentales de Estados Unidos. Inmigrantes europeos, que llegaban en caravanas para ocuparse en los tres principales negocios que brindaba esa franja de tierra: la agricultura, la ganadería y la minería aurífera. Enfrentados con los pueblos indígenas y con la delincuencia organizada, esos pioneros simbolizaron sus esperanzas de progreso y prosperidad en los justicieros ocasionales, pistoleros al servicio de la ley y militares del cuerpo de caballería, pues ambas ocupaciones eran garantía de seguridad. La primera película del Oeste es *El gran robo del tren* (1903), de Edwin S. Porter, rodada en un tiempo en que lo narrado tenía su reflejo en las páginas de los diarios. La coyuntura socio-política de la década de los sesenta facilitó una renovación del género, acorde con el desencanto y el escepticismo propiciados por los acontecimientos de aquel momento histórico. Películas impregnadas de una violencia insólita, revisan el pasado con amargura. Todo ello tiene que ver con un lento declive de la moda del *western*, convertido en un género que los directores frecuentaban en un grado decreciente. No obstante, pese a que el cine del Oeste interesa cada vez menos al público, los creadores han insistido en la fórmula, actualizando sus tópicos. Entre los westerns más recientes están *Danza con lobos*, de Kevin Costner, y *Los imperdonables*, de Clint Eastwood.

Animación

Más que una tendencia temática o un género, el cine de dibujos animados define una técnica que sustituye la filmación de actores y escenarios por el uso de ilustraciones, muñecos articulados o planos infográficos o computarizados, animados, toma a toma, hasta lograr la sensación de movimiento. Georges Méliès descubrió el trucaje logrado al rodar ciertas escenas fotograma a fotograma. Si un objeto o dibujo era cambiado de posición, filmándolo a intervalos regulares, se lograba ese efecto de animación. Siguiendo este principio, James Stuart Blackton rodó en 1900 *The enchanted drawing*, una de las primeras producciones de este orden. Pero la verdadera revolución en esta técnica se debe a Walt Disney y Ub Iwerks. Con *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), la compañía de Disney estrenaba el primer largometraje de dibujos animados y de ese modo inauguraba una pujante industria, impulsada por una creciente mercadotecnia de productos derivados. Otro de los polos de la animación internacional es Japón, donde se practica el llamado *anime*, o cine de dibujos animados japonés, desarrollado gracias al trabajo de dibujantes especializados en adaptar sus creaciones tanto al cine como a la pequeña pantalla. Películas niponas como *Akira* (1988), de Katsuhiro Otomo, han otorgado un merecido prestigio a la escuela japonesa de animación.

En la actualidad, han surgido varias casa productoras de animación que han conseguido impulsar un mercado de creciente influencia económica y cultural, desarrollando con elevado talento la animación digital, ejemplificada en títulos como *Monsters, Inc.* (2001), que además han logrado un gran rendimiento mercantil en campos como la juguetería, las franquicias alimenticias y el video-juego, cada vez más vinculados al negocio del dibujo animado.

Road movie

Son las también llamadas películas de carretera, en alusión a los lugares donde ocurre la acción. Utilizan el motivo del viaje y se centran en personajes en tránsito físico y espiritual. Su mayor auge corresponde a la década del 60, gracias al impulso de la literatura *beat* y a movimientos como el hippismo que invocaban una liberación en distintos órdenes.

Las películas de carretera reaparecen una y otra vez porque permiten hablar de los estados de ánimo, los cambios culturales y las crisis personales. Aunque los títulos clásicos de este género pertenecen a la tradición del cine norteamericano, como *Easy Rider*, se han hecho *road movies* en todo el mundo, e incluso algunos directores como Wim Wenders, las han convertido en auténtica expresión de obsesiones personales.

Cine de autor

Esta denominación surge a finales de los años 50 en Francia, como producto de una doble revolución: la de los formatos menos aparatosos y que permiten rodajes más económicos y con personal reducido, y la de un grupo de críticos franceses agrupados en torno a la revista *Cahiers du Cinema*, que considera al cine tan capaz de expresar la visión de una sola persona -el director- como lo puede hacer un libro o una pintura. A este doble impulso responden una serie de películas en abierta rebelión contra el cine acartonado y solemne de la época; obras como *Sin aliento*, de Jean-Luc Godard o *Los cuatrocientos golpes*, de Francois Truffaut, innovan en el lenguaje y se permiten el acceso a temas antes vedados. De esa inspiración inicial se alimenta toda una corriente de producción de películas que, con esquemas de producción diferentes a los del cine industrial, no ha dejado de ofrecer alternativas novedosas donde los espectadores encuentran mayores riesgos formales y narrativos, quizá inversamente proporcionales a los riesgos económicos. Lo que actualmente se conoce como cine independiente deriva también del cine de autor, aunque en países como Estados Unidos se han formalizado bastante sus medios de producción, distribución y exhibición.

Experimental

El desarrollo del lenguaje experimental en el cine está ligado de manera directa al desarrollo de las distintas vanguardias del arte contemporáneo, sobretudo en los años 20, y a partir de los años 60. En los años 20, se vio en la experimentación cinematográfica la

oportunidad de profundizar y renovar las investigaciones en las artes plásticas, gracias a la posibilidad de captar movimientos y duraciones reales. En los años 60 se mantuvo esta vocación y al mismo tiempo adquirió un matiz contracultural acorde con la época. Entre sus exponentes se cuentan figuras como Fernand Léger, Man Ray, Andy Warhol y directores de ficción que ocasionalmente incursionaron en la experimentación como Rene Clair y Luis Buñuel. El cine experimental explora la imagen fílmica y sus variables mediante la utilización de efectos especiales, algunos de ellos de carácter artesanal. Se plantea como un lenguaje en donde el autor tiene libertad total en su creación, la cual se refuerza en la medida en que no hay un interés particular por captar un público masivo. Es un movimiento que se resiste a ser encasillado y continúa vigente, sobretodo a partir de la masificación del uso del video como posibilidad técnica y expresiva.

Ejercicio

Los géneros están en continua transformación y la mayoría de las películas los mezclan como parte de su propuesta narrativa; un buen ejercicio es, junto con el público, detectar qué géneros hay fusionados en cada película, cuáles son y qué aportes hacen al filme.

Capítulo III

Los formatos

LOS FORMATOS CORRESPONDEN a las características técnicas de captura y proyección de un audiovisual: cámaras, películas y cintas. Hay dos grandes divisiones: formatos de cine y formatos de video. El formato de cine tiene una mayor calidad en cuanto al registro y la proyección de la imagen y el sonido. Sin embargo, los avances en la técnica del video lo han acercado a niveles de calidad cada vez mayores para la captura y la exhibición de imágenes en movimiento. Por lo anterior y debido a los bajos costos de producción con respecto al cine, el video se ha posicionado como una alternativa para la realización audiovisual y, en los últimos años, es cada vez más frecuente como formato de exhibición.

Formatos de captura

Cine

- *Super 8*: Se trata de una película de apenas 8 mm de ancho. Surgió como un formato de registro casero y amateur, que entró en desuso con la aparición del video.
- *16 mm*: Es un formato de cinco octavos de pulgada de ancho. Su costo es notoriamente más bajo que el de 35 mm, así que resulta una buena alternativa para rodajes de bajo presupuesto o para trabajos que se realizan dentro de la academia.
- *Super 16*: Consiste en un mejoramiento del formato 16 mm, que utiliza un 40 por ciento más de área de imagen y, de esa manera, supera la calidad de la imagen proyectada. Es elegido por muchos productores como un formato relativamente barato para la producción de largometrajes.
- *35 mm*: Es el formato tradicional para la realización de largometrajes.
- *65 mm*: Este formato se imprime para su proyección en película de 70 mm. Su costo es excepcionalmente alto, razón por la cual no se utiliza de manera masiva.

Video

La calidad del registro en video está determinada por líneas de resolución, las cuales varían de acuerdo al formato. En la siguiente lista aparecen algunos de estos formatos, en orden de mayor a menor calidad técnica: Betacam digital, Betacam SP, DV Cam, Mini DV, Super VHS, VHS, Video 8. El uso del video se hace masivo y universal a partir de los años 80, aunque sus antecedentes se remontan a dos décadas anteriores. El video reemplaza el registro fotoquímico de la realidad por su registro magnético, y reduce así los costos de manera notable. La aparición del video digital de alta definición, popularizado en los últimos cinco años, eleva los estándares de calidad y permite hacer rodajes en formato de video que en el proceso de postproducción puede ser transferido a película de 35 mm y ser mostrado en los circuitos industriales de la exhibición cinematográfica.

Formatos de proyección

En *cine*, cada formato de captura tiene su homólogo en proyección, así que encontramos proyectores de Super 8, 16 mm, 35 mm y 70 mm; sin embargo, los formatos usados para proyección en salas de exhibición son solamente tres: 16 mm, 35 mm y 70 mm. El formato estándar es 35 mm.

El *video* se utiliza como formato de proyección sobretodo en salas alternas, muestras y festivales, en donde por la naturaleza de su programación, se recibe material diverso. También es una alternativa de proyección para espacios no convencionales, abiertos o comunitarios, debido a su bajo costo con respecto a la proyección en cine. Los formatos que se utilizan son Betacam SP, Mini DV, VHS y DVD. Los más populares son VHS y DVD. Para la proyección en video se requiere contar con un video proyector (*video beam*).

Para proyectar en cine y video se debe tener en cuenta además, el espacio, que sea oscuro o se pueda oscurecer, y el sonido, el cual idealmente debe estar conformado, como mínimo, por una consola, amplificadores y parlantes.

Duraciones establecidas

Estas duraciones están establecidas en la Ley de Cine de Colombia (Ley 814 de 2003) y corresponden a parámetros internacionales de duración. Estos parámetros facilitan la categorización en caso de festivales de cine y video y determinan unas particularidades narrativas en la medida en que el cortometraje requiere desarrollar una historia en un menor tiempo, lo cual tiene una repercusión directa desde la concepción misma del guión; el largometraje, por su duración, permite el desarrollo de historias con muchos más elementos narrativos.

- *Cortometraje*: Un cortometraje es aquella obra cinematográfica cuya duración mínima es mayor a siete (7) minutos.
- *Largometraje*: Un largometraje es aquella obra cuya duración es superior a 70 minutos en el caso del cine, y 52 minutos en el caso de los telefilms, producidos para la televisión.

Capítulo IV

Públicos destinatarios

NO HAY UN ÚNICO ESPECTADOR, hay públicos de diferentes contextos sociales, geográficos y culturales. Una categorización que se debe tener en cuenta a la hora de generar procesos de formación, tanto para la programación como para el desarrollo de cine talleres o cine foros, es la edad de los públicos receptores. De eso dependen necesidades y niveles de atención y lectura distintos. En este texto se contemplan 5 tipos de público: infantil, juvenil, adultos, adultos mayores y familiar.

Público infantil

Niños de 0 a 12 años; esta franja se podría subdividir en niños y niñas de 0 a 4 y de 5 a 12 años. El público infantil se caracteriza por su especial interés en las imágenes en movimiento. Este interés tiene su origen en la capacidad imaginativa de los niños y las niñas, y en que el cine o el video ofrecen escenarios en donde las fantasías son posibles.

- Es una franja sobre la cual hay que tener especial cuidado debido a que está totalmente abierta y receptiva, y es propensa a recibir mensajes que están aún fuera de su capacidad de comprensión o que rebasan los límites de la información que se debe poner a su alcance.
- Por lo tanto, se debe procurar con esta franja, generar espacios que la aproximen a estéticas no convencionales. Esta edad es el semillero de público por excelencia, y en la medida en que tenga parámetros distintos, va a estar, en un futuro, abierta a cinematografías y lenguajes audiovisuales alternativos.
- En esta misma línea se recomienda poner a los niños en contacto con películas de varios formatos y con producción audiovisual colombiana, para crear en ellos el hábito de verse reflejados en la pantalla, posibilitando un reconocimiento y validación de su propio entorno social.

Público juvenil

Jóvenes de 13 a 25 años; esta franja se podría subdividir en jóvenes de 13 a 16 y de 17 a 25 años. Esta población es muy abierta y receptiva, se puede trabajar con ella desde muchas líneas de acción. Es un público propicio para generar espacios de reflexión entorno a cinematografías convencionales y no convencionales, para realizar ejercicios de investigación sobre las diferentes corrientes y autores audiovisuales, así como para iniciar procesos de escritura crítica alrededor de las películas programadas.

- Es en esta franja en donde se recomienda iniciar actividades de cineclubismo, ya que por el proceso de descubrimiento del mundo y reconocimiento del mismo en el que se encuentran los jóvenes, están abiertos a nuevas experiencias que incluyen formas narrativas diferentes.
- Un ejercicio que se propone es la escritura de textos de reflexión y análisis sobre las películas, que aprovechen el desarrollo del pensamiento abstracto que se da en esta edad.

Público adulto

Personas de 26 a 65 años. Esta población es la más amplia en el espectro, es el público estándar al que va dirigida buena parte de la programación, tanto en salas de cine como en televisión.

- Dada la naturaleza de esta población, vale la pena sugerir actividades de lectura crítica y reflexión sobre los productos audiovisuales que consumen a diario.
- Aunque en un principio este tipo de público pareciera tener claros sus gustos y afinidades, en un proceso de largo alcance se puede propiciar el acercamiento a distintas estéticas audiovisuales utilizando como punto de partida sus imaginarios y referentes.

Público de tercera edad

Se contempla desde los 65 años en adelante; es un público con el cual se pueden desarrollar procesos muy interesantes, porque tiene tiempo libre suficiente y está con una amplia disposición para descubrir nuevos escenarios y formas narrativas que lo abstraigan de su cotidianidad. Los espacios de proyección son muy valorados por los adultos mayores; no sólo se constituyen en una posibilidad de encuentro con el audiovisual, sino en lugar de reunión con los amigos y en impulso para el descubrimiento de nuevos universos.

Público familiar

Este público está conformado por personas de todas las edades, desde niños hasta adultos mayores. Dada la heterogeneidad de los asistentes se recomienda elegir productos audiovisuales que logren despertar el interés de todos y cada uno de los espectadores. Para esta franja se deben elegir películas de habla hispana o dobladas para permitir la fácil comprensión de todos los públicos.

Capítulo V

El cine foro

CUANDO UN ESPECTADOR SE SIENTA frente a una película o programa de televisión, está recibiendo mensajes que no siempre son tan claros y directos como se podría suponer; en ocasiones se requiere de un ejercicio analítico en donde el espectador debele eso que le fue dicho, lo clarifique y lo lleve a un plano consciente, para allí relacionarlo con su propia vivencia y propiciar de su parte una interacción con la obra. Un producto audiovisual propone por lo general una acción dramática definida; sin embargo, la trama desarrolla conflictos paralelos, que sin querer ser el eje de la misma, se plantean como subtextos que aportan elementos narrativos a la historia central y enriquecen la película.

Para propiciar esta lectura aguda y crítica existen varias herramientas de las que el Docente o el Guía puede hacer uso; una de las más ricas en posibilidades es el cine foro.

El cine foro es una herramienta metodológica que facilita y enriquece el diálogo entre el espectador y la obra audiovisual. La orientación del foro puede responder a una diversidad de temáticas, que deberán ser propuestas por quien lo conduzca o a partir de las expectativas propias del público. Es muy importante que quien conduzca el cine foro esté receptivo frente a lo que los espectadores generen, ya que un tema planteado inicialmente puede propiciar otros y esto debe ser capitalizado, recogido y puesto en el ejercicio, para lograr un espacio efectivo de encuentro y reflexión.

¿Cómo implementarlo?

El punto de partida de un cine foro debe ser el público al que va dirigida la proyección (ver capítulo IV) y el tipo de inquietudes que este público tenga o que el Docente o Guía quiera establecer. Una vez definido el público objetivo se debe programar la película o el ciclo; esta programación se debe hacer con base en:

- *Niveles de comprensión o lectura del público objetivo:* esto supone tener en cuenta si son espectadores habituales, o si por el contrario son espectadores eventuales, así como si las obras que están acostumbrados a ver son de carácter comercial o independiente. En este punto es conveniente proceder paso a paso, empezando por obras audiovisuales de fácil asimilación hasta permitirse llegar, en la medida en que el público lo vaya exigiendo, a obras de lectura más compleja.
- *La edad de la población:* como se desarrolló en el capítulo anterior, no hay que suponer un público homogéneo; se debe partir de la diferencia para así lograr acertar con la programación, porque cada público tiene unos intereses y dinámicas particulares.
- *El idioma:* es fundamental determinar en qué idioma se puede proyectar de acuerdo al público objetivo. La mayoría de obras audiovisuales a las que se tiene acceso están en idiomas distintos al español y subtituladas. Se debe contemplar si el público receptor está en capacidad de leer estos subtítulos, y de lo contrario se deben programar obras de habla hispana o dobladas.
- *La actividad laboral o escolar principal:* cuando trabajamos con comunidades, es importante tener en cuenta su actividad principal; esto puede arrojar pistas sobre los intereses de la misma y facilitar la selección de temas para desarrollar el cine foro.
- *La temática que se quiera desarrollar con la comunidad:* si determinado tema se utiliza como parte de un proceso con la comunidad, el Docente o Guía debe estar atento a lo que le interesa comunicar con la película o el audiovisual que eligió, para utilizar esto como punto de partida del cine foro.

Es recomendable comunicar antes de la proyección el tema principal en el que se enfocará el cine foro, para que durante la misma el público esté atento y pueda ir generando un concepto propio y desarrollando su planteamiento. Al finalizar la proyección se abre el espacio para la socialización de ideas y el debate de las mismas.

Actividades de un cine foro

- *La introducción:* Al inicio de cada proyección se debe hacer una introducción, en donde se socialice el nombre del director, el país de origen de la obra y el por qué se eligió. Esto puede corresponder a distintas razones; lo fundamental es que ese motivo sea resaltado en la introducción para darle pistas al espectador acerca del curso que va a tener el cine foro.
Por ejemplo, si para una clase de literatura estamos trabajando la literatura fantástica y elegimos mostrar *El señor de los anillos*, debemos contextualizar al público, para que durante la proyección haga énfasis en esa característica de la película. Es muy importante que quien conduzca el foro, investigue y se prepare sobre el tema a desarrollar.
- *La proyección:* Ésta debe suceder en las mejores condiciones técnicas posibles; es fundamental para el buen disfrute de una obra audiovisual que la calidad de la proyección

y del sonido sean óptimas; así se hace más amable la experiencia del espectador y su disposición para repetirla y convertirla en hábito.

- *El foro*: Al finalizar la proyección ya se han delimitado unos temas, de tal manera que el grupo se puede entregar a la exploración de los mismos a través del intercambio de ideas y opiniones. Para la implementación del foro y de acuerdo con los intereses del público o del Docente o Guía se puede hacer uso de distintos elementos que aporten y dinamicen el espacio: la lectura de un texto relacionado con la discusión principal, bien sea un texto publicado o inédito, el uso de fotografías, la participación de un invitado especial que tenga una relación directa con el tema a desarrollar, etc.

Si los foros hacen parte de un ciclo temático, se debe tener en cuenta que cada uno en sí mismo debe funcionar, pero que en una mirada panorámica haya un hilo conductor entre uno y otro. Esto para que los asistentes regulares tengan la posibilidad de ampliar la información y enriquecerla.

Capítulo VI

Los talleres, una valiosa herramienta

LOS TALLERES SON ESPACIOS en donde los asistentes pueden desarrollar productos, bien sea literarios (guiones, ensayos, artículos, poemas), audiovisuales, teatrales, musicales o manuales. Esta metodología funciona muy bien con todo tipo de públicos y puede ir ligada directamente a una proyección o puede suceder como un espacio alternativo a la misma. Los talleres generan dinámicas de participación y facilitan la expresión, ya que suponen un diálogo indirecto (a través del producto) con el otro. Esta herramienta dinamiza la reflexión sobre la película o el programa exhibido, mediante actividades que facilitan en el participante el análisis y la puesta en evidencia de qué fue lo que le resultó más impactante y por qué.

Es muy importante que los productos resultantes se socialicen, de tal manera que se valide el trabajo del otro y el grupo se enriquezca con esa suma de experiencias. Los talleres se pueden plantear como procesos unitarios o de varias sesiones. En el caso de los procesos unitarios es recomendable trabajar talleres de alto impacto; esto obliga a diseñar un taller que permita un resultado rápido y llamativo. En el caso de un taller de varias sesiones se sugiere diseñar una actividad que requiera un proceso. Es ideal que en cada sesión se plantee algo que complemente la información de las sesiones pasadas y que genere nuevos retos.

Para el diseño del taller, se debe tener en cuenta la edad de la población con la que se va a trabajar y de acuerdo con eso plantear la metodología, estipular el tiempo que podría durar la actividad, el grado de dificultad de la misma y el nivel de atención que pueden llegar a tener los participantes. Por ejemplo, si se trabaja con una población de niños de 3 a 5 años, su tiempo de concentración es mucho más corto que el que puede tener un joven o un adulto mayor.

Metodologías

A continuación se sugieren modelos de trabajo para aplicar con cada grupo específico.

Taller para niños

- Proyección de la película *Monsters, Inc.*
- Implementación del taller: una vez finalizada la proyección se realizará un taller en el que cada niño y niña cree un monstruo, lo dibuje y cree además la historia de su personaje.
- Socialización: al finalizar el trabajo se hará una exposición de todos los monstruos.
- Si se quiere plantear un taller de varias sesiones se le puede pedir a los niños y niñas que por grupos creen historias en donde los monstruos que cada uno creó interactúen.
- Este modelo se puede aplicar a todas las películas infantiles, determinando cada vez el elemento que se debe crear de acuerdo con la temática de la película. La creación del personaje no tiene que ser únicamente a través del dibujo; también puede ser construido con otra serie de materiales como papel, cartón, material de reciclaje, etc.
- Cuando se trabaja con población infantil es muy importante que haya resultados tangibles del taller; esto motiva la participación en futuros procesos. De igual manera, si se logra un producto es recomendable que cada niño y niña se lo pueda llevar a su casa. Así, se validan como creadores ante su comunidad inmediata.

Taller para jóvenes

- Taller unitario-creación de un producto audiovisual.
- De manera individual pedirle a los participantes que desarrollen una historia que pueda ser contada en imágenes.
- Una vez creada la historia la deben realizar a manera de historieta.
- Socialización de los trabajos: hacer una exposición final de los trabajos.
- Este taller se puede realizar con recortes de revistas, fotografías u otro material reciclable.
- El punto de partida para la creación de la historia puede ser libre o surgir de algún personaje o tema planteado en la película antes vista; también puede ser un texto literario.
- Si se cuenta con una cámara de video, se pueden proponer trabajos de realización audiovisual, a partir de historias creadas y actuadas por los participantes.

Taller para adultos

- Creación colectiva de una historia.
- Conformación de grupos de máximo 10 personas.
- Los participantes deberán crear una historia a partir de imágenes recortadas que el Docente o Guía les entregue.
- A manera de fotonovela, las imágenes se deberán pegar en una hoja tamaño pliego y se escribirá la historia, teniendo en cuenta que el relato se fragmenta y cada uno de los fragmentos debe corresponder a una imagen.
- Socialización de la historia.
- Para este taller el punto de partida puede ser recortes de prensa.

Taller para adultos mayores

- Creación colectiva de historias.
- Proyección de la película *La rosa púrpura de El Cairo*, del director Woody Allen.
- Una vez finalizada la proyección se realiza un taller en el que cada asistente cuenta de qué película le gustaría ser el protagonista y construya su personaje dentro de ella. Posteriormente y de manera colectiva se crea una historia en donde tengan cabida todos los personajes allí planteados. Si se tiene la posibilidad de ampliar el taller a más sesiones, se sugiere plantear un montaje escénico en donde los adultos mayores recreen la historia inventada por ellos.
- Socialización: si se trabaja una única sesión, es recomendable que se socialice al final la creación de los personajes mediante la exposición oral por parte de los asistentes. Si el taller se puede implementar en varias sesiones, se sugiere hacer una presentación abierta al público del montaje hecho por los participantes.
- Con este tipo de población es fundamental el acompañamiento, sobre todo en lo que se refiere a la sistematización escrita de las historias que se construyan.

Taller familiar

- El Docente o Guía establece grupos de diferentes edades.
- A cada grupo se le asigna un lugar específico: el mar, el espacio, la selva, etc.
- Se le pide a cada grupo que cree una historia en el escenario que se le asignó. Cada uno de los participantes debe dar una idea para la realización de la historia. Ésta se deberá construir a partir de los elementos que cada persona del grupo propuso.
- Teniendo como materiales papel, lápiz, cartulina, marcadores, cada grupo realizará su escenario y los personajes. Es importante que el Docente o Guía esté atento a que se designen tareas a cada uno de los integrantes del grupo. Los más pequeños pueden crear el escenario y los más grandes hacer los personajes.
- Al finalizar, cada grupo le presentará a los otros su historia a manera de obra de títeres.

Capítulo VII

Consecución del material

EL MATERIAL SE DEBE BUSCAR partiendo de los formatos de proyección disponibles en cada lugar. Lo más común es que se pueda proyectar en VHS o DVD; en algunos casos se cuenta con proyectores de cine de 16 y 35 mm. Para la consecución de títulos en cine se cuenta con dos opciones principales:

- Las casas distribuidoras
- Las embajadas y centros culturales

La distribución de cine en Colombia ¹

Existen dos tipos de casas distribuidoras: el distribuidor de cine de estudio o *major* y el distribuidor independiente.

El distribuidor de cine de estudio o *major*

La estrategia comercial de los *majors* o grandes estudios norteamericanos consiste en tener influencia en toda la cadena del negocio del cine: producción, distribución y exhibición. Es así como a través de sus representantes en cada país establecen una línea de películas que deberán ser estrenadas de acuerdo con condiciones preestablecidas (fecha, número de trailers y copias, inversión publicitaria, etc.). La diversión y el entretenimiento son los ingredientes fundamentales que guían a los estudios, encargados de producir lo que en la industria se conoce como *blockbusters*. Una película de estudio busca ser accesible a públicos masivos. Debe tener características originales y al mismo tiempo tener elementos que faciliten la labor de comercialización. *Matrix* es el mejor ejemplo de una película que reúne estas cualidades. Los siete más grandes estudios o *majors* son Warner

1. Tomado de Mejía, Federico. "La distribución cinematográfica en Colombia", capítulo 2 del *Manual de Gestión de Salas Alternas de Cine*, Ministerio de Cultura de Colombia, octubre, 2004.

Bross, Seven Art, Paramount Pictures Corp., Columbia Pictures Industries Inc., Universal Pictures, Twentieth Century Fox y United Artist. Los cuatro mini-*majors* son Walt Disney Productions, American International Pictures Corp., Allied Artist Pictures Corp. y Filmways Inc (Orion). Las firmas menores de carácter complementario son: Ladd Corp., AFD, ABC, CBS, Buenavista y Polygram.

El distribuidor independiente

Un distribuidor independiente lo que busca, antes que cualquier otra cosa, es llenar un vacío o una necesidad que tiene el público de ver películas diferentes a las que ofrece la cartelera comercial. La sorpresa y la novedad son ingredientes fundamentales en esa selección. Y en la misma medida, el sentido del riesgo se convierte en el arma fundamental de cada distribuidor y en lo que marcará la diferencia.

Así, las películas producidas fuera de los estudios norteamericanos y consideradas como extranjeras y/o especializadas, son el primer objetivo en la selección de un distribuidor independiente para ofrecer en el mercado de la exhibición. Sin embargo, el criterio resulta variado y depende, en la mayoría de los casos, del perfil asumido por cada empresa.

La lógica que aplica un distribuidor en la selección de películas se verá reflejada en la conformación de un catálogo (varias películas) que sirva para definir el carácter de la empresa y su perfil a la hora de presentarse en los mercados internacionales (Cannes, American Film Market, Berlín, Milán, Venecia, Toronto), donde se compite hombro a hombro con los estudios y las casas independientes.

A la hora de vender sus películas, un productor o un vendedor internacional busca un distribuidor acorde con su producto y la mejor manera de identificarlo es ver el tipo de catálogo que dicho distribuidor ha constituido. Más que mercados especializados existen películas que se identifican con un tipo de distribuidor preestablecido (*major* y/o independiente).

Negociación de derechos de películas

La legalidad, es decir, el respeto a los derechos adquiridos, es el primer argumento de negociación entre el distribuidor, *major* o independiente, y el exhibidor. Lo primordial es entender que lo que está en juego es una industria donde se negocia un intangible, los derechos de explotación económica sobre una obra artística dentro del marco de lo que conocemos o denominamos como derecho de autor.

El contrato o acuerdo celebrado entre el dueño de los derechos (productor) y el distribuidor, permite a este último ejercer como propietario de esos derechos durante un periodo determinado y en una serie de *ventanas* habilitadas para su explotación económica.

Las ventanas son las diversas posibilidades de comunicación pública de una obra audiovisual, que el productor va explotando según su conveniencia. Por regla general el productor empieza por permitir su comunicación pública a través de salas de cine, y posteriormente autoriza otras formas de utilización como su comunicación pública por sistemas de televisión cerrada, abierta o satelital, utilización para home video o video ca-

sero, entre otras. Estas modalidades de comunicación pública deben tenerse en cuenta para evitar exhibiciones no autorizadas. El productor, o el distribuidor que recibe los derechos patrimoniales de la obra, son los únicos que pueden autorizar su comunicación pública o su explotación en cualquier otro mercado. Hay que aclarar que el dueño de los derechos patrimoniales puede ser distinto en cada ventana. Por ejemplo, una empresa pueda distribuir una película para salas de cine, pero no tener el derecho a negociar las autorizaciones para su comunicación pública en televisión o su explotación en video, aunque se puede dar el caso de distribuidores que tengan los derechos para todas las ventanas.

Distribuidores establecidos en Colombia

A continuación se ofrece una lista de distribuidores que operan en Colombia. Para conocer los catálogos, disponibilidades y tarifas, por favor consulte las páginas en internet o contacte directamente a las personas indicadas en esta guía.

BABILLA CINE

Distribución independiente
www.babillacine.com
(571) 2579864
Calle 90 No. 10 – 61 Of. 402
Bogotá

MILLENIUM CINE & T.V. S.A.

Distribución independiente
Calle 31 No. 17 – 13 Piso 4
Bogotá

CINE COLOMBIA

Representa en Colombia los estudios Fox, Warner y New Line. Además distribuye algunas producciones independientes y de otros países, incluyendo buena parte del cine colombiano.
www.cinecolombia.com.co
(571) 2856511
Cr 13 No. 38-85
Bogotá

CINEMAC

Distribución independiente
(571) 6207603
Cr 15 No. 120-81, Of 501
Bogotá

CINEPLEX

Distribución independiente
www.cineplex.com.co
(571) 5416071 y 5416538
Calle 76 No. 36-24
Bogotá

L.D. FILMS

Distribución independiente
(571) 6145585
Calle 145 No. 16-77, Of. 602
Bogotá

PROIMÁGENES EN MOVIMIENTO

www.proimagenescolombia.com
(571) 2870103
Calle 35 No 4-89
Bogotá

UNITED INTERNATIONAL PICTURES-COLUMBIA TRISTAR

Distribuye a través de sus oficinas en Bogotá las producciones de los siguientes estudios: UIP-Columbia Tristar, Disney, Buenavista, Miramax, Paramount, Universal, Dreamworks.
www.columbia.com.co
(571) 6352619
Cr 14 No. 94-65 Piso 2
Bogotá

VENUS FILMS

Distribución independiente
(571) 2360749
Calle 77 No. 15-09, Of 301
Bogotá

V.O.CINES

Distribución independiente
(571) 6207603
Cr 15 No. 120-81, Of 501
Bogotá

Embajadas, archivos y centros culturales

Este tipo de instituciones se constituyen en una alternativa de programación a la hora de querer ampliar la oferta audiovisual, permitiendo la exhibición de títulos que, por distintas razones, no tienen distribución en Colombia. Es frecuente la organización de ciclos especiales o muestras retrospectivas.

Para gestionar películas se hace necesario entrar en contacto con las personas encargadas del área cultural y establecer un mecanismo de préstamo, que casi siempre está determinado por las fechas de disponibilidad de las películas y las características técnicas y logísticas del lugar de proyección.

La siguiente es una lista de instituciones que disponen de archivos de cine o hacen permanente gestión de ciclos y muestras audiovisuales en Colombia:

CINEMATECA DEL CARIBE
www.enred.com
cinematecadelcaribe@hotmail.com
Tel.: (575) 3684100 / 01
Fax: (575) 3684100 / 01 ext. 17
Cr 43 No. 63 B - 77
Barranquilla

CINEMATECA DISTRITAL
www.cinematecadistrital.gov.co
cinemateca@idct.gov.co
Tel.: (571) 2845549 - 2848076
Fax: (571) 3343451
Carrera 7 No. 22-79
Bogotá

EMBAJADA DE ALEMANIA
Telefax: (571) 4232600
Cr 69 No. 43B - 44 piso 7
Bogotá

EMBAJADA DE ESPAÑA
Tel.: (571) 6220081
Fax: (571) 6210809
Calle 92 No. 12 - 68
Bogotá

EMBAJADA DE FRANCIA
Tel.: (571) 6381533 / 38
Fax: (571) 6381547/55
Cra. 11 No. 93 - 12
Bogotá

EMBAJADA DE ISRAEL
press@bogota.mfa.gov.il
Tel: (571) 288-4637
Calle 35 No 7-25, piso 14
Bogotá

EMBAJADA DE JAPÓN
Tel: (571) 3105001
Carrera 7 No 71-21
Torre B, Piso 11
Bogotá

FUNDACIÓN PATRIMONIO
FÍLMICO COLOMBIANO
Tel.: (571) 2815241 -
3425182 - 2836496
Fax: (571) 3421485
Carrera 13 No. 13-24, piso 9.
Bogotá

ISTITUTO ITALIANO
DI CULTURA
Tel: (571) 2325195
Calle 35 No. 15-32
Bogotá

Capítulo VIII

Los cineclubes

EL CINECLUB ES UN LUGAR en donde se reúne un grupo de personas para ver una película y hablar de ella, un espacio que permite compartir opiniones y analizar lo que se ve. Permite la sensibilización de un público que anhela ser formado, y sólo logra ser efectivo en este proceso si hay una regularidad constante en sus programaciones.

Para Hernando Salcedo Silva, el creador del primer cineclub en Colombia “la razón de ser de un cineclub es enseñar al socio, al asistente o al espectador, cuál es el buen cine, a través de sus mejores ejemplos, que cumplen su necesaria función didáctica. Todo cineclub es una modesta academia de cultura cinematográfica, hoy tan importante y necesaria en la vida diaria. No se trata de simple erudición sino de considerar al cine como espejo de la realidad contemporánea en la que todos actuamos y de la que somos responsables”.

Origen del cineclubismo

Los cineclubes nacen en Francia, como consecuencia de la creación, en París, de la Cinemateca Francesa. Con ésta nace también el archivo filmico francés y la sede de uno de los primeros cineclubes, dirigido por el entonces joven cinéfilo Francois Truffaut. En la Cinemateca Francesa, el Museo de Arte Moderno de Nueva York y la Cinemateca Soviética, se crearon espacios para la conservación, restauración y exhibición de películas, y para el archivo de materiales impresos dedicados al cine (prensa, libros, revistas) con fines de consulta e investigación. Fueron los primeros interesados en preservar la memoria audiovisual y en facilitar los intentos iniciales de escribir una historia del cine.

Los cineclubes en Colombia

El Cineclub de Colombia, el primero en el país, se funda en 1949 por iniciativa de Luis Vicens, un sabio catalán que había tenido mucho que ver con cineclubes en Francia. A

él le colaboraron Hernando Salcedo Silva, Hernando Téllez, Bernardo Romero Lozano, Gloria Valencia de Castaño, Carlos Martínez y Jorge Valdivieso. Fueron presidentes Otto de Greiff, Eduardo Mendoza y Ramón de Zubiría.

Fue uno de los primeros cineclubes fundados en América Latina. Otras ciudades colombianas siguieron el ejemplo: en los años siguientes se fundó el Cineclub de Medellín con Alberto Aguirre; el Cineclub de Barranquilla con Álvaro Cepeda; el Cineclub de Cali con Jaime Vázquez. En 1957 se funda la Cinemateca Colombiana bajo la dirección de Salcedo Silva

Para el trabajo de los cineclubes resulta fundamental la labor de archivo y la posibilidad de acceder a la historia del cine a través de las películas. Éste fue uno de los propósitos para que, en 1986, se creara la Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano por el Instituto Distrital de Cultura y Turismo, Focine, Cine Colombia, la Fundación Rómulo Lara y el Cineclub de Colombia. Allí se preserva y se conserva la memoria fílmica e impresa del cine colombiano.

Es importante mencionar la estrecha relación entre el cineclubismo y la crítica de cine, la cual se expresa en revistas de cine y otras publicaciones. Citemos algunos ejemplos: en Medellín, amparado por el Cineclub de Medellín en los años 70, se publicó la revista *Cuadro*, dirigida por Alberto Aguirre. En Cali y en cabeza de Andrés Caicedo, se funda un cineclub y nace una revista, *Ojo al cine*, también en los 70. En la misma década funcionó en Manizales un cineclub llamado *Secuencias*, que con el tiempo dio paso a una revista. Durante los años ochenta en Bogotá se publicó *Arcadia va al cine*, y entre sus actividades figuraba también un cineclub. En Medellín, al final de los 80, el crítico Luis Alberto Álvarez empieza un trabajo de divulgación en distintos frentes que fructifica en la creación de la revista *Kinetoscopio*, como un complemento de la sala de cine del Centro Colombo Americano. Hoy *Kinetoscopio* todavía está vigente, y respalda un cineclub del mismo nombre.

Aspectos legales de un cineclub

El artículo 34 del decreto número 358 del 6 de marzo de 2000 (por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 397 de 1997 y se dictan normas sobre cinematografía nacional) define al cineclub como “una asociación de personas, constituida de acuerdo con la ley que regula la materia, que tiene por objeto la investigación y el estudio del cine como arte y como medio de comunicación social, cuyos socios se reúnen en forma PRIVADA Y PERIÓDICA con el propósito de analizar películas cinematográficas”.

De acuerdo con lo anterior, para que exista un cineclub es necesaria la conformación de un grupo de trabajo, ya sea en asociación, corporación, fundación o entidad sin ánimo de lucro. Para esto se requiere de un registro legal ante la Cámara de Comercio. “El cineclub –según lo expresa el decreto 358 del 6 de marzo de 2000- debe acreditar su constitución de conformidad con las disposiciones legales que regulan la constitución de asociaciones, corporaciones o fundaciones sin ánimo de lucro”. Otra posibilidad es que el cineclub esté bajo el amparo legal de una entidad que tenga dentro de sus funciones la promoción cultural.

Asimismo, los cineclubes deben registrarse mediante solicitud escrita dirigida por el representante legal del cineclub a la Dirección de Cinematografía del Ministerio de Cultura, y deben adjuntar a esta solicitud el certificado de constitución y gerencia de la asociación, corporación, fundación o entidad sin ánimo de lucro, expedido con no más de un (1) mes de anterioridad a la fecha de la solicitud.

Los cineclubes que se encuentren registrados en la Dirección de Cinematografía del Ministerio de Cultura podrán registrar películas para ser exhibidas sin la clasificación del Comité de Clasificación de Películas, una instancia independiente, conformada por cinco personas, que define la edad a partir de la cual un espectador puede ver determinada película. El registro de películas no clasificadas para ser exhibidas en cineclubes se diligenciará en formularios diseñados por la Dirección de Cinematografía del Ministerio de Cultura.

Capítulo IX

Creación de redes e instituciones cooperantes

PARA DAR COMIENZO A PROCESOS de formación audiovisual se requiere contar con un mínimo de equipos de proyección y sonido, así como con un espacio apropiado para el público y los equipos técnicos. En ocasiones una sola institución no cuenta con todos los recursos que le garanticen la viabilidad del proyecto; es por esto que se hace necesario reunir la información de posibles entidades cooperantes. Tener un panorama claro en este aspecto puede facilitar el buen funcionamiento de este tipo de proyectos. Es importante:

- *Detectar en la región cuáles son los posibles socios para realizar la actividad:* esto tiene que ver con las instituciones o personas naturales que desarrollan programas afines, o que tienen equipos, espacios o procesos comunitarios de alto impacto. Hacer un directorio en el cual se debe consignar la siguiente información:

Institución	Nombre del contacto y cargo	Teléfono	Dirección	Correo electrónico	Qué pueden aportar

- *Hacer un diagnóstico de cuáles son los espacios en donde se puede desarrollar la actividad:* este diagnóstico se puede realizar a través de la Alcaldía, las organizaciones culturales, las casas de la cultura, los centros de desarrollo comunitario, las escuelas y colegios, entre otros. Una vez se tenga clara la información, se deberán realizar visitas a cada uno de los espacios para ver las condiciones tanto logísticas como técnicas.

Lugar	Encargado o contacto	Teléfono	Dirección	Aforo	Horarios disponibles	Respaldo técnico

Capítulo X

Marco legal

Derecho de autor y derechos patrimoniales ²

EL DERECHO DE AUTOR es el derecho de cualquier creador a que se le reconozca la autoría de las obras artísticas o literarias resultado de su ingenio e imaginación. Éste nace en el momento en el que los seres humanos empiezan a representar en soportes materiales el mundo que los rodea y las ideas que éste le suscita.

El derecho de autor adquiere una importancia mayor cuando surge la reproducción mecánica de las obras, es decir, cuando una misma obra se puede producir más de una vez, y por lo tanto su distribución puede masificarse.

El primer convenio internacional al respecto fue el Convenio de Berna, firmado en 1886, que se ha venido perfeccionando a medida que los adelantos tecnológicos lo han hecho necesario. En Colombia las leyes que regulan el Derecho de Autor son la Ley 23 de 1982, la Ley 44 de 1993 y la Decisión Andina 351 de 1993. Este conjunto de leyes establece dos categorías del Derecho de Autor:

- *El derecho moral* del autor sobre la obra, que es inalienable, perpetuo, intransferible y no puede ser objeto de transacciones económicas. Este comprende el derecho a que la obra sea respetada de manera integral, el derecho a modificarla, el derecho a mantenerla o no inédita y el derecho de retracto.
- *El derecho patrimonial* sobre la obra, que se refiere a las posibilidades de explotación económica a las que puede estar sujeta y que es vigente, en el caso colombiano, durante 80 años a partir de su terminación, excepto cuando el productor sea una persona jurídica y a él correspondan los derechos patrimoniales; en este caso la protección será de 50

2. Tomado de Rubio, Felipe. "Derechos de Autor: Aspectos relativos a la obra audiovisual", capítulo 5 del *Manual de Gestión de Salas Alternas de Cine*, Ministerio de Cultura de Colombia, octubre, 2004.

años a partir de su realización. El derecho patrimonial contempla la reproducción, la comunicación pública, la distribución, la venta o alquiler y la traducción o modificación de la obra.

Para el caso de las obras audiovisuales el derecho moral está en manos de los autores, entre quienes se contempla: a) al director o realizador; b) al autor del guión o libreto cinematográfico; c) al autor de la música; d) al dibujante o dibujantes, si se trata de un diseño animado.

Los derechos patrimoniales de la obra audiovisual son del productor, quien debe haber celebrado un contrato con el guionista, el compositor de la banda sonora, el director de arte y otros creadores involucrados para aclarar la cesión de los derechos patrimoniales de cada una de sus obras y lo mismo con el director general de la obra audiovisual. El productor, como titular de los derechos patrimoniales, ofrece a los distribuidores el derecho a explotar la obra audiovisual, que posteriormente se concreta en varios canales de difusión: salas de cine, tiendas de venta y alquiler de videos, televisión abierta y cerrada, internet. En cada uno de estos momentos debe haber un documento (convenio, contrato o autorización, entre otros) que aclare los términos en que se transfieren los derechos de explotación de la obra (por cuánto tiempo, en qué formato, en cuál territorio, entre otros).

Al final del ciclo de explotación de una obra audiovisual, el derecho de autor debe revertirse en beneficio de los artistas y devolver a las empresas productoras las ganancias de su inversión inicial.

Cuando compramos una película en DVD estamos comprando exclusivamente un soporte material del cual me hago propietario, pero dicha propiedad sólo me da el derecho de usarlo en mi casa sin ningún otro tipo de modalidad de explotación y bajo el criterio de uso personal y sin ánimo de lucro.

Obras protegidas por el derecho de autor

La protección reconocida por el derecho de autor recae sobre todas las obras literarias y artísticas que puedan reproducirse o divulgarse por cualquier forma o medio conocido o por conocer, incluyendo, entre otras, las obras cinematográficas y demás obras audiovisuales vertidas en cualquier formato.

Conforme a nuestra legislación autoral, la obra audiovisual se define como toda creación expresada mediante una serie de imágenes asociadas, con o sin sonorización incorporada, con destino a ser mostrada a través de aparatos de proyección o cualquier otro medio de comunicación de la imagen y del sonido, independientemente de las características del soporte material que la contenga. Este concepto de obra audiovisual involucra a las obras cinematográficas, las producciones televisivas y, en general, cualquier producción análoga a la cinematografía, la televisión o los ideogramas.

El productor audiovisual

Para los efectos del derecho de autor, sólo es productor audiovisual y con derechos patrimoniales de autor, la persona natural o jurídica que tiene la iniciativa, la coordinación y la responsabilidad en la producción de la obra. En otras palabras, la persona que efectúa toda la contratación y adquisición de los diferentes aportes para que confluyan en su cabeza, a menos que se pacte algo en contrario en los contratos con los diferentes creadores y participantes en la elaboración de la obra audiovisual.

La ley de derecho de autor considera a la obra audiovisual como una obra original (única y creada de primera mano), sin perjuicio, por supuesto, de las obras incluidas o adaptadas en ella. Si la ley no considerara la obra audiovisual como una obra original, sería una obra colectiva o en colaboración que obligaría a una explotación conjunta entre todos los participantes. Se requerirían todos los consentimientos de los aportantes, lo cual dificultaría cualquier forma de explotación.

Derechos del productor audiovisual

El productor de la obra audiovisual tiene los siguientes derechos exclusivos:

- *Derecho de reproducción:* Con este derecho se pretende que el propietario tenga la facultad de autorizar o prohibir la realización de copias por cualquier medio de reproducción conocido o por conocer.
- *Derecho de comunicación pública:* La comunicación pública es todo acto por el cual una pluralidad de personas pueden tener acceso a toda o parte de la obra, por medios que no consisten en la distribución de ejemplares. No sería un acto de comunicación pública cuando se realiza en un ámbito estrictamente cerrado o familiar, motivo por el cual no se requiere de la previa y expresa autorización del autor para su utilización. En el caso de Colombia, la comunicación pública de una obra sólo genera el pago de derechos de autor a las sociedades autorales reconocidas actualmente por la Dirección Nacional de Derecho de Autor como SAYCO o ACINPRO. Si los derechos de ejecución pública se han reservado a favor del autor o propietario, quien emite o exhibe la película deberá pagar por este concepto.
- *Derecho de transformación:* Es la facultad que se le otorga al autor o propietario de la obra para autorizar a otro su modificación a través de la creación de adaptaciones, traducciones, compilaciones, actualizaciones, revisiones, y, en general, cualquier modificación que de la obra se pueda realizar, dando como consecuencia que la nueva obra resultante se constituye en una obra derivada protegida por el derecho de autor.
- *Derecho de distribución:* Cualquier forma de distribución al público de una obra o de copias de la misma mediante la venta, arrendamiento o alquiler. La primera venta en

un país de una copia de la obra por el propietario del derecho o con su consentimiento extinguirá el derecho de control de las ventas sucesivas de dichas copias en el ámbito local, regional o internacional, según lo determine cada país. Por lo pronto, éste es un derecho que hasta ahora se está desarrollando, motivo por el cual muchos países no han adaptado una posición en concreto sobre el tema.

Limitaciones y excepciones al derecho de autor

El reconocimiento a favor del autor o propietario de los derechos patrimoniales, permite a éste ejercer prácticamente un control absoluto sobre todas las utilidades o formas de explotación de la obra. Sin embargo, es aceptado por la gran mayoría de las legislaciones autorales del mundo, incluida la nuestra, que es necesario lograr un equilibrio entre el interés individual del dueño de la obra que demanda una retribución económica por su uso, y el interés de la sociedad que demanda un fácil acceso a los bienes culturales para su entretenimiento, educación e información. Por ello, se han establecido una serie de restricciones al derecho del autor:

- *Derecho de cita*: consiste en la facultad de transcribir textos o pasajes de una obra ajena, siempre y cuando dicha transcripción no sea tan extensa que llegue a constituir un plagio o reproducción simulada. Siempre debe mencionarse la fuente de donde fue tomada la cita y el nombre del autor.
- *La utilización o inclusión de obras literarias o artísticas en obras destinadas a la enseñanza*: se pretende que la utilización lícita y conforme a usos honrados de la obra literaria y artística para fines de ilustración en la enseñanza, no requiera autorización del titular justificándose en la medida en que toda sociedad propende buscar un equilibrio entre sus derechos y sus obligaciones, estableciéndose un justo reconocimiento al autor pero sin que intereses comunes como el derecho a la educación se puedan ver lesionados.
- *Utilización accidental u incidental de una obra*: en las informaciones relativas a acontecimientos de actualidad, se pueden utilizar, por medio de la fotografía, la cinematografía, la radiodifusión o la transmisión por hilo al público, reproducciones sin autorización de obras que hayan de ser vistas u oídas en el curso de tales acontecimientos, cuando el fin exclusivo sea la información.
- *Uso privado y uso personal*: con esta restricción se busca que el uso doméstico de una sola copia de la obra protegida por el derecho de autor y sin ánimo de lucro, no requiera de autorización alguna, salvo en el caso de los programas de computador. No obstante, el desarrollo de los medios de reproducción que hoy conocemos (la fotocopidora, la videograbadora, entre otros) ha obligado a replantear la situación. Una fórmula para compensar al autor en algunos países ha sido la de establecer una retribución compensatoria por copia privada, aumentando en un mínimo porcentaje el valor de los medios y aparatos de reproducción.

- *Utilización en archivos y bibliotecas:* La reproducción, en forma individual, de una obra que pertenezca a la colección permanente de un archivo o biblioteca será libre, siempre y cuando tal reproducción no tenga ni directa ni indirectamente fines de lucro y se realice con los siguientes fines: -Preservar el ejemplar y sustituirlo en caso de extravío, destrucción o inutilización; -Sustituir en la colección permanente de otra biblioteca o archivo un ejemplar que se haya extraviado, destruido o inutilizado.
- *Utilizaciones en establecimientos educativos:* la representación o ejecución de una obra en el curso de las actividades de una institución de enseñanza por el personal y los estudiantes de tal institución, siempre que no se cobre por la entrada ni tenga fin lucrativo directo o indirecto, y el público este compuesto exclusivamente por el personal y estudiantes de la institución o padres y tutores de los alumnos.
- *Grabaciones efímeras:* la realización, por parte de los organismos de radiodifusión, de grabaciones efímeras mediante sus propios equipos y para su utilización en sus propias emisiones de radiodifusión de una obra sobre la cual tengan el derecho para radiodifundirla. Se denomina grabación efímera, pues el organismo de radiodifusión está obligado a destruirla en un tiempo prudencial.

Uso de los soportes donde está incluida la obra audiovisual

Debe tenerse presente que los derechos sobre las obras audiovisuales son independientes de los soportes donde están contenidas. En consecuencia, si se alquila legalmente un soporte de VHS, DVD o cualquier otro soporte apto para contener una obra audiovisual, no significa que se pueda utilizar para exhibirlo en un establecimiento público. Dichos sistemas de alquiler están establecidos exclusivamente para el consumo en los hogares, de carácter personal y sin ánimo de lucro.

La misma consideración es aplicable cuando se compra un soporte legal que incluye una obra audiovisual. Dicha compra hace propietario del soporte (DVD o VHS, por poner dos ejemplos) a quien legítimamente lo adquirió, pero no involucra la adquisición de ningún derecho de exhibición sobre tal obra, salvo en el domicilio privado y sin ánimo de lucro.

Por tanto, ya sea por alquiler o compra del soporte, sólo es posible realizar procesos de exhibición audiovisual en lugares diferentes al domicilio privado, si se cuenta con la autorización del productor audiovisual (propietario de los derechos) o quien lo represente.

Formatos de exhibición

Así como las producciones audiovisuales pueden ser contenidas en diversos formatos, en esa misma medida, la exhibición en cada uno de ellos debe ser autorizada por el titular de los derechos sobre la obra audiovisual en el formato correspondiente.

Capítulo XI

Preservación

DEL ALMACENAMIENTO DEL MATERIAL depende en parte su vida útil; una película guardada en condiciones no propicias se verá deteriorada durante la proyección, produciendo imágenes y sonidos de baja calidad. Las características de los soportes físicos de las películas (cuando hablamos de cine) o de las copias en video (betamax, VHS, DVD) son diversas y cada una tiene sus especificidades. Sin embargo hay una serie de recomendaciones generales que vale la pena tener en cuenta a la hora de almacenar los materiales.

- Siempre se deben catalogar las películas, mediante un listado y la asignación de un número. Esto ayudará a tener el inventario claro y a encontrar fácilmente el material.
- El lugar en donde se guarde el material no debe estar expuesto a altas temperaturas, ni a una humedad excesiva. En el primer caso se puede reseca el material quitándole flexibilidad, lo que hace que las emulsiones se quiebren y que los materiales que recubren la cinta se deterioren. En el segundo caso puede haber formación de hongo y deformación de la cinta.
- Es importante no tener las películas (especialmente en el caso de copias en cine) en lugares cercanos a una fuente generadora de fuego ya que estos materiales son altamente inflamables.

Capítulo XII

Buenas prácticas

A CONTINUACIÓN SE OFRECE un breve resumen de algunas formas de trabajo que hacen uso del audiovisual como herramienta en espacios formales e informales.

En las aulas

Se pueden utilizar las obras audiovisuales como apoyo a clases magistrales, como material para el debate en la organización de foros, conversatorios o cineclubes escolares, entre otras posibilidades:

La obra audiovisual se puede aprovechar en distintas claves:

- *Informativa:* En donde el Docente o Guía tiene la posibilidad de hacer énfasis en un tema específico que esté desarrollando en sus clases complementándolo con un apoyo audiovisual. Ejemplo: si se está trabajando en la clase de biología el tema de los organismos unicelulares, como refuerzo o complemento de dicho tema se puede proyectar un documental científico en el que éste se aborde, o mostrar una película como *Microcosmos*, en donde los estudiantes podrán tener una aproximación visual a lo que se ha desarrollado en clase.
- *Analítica:* A partir de una obra audiovisual, el Docente o Guía podrá despertar en sus alumnos preguntas e inquietudes las cuales se pueden desarrollar en clase o pueden hacer parte del trabajo de investigación por parte de los alumnos. Ejemplo: Si se exhibe la película *Los niños invisibles*, el Docente o Guía puede desarrollar diversas temáticas a partir de esta película: cómo era Colombia en los años 50, la llegada de la televisión al país, la ubicación geográfica de los personajes, etc. Si se trabaja con una película como *Sherk*, el Docente o Guía puede abordar temas como el ser y el parecer, los roles,

la literatura infantil clásica, el respeto, la convivencia, etc. El recurso audiovisual o el cine se utilizaría para ampliar un tema de una manera entretenida.

- *Creativa*: Utilizando como recurso la proyección de una obra audiovisual el Docente o Guía puede propiciar la creación de historias y personajes. Ejemplo: A partir de la exhibición de la película *Robots*, los niños y niñas pueden construir con materiales reciclados un robot producto de su imaginación y crear historias en donde estos personajes se interrelacionen.

En la biblioteca

La lectura sucede en distintos niveles, no sólo leemos textos escritos, leemos todo cuanto nos rodea a través de los sentidos, y así construimos nuestra idea del mundo. Cuando vemos una película o un documento audiovisual, realizamos un proceso de lectura que puede ser voluntario o involuntario. En la biblioteca esta herramienta se puede utilizar de distintas formas:

- *Complementaria*: Si la biblioteca establece programaciones temáticas el audiovisual puede hacer parte de la serie de actividades que se tengan diseñadas para desarrollar el tema. Ejemplo: si la biblioteca hace una programación sobre el tema del océano, se puede trabajar con textos informativos, enciclopedias, cuentos y novelas. Esta información se puede complementar con una película como *Buscando a Nemo*, en donde los asistentes a la biblioteca pueden relacionar la información ya recibida y descubrir nuevos elementos. Si es un público adulto se pueden trabajar documentales y películas que requieran unos niveles de concentración y de lectura mayores.
- *Motivadora*: Dada la naturaleza misma del lenguaje audiovisual, se puede utilizar como herramienta para motivar la aproximación a textos literarios. Ejemplo: si se quiere invitar al público a que se acerque a la literatura de Shakespeare, se puede programar un ciclo de películas basadas en sus obras, y luego invitar a la lectura de las mismas. Se puede utilizar también como una herramienta para facilitar el acceso a la información a un público que tiene deficiencias de lectura escrita.

En procesos con comunidad

Cuando se trabaja con grupos específicos de población, cualquiera que ellos sean, el lenguaje audiovisual se constituye en un facilitador para abordar temáticas de interés común y como catalizador de experiencias difíciles. Ejemplo: si se está trabajando con una población que ha estado en medio del conflicto armado, se pueden programar títulos como *Golpe de estadio* o *Cóndores no entierran todos los días*, para que los asistentes puedan utilizar como pretexto la película y desde allí poder narrar sus experiencias con respecto al tema.

Bibliografía

- BARBERO, Jesús Martín, *Investigación de los públicos en Colombia*, Convenio Andrés Bello.
- BARNOW, Eric, *El documental, historia y estilo*, Barcelona.
- BORDWELL, David, *El significado del filme*, Editorial Paidós.
- CARMONA, Ramón, *Cómo se comenta un texto filmico*, Editorial Cátedra.
- Diccionario enciclopédico Larousse ilustrado*, Barcelona.
- G. MUÑOZ, G. Rivera y M. Marín, *Análisis de recepción de medios en Bogotá: cine*, Universidad Central, Bogotá.
- G. MUÑOZ, G. Rivera y M. Marín, *Análisis de recepción de cine en Bogotá: identidades culturales e imaginarios colectivos*, Revista *Nómadas* No 1, Universidad Central, Bogotá.
- LÓPEZ DE LA ROCHE, Fabio *et al.*, *Los niños como audiencias*, Investigación sobre recepción de medios, Proyecto de Comunicación para la Infancia, Instituto Colombiano de Bienestar Familiar.
- Manual de Gestión de Salas Alternas*, Dirección de Cinematografía, Ministerio de Cultura, Colombia.
- PEÑA CEDIEL, Mauricio, *Formación de públicos y creación de audiencias*, Universidad del Rosario, Bogotá.
- RUBIO, Felipe, *Conozca y proteja el derecho de autor: aspectos relativos a la obra audiovisual*, Ministerio de Cultura, Fondo Mixto para la Promoción Cinematográfica, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.
- WEINRICHTER, Antonio, *Desvíos de lo real, el cine de no ficción*, Madrid.
- ZUNZUNEGUI, Santos, *Mirar la imagen*, Editorial Universidad del País Vasco.

Referencias en Internet

www.cnice.mecd.es. *Los géneros cinematográficos*. Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa del Ministerio de Educación y Ciencia de España.

www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/index.htm. *La infancia ante los nuevos medios: la televisión*.

www.idct.gov.co. Alfonso, Miguel y Garzón José Domingo, Garzón, *Programa Cultura en Común, el componente pedagógico, una estrategia de acción*, I.D.C.T.

www.comunit.com/la/tendencias/lact/lasld-192.html, *Los niños y los Nuevos Medios*, Exposición de David Kleman durante el evento Televisión de Calidad, Bogotá, 13 - 19 de septiembre de 2000.







Libertad y Orden

Ministerio de Cultura
República de Colombia

Ministerio de Cultura • Dirección de Cinematografía • Dirección: Calle 35 No. 4-89 • Teléfono: (+1) 2884712 •
Bogotá, D. C. • Correo electrónico: cine@mincultura.gov.co • Internet: <http://www.mincultura.gov.co>