

Siete cajas para un sueño guaraní

Escrito por: Marianela González Lavandero



Ah, sí, puedo arrellanarme en la butaca, porque definitivamente me voy a quedar. Se llama **Siete cajas** y ha sido la más vista en la historia del cine paraguayo. En un mercado popular en Asunción, un joven se obsesiona por un celular con grabadora de video. En el bolsillo, ni un centavo, o lo que es lo mismo, ni una ridículísima parte de dólar, me dice un primer plano. Y habla guaraní con español, pero cuando le hierve la sangre se le sale el Tupá por los poros.

Dicen que el problema comenzó quinientos años atrás y terminó hace dos siglos. Hasta recibimos el Bicentenario con fuegos artificiales y parrandas y carnavales y discursos políticos, y le hicimos monumentos como el que se yergue en un costado de esta porción de tierra azteca. Celebramos que no nos compran ya con espejitos, aunque no tengamos donde vernos ni uno solo de esos obeliscos nos proyecte al mundo.

Víctor empuja por los mercados paraguayos lo único que tiene, su carretilla para cargar las realizaciones de otros, tiene ese conflicto. Moreno y semi hispanohablante, apenas se ve bajo los toldos, se pierde entre el hormiguelo de carretilleros, buhoneros, consumidores de cuarta, policías locales, travestis, inmigrantes coreanos que chocan unos contra otros en la estrechez de las callejas y que desbordan el banco de la comisaría. Víctor, el joven guaraní de este filme, quiere que le vean. Incluso, quiere verse él mismo en las pequeñas y grandes pantallas planas en que se ha estructurado el mundo: los espejitos modernos, si no te veo no existes.

Los directores de esta película han estructurado el relato a partir de una narración lineal, a ratos estática y a ratos repetitiva, en un eterno *déja vu* de secuencias de persecución, como un videojuego. Justamente, la composición de los planos y la ubicación de las cámaras

durante las carreras, siempre frente al personaje que corre, y las tomas aéreas que nos permiten ubicar a los sujetos, remiten también a la manera en que se trabaja la imagen en los videojuegos de comando, diseñados para que este personaje que la cámara registra de frente seamos nosotros mismos, los jugadores. Aunque no luzca como Víctor ni hable guaraní.

Pareciera, no obstante, que los únicos personajes verosímiles de esta película son los que se le parecen al protagonista, los que pudieran portar el mismo objeto del deseo. Solo en ellos, los guionistas han profundizado matices, elementos psicológicos y pequeños conflictos que los humanicen: su hermana y su amiga, y hasta el coreano, llegan a experimentar en **7 cajas** un desarrollo propio, contrario a lo que ocurre con el lado de los antagonistas, caricaturizados al límite de no cuidarles siquiera el maquillaje y dejar ver las costuras de sus disfraces. Pareciera recordarnos que la representación de la realidad en la pantalla (es decir, la selección de "lo que existe") no tiene matices, y mucho menos la violencia y el vandalismo: quiénes son, qué los mueve, son preguntas que no incluye ningún noticiario, ningún juego de computadora, como no se las hacen los dueños de los espejos. Ninguno de estos tipos-personajes se ha visto nunca en una pantalla, ni lo hará nunca.

Solo para Víctor los directores han reservado una posibilidad, porque él la ha visto, porque él ha podido mirar por encima de los toldos, por encima de las caricaturas. Pero el cómo nos será amargo: cuando se vea y lo vean, Víctor volverá al mundo de los ciegos y se hará invisible otra vez. No habrá crecido. Es la opción: ¿abandonar?, ¿continuar el juego? El personaje llegará hasta el último nivel, donde se mata al monstruo. Su sueño no cabe en siete cajas.

¡Celebremos: hace doscientos años que somos libres de este lado del Atlántico! Hagamos otro obelisco. O mejor, una película: que viaje a los festivales, que se suba a YouTube... ¡Que nos vean!