

## EL CINE ENTRE CRONOS, LAS MUSAS Y TECHNÉ

**José Rojas Bez**

*Instituto Superior de Arte de Cuba*

### Resumen

En este breve ensayo, reflexionamos sobre algunos aspectos del cine, en especial frente a la moderna tecnología. Nos preguntamos qué es el cine y respondemos con un concepto personal, a partir del que planteamos la ilimitada posibilidad de formas y modalidades del cine, el inconveniente predominio del naturalismo sensorialista en el cine, y la falsa esteticidad escudada en el deslumbramiento de las nuevas tecnologías; mientras se producen verdaderos logros en hitos particulares, como el cine de animación y, más ampliamente en el ámbito audiovisual, en el video-clip y el arte digital.

**Palabras clave:** tecnología moderna, esteticidad.

### Abstract

*In this short essay, we think about some aspects of cinema today, especially about his genres and his links with modern technology. From a personal concept about cinema and its genres, we reflect on unlimited cinema's possibilities and the inconvenience of the naturalist conception's prevalence and the false aesthetics behind news technologies, whereas the animated films, video-clips and digital arts appear in the first place in achievements in the audiovisual universe.*

**Keywords:** modern technology, aesthetics.

En algo más de cien años, el cine ha atravesado una historia de afirmaciones, negaciones, reafirmaciones y vaivenes de todo tipo, que otras artes, espectáculos y medios han vivido a lo largo no de uno, sino de muchos siglos.

Muy pocas veces ha evolucionado tan rápidamente tamaña variedad de estilos, tendencias y escuelas y, paradójicamente, coexistiendo muchas de ellas e integrándose en una globalización de cultos, modas y públicos. Tanta celeridad ha posibilitado incluso que, poco después de nacido, el arte cinematográfico comenzase a oír ya su “despedida de duelo”

¿Qué es y qué espero del cine en cuanto arte, espectáculo y medio? ¿Cómo ha venido configurándose en su ineludible interactuar con todas las artes y la tecnología?

Abundan los motivos para reflexionar y, aun a riesgo de ser acusado de simple o de “vetusto moderno” por los “postmodernos”, nos gusta orientarnos en el caos (no necesariamente destruirlo) y ver mejor aunque no alcancemos la lucidez total. Por ello, iniciamos estas incitaciones dialógicas.

## I.- AYER Y HOY, ¿QUÉ ES EL CINE?

Abogando por un concepto rico y actual del cine, lo he propuesto como *arte de la sucesión coherente de imágenes audiovisuales recreadas en una superficie a partir de una matriz*; donde, como corresponde a toda definición, cada término permanece necesario y el conjunto de los mismos se establece como suficiente.<sup>1</sup>

Aunque parecen hablar por sí mismas, las evidencias engañan de vez en cuando, y no deja de ser prudente la glosa de uno u otro de estos términos.

Primero, del que se refiere al *arte*, quizás el más personal y controvertible de todos.

Por mi parte, asumo al cine como un arte y creo que halla su plenitud en tal jerarquía. La realización, los productos y la recepción filmicos pueden cumplir cabalmente las funciones de la actividad artística, desde la creativa y la comunicativa hasta la propiamente estética, donde quedan asumidas también las funciones lúdica y hedonista.

Algunos preferirán cambiar los matices y remitir el cine al campo más general del *espectáculo*, sabiendo que todo arte (al menos el audiovisual) es un espectáculo aunque no se cumpla lo contrario.

Más aún, otros ni siquiera se interesarán por la obra filmica en cuanto arte, e incluso renegarán dicha cualidad, prefiriéndola como simple espectáculo.

Y otras veces la filmación no querrá ir más allá (o más acá, para evitar posibles prejuicios) de la pura comunicación o ilustración de hechos e ideas.

Cuestión de asunciones y preferencias que, de cualquier manera, no anulan la validez de los demás términos de nuestra definición.

Entre ellos, ese importante núcleo conformado por la **sucesión coherente de imágenes**, tan vital en su negación y rectificación del viejo hábito mecanicista de aferrarse a las **imágenes en movimiento**.

Insisto en tal referencia a la **sucesión coherente**. Matiza mejor ciertos fenómenos de la dinámica filmica, como esas obras vanguardistas realizadas con simples haces de luz o, mejor todavía, las secuencias y hasta filmes enteros sustentados en la foto fija.<sup>2</sup>

Desde cierta óptica tradicional, tales términos resultan o refieren casi lo mismo pero, con perspectiva más inquisidora, subrayan la diversidad de modos de registrar y recrear el devenir de cosas y fenómenos: desde la más deslumbrante ilusión de movimiento hasta la foto fija (incluyendo el haz de luz) sostenida en el discurso que, a veces, por el contrario, congela, paraliza (visualmente) lo móvil.

De la propiedad **audiovisual** no cabe duda, y no sólo hoy, sino desde los mismos orígenes del cine. Siempre he abogado porque el cine nació *sonoro*, con la búsqueda, la esperanza y la impostación del sonido, aunque técnicamente no se lograra en los primerísimos momentos.

Rememoremos a los pianistas, músicos y locutores o animadores acompañantes del período llamado *silente* y, además, los carteles intercalados y las grabaciones en equipos que acompañaron las proyecciones.

<sup>1</sup> Definición en la que ponemos mucho énfasis y formulamos por primera vez en el artículo "Imagen, movimiento, sonido: ¿Lo específico del cine?" (periódico **Ahora!**, Holguín, 13 de enero de 1980), y sobre la que hemos venido trabajando y propugnando desde entonces hasta el libro de ensayos **El cine por dentro (Conceptos y debates fundamentales)**, Univ. Iberoamericana-Univ. Veracruzana, México, 2000.

<sup>2</sup> Ejemplos de secuencias y obras ya clásicas con memorable uso de "imágenes fijas" que nos gusta citar, entre otras, son: la secuencia de la escalinata de **El acorazado Potemkin**, de Eisenstein; las secuencias iniciales de **Eva al desnudo**, de Manckiewicz, el documental **Now**, de Santiago Álvarez y el filme de "ciencia-ficción" **La Jetée**, de C. Marker. Otro ejemplo no menos memorable, pero en este caso de secuencia con la pantalla totalmente en negro (sin imagen) es el descenso a la mina en la parte inicial del filme **El camino de la esperanza**, de Pietro Germi.

Hablemos o no de *diálogos* (por mi parte, sí los oigo bien) nadie se atreve a negar, sin embargo, lo musical y los ruidos, y con ello basta para sumergirnos en lo audiovisual.

Otros términos ineludibles son los de la **recreación en una superficie** pues, sin duda, la *sucesión coherente de imágenes audiovisuales* (llamada burdamente las *imágenes en movimiento*), fundamenta de igual modo a la obra teatral y a todo arte y espectáculo escénico. Con toda seguridad, nadie le negaría al ballet y a la ópera la propiedad de la *imagen en movimiento*, su sucesión coherente de imágenes, ni la audiovisualidad.

Mas el cine, como arte y como “lenguaje” (no confío tanto en la habitual asimilación del arte a los lenguajes, pero mantengámosla en los límites de este trabajo)<sup>3</sup>, es superficial, en el sentido de pervivir en las superficies, despegado de los cuerpos y escenarios (claro, en perspectiva inmediata, porque en última instancia sí proviene de mediaciones corporales y escénicas, salvo el dibujo animado); superficies en las más sofisticadas pantallas y superficies en la reproducción doméstica de los videos y dvds.

Y está, por último, este mágico término de **matriz**, tan necesario como rico y polémico. Necesario porque no puede haber cine sin matriz de algún tipo, y porque casi ningún otro arte se caracteriza por la matriz, exceptuando la fotografía (tan vital en su génesis) y las modalidades del grabado —antes de él—, las grabaciones musicales —al unísono suyo— y las nuevas artes digitales —después de él.

Desde su idea más primigenia y abstracta hasta la realización más concreta, la obra filmica tiene **carácter matricial**: se vincula con su matriz y es necesariamente pensada en relación con ella, dígame cinta de nitrato o de celulosa o, más tarde, electromagnética y, hoy, también digital. Pero, dependerá de *una matriz*, fuese cual fuese.

Desde siempre he defendido que el cine, en cuanto arte, no se restringe a *un tipo* (fotográfico, electromagnético, informático...) de matriz; e incluso he postulado la identidad de “lenguajes” aunque no de “hablas” o “actos de habla” (para continuar con las metáforas de inspiración lingüística), es decir, la mancomunidad en el universo sígnico audiovisual y aún de sintaxis básica entre el cine ya tradicional y el video... y hasta la informática o digitalización, con diversidad de usos y normas *técnicas* y contextuales.<sup>4</sup>

De aquí también que pudiésemos especular larga y entretenidamente sobre el teatro o el ballet filmado en cuanto cine o en cuanto arte escénica simplemente “registrada”, solución siempre casuística según el tratamiento específico, el trabajo y tratamiento de la matriz en cada obra singular.

Pero ese sería otro tema. Prefiero, de inmediato, proponer que se piense cuánto supone formal y tecnológicamente la referida índole **matricial** del cine, pues a ella se deben no sólo muchos de sus avatares técnicos y económicos, de gustos y de hábitos de recepción, sino también de cristalizaciones estéticas y formales, incluyendo la cuestión de los géneros.<sup>5</sup>

<sup>3</sup> Compartimos con Omar Calabrese (**El lenguaje del arte**) y otros relevantes teóricos, la renuencia a tratar a las artes como lenguajes propiamente dichos. De todas maneras, esta precisión teórica no afecta la reflexión actual, y nos atenemos al uso común de hablar del “lenguaje” del cine, del teatro, etc.

<sup>4</sup> Véase, por ejemplo, Rojas Bez, José: **Artes, cine, videotape: Límites y confluencias** (Holgún, Ediciones Premio de la Ciudad, 1987) y “Estética y sociología de la relación cine-video” (**Cuadernos Cinematográficos 9**, Univ. de Valladolid, España, 1996, pp. 39—54.).

<sup>5</sup> Pensemos también una vez más en las ricas cuestiones suscitadas por un ensayo clásico de Walter Benjamín, **La obra de arte en la época de su reproducción técnica**; sin que soslayemos otros muchísimos y excelentes textos sobre tal tópico, como **Lo obvio y lo obtuso**, de Roland Barthes, respecto a los cuales las discrepancias serían, en todo caso, enriquecedoras.

## II.- UNA VEZ MÁS, LOS GÉNEROS

En la reflexión en torno a un concepto preciso y actualizado de cine, y en relación directa con ser un arte de matriz, por ende, muy susceptible a las variaciones técnicas de la misma, se inserta la cuestión de los géneros, tan acudidos y estudiados en muchos casos y perspectivas pero no tanto en el orden de sus definiciones y conceptualizaciones más generales y los vínculos con la tecnología manipulada.

Si en las ideas y párrafos recién expuestos sobre el cine y sus relaciones con otras artes, el video y la informática, he sido más bien ultravanguardista; en la perspectiva de los géneros me inspiró más en los antiguos maestros.

Vivo convencido de que el mejor modo de asumir el problema de los géneros es a partir de los **modos de hacer**, como ya enseñaba la *Poética* aristotélica, o sea, desde la perspectiva conjunta de los procesos (*cómo*), materiales (*con qué medios*) y puntos de vista (*objetividad-subjetividad*) puestos en juego para la realización de la obra, más que desde los temas y ciertos recursos ambientales y secundarios.<sup>6</sup>

Claro, insinuaciones no implican imitaciones, y significaría un gran error transponer mecánicamente la experiencia y los conceptos de un arte (digamos, el teatro: tragedia, comedia, drama, pieza...) a otro; y en el arte cinematográfico hay que considerar, entre todos sus factores técnicos y estéticos, su carácter *matricial*.

Tres grandes categorías, como grandes centros genéricos, se refieren directa y cabalmente a las formas y quehaceres filmicos, y resultan estables, ricas y funcionales en comparación con otras agrupaciones factibles: **documental, ficción y animación**. Sus particulares *modos de hacer*: el registro directo, inmediato; la actuación o representación escénica y, por último, el dibujo o, en general, la imagen animada, desde el primigenio dibujo hasta la más moderna digitalización. Documental, ficción y animación y, a partir de ellos, otros géneros secundarios o subsidiarios, sin renegar de los sempiternos híbridos, mezclas y casos limítrofes.

En esta línea de pensamiento, *violencia, erotismo, terror o suspenso*, mejor que cabalmente géneros, consistirán en temas, recursos, emociones susceptibles de presentarse en cualquier género (documental, ficción, animación). Un filme “de violencia” es, comúnmente y en primer orden, un filme de ficción, en el que se aborda y manipula la violencia; aunque, menos comúnmente puede ser un documental sobre la violencia y hasta un dibujo animado.

Determinadas corrientes, modas y cristalizaciones de **un tipo** de filmes manipulan dichos recursos como procedimientos tan regularizados y predominantes, que conforman un *modo de hacer* muy específico como subgéneros y llegando incluso a ser *repcionados* como géneros.

“Género” no significa más que *genus, generis*, conjunto con caracteres comunes, y nada puede impedir que agrupemos unos u otros filmes. Pero, no en balde se tratará de *géneros* inestables y perecederos, de estructuraciones disgregables. Y todas lo son, pero las grandes categorías del documental, la ficción y la animación, no tanto.

Convencido del valedero convencionalismo de los géneros, no me anima el deseo de circunscribir o reducir el número y clases de géneros, ni establecer ninguno rígidamente en nuestra época de violaciones de fronteras, hibridaciones y transgresiones cotidianas. Sólo llamar la atención —y a ello queríamos llegar— sobre la desigual consideración de los géneros en los discursos sobre cine, en especial el olvido o relegación del dibujo animado, quizás el más

<sup>6</sup> Desde la *Poética* de Aristóteles y la epístola “Ad Pisonem”, de Horacio, pasando por los siglos antiguos y medievales, las poéticas de Boileau, Corneille, Racine y todo el neoclasicismo y la Ilustración, hasta el siglo XX, con Stanislavski e incluso el heterodoxo Brecht en cuanto a este procedimiento clasificatorio por los *modos de hacer* se refiere.

fértil e innovador ámbito cinematográfico actual.

¿No debe llamarnos la atención que la mayor parte de las veces cuando se dice, y hasta cuando los especialistas escriben **el cine**, estas palabras refieren al cine *de ficción* (actuada, representada, escénica)?

Por otro lado, las estadísticas de taquilla y ventas nos señalan marcadamente adictos a la ficción, y demasiado poco al dibujo animado (salvado en su mayor parte por los niños, como si los adultos perdiésemos la facultad de disfrutarlos al envejecer) y al documental (ignorado cuando no se trata de hitos sobre escándalos o grandes impactos sociales).

No creer en específicos rígidos, no me impide vivir convencido de que, si algún género fuese total y propiamente cinematográfico, es el dibujo animado: el de acciones, escenarios e imágenes menos realizables en otras ramas artísticas, el más cercano a la pura *sucesión coherente de imágenes audiovisuales* y, cuestión de suma relevancia, aquel donde los nuevos recursos técnicos se conjugan en mayor grado a la creatividad propiamente artística (plástico-dramático-cinematográfica) y no al puro incremento de lo espectacular.

Rememoremos la riqueza del género desde aquellos nickels-odeons y la época del gato Félix y Betty Bop, y los hitos de Disney y, luego, McLaren y el dibujo europeo (yugoslavo, checo, ruso y el húngaro Gustavo incluidos) hasta las actuales realizaciones en 3-D y otras técnicas tan bien aprovechadas por las producciones Manga.<sup>7</sup>

Mientras el documental ha evolucionado mucho menos de lo que podía (no obstante las esperanzas abiertas por las nuevas olas de los sesenta y las meritorias búsquedas y logros de los Godfrey Reggio, en los años ochenta, y los Michael Moore, ahora); mientras el género de ficción ha ido agotando posibilidades (quizás el término, ya utilizado por teóricos de la envergadura de Gubern y realizadores de la talla de Leduc, no sea *agotar*, pero se le acerca) desde las prominentes búsquedas y logros de los Godard, Bergman, Tarkovski, Greenaway, para ceder cada día más espacio y taquilla al espectáculo desnudo de artísticidad y de toda esteticidad; el animado se ha ido enriqueciendo a tenor del avance de las tecnologías y las artes plásticas.

Personalmente, no creo en la muerte (sí en la transfiguración) del cine; y creo en la pervivencia de las formas (documentales, ficción, representación y animación), aunque, por qué no, quizás las nuevas formas más fecundas artísticamente evolucionen siguiendo una integración de los modos de hacer documental, actuado y animado.

Ello, por supuesto, nos ubica en el problema de las tecnologías y del enriquecimiento o, por el contrario, el sucumbir del arte ante ellas.

### III.- CINE Y TECNOLOGÍA, HOY

La alta definición y la más sofisticada tecnología parecen hoy día consagrar el espectáculo como si fuese “el arte”

Mirada *in profundis*, la oposición *arte-espectáculo* constituye un falso dilema.

Podemos remontarnos —y aunque parezca broma, no lo es— hasta la edad de las cavernas, cuando el humo y una piedra afilada eran la tecnología “de punta” para el actualmente llamado “arte de las cavernas” Y podemos recordar, mucho más acá, las despampanantes maquinarias del teatro barroco; y que la pintura al fresco fue un alto descubrimiento técnico, y ¿cuánto significó la imprenta para la literatura?

En todo tiempo, las artes escénicas aprovecharon las síntesis posibles y los avances

<sup>7</sup> Entendemos por “dibujo animado” lo que mejor sería llamar “animación”, e incluye no sólo las técnicas de lo dibujado y procesado en la truca sino todas las demás técnicas de animación, incluyendo la informática computarizada.

tecnológicos. Legendarios permanecen, como sólo dos ejemplos entresacados de un cúmulo de millones posibles, las puestas en escena *multimediales* del *Sturmflut* de Edwin Piscator, hecha ya en 1926, en la infancia del cine, por Alfonse Paquet, y *Nine Evening*, realizada en Nueva York en 1966 por Robert Rauschenberg.

Siempre el arte asumió el desarrollo tecnológico; y talentosos artistas atinaron a crear arte aprovechando (o desaprovechando cuando no la necesitaron) la más alta tecnología de su tiempo.

El dilema no es consustancial sino circunstancial y relativo a las instituciones, realizadores y receptores, y podrá ofrecer muchas soluciones, pero la primera comienza, sin duda, por saber discernir en la novedad.

¡Qué interesante paradoja! Los tradicionalistas aspiran hoy a una audiovisualidad tan “realista” que parecen haber inventado la alta definición y demás avances técnicos para el éxtasis en la perfecta “ilusión de realidad” (en verdad, ni reproducción ni realidad), y no para el inagotable desarrollo comunicativo y creativo que pueden implicar las libres formas poéticas, a menudo tan magníficamente “indefinidas”, vagas, anamórficas.

Satisfaciéndose en una imagen redundante por hiper-correcta e inútilmente perfecta aunque vendida como perfectamente necesaria y cimera, los medios alimentan la obsesión de ir desde el realismo a un hiperrealismo, pero no al hiperrealismo con los significados conceptuales y contextuales del conocido *hiperrealismo pictórico*, sino, de hecho, a uno cada vez más esclavo del viejo realismo que aún cuando parece llenarse de fantasía suele quedar en luminotecnia castrante de la verdadera imaginación creadora. *Golosina audiovisual, hipnosis, seducción, terminales de la red...*: alertan, quizás con tono demasiado preocupado sin que falten razones, a diversos estudiosos a quienes admiro mucho, aunque no creo en la obligatoriedad de una disyuntiva entre *apocalípticos e integrados*.

Me sigue sorprendiendo la persistencia del naturalismo y del “realismo” tradicional en la **audiovisualidad contemporánea**; la manipulación de las nuevas tecnologías (¡hasta con jactanciosa vanidad de vanidades!) para llevar a sus últimas consecuencias la idea del cine y la obra audiovisual como duplicación de la realidad, en pos de la absoluta verosimilitud sensorial, de la “ilusión de realidad” tan ansiada por el pragmatismo-sensorialismo que, desatado en el Renacimiento, campeó por sus respetos a lo largo de los tiempos modernos hasta el siglo XIX y sobrevivió en la primera década del XX; a pesar de que nadie desconoce ya (sobre todo desde Panofski, Gombrich, Arheim y un interminable catálogo de ilustres nombres y obras de psicólogos, historiadores y sociólogos del arte y la cultura) el significado tan relativo y convencional de tales “realismos” y “realidades”.<sup>8</sup>

He ahí, en tal línea, a la telenovela, a cierto cine predominante y otras muchas expresiones audiovisuales; a la inversa de la mayoría de las artes plásticas e incluso de la literatura, que avanzaron desde el realismo a la abstracción, desde la ilusión de realidad hasta la potenciación de la imaginación creadora del receptor, y aún —¡fecunda paradoja!— desde la imagen sensorial al concepto; y a la inversa del más actualizado pensamiento social, psicológico, científico y

<sup>8</sup> Son clásicos los trabajos de E. Panofsky (*La perspectiva como forma simbólica*, Tusquets, Barcelona, 1985 y *El significado de las artes visuales*, Alianza, Madrid, 1979) y de Ernest Gombrich (*Meditaciones sobre un caballo de juguete*, Seix Barral, Barcelona, 1967 y *Arte e ilusión*, Gustavo Gili, Barcelona, 1982). Entre las publicaciones más actuales, ver: Aumont, J.: *La imagen*, Barcelona, Paidós, 1992 y Debray, Régis: *Vida y muerte de la imagen*, Barcelona, Paidós, 1995. Por ello, aunque con cierta lógica y enriquecedora en otros aspectos, siempre fue ilusoria y exagerada la teoría de A. Bazin (*¿Qué es el cine?*) sobre una “vocación ontológica” realista del cine. Esta no tiene que considerarse inherente al cine, sino a los hombres y ciertas tendencias del momento sociocultural en que nació y su primer desarrollo. Otros tiempos, otros públicos y otras tendencias determinan otro cine.

filosófico que tan bien ha desmitificado las viejas formas de concebir las realidades y nuestras percepciones de ellas.

En fin, mientras las artes y todo el ámbito estético más fecundo y renovador ha devenido —quizás a veces exagerando el extremo conceptualista— en iconoclasta constructor de *eidós*, por un lado, y de mundos personales, por otro; demasiado cine y demasiada producción audiovisual sustituye incluso a lo real (en la medida en que podemos hablar de *lo real*) con imágenes que supuestamente lo duplican, cuando en verdad suplantán lo ortodoxamente real por su convencional doble imaginario.

¿Quién habrá demostrado que el arte necesita la alta definición, u otras altas tecnologías? Los artistas podrán utilizarla o no, darle fuertes abrazos de bienvenida en unos casos y cerrarle bien las puertas en otros, con mil cerrojos.

Lo que sí está probado, *per secula seculorum*, como condición necesaria para el arte, es esa imaginación capaz de crear (o, en todo caso, purificar) la **ilusión auténtica** (paradoja fecunda y deseable), la ilusión que recrea la realidad convencional y consensual o, por el contrario, los más ricos sueños y fantasías. Hablamos, por supuesto, de la **virtualidad** que acompaña siempre al hombre y a la cultura como aliento y potencia del espíritu.

Quizás sea el cine, o el ámbito de la **audiovisualidad**, el único que se permita sostener y valorar al mismo nivel de gustos y de logros la narración más realista y el antirrelato más abstracto o conceptualista... y donde dominan, con preocupante ventaja, los tradicionalmente realistas.

¿Podemos concebir a la mayoría de los pintores de hoy pintando aún como Tiziano, Velázquez, Rembrandt o Corot; a los escritores escribiendo como Cervantes, Balzac y Chejov; a los músicos componiendo como Mozart, Beethoven y Brahms?

Conste que a mí me siguen deleitando y admirando, barrocos, realistas, románticos, impresionistas e incluso, lo admito, los escucho tanto o más que a otros de nuestros días; porque la dialéctica del arte es quizás la única dialéctica “acumulativa”, la única que nos permite e incluso nos demanda conservar y disfrutar lo de antes y no sólo “lo de ahora”. Pero, en tal dialéctica de enriquecimiento de posibilidades, si bien el disfrute de lo nuevo no impide el de lo antiguo, también se impone no quedarnos fijados, narcisicistas, inmaduros, en estadios anteriores, temerosos e incapaces de lo nuevo.

#### IV.- VIDEO-CLIP, VIDEO-ARTE Y CINE NUEVO

Admiramos y disfrutamos mucho las propuestas de las nuevas olas de los sesenta, de un Bergman, un Goddard, un Tarkovski, un Glauber Rocha, documentales por el estilo de **Koyaanisqatsi**, de G. Reggio, y **Suite Habana**, de F. Pérez; los juegos de perspectivas engañosas como **Zelig**, de W. Allen, **Agarrando pueblo**, de L. Ospina y C. Mayolo, y **El día que los mexicanos desaparecieron** (1997), de Sergio Arau y Yareli Arizmendi; las búsquedas narratológicas y formales generales por el estilo de **Palomita mía**, de R. Ruíz, **El libro de cabecera**, de Greenaway, **Matrix**, de los hermanos Wachowski, y hasta, para hablar de estos mismos meses recientes, del **Kill Bill**, de Tarantino.

Pero, quizás más que en el cine tradicionalmente entendido, quizás más que en otras manifestaciones —sin abandonar el reino de los “quizás”— muchos de los problemas y soluciones álgidas del arte y la cultura confluyen hoy en el *videoarte*, el *video-clip* y todo el *arte digital*.

Permítanme decir algo sólo de pasada, no a falta de argumentos sino porque no procede extender mucho estas páginas: Si la televisión ha enriquecido con alguna clase de imágenes

más o menos propia el mundo de la audiovisualidad, tendremos en el *video-clip* el mayor exponente.

No pensemos en docudramas, revistas, noticieros, documentales, reportajes, telenovelas, que son claros y desenmascarados herederos del cine, la literatura, el teatro y otras artes y medios previos a la televisión.

Por supuesto, el *clip* tiene mucho que ver con el cine que le precede y, si nos lo proponemos, podemos observarlo como un tipo muy especial de filmación: planos cortos y entrecortados, montaje ágil, intensificación de la banda sonora musical, efectos especiales... Pero aún así no dejaríamos de ver que ha cobrado una personalidad distinguida.

No merece que se le escatimen sus dotes artísticas o, más bien hasta ahora, estéticas argumentando su índole promocional y comercial. Abundan los *clips* plenos en esteticidad y, además, cuentan posibles argumentos anti-kantianos apoyados en analogías con la arquitectura y otras manifestaciones utilitarias o que no se adscriben tan puntualmente al universo de la "finalidad sin fin"

Es suficiente aquí señalar al *clip* como reino fecundo para la confluencia de espectáculo, técnica y estética.

Algo similar ocurre con el *videoarte*. Aludo al más pleno *videoarte*, a la creación de arte con el recurso *video*, más que al falso o confuso, es decir, no al *video* facilista sobre arte, no a la filmación documental tradicional sobre un artista, movimiento, obra o arte, en general, aunque en tales casos también pueden confluír de modo notorio la tecnología, el espectáculo y los valores estéticos.

¿Quién, acostumbrado a ver y oír (a la *audiovisión*) de *videoclips* y de *videoartes* podría negar la posible riqueza de la síntesis tecnología-espectáculo-arte, conjunción abarcadora desde la plástica, la música, la danza, todo arte escénico hasta la infografía, la alta definición y otros recursos, nunca obligatorios, siempre opcionales o posibles según las intenciones, los proyectos y los estilos artísticos?

¿Acaso estas manifestaciones carecen de las potencialidades para priorizar el ámbito de significantes por encima de los referentes, el de los interpretantes por el de los objetos, el de las imágenes imaginativas y creativas por encima de las falsas reproducciones, imitaciones o recreaciones de la supuesta "realidad" y de la simple ilusión realista de lo fantástico?

Mas, lo dicho para el *videoclip* y el *videoarte*, ¿no vale en cierta medida para todo arte, incluyendo al llamado "cine experimental" y las nuevas experiencias formales y estilísticas del cine?

También el cine de animación se erige como un cimero paradigma de aprovechamientos técnicos para la creatividad estética, para las rupturas conceptuales y formales enriquecedoras, y está llamado, junto al *videoarte* y al *videoclip*, a enriquecer todo el nuevo cine lo mismo directamente —influyendo en los modos de realizar—, que indirectamente —transformado, ampliando los modos públicos de ver.

## V.- CODA DE INCITACIONES

A todas luces, ese arte que hemos definido como el de *la sucesión coherente de imágenes audiovisuales recreadas en una superficie a partir de una matriz*, y que se ha configurado en función de tres grandes categorías genéricas (el *documental* —el del registro inmediato del acontecer—, la tan imprecisamente llamada *ficción* —el cine actuado, basado en la representación escénica humana— y la *animación* —la realización plástica desde el dibujo a la informática), se halla en un momento crucial y crítico de su evolución, en virtud de las mismas propiedades

indicadas por los términos de su definición y configuración genérica, y las perspectivas de la tecnologías, la constelación general de artes y *media*, y la recepción social.

Jardín, y no erial ni camposanto de senderos que se bifurcan, el cine busca y ha ido hallando, aún insuficientemente, nuevas vías en las hibridaciones genéricas, las rupturas con todo límite formal y la transformación de los hábitos y perspectivas de la recepción; obligado a experimentar con la genuina y artística utilización de las nuevas tecnologías en medio de los grandes peligros de la sumisión llanamente espectacular a la misma.

Llama la atención cuánto pervive y hasta predomina el espíritu (fábula, personajes, situaciones, escenas, contextos) realista y naturalista (objetivista y a la vez sensorialista) en el cual nació el cine; ánimo que subordina incluso a las más nuevas tecnologías (como la alta definición y la informática, entre otras) a favor de la ilusión realista-sensorialista, de una supuesta duplicación de la realidad; más que en las libres e inagotables formas de lo no-naturalista, de lo no figurativo, de lo ilimitadamente expresivo, metafórico e insinuante.

Por ello, ciframos tantas esperanzas no sólo en los más nuevos e imaginativos filmes, incluyendo los del *video-arte*, sino en otros medios y formas audiovisuales, como el *video-clip* y todo el *arte* digital que, influyendo no sólo en las formas de realizar sino también de percibir y disfrutar nuestro **universo audiovisual**, en un desbrozar de senderos enriquecedor y aumentativo, anuncian nuevos esplendores para el arte fílmico, ampliamente entendido, claro está, y no según una sola de sus corrientes, modalidades o gustos específicos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aristóteles: **Poética**. México: Mexicanos Unidos, 1996.
- Aumont, Jacques. **La imagen**. Barcelona: Paidós, 1992.
- Barthes, Roland. **Lo obvio y lo obtuso**. Barcelona: Paidós, 1986.
- Bazin, André. **¿Qué es el cine?** Madrid: Rialp, 1990.
- Benjamín, Walter. **La obra de arte en la época de su reproducción técnica**. Madrid: Taurus, 1973.
- Calabrese, Omar. **El lenguaje del arte**. Barcelona: Paidós, 1987.
- Debray, Régis. **Vida y muerte de la imagen**. Barcelona: Paidós, 1995.
- Gombrich, Ernest. **Meditaciones sobre un caballo de juguete**. Barcelona: Seix Barral, 1967.
- . **Arte e ilusión**. Barcelona: Gustavo Gili, 1982.
- Horacio: “Ad Pisones”. s/r.
- Panofsky, Erwin. **La perspectiva como forma simbólica**. Barcelona: Tusquets, 1985.
- . **El significado en las artes visuales**. Madrid: Alianza, 1979.
- Rojas Bez, José. **Artes, cine, videotape: Límites y confluencias**. Holguín: Ediciones Premio de la Ciudad, 1987.
- . **El cine por dentro (Conceptos y debates fundamentales)**. México: Univ. Iberoamericana-Univ. Veracruzana, 2000.
- . **“Estética y sociología de la relación cine-video”**. Cuadernos Cinematográficos 9. Valladolid: Univ. de Valladolid, 1996.
- . **“Imagen, movimiento, sonido: ¿Lo específico del cine?”** ¡Ahora!, Holguín, 13 de enero de 1980.