



Junio - Julio
2004

Número Actual

Números Anteriores

Editorial

Sitios de Interés

Libros

Ediciones Especiales



Carr. Lago de
Guadalupe Km. 3.5,
Atizapán de Zaragoza
Estado de México.

Tels. (52)(55) 58645613
Fax. (52)(55) 58645613

Alta Definición, Cine, Audiovisión y Renovados Dilemas entre Arte y Tecnología

Número Actual

Por *José Rojas*
Número 39

Una prominente línea audiovisual, jactándose de aprovechar al máximo los adelantos tecno-lógicos, entre ellos la alta definición, se empeña en llevar a sus últimas consecuencias la idea del cine y los medios audiovisuales como total duplicación de la sensación de realidad, la más absoluta verosimilitud posible de lo relatado.

Pero, ¿en qué medida resultan logros cinematográficos, audiovisuales o estéticos; y en qué medida son necesarios, posibles o circunstanciales? O, ¿podrán ser, más bien, una persistencia del naturalismo y del "realismo" tradicional en los ámbitos del cine y toda la **audio-visualidad**?

Las tensiones entre estética y tecnología nos mueven una vez más en la búsqueda de diluciones.

Naturalismo vs. Imaginación

Los medios audiovisuales empecinados en la representación "realista" de las "realidades", siguen afanados en crear, aún en las más efervescentes fantasías, aquella "ilusión de realidad" tan ansiada por la mentalidad racionalista—pragmática y sensorialista que se desató desde el renacimiento y campeó por sus respetos a lo largo de los tiempos modernos hasta el siglo XIX, sin expirar, ya lo vemos en el siglo XX, ni en el XXI recién iniciado. Aún lo fantástico debe filtrarse como "natural" y la imagen percibida debe asumirse como "representación" en plena correspondencia con "lo natural, real o sustancial". Así, lo más fantástico e imaginativo deviene servil, en última instancia, del viejo relato realista.

Y las comillas y reiteraciones del párrafo anterior fueron muy intencionales. 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".

Sin embargo, he ahí a la telenovela, al cine predominante y otras muchas expresiones audiovisuales, empecinadas en crear las ilusiones de realidad tan añoradas por las antiguas concepciones pragmáticosensorialistas; a la inversa 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 —ifecunda paradoja!— desde la imagen sensorial al concepto; y a la inversa del más actualizado pensamiento social, psicológico, científico y filosófico que tan bien ha desmitificado las viejas formas de concebir las realidades y nuestras percepciones de ellas.

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

Conste que siguen admirándome y deleitándome barrocos, realistas, románticos, impresionistas. Lo admito, los escucho tanto o más que a otros de nuestros días; y 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 es una dialéctica de crecimiento y enriquecimiento de posibilidades, y si el disfrute de lo nuevo no impide el de lo antiguo, también se impone no quedarnos fijados, narcisistas, inmaduros, en estadios anteriores, temerosos e incapaces de lo nuevo.

En fin, mientras las artes y todo el ámbito estético más fecundo y renovador ha devenido —quizás a veces exagerando el otro extremo— en iconoclasta constructor de *eidos*, 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.

Quizás sea el cine o, mejor aún, quizás sea el ámbito de la audiovisualidad **massmediática** el único reino que se permita seguir insistiendo y evaluando 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, como si no hubiese pasado tanto desde Goddard y las *nuevas olas* de los sesenta, desde Bergman y luego Tarkovski y luego Greenway y otros muchísimos hasta hoy donde no podemos ignorar hitos del cine documental como Godfrey Reggio, Michael Moore y Craig Baldwin.

¿Y la alta definición?

Interesante paradoja: el desarrollo tecnológico, los avances científicos y técnicos parecen más bien reforzar, servil, sumisamente, las formas, gustos y tendencias antiguas bajo las estridentes máscaras de ilusiones novedosas.

Satisfaciéndose en la percepción de una imagen redundante por hiper corregida, falsa e in-útilmente 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, de la creadora. *Golosina audiovisual, hipnosis, seducción, terminales de la red...*: alertan diversos estudiosos a quienes admiro mucho, quizás con tono demasiado preocupado sin que falten razones, aunque no creo en el dilema de *apocalípticos e integrados*. Y si el dilema fuese insalvable yo sería, en última instancia y en este asunto de las comunicaciones, los medios y la alta tecnología —que no en otros como bien se ve— integrado, claro, a mi manera amante de los deslindes.

¿Quién habrá demostrado que el arte necesita la alta definición, u otras altas tecnologías? Los artistas podrán utilizarla o no; y lo que si está probado como condición necesaria para el arte, es esa imaginación capaz de crear la ilusión auténtica, esa que puede recrear la realidad convencional y consensual o, por el contrario, las más ricas fantasías.

¿Espectáculo y Tecnología Vs. Arte?

La más sofisticada tecnología y la alta definición parecen consagrar al espectáculo como si fuese "el arte". Como no hay por qué renunciar al disfrute de un buen espectáculo, como no hay por qué sentir fobia por el buen entretenimiento; disfrutemos, entretengámonos. Mas no me parece bien que me priven del arte en nombre del espectáculo: denme espectáculo y arte y, preferencia personal, denme arte y el espectáculo que se desprende de él.

La oposición arte—espectáculo constituye un falso dilema. Siempre las artes, sobre todo las escénicas, aprovecharon las síntesis posibles y los avances tecnológicos de su tiempo. Díganlo, por ejemplo, las puestas en escena *multimediales* del **Sturmflut** de Edwin Piscator, ya en 1926, en la infancia del cine, por Alfonse Paquet.

Podemos remontarnos a la edad de las cavernas, cuando el humo y una piedra afilada eran la tecnología “de punta”; podemos recordar, mucho más acá, las despampanantes maquinarias del teatro barroco; hasta la pintura al fresco fue un alto descubrimiento técnico, y ¿cuánto significó la imprenta para la literatura?

Siempre el arte asumió el desarrollo tecnológico; pero siempre los más talentosos artistas atinaron a crear arte en su medio altamente tecnológico, aprovechando o no la más alta tecnología de su tiempo.

¿Videoarte, Video-clip, Arte?

Quizás más que el cine **tradicional**, quizás más que otras manifestaciones —sin abandonar el reino de los “quizás”— muchos de los problemas álgidos del arte y la cultura actuales confluyan en el *video—clip* y el *videoarte*.

Permítanme decir algo sin su demostración, no porque falten 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 de dicha prosperidad.

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 tradicional y, si bien lo queremos, 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.

Asimismo, tampoco creo que merezca ser despojado de sus dotes artísticas o, más bien hasta ahora, estéticas argumentando su índole promocional y comercial. Abundan los clips plenos en esteticidad, y un estudio suyo implicaría muchas cuartillas más. Junto a ello cuentan posibles argumentos anti-kantianos apoyados en analogías con la arquitectura y otras manifestaciones utilitarias o que no se adscriben tan perfectamente 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*.

¿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 no tienen estas manifestaciones las máximas 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?

Profesión de Fe Mediática y Técnico—artística

Creo que, al menos en este ámbito de problemas estamos, sí, en un momento nuevo, pero no tan totalmente nuevo como se nos induce a pensar. Abundan las experiencias dignas de ser revividas una y otra vez en la historia del arte y la cultura.

Creo en la tecnología, en la alta definición, en la informática, la infografía, la imagen virtual y disfruto juegos y espectáculos, y ...también el arte.

Creo que todos son posibles y valiosos, uno a uno y en infinidad de combinaciones.

Creo que el arte no supone nunca el uso obligado de la tecnología de punta, y no hay que confundir arte y espectáculo, ni supeditar uno a otro.

Creo, por ello mismo, que no todo espectáculo ha de ser necesariamente artístico (o intensamente estético), que la alta definición no supone necesariamente valores artísticos (ni siquiera para la más empedernida estética realista), que ésta no es de uso obligado y que vale la pena tomar precauciones contra los supuestos "realismos" cuyo encanto podemos disfrutar pero al cual no hay por que esclavizarse.

Creo en el uso y validaciones de antirrelatos, estéticas de descentrado, difuminaciones, montajes especiales, las trucas y animaciones, el cine casi ya no "experimental" y la multitud de formas enriquecedoras del inagotable ámbito audiovisual

Creo que, en última instancia, los mejores y más ricos usos de la alta tecnología en el arte y en toda experiencia estética, dígame informática, alta definición y nuevos procesos químicos —con independencia de su válida aplicación y disfrute a la convencional representación "realista" o creación de "ilusión de realidad"— se encaminan por los senderos de la creación y desarrollo de las nuevas formas y manifestaciones, como el *video—clip*, el *videoarte* y el todavía llamado *cine experimental* cada día *menos experimental* y más *habitual*.

¿Cómo armonizarán sus tendencias la estética y la tecnología de nuestro tiempo? ¿Cómo asumir del modo más rico y pleno, desde una perspectiva estética y humana, la alta definición, la imagen virtual y las más sofisticadas técnicas digitales?

Creo que seguirán las interrogantes y las reflexiones sobre el cine, el arte y la cultura ya en proceso y venidera; afortunadamente con disímiles respuestas y con muchas propuestas artísticas cuyos logros, también muy felizmente, devienen más fehacientes cada día, aunque, como espectadores, como consumidores o público, tendremos que responder positivamente a una última pregunta: ¿Seremos capaces de superar las ancianas ataduras, las restrictivas condicionantes del viejo relato, estructuras y formas del realismo entronizado desde el Renacimiento hasta la modernidad, y hacer a un lado, al menos de modo alternativo, el empecinamiento en supeditar los avances tecnológicos a las más viejas y convencionales nociones y gustos?

Dr. José Rojas Bez

Profesor Titular del Instituto Superior de Arte de Cuba, Cuba