



EDICIÓN 12
JULIO - DICIEMBRE 2020
E-ISSN 2389-9794

MUSEO
Y ECONOMÍA

H. WHITE
*La
Historia
como
Narración*

VOG
ITALIA

E.M. GOMBRICH
RELATOS DEL ARTE

Los
ECOS
DE
ECO



Th



El cine y sus estéticas imbricadas

Jorge Echavarría-Carvajal







El cine y sus estéticas imbricadas*

Jorge Echavarría-Carvajal**

Resumen: la experiencia estética del cine está ligada a la modernidad pero, al tiempo, está imbricada con narrativas, técnicas y formas de representación que vienen de otras artes en el pasado y que permiten entender su novedad pero también el legado que comparte y renueva. El giro lingüístico, las vanguardias artísticas, la crisis de la representación, la entrada de nuevas tecnologías visuales y sus apropiaciones y la búsqueda de categorías estéticas que sean relevantes para nuestras experiencias contemporáneas con el arte se proponen como campos de reflexión para lograr una intelección más aproximada de la experiencia estética fílmica.

Palabras clave: estéticas imbricadas; cine; lenguaje; técnica; experiencia estética; categorías estéticas.

* **Recibido:** 28 de junio de 2020 / **Aprobado:** 23 de octubre de 2020 / **Modificado:** 24 de enero de 2021. Este artículo es resultado de un proyecto de investigación sin financiación.

** Magíster en Estética por la Universidad Nacional de Colombia - Sede Medellín (Medellín, Colombia). Profesor de la misma institución  <https://orcid.org/0000-0001-9947-561X>  jechavar@unal.edu.co

Cómo citar: Echavarría-Carvajal, Jorge. "El cine y sus estéticas imbricadas". *Revista Colombiana de Pensamiento Estético e Historia del Arte*, no. 12 (2020): 141-157.



Derechos de autor: Atribución-
NoComercial-SinDerivadas 4.0
Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)



Cinema and its Imbricating Aesthetics

Abstract: the aesthetic experience of cinema is linked to modernity, but, at the same time, it is interwoven with narratives, techniques and forms of representation that come from other artistic practices in the past, and that allow us to understand its novelty as well as the legacy it shares and renews. The linguistic shifts, artistic avant-gardes, crisis of representation, entry of new visual technologies and their appropriations, and the search for aesthetic categories that are relevant to our contemporary experiences with art, are proposed as fields of reflection to achieve a more approximate intellection of the filmic aesthetic experience.

Keywords: imbricate aesthetics; cinema; language; technique; aesthetic experience; aesthetic categories.

Cinema e sua estética imbricada

Resumo: a experiência estética do cinema está ligada à modernidade, mas, ao mesmo tempo, está imbricada com narrativas, técnicas e formas de representação que vêm de outras artes do passado e que nos permitem compreender a sua novidade mas também o legado que compartilha e renova. A virada linguística, as vanguardas artísticas, a crise da representação, a entrada de novas tecnologias visuais e suas apropriações e a procura de categorias estéticas relevantes para as nossas experiências contemporâneas com a arte, são propostas como campos de reflexão para uma intelecção mais aproximada da experiência estética fílmica.

Palavras-chave: estética imbricada; cinema; linguagem; técnica; experiência estética; categorias estéticas.

Los tránsitos y herencias constantes de la vanguardia

Hablar hoy de estéticas cinematográficas, o para ampliar el caso, de experiencias estéticas propias de un medio singular, supone una gran imprecisión. La circulación de lenguajes y técnicas que van de un soporte a otro son, desde hace ya un buen trecho, la norma. Ese fenómeno es similar al de la pintura vanguardista que aprendió de la fotografía, primero, y del cine, un poco después, y extrajo un gran rendimiento



a los diferentes puntos de vista simultáneos que se manifestaron en el *collage*, el que es resultante de superponer diversas vistas de un objeto o de su intersección con otros cercanos, entre otras posibilidades, para crear así un modo particular de expresión, que rompe directamente con la sacrosanta perspectiva artificial renacentista inaugurada por Leon Battista Alberti¹. Esta perspectiva única:

Tiene que ver con la definición de las reglas de la perspectiva artificial como método para reconstruir tres dimensiones en soportes objetivamente bidimensionales. La superficie pictórica quedó convertida entonces en un plano figurativo sobre el cual se proyectaba y construía el espacio de forma homogénea y estructurada.²

La perspectiva renacentista propone un modo de representación que hace imperativo seguir sus reglas constructivas para lograr un efecto de verosimilitud aceptable y de semejanza comparable con lo real socialmente construido. Esta forma de representación se hace evidente si se confronta con las formas representativas tanto de la Edad Media como con las producidas por otras culturas en períodos anteriores a la modernidad globalizada: el esquematismo abstracto de la pintura bizantina, el tamaño de las figuras para mostrar su importancia jerárquica —y no, como lo será en el Renacimiento, su cercanía o lejanía con el espectador—, el uso de colores planos y simbólicos, la ausencia de sombras, la narratividad de la pintura oriental —y de algunas pinturas prerrenacentistas— que propone sobre el mismo plano diversos momentos de un relato, etcétera.

La *matematización* y *geometrización* que dan soporte a la perspectiva renacentista suponen, entre otras cosas, el estudio de proporciones de cuerpos y relaciones entre ellos, las proyecciones de luz y sombra, el punto de fuga y la construcción de un horizonte. Esta visión será persistente e incluso dominante en las primeras décadas de la fotografía, que copiará las convenciones y temas pictóricos para legitimar su verosimilitud hasta, a través del desarrollo técnico y teórico, alcanzar sus propias formas expresivas y de representación, al manipular tiempos de exposición, revelado, trucaje, filtros, retoques. Algo parecido, aunque en un

1. Henri Bergson publicó en 1907 *L'évolution créatrice* donde respalda filosóficamente la idea que destrona la perspectiva renacentista, ya que a partir de infinidad de muchos fragmentos estáticos es posible construir una totalidad. Henri Bergson, *L'évolution créatrice* (Édition électronique [ePub, PDF]: Les Échos du Maquis, 2013), <https://philosophie.cegeptr.qc.ca/wp-content/documents/L%C3%A9volution-cr%C3%A9atrice.pdf>

2. María del Mar Ramírez-Alvarado, "La perspectiva artificial y su influencia en el desarrollo de la fotografía: de la perspectiva artificial a la perspectiva fotográfica", *Aisthesis*, no. 45 (2009): 26, <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-71812009000100003>



lapso comparativamente más breve, experimentó el cine en su época pionera, pero pronto emprendió su propio camino de exploración y desarrollo de una estética propia.

En contravía con el persistente modelo pictórico perspectivista y de las diversas miradas que se proponen en las vanguardias, herederas ya de la experimentación técnica de la imagen, reformularon el método constructivo de la imagen pictórica al hacer que confluyan, por ejemplo, la mirada del pintor con la mirada fotográfica de la prensa, lo que se materializó, por ejemplo, en la paradigmática obra *Guernica* de Pablo Picasso, donde el monocromo blanco y negro elegido alude a la apariencia característica de la fuente testimonial de la prensa; alusión que se refuerza con el uso de estilizados pero reconocibles garabatos que imitan la tipografía del periódico.

Un aspecto que permite revelar otra dimensión evolutiva del modelo híbrido vanguardista de representación lo ilustra el pintor inglés David Hockney, quien en la década de 1980 creó el llamado cubismo fotográfico, al aprovechar las mejoras técnicas de la fotografía para visitar un estilo ya histórico, y que consolidó hacia el 2000 con la publicación del polémico libro *El conocimiento secreto*³, donde plantea la hipótesis provocadora del uso que habría hecho la pintura flamenca de la cámara oscura y de otros dispositivos ópticos para obtener su asombroso realismo; lectura en la que el artista inglés retorna a los orígenes arqueotécnicos de la representación mimética.

¿Qué y cómo ha de ser experimentado estéticamente un producto que recibe las aguas de varios afluentes, de tiempos y registros técnicos diversos? En el fondo, el conocimiento secreto al que alude Hockney está oculto porque, como ya sabía Edgar Allan Poe y como lo reafirmó Jacques Lacan, está a plena vista: la experiencia moderna de la percepción que hay en el cine está cimentada en experiencias anteriores, de tiempos y técnicas ya conocidas y desarrolladas en otros soportes, pero, ahora, ampliadas y llevadas a otros niveles, que se logran por la imbricación técnica y sus transformaciones. Otros llamados de atención han sido hechos desde la vertiente que se ocupa de mostrar cómo el uso de un determinado elemento técnico modifica las relaciones perceptivas y de configuración y manejo de lo real:

3. David Hockney, *El conocimiento secreto. El redescubrimiento de las técnicas perdidas de los grandes maestros* (Barcelona: Destino, 2001). Ver también Lino Cabezas, "El secreto de la representación objetiva. Fabulación e investigación histórica; 'el ojo ingenuo' y el conocimiento secreto de David Hockney", *EGA: revista de expresión gráfica arquitectónica*, no. 9 (2004): 38-49.



Marshall McLuhan, precursor⁴ y, luego, el trabajo más reciente de la mediología —Régis Debray, Bernard Stiegler— y, también y entre otras, de las reflexiones desde la filosofía de Michel Serres sobre mutaciones tecnosociales ocurridas por la incorporación cotidiana de las tecnologías⁵.

Para rastrear estas inflexiones es particularmente útil y revelador el trabajo de Paul Ricoeur acerca de la mimesis. Al contrario de una lectura rutinaria que identifica la mimesis con un acto de copia, de representación servil, Ricoeur propone desplegar este recurso en tres etapas: la mimesis I es la etapa de precomprensión, de prefiguración, donde están los aspectos y convenciones tratados y establecidos por una tradición —el conocimiento secreto de Hockney, en un sentido amplio— para crear un fondo de inteligibilidad, de familiaridad; la mimesis II se refiere a la configuración de ese trasfondo lograda en el presente por el artista —por ejemplo, el uso de la forma decimonónica, tan utilizada por Honoré de Balzac o Charles Dickens, del folletín por parte del cine, de la telenovela o de las exitosas series; o en una narrativa transmedia contemporánea⁶—; y la mimesis III, que reconfigura la obra en sus temas y sentidos, a partir de la experiencia con la obra que tiene el espectador, actualizándola y modelándola en un aquí y ahora⁷. De nuevo, la experiencia del cine, técnicamente moderna, hunde sus raíces en narraciones, formatos de representación, arqueotécnicas miméticas y nociones de causalidad comunes a muchas tradiciones culturales, pero vaciadas ahora en otros dispositivos técnicos, que condicionan y acoplan, modulan, modifican y conectan viejas y nuevas formas de experiencia. Las interfaces son, pues, inherentes al ejercicio creativo y relativizan la pretensión de absoluta novedad.

Dadá, futurismo y surrealismo colonizaron el dispositivo cinematográfico, al introducir técnicas artesanales para subvertir el sistema técnico y así producir otra experiencia, usualmente excéntrica y no narrativa de lo fílmico, del que *Un chien andalou* de Luis Buñuel y Salvador Dalí (1929) aparece como modelo ejemplar. Como más adelante veremos, esta herencia fue recogida, primero, en la década de 1960 por el arte plástico norteamericano y luego a través de sus incursiones en un cine de talante experimental.

4. Aunque tras la huella de, por ejemplo, Friedrich Engels y su idea de cómo la herramienta técnica transforma al antecesor animal en hombre, o de André Leroi-Gourhan y su paleoantropología cimentada en el desarrollo de útiles transformadores de la anatomía misma y de las relaciones con el entorno.

5. Michel Serres, *Pulgarcita* (Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2013). Es una sugestiva reflexión que deberían leer y tener en cuenta los tecnófilos educativos.

6. Ver por ejemplo, Raquel Gomes de Oliveira y Fábio Costa, “La triples mimesis en la narrativa transmedia de la performance Esfuerzo”, *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, no. 10 (2012), <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3950955>

7. Paul Ricoeur, *Tiempo y narración* (Ciudad de México: Siglo XXI, 2004).



Guillaume Apollinaire hace eco literario a las técnicas pictóricas cubistas, al desarrollar sus caligramas y también al responder a cómo un solo personaje se narraría desde diversas ópticas, juego que unas décadas después —años de 1960— ampliarían los seguidores del OuLiPo —Ouvroir de Littérature Potentielle—⁸ con habilidad lingüística extrema. William Faulkner, el Nobel literario de 1949, usó en *Mientras agonizo* la idea de múltiples cámaras que narran el mismo suceso y su contemporáneo, y también Nobel de 1954, Ernst Hemingway llevó su oficio periodístico a la literatura, lo que también hará, a su peculiar modo, unas décadas de por medio, su compatriota Truman Capote. En nuestras latitudes, Manuel Puig, Andrés Caicedo y Alberto Fuguet, entre otros, han hecho del cine motor de inspiración de sus técnicas y temas, al explorar desde el aprendizaje y de su expresión a través de este medio la impronta que dejan en el guion vital las películas, la configuración del espectador cinematográfico y sus experiencias estéticas y, en el caso de Fuguet, la entrada de otras tecnologías de la imagen y la comunicación y sus efectos⁹.

Sin ser el foco de este trabajo, no pueden dejar de mencionarse el exhaustivo rastreo de estos intercambios y apropiaciones que hicieron dos obras *Literatura y tecnología* de Wylie Sypher, para la literatura romántica y de la modernidad, y Brian McHale para la narrativa contemporánea, en *Postmodernist Fiction*¹⁰. Ambos persiguen las huellas de los trueques de técnicas y lenguajes, dentro de fronteras que, en lugar de fungir como aduanas cerradas, se abren a la circulación y a la experimentación. Así, la máquina y sus propuestas serán asimiladas, subvertidas y reapropiadas desde diferentes ámbitos creativos, sin que ello suponga una actitud despectiva o una reivindicación ciega de lo manual: al contrario de los luditas que en la Inglaterra de la primera industrialización sabotearon las máquinas¹¹, los trasvases son bienvenidos y bien aprovechados.

8. Taller de literatura potencial.

9. Paradójicamente, el relevo y obsolescencia tecnológica también se reflejan en la obra literaria formada según un dispositivo técnico y sus rituales. La segunda novela de Alberto Fuguet, *Por favor rebobinar* (2003), alude en su título a la solicitud puesta en las películas de Betamax o VHS, ya que se pedía devolverlas rebobinadas tras su uso. Sin embargo, este título se convierte en un enigma para quienes no estén familiarizados con esta tecnología de video. Luego en *Sudor* (2016) hace lo propio con las aplicaciones para buscar encuentros sexuales, y en *VHS* (2018) hace un recuento autobiográfico de su afición a las películas accesibles años atrás solo en tal formato. Lo mismo puede decirse de las sesiones sabatinas de cine en la provincia argentina captadas por Puig en varias novelas, o los cine clubes en Cali de la década de 1970, asimilado por Caicedo en su trabajo literario.

10. Wylie Sypher, *Literatura y tecnología* (Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 1974); Brian McHale, *Postmodernist Fiction* (Londres y Nueva York: Routledge, 1986).

11. Lo que pulcra y de modo políticamente correcto Eric Hobsbawm llamó “negociación colectiva por medio de disturbios”, descartando así la tecnofobia y poniendo en su lugar la lucha de clases, opinión que desarrolla ampliamente David F. Noble, *Una visión diferente del progreso. En defensa del ludismo* (Barcelona: Alicornio, 2000).

La crisis de la representación

Es casi un tópico, pero no deja de tener su encanto recordarlo, el traer a cuento el origen de las exhibiciones del cine en temporales y precarias barracas de feria, las que suscitaron entre los desprevenidos espectadores reacciones de pavor ante un tren —en blanco y negro y con movimientos sincopados— que se abalanza desde la pantalla hacia ellos; reacción visceral más que estética, que devela un ojo aún no adaptado a lo que luego desarrolló la imagen en movimiento y sus sofisticadas tecnologías. El carácter documental y de un “realismo” —para nosotros muy primitivo— de esas primeras filmaciones y las emociones de los desprevenidos auditorios pareciera sugerir al cine un camino, el del realismo documental, bien diferente al camino que las artes visuales habían tomado ya por esa época, embarcadas entonces en las búsquedas y experimentos vanguardistas¹².

Y es que este no era solo el proyecto de las artes visuales: George Steiner traza un completo mapa de la crisis de los lenguajes, de la pérdida de fe en estos que afectará la lógica, la literatura, la música, la danza, y, de carambola, a la filosofía situada ya en el camino de la desconfianza hacia el carácter representativo de lo real que supuestamente sería patrimonio del lenguaje; senda iniciada por Nietzsche y culminada en las dos etapas de Wittgenstein, de quienes Steiner es atento lector¹³. Ello abrió la vía al llamado giro lingüístico, que partió de Ferdinand de Saussure, pero quedó en pausa por efecto de las dos guerras mundiales y fue recogido luego por Claude Lévi-Strauss y convertido en modelo metodológico de las ciencias del hombre. Esta crisis del lenguaje es donde se incuba todo nuestro horizonte contemporáneo: Herman Melville, Marcel Proust, Jacques Lacan, Gilles Deleuze, la abstracción y el arte conceptual, René Magritte, Hermann Broch, Robert Musil, Jacques Derrida, Jorge Luis Borges, la música dodecafónica de Arnold Schönberg, el teatro del absurdo de Samuel Beckett o Eugène Ionesco, los *happenings* o el trabajo de Joseph Beuys.

El efecto más visible de esta rebeldía fue el hecho que más que el objeto aludido y con existencia real, lo representado fuera el lenguaje mismo, los lenguajes, los que dejan de ser medios transparentes o espejos de captación y expresión de una exterioridad para pasar a ser el centro mismo de interés: deconstruidos, reflexionados, criticados, llevados al límite de sus posibilidades¹⁴. La reflexión de Marshall MacLuhan,



Jorge Echavarría-Carvajal
El cine y sus estéticas imbricadas

12. Blain Brown, *Cinematography, Theory and Practice. Image Making for Cinematographers and Directors* (Waltham y Oxford: Elsevier, 2012).

13. George Steiner, *Lenguaje y silencio* (Barcelona: Gedisa, 1994); *Presencias reales* (Barcelona: Destino, 2007).

14. O convertidos en verdaderos juguetes expresivos, como lo hizo el grupo francés OuLiPo, uno de cuyos adherentes y practicantes fue Julio Cortázar.



primero, y las de Regis Debray, luego, propusieron un horizonte teórico al cine, una práctica que por sí misma, suponía una conciencia alerta acerca del lenguaje, su traducción y su estructura, dado su carácter tan cercano a la incorporación del avance técnico, a su factura colectiva de cooperación entre técnicos y artistas, al ensamblaje de diversos productos, a la adaptación de historias venidas de otros formatos y lenguajes —narrativa, primero, y luego cómic, videojuego, testimonio—, al carácter expresivo en sí mismo de las tomas y juegos con la cámara y luces y la edición. Durante un tiempo, incluso, y aún hoy sería cierto decir que en algunos casos, el horizonte fue el desarrollar lenguajes “propios”, idiosincráticos, que pudieran ser seña de identidad de un director, de un país o área cultural. Los cines nacionales, frente al cine industria, reivindicaron este propósito con éxito desigual.

Tras las experiencias pioneras de las vanguardias, Robert Smithson y Andy Warhol¹⁵, entre otros artistas, continuaron la apropiación artística del cine al introducir en su uso el experimento, lo no convencional, las exploraciones en contravía del cine comercial, que primero rechazaría pero luego asimilaría estos caminos. Inspirados en este rumbo, los directores y creadores de cine como Lars von Trier y el Grupo Dogma, Andrei Tarkovsky, David Lynch, Pier Paolo Pasolini, Federico Fellini o Stanley Kubrick, entre muchos otros, explotaron la incorporación de nuevas tecnologías, de modalidades narrativas, de temas y constructivas inéditas, de alianzas y juegos intertextuales e intermodales para ampliar los límites del universo del cine más allá de la simple y sumisa copia de lo real.

Los media hacen su entrada

Una vez consolidados los nuevos medios tecnológicos ligados a la información, la comunicación y la creación surge otro horizonte desde donde aparecen las nuevas reflexiones sobre las estéticas de los medios. Tal vez como un eco contemporáneo del llamado de Aby Warburg a considerar la imagen en su multiplicidad

15. Smithson filmó sus intervenciones en el paisaje —Land Art—, al flexibilizarse el acceso a los dispositivos de filmación y a la llegada del video, con lo cual creó un diálogo entre estas técnicas y el proceso de la obra artística. Warhol apostó por el cine *underground* y *avant-garde*, apoyado por el cineasta lituano Jonas Mekas —cabeza visible del New American Cinema— y en los trabajos dadaístas de Duchamp de los años de 1920. El *cinema vérité* de Warhol, quien llegó a filmar más de 140 películas entre trabajos experimentales, documentales y ensayos fílmicos, lleva al extremo la resistencia misma del espectador —*Empire* (1964), dura 8 horas, *Sleep* (1963), dura 5 horas, y creó un film de 24 horas que solo se proyectó una vez—; los límites entre arte y moral — la trilogía *Flesh* (1968), *Trash* (1970) y *Heat* (1970), y el mediodiámetro *Blow Job* (1964) donde se muestra el rostro del actor de teatro DeVeren Bookwalter mientras recibe una felación—; lo banal llevado a la pantalla —*Haircut*, (1963) e *Eat* (1964)—; y la improvisación cuasi teatral —*Chelsea Girls* (1967)—.



radical, estas estéticas se abren a examinar en plano de igualdad imágenes artísticas, comerciales, científicas, provenientes de soportes técnicos igualmente variados: video, arte, cine, fotografía, medios digitales. Ello supone un espectro de intereses compartidos entre disciplinas y formaciones igualmente múltiples en la emergencia de este campo: filosofía, estudios de los medios y la visualidad, literatura, cinematografía y fotografía, informática, historia y teoría del arte, antropología visual. Su interés central es observar cómo los medios construyen su propio sentido y significado. Y es allí donde se redefine una “estética de los medios”, un campo bastante nuevo y promisorio.

Tomemos un ejemplo: desde la Universidad de Oslo, The Media Aesthetics Group propone mirar a esta como un campo no delimitado por una disciplina académica particular sino como un conjunto de perspectivas que pueden ser aplicadas en un campo mixto de disciplinas. En esta intersección la estética es definida como una teoría de la sensación y la percepción cultural e históricamente insertas. De este modo, la estética de los medios será concebida como una reflexión crítica sobre las expresiones culturales, las tecnologías de los sentidos y las experiencias cotidianas desde el ideal de un punto de vista no jerárquico de la percepción sensible. El concepto de medio también ha sido redefinido y considerado como complejo: más que algo fijo, un mero aparato, será comprendido como proceso, como performatividad de una función, la de mediación o medialidad. Así, desde esta propuesta, esa estética está situada donde su discurso se encuentra con la corriente mediática y tecnológica, cuyos conceptos mismos son flexibles, dinámicos y reflejan siempre su carácter contextual específico en un marco medial, tecnológico, cultural y social. Como se expresó al comienzo de este acápite, es el trabajo fundante de Aby Warburg a comienzos del siglo XX y su *Atlas Mnemosyne*, donde se había avizorado un proyecto académico en el que las imágenes de más variada procedencia técnica, cultural y funcional daban nacimiento a unos estudios de la visualidad, hoy ya consolidados académicamente en diversas vertientes.

Los medios no son una pura intermediación inocua: configuran, prefiguran y dan soporte a nuevas experiencias del tiempo —la instantaneidad de la transmisión televisiva, de la charla a través de alguna plataforma de videollamadas—; del cuerpo —exhibido, desmaterializado y omnipresente, “mejorado” al gusto del usuario—, de las interacciones —siempre disponibles y multicanalizadas—, y de la expresión —libérrima, espontánea y sin responsabilidades más allá de los límites técnicos o de códigos de cada aplicación o plataforma— que son altamente emotivos —la búsqueda de likes y seguidores a toda costa— y direccionalizados



—o generales o para nichos muy específicos—. Esta configuración mediática riñe o entra en sintonía con las expectativas de los usuarios, como en su tiempo lo hicieron la pintura, la fotografía o el cine. Aún es muy pronto para vaticinar cómo se llegará a definiciones, pero son una buena señal de lo que viene con el *streaming*, la suscripción cerrada a ciertos productos, los debates por la censura en redes, los choques entre Estados nacionales y plataformas privadas, las pujas económicas y absorciones entre productores de contenidos.

Estas tendencias emergentes se evidencian en que directores de cine tan reconocidos como Martin Scorsese haya desarrollado productos para plataformas como Netflix —*Pretend It's a City* (2021), por ejemplo— para aprovechar la financiación, la libertad creativa y la distribución masiva; tendencia que también han retomado directores como Pedro Almodóvar, a pesar de su reticencia a estas y su incitación a que los espectadores vayan al cine —aunque en dicha plataforma *Dolor y Gloria*, su reciente trabajo, fue accesible mucho antes que en salas de cine—; o como Rodrigo García Barcha —director de muchos episodios de series de televisión y de 42 episodios de la serie web *Blue* (2012-2014)—. Todo ello ha llevado a que las películas se estrenen en plataformas de *streaming* para poder ser consideradas, por ejemplo, a premios como el Oscar.

Industria cultural y lenguajes

La industria cultural avanza de modo avasallador: su acceso a tecnologías de punta, las ingentes cantidades de dinero que produce, el ciclo ininterrumpido de novedades que ofrece, su seductora familiaridad al apelar a la nostalgia, su usabilidad e incorporación a las tareas cotidianas más banales son todos ellos algunos de los factores para su aceptación incondicional y acrítica hoy globalizada. Tal vez la aparición del canal de televisión MTV para la década de 1980 ilustra muy bien estos factores. Este canal alojó un nuevo fenómeno para la época, el videoclip. Desde sus ancestros en la comedia musical americana, tanto en sus versiones teatral y fílmica, hasta antecedentes más cercanos como el “*Jailhouse Rock*” de Elvis Presley, supuestamente el primer videoclip de la historia, surgió ese nuevo producto, que primero tuvo un carácter de *marketing* que promueve nuevos talentos y estilos musicales, pero muy pronto se convirtió en un campo de experimentación muy dinámico de las tecnologías de la imagen: efectos especiales, animaciones, todas las técnicas y lenguajes del cine y el video, la publicidad y sus estrategias retóricas, los formatos de géneros narrativos, la cultura pop,



el lenguaje urbano... Del canal televisivo —que tuvo imitadoras y secuelas para casi cada género musical—, ha habido migraciones y nuevas hibridaciones a las plataformas informáticas, como YouTube y Vevo, en las que este fenómeno se ha enriquecido y complejizado mucho más.

¿Y el cine? También ha bebido de estas aguas, pues ha desarrollado productos completa o parcialmente narrados con el estilo del videoclip, su velocidad, sus estilemas y recursos. Por ejemplo, *The Pillow Book* (1996) de Peter Greenaway, conocida en español como *Escrito en el cuerpo*, parte de los míticos diarios o libros de almohada japoneses que inspiran al director —el de la dama de la corte Sei Shonagon, escrito en el siglo X— para crear un caleidoscopio donde múltiples pantallas simultáneas —como las de un pantallazo del computador— alternan con música, caligrafía, lenguaje multimedia, composiciones pictóricas y teatrales, la moda y su puesta en escena dramática para crear una narrativa que se aprovecha de todas estas posibilidades y abrirse a un relato que se despliega no como traducción de un texto escrito a otro fílmico, sino como narración que se da en la autonomía misma de la imagen, de sus cruces y entretejidos¹⁶.

Si la escritura del diario y la que se realiza sobre los cuerpos es el punto de partida donde la caligrafía y el ideograma japonés es aún el soberano, la película se desliza a otra dimensión, donde este pretexto es rebasado y el ojo es invitado a leer otras escrituras y narraciones, aquellas de las mezclas de imágenes. Del mismo modo, más allá de esta película “culta”, cada vez es más omnipresente el recurso a crear dispositivos de lectura de imágenes en películas más comerciales, en las cuales se lee el mismo acontecimiento desde puntos de vista diversos —*Vantage Point* de Peter Travis (2008)—; se realiza un vasto videoclip homenaje a un producto pop —*Mamma Mia!*, de Phyllida Lloyd, (2008)—, lo que se ampliará en las series de televisión, hoy día proliferantes; y se goza de la libertad creativa y económica brindada por las nuevas plataformas, que ha llevado a la apropiación de lenguajes donde el *spin-off*, los *remakes*, las series de contenido arriesgado o de filmografías “exóticas”, el videojuego y las redes sociales se han hecho comunes.

Pareciera como si lo “anómalo” fuera hoy la regla, como si la narración convencional fuera un recurso que poco se practica y, que cuando sucede, debe contener una buena dosis de efectos especiales, guiños, etcétera, que la vuelven, al cabo, un producto no convencional, con su lenguaje y estilismo propios. Ello genera, para utilizar

16. Sara Sutton, “Narrar la imagen. The Pillow Book”, *Acta Poética* 28, nos. 1 y 2 (2007): 367-378, <http://dx.doi.org/10.19130/iifl.ap.2007.1-2.237>



un concepto análogo, un “nerviosismo estético” que, según Ato Quayson¹⁷, sucede cuando los protocolos dominantes de representación entran en cortocircuito frente a los cuerpos con discapacidad: en este caso, no es literal la discapacidad ni los cuerpos que la padecen, sino que se apunta a esos productos “disfuncionales”, a esos cuerpos visuales textuales capaces de retar las formas de representación establecidas, ya que pone en un lugar incómodo las clasificaciones genéricas, estilísticas y técnicas usadas para medir y comparar los productos visuales.

Retos de una (in) disciplina

La estética, una rama bastante conservadora de la filosofía estuvo mucho tiempo atrapada en los laberintos donde se buscaba establecer la naturaleza de la percepción estética, los límites de lo que era o no arte, las categorías de la experiencia estética, de la procedencia de los dones y talentos del artista, de las relaciones entre percepción estética y conocimiento. Entre tanto, el trabajo de los artistas, las experiencias que encontraban en sus obras los espectadores, los modos de producción, circulación y exhibición de tales propuestas avanzaban vertiginosamente. La crítica y la teoría tratan de zanjar, desde una orilla también imprecisa, los desencuentros cada vez mayores por cuenta de los avances en los estudios científicos sobre la percepción y el funcionamiento cerebral, las derivas antropológicas y sociológicas ligadas al objeto estético y los avances e incorporaciones técnicas. Propuestas como la neuroestética, las aplicaciones informáticas que tratan de replicar los actos perceptivos y la multiplicación exponencial de los mundos del arte reflejan esta situación.

Al tiempo, también aparece la estrecha disponibilidad de categorías estéticas, cada una de ellas delimitando un tipo de experiencia propia, y la lenta incorporación de otras que se apartan de la canónica belleza y de lo sublime. Estas categorías, históricamente atadas a formatos y técnicas determinados, se ven rebasadas una vez comienza una producción y un tipo de experiencias diferentes. Precisamente, “la práctica estética, es esta variante, no se ha constituido en un reino de valores propios, sino que está inmersa, entretendida, íntimamente relacionada con el saber y la práctica total de determinada comunidad. Es decir, está imbricada”¹⁸. Esta superposición da cuenta del por qué al surgimiento de alianzas, trasvases, apropiaciones y traducciones que la práctica artística hace de los medios técnicos,

17. Ato Quayson, *Aesthetic Nervousness: Disability and the Crisis of Representation* (Nueva York: Columbia University Press, 2007), 15.

18. Estela Ocampo, *Apolo y la máscara* (Barcelona: Icaria, 1985), 19.



las experiencias sensibles que se construyen y las mediaciones que lo hacen posible, además aparecen estas nuevas categorías de experiencia, no reducibles a las determinadas desde las estéticas dieciochescas, que amplían tanto las fronteras de los universos simbólicos como las del rango experiencial que en ellos se abre potencialmente. Pero, ¿con qué categorías podemos abordar y describir hoy estas experiencias limítrofes e híbridas?

Es un campo aún en exploración plena, pero el trabajo del filósofo y ensayista germano-coreano Byung-Chul Han, quien aborda el reto de redefinir la sacrosanta categoría estética de lo bello, la de más tradición en la filosofía estética. En *La salvación de lo bello*, este filósofo acude a cómo la construcción de nuestra belleza contemporánea abreva en el diseño de objetos y experiencias —la del cine, sin duda— para crear cuerpos y objetos impecables, pulidos, lisos, sin interioridad ni resistencia, excesivamente positivos, sin alteridades ni cuerpos extraños, utopía de lo igual, cualidades que comparten un Iphone, las obras de Jeff Koons o el cine edulcorado: optimismo, comunicación plena, agrado, carencia de distancia contemplativa, espejo que refrenda la autoimagen engañosa y plácida del espectador. Bien lejos estamos de esa belleza equilibrada, armónica, reflejo de lo divino, que recorrió la reflexión desde Platón hasta las estéticas dieciochescas: en Byung-Chul Han ya lo bello es otra cosa¹⁹.

En otro plano, ya no de redefinir categorías existentes, sino de sacar a la luz nuevas experiencias, Sianne Ngai hace una lectura mucho más político-estética y económica: para ella, y en relación directa con el cine, nuestras experiencias estéticas estarían dominadas por la triple dimensión de la bufonería —*zany*—²⁰, lo tierno —*cute*— y lo interesante —*interesting*—, tres categorías que pasan de la marginalidad a la centralidad en nuestro mundo hipercomodificado, informacionalmente saturado y dirigido a la performatividad en todos los ámbitos²¹. Lo bufonesco apunta a una productividad regida por la afectividad —recuérdese cómo las compañías tecnológicas convierten sus cuarteles en guarderías para adultos, dotadas con todos sus juguetes—; lo tierno como móvil del consumo emocional —desde los ositos reclamo de la marca Tous, al arte de Yayoi Kusama—, mientras que lo interesante se dirige a nuestra avidez por la información y circulación acelerada.

19. Byung-Chul Han, *La salvación de lo bello* (Barcelona: Herder, 2015).

20. De hecho, es la comedianta norteamericana Lucille Ball y sus frenéticas e incansables coreografías las que inspiran su categoría de lo bufonesco —*zany*—. Sianne Ngai, *Our Aesthetic Categories: Zany, Cute, Interesting* (Cambridge: Harvard University Press, 2012).

21. Es notable el muy reciente libro, Adriana de Souza e Silva y Regan Glover-Rijkser, eds., *Hybrid Play: Crossing Boundaries in Game Design, Players Identities and Play Spaces* (Londres: Routledge, 2020).



No creo que la exhaustividad presida estos esfuerzos, pero sí el encontrar algunos puntos de orientación en la alocada brújula de nuestras experiencias estéticas, multiplicadas y acentuadas al máximo y donde el cine y los productos audiovisuales son apenas algunos de los engranajes que allí se mueven. Como se ve, estas estéticas solo se hacen visibles teóricamente desde una in-disciplina capaz de atravesar y vincular dispersiones y campos de fuerza culturales de muy variada factura. Sin ellos, nuestra comprensión de su funcionamiento y alcances sería ínfima y seguiríamos persiguiendo, contra toda evidencia, el horizonte del “lenguaje propio” de cada producción estética contemporánea, sin ver el tejido abstruso de las multiplicidades conectadas²².

En un ámbito tan dinámico donde confluyen la evolución tecnológica, la búsqueda de productos novedosos, el entrecruzamiento de géneros y productos, el poder económico de las industrias creativas y del entretenimiento, el declive de algunas formas de distribución —la televisión abierta— y el ascenso de las plataformas de pago, no hay que ser muy perspicaz para esperar una dinámica cada vez más compleja y multilocalizada: el video juego o el libro gráfico que se hacen series o películas —o viceversa—, la emergencia de proyectos locales que, inesperadamente, se hacen muy exitosos globalmente y la oferta de productos donde la distinción entre cine y televisión son irrelevantes.

La experiencia estética del cine hoy es, pues, contaminada, múltiple y huidiza a dejarse encasillar en categorías fijas o delimitadas con nitidez: tan pronto apela a emociones y sentimientos básicos, como llama a sofisticados conceptos, a través de guiños y alusiones, muchas veces de su propio devenir histórico como medio creativo... ¡disfruten, de modo complejo, la película!

Bibliografía

Fuentes secundarias

- [1] Brown, Blain. *Cinematography, Theory and Practice. Image Making for Cinematographers and Directors*. Waltham y Oxford: Elsevier, 2012.
- [2] Cabezas, Lino. “El secreto de la representación objetiva. Fabulación e investigación histórica; ‘el ojo ingenuo’ y el conocimiento secreto de David Hockney”. *EGA: revista de expresión gráfica arquitectónica*, no. 9 (2004): 38-49.

22. Dominic McIver-Lopes, *Aesthetics on the Edge: Where Philosophy Meets the Human Sciences* (Oxford: Oxford University Press, 2018).



- [3] De Souza e Silva, Adriana y Regan Glover-Rijkser, eds. *Hybrid Play: Crossing Boundaries in Game Design, Players Identities and Play Spaces*. Londres: Routledge, 2020.
- [4] Gomes de Oliveira, Raquel y Fábio Costa. "La triples mimesis en la narrativa transmedia de la performance Esfuerzo". *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, no. 10 (2012). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3950955>
- [5] Han, Byung-Chul. *La salvación de lo bello*. Barcelona: Herder, 2015.
- [6] Hockney, David. *El conocimiento secreto. El redescubrimiento de las técnicas perdidas de los grandes maestros*. Barcelona: Destino, 2001.
- [7] McHale, Brian. *Postmodernist Fiction*. Londres y Nueva York: Routledge, 1986.
- [8] McIver-Lopes, Dominic. *Aesthetics on the Edge: Where Philosophy Meets the Human Sciences*. Oxford: Oxford University Press, 2018.
- [9] Ngai, Sianne. *Our Aesthetic Categories: Zany, Cute, Interesting*. Cambridge: Harvard University Press, 2012.
- [10] Ocampo, Estela. *Apolo y la máscara*. Barcelona: Icaria, 1985.
- [11] Quayson, Ato. *Aesthetic Nervousness: Disability and the Crisis of Representation*. Nueva York: Columbia University Press, 2007.
- [12] Ramírez-Alvarado, María del Mar. "La perspectiva artificial y su influencia en el desarrollo de la fotografía: de la perspectiva artificial a la perspectiva fotográfica". *Aisthesis*, no. 45 (2009): 25-38. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-71812009000100003>
- [13] Ricoeur, Paul. *Tiempo y Narración*. Ciudad de México: Siglo XXI, 2004.
- [14] Serres, Michel. *Pulgarcita*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2013.
- [15] Steiner, George. *Lenguaje y silencio*. Barcelona: Gedisa, 1994.
- [16] Steiner, George. *Presencias reales*. Barcelona: Destino, 2007.
- [17] Sutton, Sara. "Narrar la imagen. The Pillow Book". *Acta Poética* 28, nos. 1 y 2 (2007): 367-378. <http://dx.doi.org/10.19130/iifl.ap.2007.1-2.237>
- [18] Sypher, Wylie. *Literatura y tecnología*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 1974.

