

El criterio estético en el cine

Mateu Cabot

Texto de la intervención ante el *XLII Congreso de Filósofos Jóvenes* (Salamanca, 14 de abril de 2005)

El título, que coincide con el tema de la sesión, nos pregunta por la norma, regla o criterio para distinguir dentro de lo que llamamos en general “cine”, entre aquel perteneciente a lo que se denomina “entretenimiento” y aquel otro que se califica como “artístico”. En este caso el término “crítica” se corresponde a su sentido etimológico, aunque no a su sentido derivado y común del presente, en el que criterio, y su derivado “crítica”, significan más bien descalificar, rechazar, menospreciar ...

Este sentido etimológico de cribar entre lo que se adapta y lo que no a una medida decidida de antemano, en este caso el ser estético, eso es, artístico, no presupone tener zanjada la cuestión de si el criterio sea válido para cualquier ámbito, esto es, de que en el campo de las artes haya de existir necesariamente un criterio análogo al que se aplica en un ámbito más restringido como es el cine. Esto es especialmente significativo cuando nos referimos a la distinción, en el cine, entre aquel que es puro entretenimiento y aquel que ya es arte, esto es: se trata de la cuestión del reconocimiento entre cine-arte y cine-consumo. Otra cuestión distinta es porque el cine-arte es cine-arte, lo cual plantea la cuestión de la explicación del porque del arte del cine-arte.

Antes de avanzar en la cuestión del criterio quisiera llamar la atención de un peligro existente: en mi opinión la cuestión del criterio es en muchas ocasiones una forma encubierta de distinguir entre lo que se califica de “cine-de-masas” y el llamado “cine-culto”, en el que esta última palabra (culto) connota calidad, bueno, alto nivel, etc. Es decir, la distinción entre lo “high” y lo “low” que se practica en

cierta crítica de las artes plásticas y en la mayoría del periodismo cultural. No entraremos en este tema que, para empezar, podría voltearse, y en lugar de referir “culto” a “cultura” podría muy bien referirse a objeto de culto. Con lo cual estamos más bien ante una cuestión de sociología y de pragmática del lenguaje que ante una cuestión estética. Por todo ello, pasemos de la cuestión y nos centramos en lo estético del cine. Así enunciamos nuestra tesis: *el criterio estético en el cine consiste en si éste cine es o no es estético*.

Debemos retrotraernos al comienzo mismo del filosofar, a Aristóteles en concreto, para explicar lo que con ello queremos decir. En su *Ética a Nicómaco* distingue entre tres modos que tenemos de relacionarnos con el mundo, división tripartita que ha tenido una larga historia posterior. La *theoria*, la *praxis* y la *poiesis* se distinguían en la concepción aristotélica por cuanto la primera implica una actitud de contemplación ante el devenir del mundo del que sólo quiere extraerse una legalidad que ayude a situarse en él, la segunda se refiere al tráfico entre los humanos para mejor situarse en él, y la tercera a la fabricación o creación de objetos que sensibilizan formas posibles pero aún no existentes tanto de vivir como de pensar la vida o el mundo.

De este modo lo estético es el ámbito de la creación simbólica –en un sentido laxo; mejor podría hablarse de creación de nuevos signos– quedándose lo artístico en el ámbito de las concreciones históricas y culturales que se han dado y codificado a partir del siglo XVIII europeo. Toda una serie de presupuestos arrojan en esta codificación a lo que es la experiencia estética propiamente dicha, presupuestos tales como la adopción del cubo escénico como marco de representación (íntimamente relacionado con la adopción de la perspectiva como método standard de traducción de las tres dimensiones del espacio a las dos del lienzo), la catalogación de los géneros del arte (Batteux, 1746) o la quasi sacralización del artista que hace la obra de arte, la obra de arte propiamente dicha (cerrada, terminada, clausurada) y el lugar donde la obra es ofrecida a contemplación (museo).

Este marco, que podríamos llamar el modo “clásico” del arte, que en la comprensión cotidiana es, simplemente, “el Arte”, sufre la erosión del tiempo desde dos lugares: las dificultades internas del modelo y las nuevas realidades que aparecen. De las primeras es síntoma el *Laocoonte* (1766) de Lessing, que en su subtítulo, “o sobre los límites de la pintura y la poesía”, muestra las dificultades que existen, ya en aquel temprano estadio histórico del sistema codificado, para embutir las realidades artísticas del momento en un catálogo que deriva de premisas metafísicas extra-artísticas. De las segundas son importantes, primero, los nuevos materiales que pueden ser utilizados en la práctica artística y, segundo y más importante, los nuevos procedimientos técnicos que ayudan o directamente sustituyen la labor del agente productor.

En función de estos dos parámetros puede resumirse los cambios en los modelos en que históricamente se desarrolla la experiencia estética, la de producción de símbolos sensibles, como para poder ver claramente los presupuestos que diferencian el modelo clásico, el establecido en el siglo XVIII europeo, de la práctica cronológicamente anterior y de los desarrollos posteriores en los siglos XIX y, sobretodo, XX.

Nos interesa ahora las transformaciones que se producen en aquel modelo clásico en el siglo XX por la introducción de nuevos procedimientos técnicos y, más en concreto, el caso del cine. Recordemos que uno de los puntos de fricción en el modelo clásico (tal como mostraba el sintoma Lessing) era el de la conexión entre el espacio y el tiempo, tomada por imposible en la obra de arte clásica. De esta manera cada una de las artes debía mantenerse en su ámbito, sin excederlo y centrándose en aquellos elementos representativos que mejor se avenían con el arte o género de que se trataba. Había así tres artes del espacio y tres del tiempo. Cualquier mezcla era signo de impureza y una mácula en el orden clásico.

El que sería uno de los primeros teóricos del cine, el italiano afincado en París Ricciotto Canudo, es perfectamente consciente de lo que representa la nueva técnica respecto del modelo clásico. Así afirmará en 1908: “El cine es el arte del futuro. La síntesis entre las artes del espacio y las del tiempo”.¹

Si representa una subversión del modelo clásico del arte, igualmente implica el cine un ataque frontal, casi diríamos definitivo, contra el naturalismo subyacente en todas aquellas concepciones filosóficas, psicológicas y técnicas que son presueltas a la hora de hacer y de ver cine, el nuevo arte. No es casual que por las mismas fechas arranque una teoría psicológica de la percepción, la psicología de la forma o *Gestalt*, que remarcará la necesidad de estructuras y modelos adquiridos previamente para que el proceso de interpretación de los datos sensoriales tenga lugar. Los trabajos de Koffka, Wertheimer o Kohler mostrarán que, lejos de ser “natural”, el movimiento (espacio y tiempo, por tanto), la tridimensionalidad y la organización de la percepción son contruidos. En este sentido la segunda cita que usamos a modo de tema. “Aprender a ver es el más largo aprendizaje de todas las artes”, dijo Edmond de Goncourt, y es perfectamente aplicable, es especial, al cine y, en general, a cualquier medio visual.

Este carácter no natural, sino aprendido, socialmente constituido de la experiencia visual, debe extenderse a las imágenes que son el soporte fundamental de esa experiencia. En la tradición platónica las imágenes entran en el juego dual de apariencia/realidad, negándoseles toda forma de realidad o atisbo de ella. En la lógica de una lectura simplista de la alegoría de la caverna, en la que prima ante todo la descalificación moral de la sociedad visual nuestra, no cabe duda de que el cine es la mayor fábrica de producción de engaño, precisamente por su verosimilitud. Sin embargo, aún en este caso, el de aceptar la lógica de esa lectura, sería deseable aplicarla en la misma medida en que la mayor parte del arte occidental (y, sin duda, casi todo el que conocemos simplemente como “Arte”) es deudor de la teoría ilusionista tal como la ha descrito Ernst Gombrich,² esto es: el *summun* de la perfección representativa sería aquel en que la imagen se tomara por realidad.

Sin entrar en esta polémica, que al final es la del concepto de “realidad” y su recorte a “presencia”, las imágenes no deben tomarse como si de ‘nadas’ se tratara pues para nuestra experiencia, individual y compartida, se trata de simulacros respecto a los cuales ordenamos aquella experiencia y que conforman la misma. Lo que se ha transformado son los medios de producción de estas imágenes y, sobre todo, algo que tendrá su influencia en el desprecio moralista de las mismas (en el fondo una nueva forma de elitismo), la posibilidad de acceso de un mayor número de personas a la producción y contemplación de esas imágenes. Así conviene más

¹ R. Canudo: *Manifeste des sept arts* (1923), Seguíer, París 1995.

² Vid. E. Gombrich: *Arte e Ilusión* (1967), Debate, Barcelona 2001.

hablar de “simulacro”, en cuanto “Imagen hecha a semejanza de alguien o algo, especialmente sagrada”, como la define el DRAE, definición que con sólo matizar en cada caso el alcance del polisémico término “semejanza” nos sirve mejor que el de imagen, reflejo, apariencia, etc. pues todos ellos remiten, si no literalmente al menos lo connotan, al juego lingüístico de copia, apariencia, irrealidad, etc., no tan sólo de hondo regusto platónico sino, por lo que implican de devaluación de lo que es un símbolo ante algo, devaluación decía, que se encuentra más allá de toda experiencia humana.

A este respecto “imagen” y “simulacro” deben servirnos para salir del juego de oposiciones realidad-irrealidad, en definitiva: ser-nada, de tan larga tradición y tan larga inanidad, a la cual tienden a ajustarse los análisis de los nuevos medios: así, cuando nos hallamos en el terreno de las nuevas tecnologías, con la digitalidad, última frontera del viejo paradigma presencialista, nos encontramos con la inútil y paralizante dualidad real-virtual. Las artes, la producción estética, siempre ha servido para crear ficciones, imágenes, simulacros, nuevas realidades al margen y más allá del mundo “físico”, con rasgos de verosimilitud, no en cuanto isomorfa con objetos del mundo físico, sino como la posibilidad de ser mundo alternativo.

En este sentido el cine puede ser un creador de mundos, con lo cual cumpliría con la tarea de creación estética; y esta creación de mundos puede ser la creación de formas de vida, la creación de modos de ver o la modificación de la percepción habitual en nuestro mundo, muchas veces ligada a la autoconservación de la especie (ya no a nivel natural, sino social, de mantenimiento de la homogeneidad y cohesión social en nuestras sociedades desarrolladas). Así, toda forma artística o ficcional o productiva será estética en cuanto cree estos nuevas maneras o modos de ver o vivir mundo (lo cual significa, a la postre, crear nuevos mundos), porque en eso consiste la experiencia estética desde el texto seminal de Aristóteles.

Lo no estético en el cine, como en cualquier otro ámbito artístico, por decirlo resumidamente, sería la no creación de mundo sino la repetición de lo existente, tanto en el modo de pura repetición de los modos de ver y vivir, como en el modo de la acentuación de las experiencias ya sobadas por repetición de las mismas. Los denostados “entretenimiento” o “cine comercial”, si les retiramos las cantinelas moralistas que se le unen (ineficaces y siempre autoreferenciales) y que les dan “fuerza explicativa”, siguen siendo “cine” o “espectáculo” incluso “arte” en su aspecto formal, técnico o representativo, pero no son ni estéticos ni conformadores de una experiencia estética pues en ellos falta el elemento esencial de esa experiencia: el distanciamiento de la inmediatez de la vida cotidiana y de sus compulsiones prácticas o sociales, y la creación, en la distancia por ese motivo llamada “estética”, de un significado a lo que de otra manera es simplemente lo existente y cotidiano. El entretenimiento podrá ser enormemente placentero, o no, pero no será estético: será placentero porque nos dará lo que esperamos recibir, el estímulo ya establecido para una respuesta igualmente probada, establecida y determinada; igual que el placer infantil en la repetición de los actos es educativo, esto es, algo necesario en una fase del desarrollo pero que debe superarse so pena de imposibilitar fases posteriores de desarrollo, el “entretenimiento” será válido como esa repetición, pero sin duda no creará simbólicamente nada.

Un ejemplo de lo dicho (entre muchos que podrían darse) sería el largometraje titulado *Memento*, dirigido por Christopher Nolan en el año 2000. En este caso concreto un film nos abre a una nueva experiencia que, de otra forma, difícilmente

tendríamos: vivir el mundo cotidianamente sin algo de lo que no podemos prescindir: la memoria a corto plazo. El argumento gira en torno a un sujeto que padece de una patología mental registrada y contrastada en la ciencia médica, la amnesia anterógrada, o incapacidad de crear nuevos recuerdos después de un hecho traumático que ha dañado una determinada parte del cerebro, el hipocampo. A los sujetos que no padecemos amnesia, la memoria no aparece ante nosotros, como si tuviera que ser tematizada a cada instante de la vida cotidiana, ni siquiera evaluamos su importancia en la construcción de esa cotidianeidad, e igualmente nos es imposible experimentar ni siquiera levemente la experiencia corriente fuera de la fuerza unificadora de la memoria. Así el film nos puede abrir la experiencia de la amnesia, y así la importancia de la memoria en nuestra vida cotidiana, solo utilizando algún medio técnico artificial, pues de modo natural es contradictoria la ausencia de esta memoria con la propia vida tal como en este momento la estamos viviendo. En el film el director lleva a cabo una simple maniobra de montaje que revela a la postre, nos pone ante los ojos la experiencia de la amnesia y así abre nuestro mundo a ese otro lado posible de la misma experiencia. Es de este modo como crea un nuevo mundo, aquí el en que somos conscientes de nuestra propia memoria y de su poder cohesionador. Con mayor o menor pericia, con resultados más vistosos o menos, se ha creado un nuevo significado, una nueva experiencia, y en eso radica su carácter estético.

Una de las preguntas, respecto del cine en su formato clásico, que más frecuentemente se plantean es si, en el futuro, subsistirá o resistirá a la presión de nuevas formas de entretenimiento o, simplemente, de difusión cultural. Es esta una cuestión de prospectiva que pertenece más bien al negocio de los visionarios o de los chamanes de las nuevas tecnologías; la filosofía, como recordaba Hegel, es como la lechuza de Minerva que levanta su vuelo al atardecer, cuando los hechos del día ya han pasado; es una lechuza que se limita a observar, analizar y reflexionar, pues en eso consiste la experiencia teórica. Al cine, sea en su forma clásica, las películas de siempre, sea en cualquiera de las nuevas formas en que aparece, el cine en el hogar, en la videoconsola en forma de juego, en la televisión como spot publicitario o en cualquiera de sus otros formatos, contendrá o no en cada caso un fragmento de creación estética o no, pero el medio como tal tiene la posibilidad de hacerlo y ese es su criterio estético, lo único que ahora nos interesaba discernir.