

EL ARTE DE LO DIÁFANO

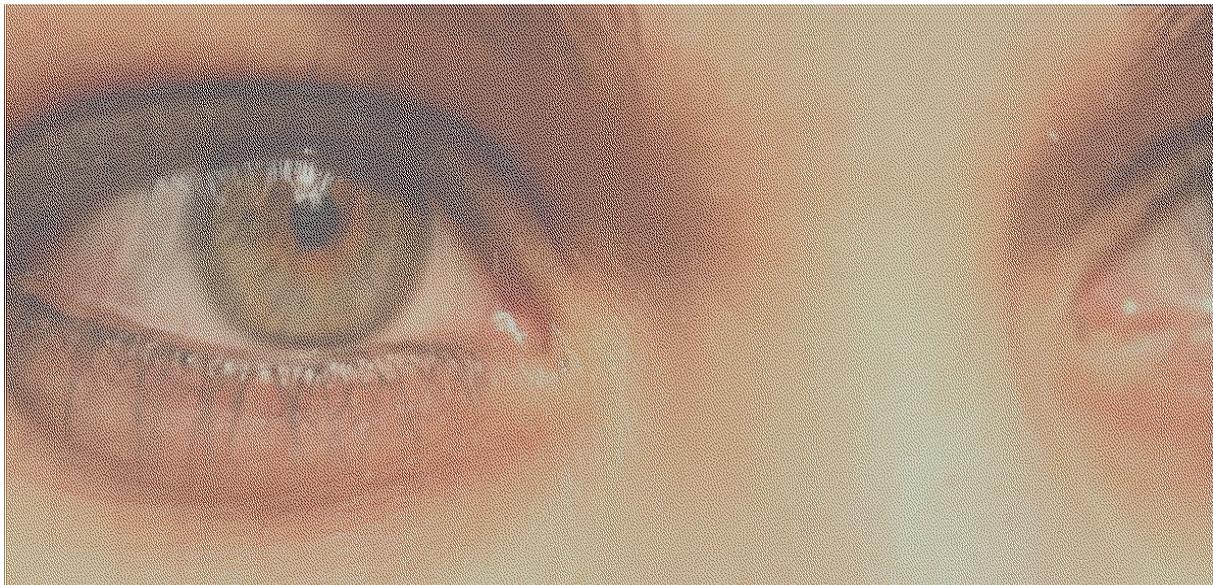
Cecilia Magno
Emilia Castillo
Giselle Dadamia
Dante Cellillo
Virginia Dowling
María Gabriela de la Cruz
Paola Sabrina Belén
Facultad de Artes
Universidad Nacional de La Plata

Resumen

En este trabajo analizaremos el corto *Diáfano* realizado en el marco de la cursada de la materia Realización 1 en el año 2008 de la Facultad de Artes, UNLP con los conceptos desarrollados en la materia Estética, de la misma Facultad. Esto puede ser posible debido a que la estructura del cortometraje remite directamente a lo simbólico, a aquello que muestra y que oculta, dejando en nosotros, como espectadores, la oportunidad de re-significarlo, de interpretarlo y adherirlo según nuestros recuerdos. Pero, en base a su contenido y forma no convencional, surge el interrogante de si *Diáfano* puede ser considerado una obra de arte. El eje fundamental es intentar responder a la pregunta ¿se puede representar los sentimientos? ¿Esto es una obra de arte? ¿Es un medio de comunicación? Para esto elegimos a los autores Gadamer (1998), Grüner (2000 y 2004) y de Gyldenfeldt (2008).

Palabras claves: Cine – obra de arte - diáfano

Narrar sentimientos: la infancia en *diáfano* y su apelación de los sentidos



Diáfano es un cortometraje producido en el año 2018 por un grupo de estudiantes de la Facultad de Artes que quisieron narrar sentimientos. Pero... ¿Cómo es esto posible? puede ser la primera reacción a la expresión “narrar sentimientos” y es que estamos acostumbrados a relacionar la palabra narrar con la historia, con contar una historia, un relato de principio a fin que nos deje algo, una moraleja tal vez, pero... ¿sentimientos?

Si bien *Diáfano* no pretende contar una historia, sí pretende relatar una parte de la vida destinada a todo ser humano: la infancia, usando para ello imágenes donde se muestran

diversas situaciones de niños jugando al aire libre en una mirada cuasi documental; con una cámara plantada para que “observe”, para que las acciones que transcurren delante de ella sean totalmente reales y espontáneas, para llamar al azar de los hechos. Esta elección se debe a que relatar las diversas infancias de cada niño que aparece en pantalla, mediante los recursos audiovisuales (imágenes, música, montaje, etc), no tiene otro objetivo que el de producir sentidos, y es mediante esta mirada observacional de la cámara, la cual capta imágenes que de por sí tienen vida propia ya que no son asignadas, ni coreografiadas, ni pensadas, que el espectador puede captar mejor las sensaciones que se le presentan, las que pretenden construir/mostrar la diafanidad de los niños cuando estos se encuentran jugando.

Es interesante ver cómo cada niño que aparece en el audiovisual se desliga de toda identidad, es decir, no permite que se le construya un personaje sólido que se pueda identificar rápida y fácilmente, sino que lo que importa es la acción que estos realizan, y esto también permite mostrar sus semejanzas, para dar con la idea de que cada niño vive su infancia de igual manera: mediante el juego, sin importar las condiciones socio-económicas que la vida les presente, todos los niños juegan.

Entonces, el cortometraje tiene como fin conmemorar la infancia tras la apelación de sentidos: mostrar imágenes que “se puedan oler”, “se puedan palpar”, “se puedan sentir”, y eso permita al espectador hacer un viaje regresivo para lograr su cometido. Pretende, además, dar el mensaje de que nunca hay que perder nuestro niño interior, porque aquella forma inocente y pura de ver el mundo cuando somos niños debe de seguir vigente en nuestro presente adulto, para destapar nuestra diafanidad, y todo lo positivo que eso conlleva.

Las tres categorías de Gadamer: juego, símbolo y fiesta.

Tiempo atrás, un filósofo alemán llamado Hans-Georg Gadamer (1998) se interesó en este interrogante sobre: ¿Qué es el arte?, y en el recorrido de su investigación para hallar una respuesta escribió su libro “La actualidad de lo bello” con su posible resolución, desarrollando que toda obra de arte, de todos los tiempos, se enmarca en tres categorías: juego, símbolo y fiesta.

En primer lugar, el autor relaciona el concepto del juego con algo profundo de la existencia humana, es decir, que el ser humano por excelencia tiende al juego, a jugar, y menciona muchos tipos: el juego de la niñez, del cual destaca las reglas, y el de la naturaleza, del cual destaca el movimiento: diciendo que es algo infinito, un vaivén que hace descarga de energía. En base a esto último, la experiencia que se toma del arte tiene que ver con este vaivén entre la obra y quién la interpreta, haciendo al sujeto interpretador dependiente de su contexto: este se sitúa en determinada comunidad, historia, cultura, etc, que hace aportar determinado sentido.

Para él, el juego siempre conserva su identidad pero también hace que cada vez que se juega la experiencia sea diferente, siendo de esta forma que la obra de arte enmarcada en esta categoría del juego se construye y se reconstruye entre su unidad y quien la interpreta. En este sentido, el espectador deja de ser un mero observador para formar parte del juego; la obra tiene sentido cuando existe este diálogo entre el espectador, quien debe rellenar el espacio, y el juego, el cual es conformado por el propio espectador a través de esa comunicación.

Es en esta primera categoría que tenemos una aproximación a la respuesta sobre si *Diáfano* es o no es una obra de arte. Podemos encontrar en el cortometraje un “jugar con”, ya que este carece de sentido si no es interpretado por un espectador activo, si no hay nadie que capte aquellas sensaciones que pretenden ser sentidas, la obra no tendría lugar. La obra debe jugar con y comunicarse con ellos, para que puedan hacer su viaje regresivo. Sumando a esta idea que cada vez que se observa el audiovisual puede generar sensaciones diferentes, formas de interpretación diferentes, dependiendo del contexto en el que se inserta cada uno; ¿Cómo vivieron su infancia? Si bien el juego es un factor que se encuentra en toda infancia, puede que el audiovisual genere sensaciones diferentes ligadas a lo que cada uno vivió, y al gusto individual.

En segundo lugar, Gadamer (1998) plantea el concepto de símbolo, ligado al concepto de reconocimiento. Dice entonces que el símbolo funciona como un fragmento que busca complementarse, que busca constantemente la interpretación. Estas interpretaciones son a su vez finitas, es decir, que los espectadores reconstruyen la obra limitados en su tiempo, ligando esto a su contexto antes mencionado.

Dice el autor que en la obra de arte se experimenta la totalidad del mundo, nuestra posición ontológica atravesados por la finitud presente, pero a su vez se resiste a ser interpretada de una forma totalitaria, sino que se genera un juego en el fragmento de lo que se deja visible y lo que se oculta, vinculado a la tradición; la obra de arte pone a la tradición frente al mundo, siendo entonces que no se trata de pura subjetividad, sino que pone en juego el reconocimiento, lo que nos integra. Esto se puede encontrar en *Diáfano*, ya que pone en reconocimiento una etapa de la vida afín a todos los seres humanos, con la que todos se pueden sentir identificados o reconocidos por saber de qué se trata: qué se siente ser un niño, pero a su vez sucede esto de que cada espectador puede hacer un viaje regresivo diferente, según sus vivencias; aquí encontramos la totalidad y la fragmentariedad.

Por último, el autor toma el concepto de fiesta para ligarlo con los anteriores: con el jugar con, y con la idea de que la obra de arte está acompañada de opacidad e inagotabilidad de sus sentidos, es decir que revela sentidos pero no oculta, siendo que la comunicación no es transparente ni inmediata. La fiesta se relaciona mediante su aspecto comunicativo; la fiesta es comunidad: nadie queda aislado de la comunicación, la fiesta tiene su tiempo propio, un tiempo lleno que hace a la experiencia vital; lleno porque cuando hay fiesta no hay sucesión de momentos en tiempo lineal (tiempo reloj), y posee también aquella idea de retorno: vuelve a la misma pero vivenciada de otra manera, como sucede en la identidad y diferencia del juego; se genera una simultaneidad entre el pasado y el presente. El arte como fiesta existe sólo cuando es celebrado, siendo esa su temporalidad; una experiencia del tiempo que nos invita a demorarnos.

Como en toda otra obra de arte, entonces, *Diáfano* posee su concepto de fiesta: puede aunar la relación entre el pasado y el presente mediante el disfrute, es una obra que, concluyendo, necesita de un jugador, de un espectador activo que la interprete, busca ser interpretada para cumplir su función, y aquella se da mediante un tiempo que invita a demorarse y apreciarse en el disfrute; disfrutar hacer aquel viaje hacia el pasado, disfrutar lo que la obra tiene para ser experimentada en base a sentidos.

Transfiguración en *Diáfano*: su Carga Emotiva

Si bien con el veredicto de Gadamer ante el interrogante de ¿Qué se denomina como arte? nos brinda una base suficiente para responder sobre *Diáfano*, nos gustaría tomar la investigación de otros autores para completar la respuesta.

De Gyldenfeldt (2008), por su parte, en su texto “¿Cuándo hay arte?” cambia el interrogante de ¿Qué es arte? por ¿Cuándo hay arte? y para responder a esto se basa en dos marcos teóricos: uno ontológico (basado en el pensamiento de Heidegger) y otro institucional (basado en el pensamiento de Danto y Dickie).

Tomando el marco institucional, desde la mirada de Arthur Coleman Danto, la condición para que algo sea arte no va a estar ligado necesariamente al objeto artístico, y para el pensador no todo es considerado arte de la misma manera y en cualquier momento histórico, dado que niega las cualidades intrínsecas de la obra de arte diciendo que lo que la convierte como tal es un factor externo; su vínculo histórico.

Danto cataloga a una obra de arte como tal cuando, en primer lugar, se encuentran objetos transfigurados, es decir, cuando un objeto se transforma al ingresar a un nuevo contexto al que no pertenece normalmente; pero no habla de transformación física, sino que tiene que ver con una nueva identidad otorgada por el artista, lo que lo convierte en obra de arte. Esta nueva identidad se crea cuando se dota al objeto de “algo más” que a su homólogo común, aportándole un significado. El objeto artístico entonces, a diferencia de su homólogo común, posee la existencia de ambos (objeto común y objeto transfigurado), y por lo tanto participa de las dos realidades: el mundo del arte y el mundo real.

El espectador, por su parte, deberá de disponer de nuevas competencias interpretativas que exijan de él un renovado campo de conocimientos para apreciar y distinguir la obra de arte de un mero objeto, es decir, que se requiere un esfuerzo de interpretación para descubrir el significado que la obra de arte ofrece. Para el autor es importante poder distinguir entre la obra de arte y el objeto real, ya que se trata de dos cosas ontológica e institucionalmente diferentes; un objeto será arte dentro de una aceptación teórica reflexiva, por lo que destacar el concepto lleva al espectador a aceptar diversas manifestaciones como obras de arte, que no serían aceptadas en otros marcos conceptuales. En este sentido, una obra de arte no existe si no es interpretada; la obra se convierte en un *medium* artístico: al interpretar la obra, se pasa de un plano material y receptivo (el objeto real) a un plano intencional (obra de arte). Bajo estos términos, es posible entonces considerar a *Diáfano* como una obra de arte, ya sin un público que interprete la obra carece de sentido y deja de cumplir su función de hacer sentir, de provocar sensaciones al espectador. Las imágenes que posee el audiovisual son sacadas del mundo real para poder cargar a ese “objeto real” de un significado, mediante los recursos audiovisuales utilizados, cuyas acciones terminamos por considerar o catalogar como algo “diáfano”: la niñez como algo cargado de luz y alegría. Y es en base a esa carga emotiva que, mediante lo oculto, pretendemos que el espectador, quien debe de disponer de competencias interpretativas, reciba e interprete aquello representado: que recuerde su niñez como algo bello, y que se genere una linda melancolía al pasado.

La decodificación en Diáfano: el espectador y su rol frente a la dialéctica entre presencia y ausencia que se encuentra en la obra.

Ya teniendo una respuesta entonces, y pudiendo por fin considerar a *Diáfano* como una obra de arte al apoyarnos sobre estos marcos teóricos, nos queda por mencionar aquella dialéctica entre la presencia y la ausencia, lo visible y lo invisible en la obra, dialéctica que creemos imprescindible para que funcione como tal.

Para explicarla, nos basaremos en el autor Eduardo Grüner (2004) debido a que este sociólogo y ensayista se encarga de explicar que toda representación se da en esta dialéctica mencionada, siendo dependiente un término del otro, es decir, que no puede haber un significante (un representante) sin un significado (aquello representado), y que dicha dialéctica se da como una paradoja entre visibilidad e invisibilidad: donde la posibilidad de toda representación es la eliminación visual del objeto y la existencia virtual de ese objeto invisible, es decir, que la ausencia de ese objeto se hará “presente” cuando haya alguien que lo pueda descifrar, que lo pueda “hacer visible”, aun siendo invisible.

Siendo que en *Diáfano* se puede encontrar esta dialéctica planteada por Grüner, ya que el cortometraje posee una forma narrativa que requiere de ser decodificada para ser entendida, es decir, que la presencia de aquellos recursos audiovisuales llevan a la ausencia de un discurso directo que haga al entendimiento de la obra rápido y eficaz. Por el contrario, el espectador deberá de procesar lo visto y escuchado en pantalla que se muestra sugerente para poder reflexionar por su cuenta y así comprender lo que se encuentra delante de él. En este sentido, el espectador deberá permanecer activo para descifrar el mensaje que propone lo ausente, obligándolo a formar parte de ese juego, ya que será el responsable de terminar de cargar de significado la obra: sin un espectador que realice un viaje regresivo hacia su infancia, sin alguien que pueda “sentir” aquellas sensaciones que se plantean, la obra carece de sentido y pierde su esencia.

Por otra parte, para ampliar la dialéctica presencia-ausencia, tomaremos a Gadamer (1998) en cuanto a que remarca el carácter distinto de la relación entre lo divino y su presentación en el mundo griego y el mundo cristiano. Para los griegos, lo divino se revelaba espontáneamente en la forma de su propia expresión artística, mientras que para el cristianismo, con su nueva y profunda manera de entender la trascendencia de Dios, ya era posible una expresión de su propia verdad en el lenguaje de las formas artísticas. Al dejar de ser evidente el vínculo espontáneo entre la forma y la verdad, tras la Antigüedad, el arte aparece necesitado de justificación

Gadamer amplía y matiza la posición de Hegel, elaborando lo que podríamos denominar «gran cultura de la justificación artística» que ejercerá de impresionante transición los antiguos y los modernos. El autor explica que Hegel, al hablar del carácter de pasado del arte se refería a que el arte ya no se entendía del modo espontáneo en que se había entendido el mundo griego y su representación de lo divino como algo evidente. En el mundo griego, la manifestación de lo divino estaba en las esculturas y en los templos, que se erguían en el paisaje; era en la gran escultura donde lo divino se representaba visiblemente en figuras humanas moldeadas por manos humanas. La tesis de Hegel, es que para la cultura griega, Dios y lo divino se revelaban en la forma de su misma expresión artística, y que con el Cristianismo ya no era posible una expresión adecuada de su propia verdad en el lenguaje de las formas artísticas y el discurso poético. La obra había dejado de ser lo divino mismo que adornamos. Entonces, con el fin de la antigüedad, el arte tiene que aparecer como necesitado de justificación. Ésta justificación, la llevaron a cabo a lo largo de los siglos la Iglesia Cristiana y lo que llamamos arte cristiano de Occidente. El arte de entonces, se justificaba con todo el mundo de su entorno, y realizaba una integración evidente de la comunidad, la Iglesia y la sociedad.

Y en ese “narrar sensaciones” que tiene *Diáfano*, aquella forma no convencional que nos hizo dudar en un principio sobre si podía ser considerado una obra de arte, podemos llegar a la conclusión de que sí se trata de una obra de arte, y de hecho una que posee “otra comunicación”.

La otra Comunicación: un misterio a revelar y su interpretación.

Para explicar este término, por último volveremos a tomar a Grüner (2000), en su texto “El arte, o la otra comunicación”, ya que el autor aquí se encarga de plantear precisamente que el arte es otra forma de comunicar, ya que lo oculto que este posee funciona como una defensa contra la furia arrasadora de la comunicación mediática: la comunicación transparente, aquella que muestra la realidad tal cual es. Para el autor, lo oculto en la comunicación, aquel vacío intencional por el artista, funciona como un misterio a revelar que demanda una interpretación por parte del espectador, y es en ese silencio, o en ese secreto, donde el arte se resguarda. Aquí se utiliza la misma dialéctica presencia/ausencia antes mencionada, o la dialéctica memoria/olvido como estrategias de representación, entre otras; piensa la supresión de la imagen como una invisibilidad estratégica, lo que permite al arte diferenciarse de las *mass media*: la comunicación del arte nunca muere, mientras que la de las *mass media* desaparece tras el consumo. Tomando sus palabras: « (...) esto es lo que el auténtico arte ha hecho siempre: desarticular las visiones estabilizadas e institucionalizadas, mostrando que hay siempre una diferencia posible.» (Grüner, 2000:2).

Podemos vincular éstas ideas con la noción de Gadamer, de que una obra de arte implica la presencia de una ausencia (similar a la dialéctica entre lo visible y lo invisible de Grüner), por lo tanto podemos decir que una obra está siempre inacabada, siendo nosotros como espectadores los encargados de completarla. Esa característica de obra abierta va a dar lugar a diversas interpretaciones, a una multiplicidad de experiencias estéticas, ya que una imagen puede aludir a muchos conceptos tanto desde la observación del espectador como desde la misma representación. Esto, sería en Grüner, esa tarea necesaria del arte de denunciar la “transparencia” de las manos invisibles que diseñan un único punto de vista.

Estas nociones se pueden relacionar también con el combate entre mundo y tierra según Heidegger, ya que para él, por un lado la obra muestra y exhibe algo, pero por otra parte, está lo oculto de la obra.

Heidegger desarrolla estos conceptos de mundo y tierra analizando una obra arquitectónica: un templo griego. El Partenón nos acerca al mundo griego, abre un mundo de significaciones culturales basadas en la atmósfera cultural de una época que incluye creencias, costumbres, ideas, climas políticos y sociales, etc. En este caso, la obra templo nos abre “un mundo”, y “un mundo” quiere decir innumerables mundos, abiertos a una cadena interminable de interpretaciones.

El otro concepto, el de tierra, nos relaciona con el misterio, el ocultamiento. Así como la obra muestra el mundo, al mismo tiempo oculta la tierra. Esta tierra es lo que los griegos denominaron *physis*, que devino en naturaleza. Los griegos comprendieron por *physis* el proceso por el cual las cosas aparecen, y es algo que está en una constante manifestación y nunca termina de darse. En tanto “tierra”, la obra es una reserva permanente de sentidos que nunca podrán hacerse totalmente explícitos en cada encuentro con un receptor.

Es un combate entre lo que se muestra y lo que se oculta, lo decible y lo indecible, y en esa lucha la verdad acontece. Así, podemos ver estos conceptos como similares a lo visible y lo invisible de Grüner, y a la dialéctica de la presencia y la ausencia de Gadamer.

Diáfano, con sus secretos (aquellos sentidos a ser interpretados para que la obra de arte funcione como tal), se construye a sí mismo como una forma de comunicación diferente, una forma que requiere de un compromiso por parte del espectador en el juego reflexivo para develar los sentidos ocultos, y así poder disfrutarlos. *Diáfano* no te invita a que simplemente lo veas, al pasar, a que juzgues las imágenes por su belleza estética, a que lo veas con ojos superficiales, *Diáfano* te invita a que formes parte, a que vos lo construyas mediante tu propia memoria, mediante el recuerdo. Te invita a que realices un viaje regresivo hacia tu infancia, que el pasado a veces vive en tu presente. Te invita a revivir tu diafanidad, y a decirte que nunca la pierdas. En este sentido, la obra nos demuestra que todo arte debe invitarte primero a participar de una experiencia, una que nos extrañe y nos conecte. Es ahí donde recae su valor simbólico, su complementación a partir de un espectador, el diálogo con el mismo a través de ese juego y en ese ‘rellenar esos espacios en blanco’. Su emplazamiento en un tiempo propio, conmemorativo y en comunidad, a través de una idea de retorno que nos invita a celebrar ese tiempo no lineal, a obtener esa experiencia mediante la narración de sentidos. Nos incita a pensar en la categoría de arte, en qué se considera arte y por qué, mediante su transfiguración en un *medium* artístico al ser colocado en determinado contexto y otorgarle una nueva identidad, participando de dos mundos: el mundo real y el mundo artístico. Al mismo tiempo que esa transfiguración recae también en la experiencia del espectador, quien al interpretar la obra le otorga sentido y permite que la misma cumpla su función. Y, por último, nos cuestiona y hace reflexionar acerca de aquello que no muestra, en esa dialéctica entre lo visible y lo invisible, permitiendo que esa infancia que se desarrolla en el corto no está del todo completa, siendo así fundamental el rol del espectador quien deberá descifrar ese mensaje que la obra propone: la infancia como eje fundamental, como retorno constante, como aura, en su máxima diafanidad.

Bibliografía

De Gyldenfeldt, O. (2008). *¿Cuándo hay arte?*. Argentina: Emecé Editores S.A.

Gadamer, H. G. (1977). *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Editorial Paidós.

Grüner, E. (2000). *El arte, o la otra comunicación*. En: Actas de la 7° Bienal de La Habana, Cuba.

----- (2004). *El conflicto de la(s) identidad(es) y de debate de la representación*. En: *La Puerta*, 1° edición, La Plata, FBA, UNLP.

Referencias

Antieco, Arce, Barragán, Calle, Castillo, Lynn, Otero, Romero, Sánchez, Villarruel (Directors y productors). (2018). *Diáfano*. Link de visualización: <https://drive.google.com/file/d/129a8bMg-VBONZqiHqQyRKQFIRc1Ppl4t/view?usp=sharing>