

En el vaivén de los cambios

BEGOÑA VICARIO

Durante toda mi vida he sentido como si me encontrara en un cruce de caminos, como si cada momento de cada época fuera un momento de inflexión histórico: tanto hace algunos años, cuando me encontraba inmersa en el mundo de la enseñanza del arte, como más tarde, ahora mismo, empapada de la perspectiva de quien enseña cine de animación. Esa sensación de que mi vida profesional se halle siempre en un incesante momento crítico puede que sea un indicio de egocentrismo supremo, pero también está enraizada en lo racional. Tengo 44 años y, desde aquella infancia transcurrida en la calle sin televisión – hasta el momento actual, en el que me resultaría verdaderamente difícil trabajar sin ayudar a la compañía eléctrica Endesa a llenarse los bolsillos–, he visto cómo la tecnología se ha ido transformando en el pan nuestro de cada día, y ha llegado a convertirse en un juego de niños.

Ahora que miro hacia atrás, observo que en ese corto recorrido se han dado infinidad de cambios. En mi juventud ayudaba a mi padre, que era fotógrafo, a revelar en el laboratorio, y durante los últimos años, fascinados los dos por la cámara digital, visionábamos en el ordenador las imágenes tomadas. Hace mucho que utilicé una filmación suya, realizada en 8 mm., en película mía de cine de 35 mm.; más tarde, hace seis años, grabé la misma película en *broadcast* o videocinta de gran capacidad, y esas mismas películas ni siquiera nos sirven hoy día para vender el producto a la televisión.

Estos días, mis compañeros de trabajo y yo hemos estado ocupados en el traslado del despacho; hemos tenido que vaciar hasta el último rincón de archivos y armarios. Y, sí, nos hemos puesto nostálgicos al encontrar los programas de ordenador “Amiga” y los disquetes de configuración, y a la hora de tener que tirarlos a la basura. Y es que ese material y otros parecidos nos han hecho recordar momentos de hace diez años, cuando todo era tan diferente en la enseñanza. Entonces teníamos un taller pequeño, y cada uno un *cabezudo* en su mesa, que en total eran cuatro, enchufados a otros tantos VHS para poder grabar las imágenes que creábamos.

Había algún que otro alumno que tenía un ordenador disponible en casa de sus padres, y comprábamos aquellos “tomavistas” de la década de los sesenta que se encontraban fácilmente y a buen precio en las tiendas de segunda mano, porque en alguna tienda de fotografía de la ciudad todavía vendían película virgen de super-8 mm. Jugábamos mucho con ese material, aunque las tomas eran cortas y bien medidas, porque las bobinas tenían una duración de tres minutos. Y para el revelado, teníamos que esperar unos dos meses a los resultados del único laboratorio de Suiza que hacía ese trabajo. Los alumnos pasaban horas y horas en el taller, y los profesores les mostrábamos en VHS los trabajos realizados y las películas de algún que otro artista que habíamos conseguido traer por correo, y analizábamos despacito el uso de la técnica y del lenguaje cinematográfico. También las películas que veíamos en el cine nos aportaban temas para el debate; los alumnos de entonces, comparados con los de hoy día, iban muy a menudo a la cinemateca del museo, o a las salas de cine cuyas entradas eran igual de baratas. El taller era imprescindible si

querían experimentar con imágenes, e igualmente eran imprescindibles para realizar sus trabajos la información que les facilitábamos en la facultad o los aparatos que les dejábamos para llevar a casa. Mucha mayor influencia tuvieron en nosotros todas las horas que pasamos juntos: en la mayoría de las ocasiones, hacíamos juntos los trabajos, ya que uniendo nuestras fuerzas el resultado era más ameno y rico para ellos; y para nosotros, los profesores, era más fácil transmitir nuestra experiencia a los alumnos y ayudar a encontrar a cada uno su área de creación.

Sin embargo, estos últimos años, la tecnología nos ha sobrepasado. A menudo los alumnos tienen en sus casas ordenadores mucho mejores y más grandes que los del taller, o mejores incluso que los que tenemos los profesores, yo diría que hasta son excesivos para los trabajos que se hacen. La facultad de arte es un sitio cada vez más virtual, donde no es necesaria la presencia física para hacer los trabajos que se exigen, y su naturaleza de referencia se ha desmoronado desde que existen mejores lugares para quedar con los amigos. La información nos llega mucho más fácilmente sin tener que acudir a las bibliotecas o a las videotecas, a través de la red virtual, por supuesto; y a todos nos resulta mucho más difícil compartir, indagar, escuchar la opinión de los demás.

Sin embargo, el hecho de no estar físicamente juntos no quita a los alumnos las ganas de trabajar en grupo, y aunque a ellos raramente se les ocurre hacer un proyecto en común, no tienen ningún reparo en aceptar rápidamente y de buen grado el trabajo en grupo que les proponen los profesores, y además son verdaderamente capaces de mostrar la misma energía que los alumnos de antes, los de mi época.

De cualquier modo, cuando se habla de este tema, hay un punto que en mi opinión se trata muy pocas veces y que tiene su importancia: la magnitud de la carga y de la responsabilidad que deben soportar los artistas jóvenes que se están formando, derivada de la capacidad de trabajar con una facilidad y una calidad insuperables proporcionadas por las nuevas tecnologías. Hace tiempo que se acabaron aquellos documentos escritos a mano, aquellas fotografías pegadas con cola, aquellos informes cosidos con grapas; se acabó la época “cutre” y ha llegado la falsa limpieza, tan luminosa, de los trabajos digitales; no se puede cometer ningún fallo, y si alguno tiene un desliz en algún trabajo, resulta mucho más visible en comparación con los de la época de la tecnología analógica. Al mismo tiempo, los alumnos poseen la capacidad teórica de trabajar más barato y más rápidamente gracias a la tecnología, y además, es eso lo que se les exige desde que las licenciaturas y las asignaturas impartidas son más reducidas en el tiempo; pero, si uno quiere sentirse a gusto con el trabajo realizado, necesita tomarse su tiempo para hacer la digestión, porque hay que dejar madurar la información recibida y pasarla por el tamiz personal de cada uno. Y como eso es imposible, los alumnos ejercitan la autocensura. Es algo que observo cada vez más a menudo, a medida que van pasando los años, y en dos aspectos: en el tecnológico y en el de la creatividad. El primero me parece muy paradójico: el número de alumnos tecnofóbicos que han tenido desde pequeños la posibilidad de manejar el ratón y a quienes se ha impartido en todos los niveles de enseñanza la asignatura de informática no disminuye de año en año, y seguimos escuchando frases como “tengo mala suerte con estos trastos”, “los ordenadores no me quieren”, y “ya verás como no me sale”, igual que cuando usábamos los primeros ordenadores. Es la pura realidad, y no son pocos los alumnos que se quejan, sabiendo, además, que si no dominan ese instrumento, les va a resultar muy difícil hacer

cualquier cosa. Tanto la sociedad como el gobierno y las empresas de software que tanta propaganda han repartido niegan esta clase de fracaso escolar, y se hacen los sordos porque, entre otras cosas, se trata en gran medida del gran fracaso de su propio diseño.

Otro aspecto de la autocensura es el de la creatividad. Las nuevas tecnologías pueden servirnos, al menos en teoría, para que los trabajos profesionales se realicen con calidad e incluso los más pequeños trabajos, que no son más que meras pruebas, tomen ese aspecto y lleguen a parecer un poco pretenciosos. Eso es algo que dificulta al alumno la experimentación y el juego por el juego: en la medida en que el artista joven encuentra su lugar haciendo cada vez más empírica una búsqueda artística que debería ser aleatoria. Desde un principio toma el aspecto de un trabajo seguro y definitivo, y el alumno tiene que argumentar con palabras y justificar que solo se trata de una prueba, un simple acercamiento, un juego.

Este texto es quizá demasiado breve para reflejar los pensamientos de mi experiencia vertidos improvisadamente, pero lo he escrito con la esperanza de que sirva de base para realizar una reflexión más profunda, pues en la práctica de la enseñanza del arte se pueden observar claramente el devenir y las carencias de la sociedad.

Begoña Vicario es profesora de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco, donde imparte clases de Imagen Tecnológica y Animación Gráfica. Ha llevado a cabo trabajos de animación como realizadora, cuatro de ellos en soporte profesional de cine, por los que ha recibido premios internacionales.

CC

Este artículo está bajo una licencia Recono-NoComercial-CompartirIgual de Creative Commons, bajo la cual se permite copiar, distribuir y comunicar públicamente los textos y las traducciones sin fines comerciales, y además se permite crear obras derivadas siempre que sean distribuidas bajo esta misma licencia. Licencia completa:

<http://creativecommons.org/licences/by-nc-sa/2.1/es/legalcode.es>