



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

FACULTAD DE HUMANIDADES

LICENCIATURA EN FILOSOFÍA

TESIS

ARTE Y ENTRETENIMIENTO EN LA ERA DIGITAL

Que para obtener el título de:

Licenciado en Filosofía

Presenta:

Daniel Bernal González

Asesor:

Lic. Adrián Isaac Rojas Pérez

Toluca, Estado de México, 2022

Introducción.....	3
-------------------	---

Capítulo I: La era del hombre-maquina.

1.1: La complicada historia y naturaleza de la sociedad moderna.

1.1.1: El modelo fáustico de desarrollo del mundo moderno.....	8
--	---

1.1.2: Los tres ámbitos sociales.	19
--	----

1.2: Democracia, modernismo y el mundo a la carta.

1.2.1: Un mundo sin fronteras.....	25
------------------------------------	----

Capítulo II: El proceso dialéctico en la creación artística.

2.1: La experiencia sublime.

2.1.1: Ese algo indefinible llamado aura.....	35
---	----

2.2: La necesidad interna en la obra de arte.

2.2.1: La obra y el símbolo.....	43
----------------------------------	----

2.2.2: La forma formante, la forma formada y el principio de necesidad interior.	49
--	----

2.3: Dialéctica entre la audiencia y el autor.

2.3.1: Interpretar es recrear, ejecutar es interpretar.....	53
---	----

2.3.2: El triángulo espiritual.....	56
-------------------------------------	----

2.3.3: Arte y entretenimiento.....	62
------------------------------------	----

Capítulo III: El arte en tiempos de Instagram.

3.1: Arte desde la máquina.	
3.1.1: El arte en la época de su reproductibilidad digital.....	65
3.1.2: La sociedad del entretenimiento.....	71
3.1.2.1: La vida en pantalla y la tiranía de la marca.....	74
3.2: El arte resiste.....	80
Conclusiones.....	84

Introducción.

La presente tesis de investigación tiene como objetivo crear un criterio de demarcación que permita, en la medida de lo posible, diferenciar entre el entretenimiento y el arte de verdad, sin rebajar ni poner uno sobre el otro. Todo esto bajo el contexto de la era digital en la que nos encontramos, una era de comunicación inmediata y consumismo exacerbado, además de una mayor relevancia del individuo como base de la sociedad.

“¿Qué es el arte?” No es una pregunta nueva, y, de hecho, es probablemente la pregunta más importante y básica que puede hacerse cualquiera que esté interesado en la producción artística; así mismo, es una pregunta que nadie ha sido capaz de responder de manera definitiva, y que muy probablemente jamás nadie va a poder responder con totalidad. Claro, se han dado múltiples respuestas a lo largo de los milenios, y se han escrito un sinnúmero de obras al respecto, pero todas estas siempre son parciales, casi siempre volviéndose obsoletas con el paso tiempo, e incluso con el cambio de ubicación geográfica.

En la presente investigación, no se pretende crear cánones de lo que es y no es arte, sino simplemente analizar el fenómeno como tal en búsqueda de patrones que nos permitan ubicar el lugar que el fenómeno ocupa. En el mundo posmoderno se nos hace creer que el arte es aquello que no tiene una función real, que solo sirve para distraer, o bien, que arte es lo que uno quiere que sea.

Por supuesto que no podemos dejar la cuestión así, no nos es posible, siendo humanos. Cada persona que experimenta el placer de la contemplación estética (posiblemente, todos) percibe un algo que une a todas estas expresiones variada y dispares, y, por lo general, desea más, más para contemplar, más emoción, más belleza. Así mismo, percibimos con facilidad cuando esta belleza no está realmente presente en la producción que observamos.

La cuestión solamente se vuelve más difícil de analizar cuando entramos a la era posmoderna y el artista se ve obligado a integrarse junto con su obra a la era del consumismo, confundiendo arte verdadero con meros productos para el entretenimiento de las masas. Es por esto que no podemos simplemente quedarnos con los conceptos de la estética clásica, los cuales muchas veces ya no alcanzan a explicar la complicada situación del arte en la era actual.

Precisamente es esta la motivación del trabajo. La era en la que vivimos es caracterizada únicamente por el cambio y las contradicciones, en especial la manera en la que se combinan una estandarización corporativa creciente con una enorme pluralidad de contextos muchas veces irreconciliables. No es tan difícil darnos cuenta de que el mundo hoy en día se compone de subculturas, ya sean del tipo artístico, económico, político o profesional, debido a la alta especialización laboral y a la posibilidad de experiencias de consumo personales.

Esto complica la cuestión, ya que no hay un solo parámetro que se pueda tomar que represente la realidad o los deseos de la mayoría de la población; la realidad de las personas que viven bajo la línea de pobreza no es la misma si esta persona vive en Venezuela que si vive en Estados Unidos, por ejemplo. Para bien y para mal, este fenómeno se transforma en una de las características más interesante de la vida moderna: la cantidad de manifestaciones culturales y artísticas que se dan tanto en el “mundo real” como en el digital de manera orgánica, desordenada y honesta al punto de la grosería.

El arte es siempre la manifestación más directa de los deseos, inquietudes, valores y situaciones de aquellos que los crearon; una bitácora del viaje que el artista emprende en búsqueda de significado y belleza. ¿Qué significa, entonces, que nuestra sociedad parezca crear cada vez más entretenimiento repetitivo y sobre producido? Más interesante aún ¿Qué razón tendrías tantas personas para apilarse alrededor de productos en apariencia vacíos?

Al más o menos entender lo que significa el arte, podemos darnos cuenta de que, detrás de cada proyecto corporativo, trabajan artistas verdaderos, y que ni las más invasivas prácticas del ejecutivo pueden eliminar el rastro de humanidad que el creador dejó en su obra. Si nuestra cultura parece producir y consumir entretenimiento con tal desesperación es más que nada por

la imposición de ciertas prácticas comerciales, combinadas con individuos alienados que se acercan a estos productos porque pueden percibir en estos una chispa de valor artístico, pero que no tiene la sensibilidad para poder rastrear más de lo mismo.

Además de esta dispersión cultural, una mejor capacidad de producción provoca cambios tecnológicos y sociales más rápidos y radicales; lo que significa que las condiciones analizadas están en constante cambio, y, por lo tanto, una observación que era muy acertada en cierto momento puede volverse algo arcaico y fuera de lugar en menos de una década.

Basta ver como algunos de los textos usados, escritos hace menos de veinte años, ya presentan ciertos conceptos irrelevantes hoy en día, o tan cambiados que difícilmente se puede decir que son lo mismo. No cabe duda de que algunos de los fenómenos aquí descritos, al igual que la presente tesis, serán obsoletos en algunos años, desactualizados, e incluso incapaces de responder a las necesidades del nuevo contexto.

Tomando esto en cuenta, la bibliografía utilizada en la tesis es casi completamente de autores del siglo XX para enfrente. Autores que han tenido la oportunidad de experimentar los cambios surgidos en la era moderna y posmoderna en mayor o menor medida.

En la presente investigación se propone que el arte y el entretenimiento pertenecen a una misma línea recta con cada uno en cada lado, siendo que la diferencia principal entre ambos es la profundidad con la que abordan sus respectivos temas.

Siendo que el objetivo principal de la presente tesis es crear un criterio de demarcación entre los fenómenos del entretenimiento y del arte en la era moderna, podemos dividir la labor en objetivos más específicos:

- I. Para empezar, se definen los valores que caracterizan a la era posmoderna: consumo, obsesión por la velocidad y el cambio, y estandarización de todo y de todos. Estos valores eventualmente ven necesario crear sistemas burocráticos en todos los niveles de la sociedad, creando indirectamente una sociedad de actitud cínica, individualista y decepcionada
- II. Habiendo hecho esto, podemos entender la manera en la que las nuevas tecnologías y los sistemas económicos, políticos y sociales de la era posmoderna afectan la percepción y el consumo de arte y entretenimiento, en especial en la cultura digital. El modo de reproducción digital, al no ser físico, no requiere de materia prima que necesite

ser transformada en arte; una pieza de cualquier tipo se puede reproducir cientos de veces sin perder más que espacio en el disco, y prácticamente sin errores, causando un cambio rápido y radical en la manera en la que nos involucramos con la pieza de arte.

- III. Tomando como base la teoría de Benjamin sobre el desgaste del aura con su reproducción, podemos asumir que un modo de reproducción que supera al modo industrial en eficiencia también desgasta el aura de la obra de arte más rápido. ¿Significa esto que el aura desaparece por completo? No del todo.
- IV. Para resolver esta cuestión es necesario definir conceptos básicos como símbolo, formas, resonancia, experiencia viva, arte espiritual, etc., como base para la posterior creación de una teoría estética que logre entender el proceso creativo, para así poder definir la cuestión principal de la presente investigación: la diferencia entre arte y entretenimiento.
- V. Usando los conocimientos adquiridos, al final de la tesis se hacen ciertas observaciones sobre fenómenos que llegan a caracterizar nuestra era: el corporativismo, la supremacía de los medios audiovisuales, y la pérdida de realidad.

Este trabajo se divide en tres capítulos:

En el primer capítulo, titulado “La era del hombre-máquina”, nos adentramos en las características que definen a la era posmoderna y que la diferencian de la era moderna. Para esto nos apoyamos en autores como Zygmunt Bauman, Marshall Berman y Daniel Bell, entre otros.

En rasgos generales se define a la era moderna como una era caracterizada por un consumismo exacerbado, una postura individualista y hedonista, obsesionada con la velocidad y la innovación, pero cargada de una decepción e indiferencia generalizada hacia el proyecto modernista, al tiempo que retoma sus valores de estandarización y eficiencia forzadas, más por hábito que otra cosa.

En el segundo capítulo se expone la teoría principal de esta tesis. El capítulo es titulado “El proceso dialéctico de la creación artística” ya que se propone que todo el proceso de creación que sigue el artista es fundamentalmente dialéctico: en un principio, el diálogo ocurre entre el artista y las experiencias que surgen del mundo real, las cuales son la base de la obra y contienen una cierta aura, y que se transmiten a través del símbolo jungiano, para después pasar

a ser un diálogo entre este creador y su propia interioridad, y un diálogo entre este artista y sus materiales físicos y mentales.

Este proceso de creación mental previo a la creación física es bastante íntimo y requiere que el artista se analice a sí mismo tanto como analiza el fenómeno o experiencia que busca transmitir; sin embargo, no es un proceso ensimismado. Dentro de sí, el artista carga la verdad de su cultura y su tiempo, los cuales se manifiestan en su obra.

Al final, el arte es completado únicamente cuando se enfrenta a la audiencia, momento en el cual se inicia un proceso dialéctico entre esta y la obra. Este proceso es fundamental para que el arte pueda completar unos de sus procesos más importantes: conectar individualidades a través de experiencias en común, transmitidas de manera abierta, honesta y empática. Si el artista ha logrado representar de manera adecuada el pedacito de realidad que ha escogido, entonces la obra tendrá resonancia con el público, y permanecerá vigente por mucho tiempo; de otra forma, muy probablemente será olvidada en pocos años.

Después de entender este proceso finalmente podemos crear dicho criterio de demarcación, dándole su lugar a ambas formas de expresión y haciendo posible usar la teoría para entender el complicado contexto cultural en el que vivimos.

En el tercer capítulo, “El arte en los tiempos de Instagram”, se hacen observaciones acerca del mundo digital y la sociedad actual en la que vivimos. Se le da especial atención al fenómeno de la tecnología digital, la producción audiovisual, y la dominación de las corporaciones sobre la sociedad actual.

A esto inevitablemente le sigue una pérdida de realidad. Cuando el entretenimiento se vuelve el motor fundamental de la sociedad, la realidad empieza a perder su peso, y la imagen se transforma en un ser real, al menos para las solitarias y amorfas masas posmodernas.

Antes de terminar esta introducción, me gustaría hacer una aclaración: la teoría, obviamente, no puede explicar el fenómeno del arte en su totalidad. Como se había mencionado al principio, muy probablemente nadie va jamás a poder definir al 100% lo que es y no es arte, ya que este es la manifestación del espíritu humano en su orgánica completitud. Al igual que con la era posmoderna, la imposibilidad para ser definidos es en sí misma parte de su definición; en el momento en que la esencia del arte deje de cambiar, este deja de ser arte.

La investigación, por supuesto, va a continuar, aunque sea por el mero placer de definir algo tan complejo y maravilloso como la producción artística. La teoría se va a seguir agujereando

con cada ejemplo del mundo real que no encaje en ella, con cada punto de vista contrario, pero así mismo se va a seguir remendando con nuevas teorías secundarias y excepciones, lo importante es, como para el artista mismo, acercarse todo lo que sea necesario para poder representar y compartir la experiencia.

Capítulo I: La era del hombre-maquina.

1.1. La complicada historia y naturaleza de la sociedad moderna.

1.1.1. El modelo fáustico de desarrollo del mundo moderno.

Vivimos en un mundo lleno de contradicciones y crisis. Una época donde el ser humano puede hacer de manera casual lo que las personas de tiempos pasados hubieran considerado magia: tenemos una conexión inmediata y directa a buena parte de la creación cultural humana a través del internet, al mismo tiempo que constatamos lo terriblemente ignorantes que podemos llegar a ser a través del mismo medio; así mismo, podemos “viajar” por el mundo sin salir de casa, podemos conocer culturas diferentes a la nuestra e informarnos de diversos movimientos culturales sin jamás tener que visitar los lugares donde se dan estos movimientos, al mismo tiempo que el impulso modernizador que creo el internet también parece desear reducir toda diferencia y estandarizar la sociedad en nombre de la eficiencia económica.

En esta sociedad tecnologizada, tal parece que el protagonista del siglo XX y XXI es el individuo, ya que se le ve como centro de toda producción cultural y preocupación de los cambios políticos que se han dado en los últimos años, el respeto a las garantías individuales se ha vuelto un punto prioritario para decidir si una nación pertenece o no a la civilización; las minorías ya no son el blanco de las burlas, al menos no de forma tan publica como en tiempos

pasados, y el alinearse abierta y apasionadamente con algún ideal político se ve como de mal gusto, propio de lo represivo, autoritario y fanático.

Pero debajo de este aparente frenesí libertario e igualitario siguen existiendo los mismos mecanismos de control que originaron muchas de estas formas de opresión consideradas superadas: la élite política y económica no ha dejado de existir por más que se nos convenza de que somos iguales ante la ley; los maltratos y la opresión a los grupos minoritarios no ha desaparecido y la democratización del mundo se ha dado a través de imposición y, muchas veces, genocidio de aquellos que no quieren pertenecer al sistema moderno; un sistema que ya muy pocos defienden, pero incluso menos atacan. En corto, vivimos en la era posmoderna¹. Por supuesto, las contradicciones de este tiempo no surgieron de la nada, y en realidad pueden llegar a tener lógica una vez que vemos las condiciones que propiciaron su aparición.

Puede costar trabajo recordarlo, pero en algún momento de la historia la humanidad entera nacía, crecía y moría casi completamente dentro del mismo pequeño pueblo, toda la vida con las mismas personas y en los mismos entornos. Y entonces, un día todo cambió, de repente ocho de cada diez viven en gigantescas ciudades llenas de tecnología, servicios y entretenimiento, en igual medida que contaminación, crimen y pobreza.

Entre un punto y otro hay toda una historia de renovación y esperanza, seguidas casi de inmediato por la decepción; los pequeños mundos medievales les dieron el paso a las masivas sociedades internacionales, y la monarquía paso de moda (en la mayoría de los países), dejando el puesto del poder hegemónico a los nuevos sistemas democráticos. Para darle sentido a la historia del mundo moderno, Marshall Berman, en su obra “Todo lo solido se desvanece en el aire”, divide este proceso en tres etapas diferentes.

Así mismo, para complementar esta teoría, podemos apoyarnos en la descripción que Berman hace de “Fausto”, la obra maestra de Johann Wolfgang von Goethe, publicada en 1832. Parece adecuado, dado que esta investigación se enfoca en el terreno de la estética, que vayamos de la mano de un artista para conocer los antecedentes de nuestra situación actual.

La tragedia, basada en una historia del folclore alemán, fue escrita durante toda la vida de Goethe y publicada completa únicamente después de su muerte; si bien, la novela usualmente es vista como un cuento acerca de la corrupción que el deseo de poder propicia y la destrucción que puede causar, existe en la obra un subtexto claro acerca del proceso que toma el mundo

moderno para llegar a donde estaba en el momento de la creación de dicha obra. Igual que hace con la historia del mundo moderno, Berman divide la historia de Fausto en tres etapas:

La historia de Fausto se puede seguir a través de tres metamorfosis; emerge primero como el Soñador, luego, gracias a la mediación de Mefisto se transforma en el Amante, y finalmente, mucho después de concluida la tragedia del amor, alcanzará el clímax de su vida como el Desarrollista. (Berman, 1989: 32)

En un principio nos encontramos con Fausto solo en su habitación, lamentando su soledad y aislamiento. Es esta primera etapa de su metamorfosis es el Soñador, ya que, a pesar de tener todo tipo de logros a su nombre y ser poseedor de un conocimiento tan detallado que casi parece magia, busca una conexión más rica al mundo que lo rodea. Es cierto, conoce mucho de este mundo y se le estima como abogado, teólogo, administrador, científico y filósofo, es propiamente un hombre renacentista; así mismo, se encuentra rodeado de bellos libros decorados, raros manuscritos, instrumentos científicos y otros muchos implementos acumulados a lo largo de una rica vida intelectual, ese es exactamente el problema, “Lo que hace que Fausto sienta sus triunfos como trampas es que hasta ahora todos ellos han sido triunfos del mundo interior.” (Ibid., 33)

Fausto representa al intelectual de su época, hombres de razón y ciencia atrapados en un contexto medieval estancado, donde sus creaciones y conocimientos son dejados de lado para ceder el lugar a las viejas y rancias tradiciones religiosas y políticas, las cuales siempre acaban ganando cuando hay alguna controversia entre estas y la ciencia. El Soñador es la etapa previa al inicio de la era moderna; los elementos de la revolución que se avecina ya están ahí, solo falta que la curiosidad de estos intelectuales medievales los lleve a explorar nuevas fronteras y horizontes, falta la chispa que los ayude a despertar las oscuras fuerzas del desarrollo modernista, obviamente lo que falta es invocar a un demonio de las profundidades del infierno.

Por un momento Fausto se acerca a lo divino, y en su mente crea un Dios de acción, que dio inicio al mundo con un acto, no con una palabra, pero, como si el mismo universo se burlara de él, justo en este momento se hace presente el diablo. Frente a el científico aparece Mefistófeles, “el espíritu que todo lo niega”; este ser trae un mensaje preocupante para cualquier consciencia medieval: para poder construir, primero se tiene que destruir, y para construir una empresa digna de llamarse moderna, se requiere mucha destrucción.

El mundo moderno, al igual que Fausto, abraza esta idea con locura, convirtiéndola en su credo. Aquello que existe en la naturaleza en una forma debe ser procesado, sintetizado, explotado; en una palabra, debe ser modernizado, lo que significa volverse eficiente.

Este mensaje es lo que hacía falta que Fausto escuchará: no basta con observar el mundo, mucho menos si lo que se pretende es cambiarlo; para crear, lo primero es destruir. Esta destrucción no es únicamente material, sino también espiritual, moral. Para lograr cambiar el mundo, Fausto debe de reconstruirse moralmente, adoptar un sistema ético que le permita destruir la obra divina para mejorarla. Mefistófeles le da un adelanto de lo que sería el modo dialectico del resto de la era moderna: todo lo viejo debe ser destruido en su totalidad para hacer lugar a lo nuevo; “¿debo?” no es una pregunta importante para el nuevo mundo, para avanzar solo “¿cómo?” es necesaria. Así mismo, el demonio le da su primera lección en capitalismo moderno: toda propiedad del individuo debe ser usada y explotada, no solo lo adquirido con dinero, sino también el cuerpo, la mente e incluso el alma.

Para Mefistófeles, como para el hombre moderno, el dinero será uno de los mediadores fundamentales entre el individuo y el mundo; una extensión casi mágica de la voluntad de este y de sus empresas. El dinero le otorga la capacidad a su poseedor de explotar su cuerpo, su mente y su alma con experiencias y placeres, no solo como herramienta para resultados futuros.

Con esto, Fausto y Mefistófeles se embarcan en su aventura. Se procuran pociones y brebajes para rejuvenecer el cuerpo, ropas caras y finas (el dinero no es problema para Mefisto); lo que el demonio intenta hacer es rehabilitar a su amo, volverlo un ser social de nuevo, incluso ir más allá, volverlo deseable, sexual. No basta con la apariencia, el demonio entiende bien este nuevo mundo y sabe que, en la modernidad que apenas inicia, lo importante es la movilidad, la velocidad; con esto en mente, insta a Fausto a comprarse seis yeguas para que lo traigan a donde le plazca:

La economía de Mefisto es más tosca, más convencional, y está más cerca de las tosquedades de la propia economía capitalista. Pero no hay nada inherentemente burgués respecto a lo que quiere que Fausto compre. El párrafo de las seis yeguas sugiere que la mercancía más valiosa, desde el punto de vista de Mefisto, es la velocidad. Ante todo, la velocidad tiene sus aplicaciones: cualquiera que desee hacer grandes cosas en el mundo necesitará moverse rápidamente alrededor y a través de él. Más allá de esto, sin embargo, la velocidad genera un aura distintivamente sexual: cuanto más veloz se pueda Fausto “hacer llevar”, más

“hombre verdadero” -más masculino, más sexualmente activo- podrá ser.
(Berman, 1989: 41)

Esta obsesión por la velocidad, que se equipara a la obsesión por el progreso y la superación de ideas en un marco dialéctico, no es propia únicamente del capitalismo, sino más bien del mundo moderno en general; su acérrimo rival, el socialismo, también parte de valores modernistas. Por ejemplo, es muy común en las sociedades que han intentado integrarse al comunismo ver la idea de la marcha popular, incansable y resuelta, como estandarte del poder del pueblo colectivista.



“Del porfirismo a la revolución.” David Alfaró Siqueiros, 1957.

El cuerpo en estas representaciones es visto como una máquina, valorado principalmente en su capacidad de trabajo. En estas, detrás del discurso superficial, el mensaje es claro: “nosotros, los comunistas liberados, somos mejores máquinas-cuerpo, y superaremos al cansado y decadente mundo capitalista.” Aquí cabe recordar la cantidad de veces que una nación comunista u otra se ha enfrascado en algún tipo de competencia con alguna otra nación capitalista (casi siempre Estados Unidos) sin mayor propósito que demostrar que ellos son los mejores productores, trabajadores, atletas o artistas, demostrar que son las máquinas-cuerpo más eficientes, una inquietud perfectamente moderna.

La velocidad se vuelve poder, y el poder se vuelve sensualidad. Y es con esta lógica como Mefistófeles logra con extras su cometido, y pronto su amo atrae la atención de una joven mujer llamada Margarita, una chica que viene a representar un pensamiento más clásico, una perfecta mujer cristiana: devota, sencilla, amable, moral. Un personaje que fue amado por los lectores

del tiempo en que salió la obra pero que tiende a aburrir a los más modernos; esto, extrañamente, se debe a la misma razón: es demasiado pura, parece que existe solo para ser corrompida y eventualmente destruida por Fausto (Berman, 1989).

Y sí que la destruye, aunque sin la intención de hacerlo. Al introducirse a la fuerza a su mundo e intentar cambiarla por completo, Fausto la saca de su contexto adecuado; cierto, no es un muy buen contexto, pero es el suyo, en este punto Fausto se transforma en el Amante, la destrucción de Margarita, desde su perspectiva, está motivada por el amor.

Esta etapa puede ligarse a la primera de las fases del mundo moderno que Berman propone; en esta, la sociedad obra de buena fe, intentando acabar con los males del mundo por medio de la tecnología y la industria, sin saber que oscuras influencias estaban despertando.

En la primera fase, que se extiende más o menos desde finales del siglo XVI hasta finales del XVIII, las personas comienzan a experimentar la vida moderna; apenas si saben con que han tropezado. Buscan desesperadamente, pero medio a ciegas, un vocabulario adecuado; tienen poca o nula sensación de pertenecer a un público o comunidad moderna en el seno de la cual pudieran compartir sus esfuerzos y esperanzas. (Berman, 1989: 2)

En esta primera etapa de la era moderna, la mayoría de las personas no tienen razón para esperar el cambio masivo que se avecina; por supuesto que intuyen que algo está pasando, ven las aglomeraciones de gente que empiezan a volverse masivas, la industria que crece casi a diario, y los grandes avances de la tecnología se vuelven más y más comunes, pero todo esto es indudablemente lejano para la mayoría, quienes todavía viven en pequeños mundillos apartados uno del otro, con sus propias costumbres y variaciones culturales.

Esta fase es una gestación de los cambios por venir; las viejas tradiciones poco a poco le dan paso a lógica de la practicidad moderna; los jóvenes son los primeros en experimentar estos cambios al moverse hacía las ciudades, aquí es donde ven como empieza a surgir una cultura propiamente moderna, donde ellos mismos pierden sus conexiones con sus comunidades, tan importantes en tiempos premodernos, y se vuelven individuos de los tiempos modernos.

Pero, por supuesto, no es fácil. El mundo moderno es un mundo de turbulencia y agitación, de vértigo y embriaguez psíquicos, donde las posibilidades de experiencia se extienden indefinidamente, derrumbando las barreras morales y los vínculos emocionales a su paso. Las personas que pasan a nuestro lado en la calle, que en otros tiempos hubieran sido al menos

conocidos, ahora son meros fantasmas sin nombre, irrelevantes para el resto de la ciudad como nosotros mismos, y completamente desechables.

Incluso en este momento tan temprano de la era moderna, los elevados costos y los efectos más nocivos del comienzo de la civilización humana son obvios e injustificables para muchos. Pero el mundo premoderno no era un paraíso, como lo llegarían a plasmar muchos románticos décadas después; las pobres condiciones de salud, la tecnología rudimentaria, la abundancia de sistemas abiertamente autoritarios y la nula capacidad de auto gestión en el individuo hacían que los avances tecnológicos parecieran bendiciones.

Del mismo modo, Fausto nunca obra de mala fe, es obvio que Margarita significa mucho para él, sin embargo, no tiene consideración alguna por lo que ella en realidad necesita; si bien la mujer también quiere salir de su pequeño infierno medieval (de otra forma jamás hubiera cedido a los intentos del protagonista), no es el mismo tipo de persona que Fausto, ella es buena y amable, carece de la agresividad e impetuosidad de su amante, lo que eventualmente lleva a su destrucción a manos de la propia comunidad a la cual alguna vez perteneció. Ella, aparentemente, desea su muerte, y la acepta de manera casi morbosa, como un cordero al matadero.

Margarita representa una especie de romanticismo propio de las primeras décadas de la era moderna, un romanticismo que pelea en contra de la parte más conservadora de la sociedad blandiendo su fe y sus valores personales como arma. Mientras que el camino de salida del mundo medieval para Fausto es la creación y adopción de valores modernos, para Margarita es lo contrario, ella busca tomarse en serio los valores clásicos; cierto, rechaza las convenciones de la sociedad en la que vive, pero capta y adopta el espíritu que subyace por debajo de estas.

Margarita es también una representación de algo que ha acompañado a la modernidad hegemónica desde el inicio de esta: la modernidad negativa. La forma colectiva de todos aquellos pensamientos que se oponen al avance de la industria y la razón lógica, usualmente a través de exaltar el cuerpo y los sentidos; de acuerdo a Follari:

Lo cierto es que la modernidad negativa acompañó a la dominante como su necesaria sombra dialéctica, su polo negativo inmanente. De tal modo, podemos interpretar el decurso mismo de esa modernidad negativa como resultante del aumento de las condiciones de imposición de la modernidad hegemónica. A medida que aumentaron la burocratización e impersonalidad de la existencia, y

la modernización de las prácticas sociales las alejo de la naturaleza y las configuró por completo dentro del reglado espacio de la convivencia humana, fue aumentando la virulencia de la “crisis de la razón”, es decir, de las formas artísticas y teóricas de rechazo de la razón moderna y sus efectos. (Follari, 2006: 44)

Eventualmente, estas contraculturas lograrían una especie de amarga victoria en contra de su formidable rival en la forma de la era posmoderna, la cual, si bien no es la tan soñada cancelación del proyecto modernista, si representa una interrupción de este. Por el momento, sin embargo, a Margarita le toca sufrir, la triste verdad es que ella no tiene un lugar donde existir, demasiado suave e inmóvil para el mundo modernista de Fausto, demasiado incómoda para vivir en su viejo mundo, no es de extrañarse, entonces, que simplemente se entregue a su destino de forma tan sumisa, ¿a dónde más podría ir? Mientras que Fausto se transforma (o, al menos, así lo intenta) a sí mismo en un hombre-maquina, removiendo sus antiguas creencias idílicas e imprácticas, Margarita redobla sus esfuerzos en una vida honesta para ella misma.

Cuando Fausto la abandona, su propia gente no tarda en voltearse contra ella y la condenan a muerte. La reacción tan cruel de su pueblo es el común en este tipo de situaciones, la disidencia y la desviación, tanto sexual como social y ética, serán reprimidas con mano dura “por el bien de la comunidad”, tratando de mantener vivos valores que ya no tienen sentido en el mundo moderno. Patadas de ahogado, en realidad. Durante los siglos siguientes, estos “pequeños mundos” medievales, cerrados y tradicionalistas, irán convirtiéndose en pueblos fantasma, sus jóvenes los abandonarán en grandes grupos, algunos huyendo de la represión, otros simplemente buscando una mejor vida en las nuevas ciudades modernas, la gran mayoría jamás volverán, e incluso estos pequeños mundos se modernizarán y dejarán atrás lo que solían ser. Al final, a pesar de todo el abuso que el mundo conservador perpetró y sigue perpetrando con la absurda esperanza de mantenerse con vida, “los fantasmas de sus víctimas serán los últimos en reír.” (Berman, 1989: 51)

La muerte de Margarita, y de todas las Margaritas de la historia, era necesaria para que el progreso y la modernización alcanzarán su máximo esplendor, de eso no hay duda, pero igualmente este evento ocasiona un momento de estancamiento donde incluso Mefistófeles, demonio personal del protagonista, parece perezoso a la hora de intentar tentar a su maestro. Pronto, sin embargo, el dúo se repone con nuevos bríos progresistas y productivistas; Fausto ve como el mar va de un lado a otro con fuerza increíble, pero sin hacer nada de provecho, así

que decide poner una solución al problema; los vagos sentimientos de renovación que lo han impulsado hasta ahora se transforman en planes concretos y va de ser un Amante a transformarse en un Desarrollista.

En esta tercera fase de la metamorfosis de Fausto es donde podemos crear una conexión entre esta y la segunda fase del desarrollo moderno. En ambos casos, los intelectuales abrazan la idea de cambiar el mundo, adaptarlo a la teoría. En ambos casos, también, adoptan una moral práctica donde el fin justifica los medios; como lo enseñó Mefisto, para crear primero hay que destruir, y todo lo destruido no es más que un pequeño accidente de construcción sin importancia.

Nuestra segunda fase comienza con la gran ola revolucionaria de 1790. Con la revolución francesa y sus repercusiones surge abrupta y espectacularmente el gran público moderno. Este público comparte la sensación de estar viviendo una época revolucionaria, una época que genera insurrecciones explosivas en todas las direcciones de la vida personal, social o política. Al mismo tiempo, el público moderno del siglo XIX puede recordar lo que es vivir, material y espiritualmente, en mundos que no son en absoluto modernos. De esta dicotomía interna, de esta sensación de vivir simultáneamente en dos mundos, emergen y se despliegan las ideas de modernización y modernismo. (Berman, 1989: 2-3)

En los siglos donde estallan las revoluciones populares en Europa y América, el mundo ya es muy diferente del que los primeros ciudadanos de la era moderna vieron, y seguiría cambiando más y más con cada año. El tranvía y el telégrafo irían achicando el planeta, el diario impreso se volvería el medio principal por el que las masas se informarían de lo ocurrido en su sociedad, la nueva industria traería una era de abundancia y empleo para unos, desesperación y olvido para otros; la crítica en contra de los valores modernistas se intensifica, pero, extrañamente, viene desde los propios valores modernos, y contiene una especie de esperanza juguetona, como si el triunfo de la humanidad, y la propia utopía, fueran inevitables.

Fausto le ofrece sus talentos al emperador para modernizar la costa, y de inmediato empieza a trabajar arduamente para este proceso, trata a sus trabajadores con la misma dureza con la que se trata a sí mismo, el sonido incesante de las palas y los picos lo rejuvenece, y se le ve dirigiendo la obra orgullosamente. Su labor no es para sí mismo, él construye para el futuro, para que las generaciones por venir puedan beneficiarse de su trabajo.

Extrañamente, el proyecto de vida que lo llevará a la destrucción y que causará tanto dolor y tragedia en el futuro nace de un honesto deseo de acabar con la fealdad del mundo. Fausto, y Goethe, ven la transformación material e industrial como algo espiritual, un regalo a la humanidad misma envuelto en sangre y lágrimas; el pacto faustiano está a punto de concretarse, pero aún falta un empujón más.

Cuando Fausto supervisa la obra, toda la región que lo rodea ha sido renovada y toda una nueva sociedad creada a su imagen. Sólo un pequeño terreno en la costa sigue como antes. Lo ocupan Filemón y Baucis, una dulce pareja de ancianos que está allí desde tiempos inmemoriales. Tienen una pequeña casa en las dunas, una capilla con una pequeña campana, un jardín lleno de tilos. Ofrecen ayuda y hospitalidad a los naufragos y a los vagabundos. A lo largo de los años se han hecho querer como la única fuente de vida y alegría en esta tierra miserable. (Berman, 1989: 59)

¿De qué sirve modernizar al mundo cuando aún hay pequeños resquicios de los tiempos pasados ensuciando el horizonte con su existencia? Filemón y Baucis representan a todos aquellos que los desarrollistas faustianos consideran obsoletos, hombres y mujeres que estorban al progreso; no lo hacen de manera directa, ni realmente tiene capacidad para amenazar todo el proyecto, pero son renuentes o incapaces de adaptarse, y esto es más que suficiente para ser eliminados. Fausto, por tanto, tiene que destruir a la pareja, y lo hace como todo un caballero moderno, sin apasionamientos, de manera indirecta e impersonal. Le ordena a Mefistófeles que se encargue de los ancianos, no le importa cómo; de hecho, no quiere saber cómo.

Cuando el demonio y su escuadrón de maleantes regresan triunfantes, Fausto se preocupa y le pregunta a donde llevaron a Filemón y a Baucis, Mefistófeles le dice que la pareja está muerta y su casa ha sido quemada. De repente, el doctor tiene una crisis de consciencia y destierra a su acompañante de inmediato, mandándolo de regreso al infierno de donde vino. Este se va sin mayor problema, pero ríe antes de partir: Fausto se engaña a sí mismo, y a los demás, al pensar que puede cambiar el mundo sin ensuciarse las manos, sin hacerse responsable de la tragedia que su proyecto inflige en este, ordena que se cometan atrocidades, pero, una vez cometidas, se desentiende de su propia orden. Mefistófeles, siendo un ser de pecado, entiende lo que está pasando demasiado bien: a pesar de sus impulsos renovadores y su odio hacia el mundo antiguo, el desarrollista no hace nada nuevo, se deja llevar por la misma ansia de poder que

siempre ha afectado a los seres humanos, más violenta en aquellos que ya de por sí son poderosos, pero esta vez complementada por el deseo moderno por un espacio completamente homogéneo y modernizado.

Este deseo inconsciente de destrucción de lo antiguo de hecho crea las condiciones para la destrucción del propio Fausto y todos los que piensan como él; si su propósito no es más que modernizar el mundo ¿Qué pasa con el desarrollista cuando el mundo ya ha sido modernizado? Cuando Fausto ve su obra completada, la novela toma un giro inesperado, el doctor es visitado por cuatro mujeres espectrales: Necesidad, Escasez, Culpa y Zozobra, los males que el proyecto de renovación intentaba acabar, pero que, al intentar hacerlo, se han encarnado en la mente del desarrollista; las primeras tres son expulsadas con relativa facilidad, pero la cuarta, Zozobra, le deja un regalo antes de irse, cegándolo con su aliento, argumentando que siempre ha estado ciego, ya que toda su obra ha sido impulsada por su oscuridad interior. Pero esto no detiene al protagonista, y, enceguecido y solo, continúa con su labor. El pacto faustiano ha sido realizado, Fausto ha vendido su alma (y la de Margarita, y la de Filemón, y la de Baucis, y la de sus trabajadores, y la de su pueblo) a cambio de un mundo ordenado y eficiente, y, aún en su momento más oscuro, no alcanza a ver que lo perdido vale más que lo encontrado. En el final de la historia de Fausto empieza la tercera fase de la historia del mundo moderno, la fase donde nos encontramos.

En el siglo XX, nuestra fase tercera y final, el proceso de modernización se expande para abarcar prácticamente todo el mundo y la cultura del modernismo en el mundo en desarrollo consigue triunfos espectaculares en el arte y el pensamiento. Por otra parte, a medida que el público moderno se expande, se rompe en una multitud de fragmentos, que hablan idiomas privados inconmensurables; la idea de la modernidad, concebida en numerosas formas fragmentarias, pierde buena parte de su viveza, su resonancia y su profundidad, y pierde su capacidad de organizar y dar un significado a la vida de las personas.
(Ibid., 3)

Este es el comienzo de la era que nos ocupa, la era de las contradicciones veladas y la decepción abierta. Por supuesto, el progreso hecho en siglos pasados no fue en vano; vivimos en una época de una acumulación de conocimiento técnico increíble, todo aspecto de la vida humana (desde lo sexual hasta lo laboral, desde lo artístico hasta lo psicológico) ha sido, y sigue siendo, estudiado, experimentado y mejorado de manera permanente. Y se ve más en el horizonte:

tecnología en la ropa, equipos electrónicos accesibles y de buena calidad, más y mejores redes de comunicación, la cual ya de por sí es instantánea, incluso los soñados implantes cibernéticos parecen estar a la vuelta de la esquina. Todas estas maravillas del ingenio humano recibidas con una mezcla de alegría consumista y apatía, no esperamos que estas nos salven o que traigan más abundancia, en todo caso es lo contrario, esperamos que nos condenen más, sabemos que vamos a pagar por ellos en algo más que dinero.

No puede quedar duda alguna ya, el modernismo ganó; extrañamente, ganó por default, ya no impulsado por ese sentimiento de renovación casi divina, sino por simple inercia cultural y falta de imaginación social a la hora de proponer alternativas realistas a los problemas, viejos y nuevos, que aquejan las modernísimas ciudades de la era moderna. Era donde los movimientos de crítica al mundo moderno nacidos en el siglo pasado, especialmente el marxismo, se vuelven fuerzas revolucionarias de cambio, y logran grandes victorias políticas, culturales, económicas e incluso militares; pronto, sin embargo, estos nuevos sistemas no solo fracasan, sino que arrastran al mundo que intentaban salvar a la guerra más horrenda que hemos visto hasta la fecha, donde el horror del trato fáustico que nuestros antepasados hicieron se vuelve patente en la forma de la bomba atómica, aterrando incluso a sus creadores. Nada mejor para abrir los siglos XX y XXI, siglos llenos de nihilismo y decepción, que la creación de un arma capaz de borrar ciudades enteras del mapa; la bomba atómica vendría a representar la actitud que el modernismo tomaría: impersonal, indiscriminada, masivamente destructiva y, ultimadamente, ineludible.

A esta bomba, a estas guerras que supuestamente inaugurarían una era de paz, le siguieron más actos de violencia organizada, terrorismo, violencia urbana sin precedentes, corrupción obvia y abierta en Iglesia, Estado y Universidad, pobreza y un sinfín de males. Tal parece que el pacto faustiano fue en vano, y, como era de esperarse en cualquier trato con el diablo, las letras chiquitas al final son lo que sellaría nuestro destino.

1.1.2. Los tres ámbitos sociales.

Regularmente se pretende ver a la sociedad como una especie de telaraña donde todos los puntos, desde el comportamiento social cotidiano hasta las relaciones políticas, se encuentran unidos unos a otros, de tal forma que entender una parte nos permite entender el sistema entero. Más aún, evidencias del motor primario de esta telaraña puede ser encontrada en cada uno de sus vértices haciendo posible la identificación de este.

Por ejemplo, en la Edad Media el motor rector de la vida política, social y espiritual era Dios (al menos en apariencia), símbolo de un orden natural basado en la jerarquía universal que encontraba eco en el orden político del feudalismo y en la rigidez del seno familiar dominado por el varón; desde el espíritu o conciencia de la persona hasta la forma en que se administraban los recursos compartidos en una nación estaban bajo la misma lógica, la propia filosofía se encontraba en sumisión frente a la teología y los textos aristotélicos, esto ya no es verdad hoy; nuestro mundo se encuentra en un estado casi permanente de tensión y cambio, con diversas fuerzas influyendo en los valores sociales.

Nuestra era se ve caracterizada por el ideal de progreso, que aún guía, justifica y les da sentido a muchas de nuestras acciones y deseos tanto sociales como personales y que se ha convertido en la ideología por default de nuestras sociedades, sin embargo, el racionalismo e industrialismo en el día actual son criticados por todos los flancos. Se percibe que el proyecto progresista ha fracasado y es imposible en las circunstancias actuales. Y, sin embargo, a pesar de lo maltrecha de la teoría burguesa-capitalista, esta se mantiene fuerte como base del mundo occidental moderno, como impulso principal detrás de casi cualquier acción.

De acuerdo a Daniel Bell para explicar a nuestra sociedad del consumo ya no parecen suficientes las viejas teorías sociológicas que planteaban la existencia de toda la obra humana únicamente en la relación con un solo impulso (para Nietzsche, la voluntad de poder; para Marx, las relaciones de producción), nuestro mundo parece hecho de contradicciones, y mucho más complejo en sus relaciones que en tiempos pasados, por tanto, intentar darle una explicación simplista es un error.

La persona occidental moderna no parece tener ese tipo de principio rector al cual adjudicar toda su obra, por el contrario, en la era de la información existen tantas verdades como personas y ningún método confiable que pueda discernir entre la verdad y la falsedad, al menos, no de manera tal que esta verdad sea aceptada por todos. Nuestra sociedad sigue un ritmo parecido al de los individuos que la componen, dividiéndose en diferentes vertientes, cada una con su propio propósito y sus normas de comportamiento:

Divido la sociedad, analíticamente, en una estructura tecno-económica, el orden político y la cultura. Estos ámbitos no son congruentes entre sí y tienen diferentes ritmos de cambio; siguen normas diferentes, que legitiman tipos de conducta diferentes y hasta opuestos. Son las discordancias entre estos ámbitos las

responsables de las diversas contradicciones dentro de la sociedad. (Bell, 1989: 23)

Puede ser que la forma que para Daniel Bell toma nuestra sociedad moderna sea una rareza dentro del proceso histórico de la civilización o bien que los elementos que constituyen a las sociedades en general se vean resaltados en la era reciente, siempre existiendo en silencio desde las primeras ciudades, opacadas por una producción intelectual que buscaba un principio único que pudiera reconciliar los diferentes aspectos de la humanidad y le diera sentido a la civilización misma; en cualquier caso, la sociedad moderna se presenta de forma compleja y muchas veces contradictoria, más una muestra de la dificultad de caracterizar un tiempo histórico al mismo tiempo que se está viviendo en éste, pero que parece compuesto por diversos matices interactuando y creando fricción en el individuo, con estos tres órdenes tirando en diferentes direcciones.

El orden tecno-económico responde a la necesidad de producción de bienes y realización de servicios; es la lógica de la fábrica, y su principal preocupación son los fines instrumentales. En este orden el principio axial es la racionalidad funcional y su modo regulador es economizar; en otras palabras, en el orden tecno-económico se busca la eficiencia, producir más con menos e intentar que las ganancias, expresadas en términos numéricos, se mantengan en constante crecimiento.

Dada la naturaleza de este orden, que busca la especialización y la coordinación de actividades productivas, su estructura axial es la burocracia y la jerarquía. La estructura social tecno-económica es un mundo cosificado, hecho por roles y no personas, donde el valor se da a través del principio de productividad, procesos que son más eficientes remplazan a los menos económicos, su mundo es una relación entre roles en una cadena de producción. “La persona se convierte en un objeto, o una “cosa”, no porque la empresa sea inhumana, sino porque la realización de una tarea está subordinada a los fines de la organización” (Bell, 1994: 24); esta es la estructura de la sociedad moderna y aquí encuentra su origen el consumismo exacerbado que la caracteriza.

En el orden político, donde se da la regulación de conflictos, se busca la justicia y la igualdad, y se practica el poder social; su principio axial es la legitimidad que adquiere el gobernante, en un sistema democrático esta se da en base al consentimiento de los ciudadanos. Existe en el orden político (al menos, en los sistemas modernos) una condición implícita: la igualdad; se presume que todos somos capaces de influir en el proceso con el cual se da el poder político,

más aún en las sociedades occidentales modernas donde el derecho al voto es una característica del progreso humanista.

Este deseo de igualdad no se queda solo en lo político, sino que se transfieren a otras esferas sociales: se busca la igualdad laboral y de salario, igualdad de derechos civiles, igualdad ante la ley, etc. La idea de igualdad es usada como base teórica por los grupos oprimidos para rebelarse ante su situación injusta y tener la oportunidad de volverse ciudadanos plenos.

Mientras que el orden político puede tomar matices tecnocráticos a la hora de intentar defender la estabilidad de un estado, especialmente cuando los problemas se vuelven técnicos, su lógica es la de la reconciliación entre poderes muchas veces opuestos e incompatibles, ya sea manteniendo un status quo o bien creando una autoridad central que sea capaz de contener el conflicto y tomar decisiones en nombre de los representados; para este propósito el orden político hace uso de acuerdos entre las partes involucradas, más allá de consideraciones tecnocráticas y, en teoría, dentro de un marco legal.

El tercer ámbito, la cultura, es el que más cerca se encuentra del individuo (a diferencia de los otros dos que lidian más cercanamente con la masa), para Bell la cultura no es únicamente la creación de artefactos propios de un grupo humano; en su visión los movimientos y productos culturales son más una muestra del constante perfeccionamiento humano. En la cultura mucha de la ansiedad, gozo, miedo, etc. que surge al enfrentar los aspectos más intensos de la vida (el amor, la muerte, la decepción, el orgullo) encuentra un referente; la cultura es un esfuerzo por expresar y explotar los sentidos de la existencia humana de manera imaginativa, todo esto en los campos de la literatura, la poesía, la pintura e incluso los ritos religiosos.

En la cultura es donde nacen los valores que guían nuestro comportamiento y nos dan nuestra forma de ver la vida: desde lo estético hasta lo moral, desde el seno de la familia hasta la educación y el área de trabajo son influenciados por la cultura que se nos inculca, esta cultura resulta un refugio para el individuo, un lugar donde estar seguro de los males de la vida diaria, un lugar donde festejar los logros y compartir los fracasos; la cultura nos enseña cómo afrontar la vida de acuerdo a nuestra posición social, género, edad y condiciones materiales.

Dentro de la cultura se encuentra la religión, base del comportamiento moral y social del ser humano, el credo es en sí mismo un “símbolo expresivo” que denota las convicciones éticas de la sociedad que la crea. En las coincidencias entre prácticas sociales codificadas por sistemas religiosos (matrimonio, ritos funerarios, paso de la niñez a la vida adulta) se pueden puntualizar

rasgos de lo que podría ser denominada como naturaleza humana. Y es en las diferencias entre estas prácticas religiosas en donde mejor podemos notar las particularidades en la situación histórica a la que se enfrentan las diversas culturas que forman parte de la civilización humana.

Además de las diferencias axiales entre los diversos ámbitos que conforman la sociedad nos encontramos con que el ritmo en el que se mueven estas diferentes partes del mundo moderno difiere también, lo cual nos da un trasfondo que parece contradictorio cuando se le analiza a detalle. Cada uno de estos ámbitos cambia, evoluciona y se adapta a las condiciones históricas que se le presenta, pero todos ellos siguen diversos parámetros de cambio y lo hacen a diferente velocidad uno de otro; los valores en los cuales se apoyan estos ordenes, así como las instituciones y organizaciones que los representan, difieren e incluso se enfrentan uno a otro:

La naturaleza del cambio en el orden tecno-económico es lineal, ya que los principios de utilidad y eficiencia proporcionan reglas claras para la innovación, el desplazamiento y la sustitución. Una máquina o un proceso que es más eficiente o productivo reemplaza al que es menos eficiente. Pero en la cultura siempre hay un recurso, un retorno a las preocupaciones y cuestiones que constituyen los conflictos existenciales de los seres humanos. Aunque las respuestas pueden variar, las formas que toman derivan de los otros cambios de la sociedad. En épocas diferentes las respuestas pueden ser diversas o se les puede fundir en nuevas formas estéticas, pero no hay ningún “principio” de cambio que no sea ambiguo. (Bell, 1989: 26)

En el aspecto cultural no existe el progreso que se ve en el orden tecno-económico, una forma de expresión artística no es “mejorada” por la siguiente ni se vuelve obsoleta únicamente por ser más vieja que las demás. El hecho de que muchas formas estéticas (desde la música clásica y la literatura medieval hasta los movimientos artísticos de los sesenta) aún sigan teniendo significado o bien sigan influenciando a nuevos creadores que adaptan estas tendencias estéticas a su contexto histórico, prueba el movimiento casi cíclico en el que se encuentra el arte; las formas estéticas y las convicciones éticas cambian pero el ser humano que crea, admira y estudia estas formas de expresión sigue siendo el mismo, sus preocupaciones pueden tener diferentes fuentes que las de otros habitantes de este planeta o aquellos que existieron en otros tiempos, pero la frustración, la felicidad, el miedo o cualquier otra reacción que exista desde la interioridad del individuo hacia el mundo que lo rodea le deja el mismo sabor de boca que al resto de la humanidad.

Estos órdenes nos sirven para ver una versión más completa y creíble de nuestro propio mundo, entender sus contradicciones y las fricciones que existen entre cada uno de estos ámbitos es necesario para crear un estudio completo de la sociedad en los tiempos modernos. En otras palabras, si el orden tecno-económico muestra las formas que se encuentran para satisfacer las necesidades materiales de todo grupo humano y el orden político la forma en la que intentamos mantener la armonía dentro de grupos cada vez más masivos y diversos para satisfacer nuestras necesidades sociales naturales, el orden cultural muestra las ideas y conceptos que la sociedad que los produce tiene de sí misma, los miedos, pasiones y malestares que acongojan al individuo y a la masa, así como las aspiraciones que existen a futuro para la propia sociedad.

El orden cultural moderno muestra la forma en que el individuo, el “yo”, se hace a sí mismo el centro del universo artístico; la satisfacción de las necesidades, así como el bienestar y la definición de un carácter personal son regularmente el planteamiento tras el cual actúa la producción cultural de nuestra época. Esta forma de proceder, donde se espera que la persona se libere de influencias políticas o sociales, lleva a un sincretismo, una mezcla de diversas influencias ya desarraigadas de su origen cultural y contexto histórico.

Desde esta perspectiva podemos observar claramente el origen de la incomodidad, contradicción y escozor de las relaciones entre los individuos y su sociedad, sociedad que se basa en la satisfacción de las necesidades del orden tecno-económico, inundada de burocracia, propia del sistema productivista-economizador, y que busca la creación de un sistema social organizado, jerárquico y especializado, donde todos los habitantes caigan perfectamente en un rol productivo; por otro lado tenemos a un individuo convencido de su propio derecho a la privacidad y a la independencia; en una cultura que realza el “yo” por encima de todas las demás cosas y que pone como medida de la moral únicamente al individuo que la practica; individuo que nace en el propio mar de las contradicciones de la cultura burguesa, por un lado con una educación muy probablemente moralista, religiosa y conservadora, por otro, con una cultura consumista que le muestra el hedonismo exacerbado como deseable muestra de estatus, acostumbrado a un sistema que lo invita a abstenerse de pensar o reflexionar sobre su lugar y rol en el mundo, no es de sorprenderse que muchas personas vean en la educación formal una pérdida de tiempo.

Junto con la religión, el arte es la base del orden cultural el cual, debido al espíritu de la época, es invadido por el orden tecno-económico y sus modos de ser, dejando atrás buena parte de sus características para poder integrarse al sistema económico; así la obra adquiere caducidad, o,

más bien, es enterrada bajo miles de otras obras, las cuales muchas veces solo pueden presumir del hecho de ser más nuevas que las anteriores para después ser inevitablemente enterradas bajo sus sucesores. El artista también adquiere los valores de este orden, economizando su tiempo para dedicarlo a trabajos que puedan remunerarle una mayor ganancia, o bien, poniendo el trabajo artístico de lado, transformándole en un pasatiempo sin importancia, comparado a roles más productivos.

Encima de todo, el proyecto modernista no puede existir sin pretensiones de alcance global, intentando imponer en contextos diferentes las soluciones que ni siquiera parecen ya funcionar en su propio lugar de nacimiento, todo con la promesa de una utopía a la que se llega poco a poco (asumiendo, por supuesto, que los impulsores de esta forma de pensar aún crean en su propio proyecto, lo cual es difícil de aseverar), o bien, la posibilidad de una mejor vida que la que se tenía antes de la “civilización”. Estas miras a lo global, la cultura política y artística que conlleva el movimiento modernista y su visión del individuo como unidad básica de la sociedad culminan en un mundo complejo de relaciones tan sutiles y al mismo tiempo tan relevantes que muchas veces desaparecen incluso a la vista de aquellos que habitamos, disfrutamos y sufrimos del mundo industrializado, sobre la extraña relación entre estos factores me gustaría ahondar en el siguiente apartado.

1.2. Democracia, modernismo y el mundo a la carta.

1.2.1. Un mundo sin fronteras.

Volviendo al tema de esta tesis, la cultura del siglo XX, ya invadida por la lógica del ámbito tecno-económico, refleja el sistema de valores del mundo posmoderno, los cuales, para propósitos de la presente investigación, resumiremos en tres: la velocidad (y la pérdida de espacio que conlleva), la estandarización de bienes, servicios y personas; y el consumo, signo más claro de la época. Estos tres valores sociales han creado un sistema que tiende a dar como resultado sujetos desarraigados y en muchos casos solitarios, desconfiados de las instituciones y los sistemas que los crearon, pero indulgentes en sus placeres y subjetivos en su sentir.

Si bien no existen acuerdos teóricos solidificados a su respecto, en cuanto a su utilización en el lenguaje ordinario –una denominación problemática para tal lenguaje- no es difícil advertir que sí hay un margen de consenso: se está refiriendo a las condiciones culturales que se han dado a nivel planetario en las últimas décadas, caracterizadas por la producción de una nueva modalidad de subjetividad. Esta subjetividad es oscilante, variable, sin centro fijo ni continuidad de sentido y convicciones. De tal modo, da lugar a un comportamiento que se ha descrito como *light*, poco comprometido con los otros y con las grandes causas éticas y políticas de interés colectivo o universal. (Follari, 2006: 3)

La cultura *light* crea un “arte” *light*: superficial, simple, inofensivo, pero, sobre todas las cosas, divertido y cómodo; es el modo ideal del mundo a la carta para pasar los ratos libres, no debe haber tiempo ni para el aburrimiento, ni para el sufrimiento, mucho menos para la crítica o la política, los sentidos deben ser estimulados lo más posible; esto es entretenimiento, y contiene los ideales del extraño mundo actual.

Dejando de lado la cuestión de si debemos llamarle a esta era moderna, posmoderna, post posmoderna, capitalismo tardío, o si la cosa es meramente una invención de intelectuales que desean definir una era cuando ni siquiera ha terminado, es obvio que estamos pasando por un momento histórico de características diferentes a los anteriores, un momento marcado por una decepción e incomodidad pandémicas en contra de los vagos y vilipendiados valores modernos, esto, combinado con una incapacidad para promover alternativas realistas y posibles al mercado capitalista, hace que surja dicha “cultura *light*”, la cultura del no compromiso, que se da como producto tanto de movimientos económicos bien planeados por ciertas élites que buscan reducir todo a un mero producto de consumo, así como por influencia honesta y orgánica de todos los que participamos en dicho sistema.

Es cierto, buena parte de este monopolio cultural es impuesto por aquellos que venden los productos para acercarse al ideal inalcanzable del mundo moderno; este estado social, sin embargo, no es únicamente creado por las prácticas económicas o las decisiones de aquellos que sostienen el poder; como todo rasgo cultural, los valores modernistas se reproducen y se defienden a sí mismos, la educación que se nos inculca en la mayoría de las veces tiene el propósito de reforzar estos valores dentro del individuo; el entretenimiento que consumimos viene cargado de estándares de comportamiento e ideales muchas veces imposibles de alcanzar.

Pero antes de entender la situación actual del arte, es necesario primero entender los valores que rigen y guían al mundo posmoderno. Los cuales son una mezcla de los valores modernistas clásicos, valores modernos negativos (aquellos que intentaban oponerse al avance del mundo moderno), múltiples influencias culturales venidas de todos los rincones del vasto mundo cosmopolita, y una buena dosis de cinismo desencantado. Podemos resumir este impulso errático en los tres valores fundamentales del mundo moderno antes mencionados (velocidad, estandarización y consumo) que, al llevarse a su conclusión lógica, acaban definiendo también a la era posmoderna, aunque en un sentido muy diferente.

Como puede esperarse, definir la era posmoderna por sí misma, y el límite de los valores que la sustentan, es una tarea compleja, pero, para entender de donde surgen estos valores y como se relacionan entre sí, podemos preguntarnos cuál es la característica principal de nuestro tiempo, comparando sus características a los rasgos más definibles de otras eras; la respuesta más simple sería el cambio que la sociedad ha sufrido en su capacidad para comunicarse y transportarse; ideas, personas y tecnología cruzan de país en país en mayores números y de forma más común que en cualquier otro tiempo.

En verdad, la “distancia”, lejos de ser objetiva, impersonal, física, “establecida”, es un producto social; su magnitud varía en función de la velocidad empleada para superarla (y en una economía monetaria, en función del coste de alcanzar esa velocidad). Vistos retrospectivamente, todos los demás valores socialmente producidos de constitución, diferenciación y conservación de las identidades colectivas —fronteras estatales, barreras culturales — parecen menos efectos secundarios de esa velocidad. (Bauman, 2017: 20-21)

Esta capacidad para saltar las fronteras es la base de lo que se conoce como “globalización”, una palabra que, como el propio posmodernismo, ha tomado un matiz polémico; por un lado ciertos sectores la ven como un término que expresa todo aquello que está mal con la sociedad actual (la vorágine consumista, el trabajo que explota al humano, la pérdida de la dignidad a cambio de un margen mayor de ganancias, etc.); por otro lado, el mundo moderno, especialmente aquellos que pertenecen al *primero* de estos, no puede sino ver con cierto agrado como las múltiples culturas humanas parecen acercarse más y más las unas a las otras, muchas veces pasando por alto las consecuencias dañinas que esto pudiera tener, o bien racionalizando dichas consecuencias como un mero precio a pagar por un mundo unificado, productivo y tecnológicamente avanzado, el fin justifica los medios.

Si bien, desde el comienzo de la raza humana grupos de personas se han trasladado de un lugar a otro por múltiples razones, usualmente supervivencia, llevando consigo todo su trasfondo cultural y difundiéndolo, a veces a la fuerza, a otros pueblos; este proceso se vuelve más eficiente e invasivo cuando va de la mano con la tecnología y el capital modernos, los cuales, aprovechando la naturaleza de la propia culturalización, no solo obtienen el impulso sino también los medios para colocarse a sí mismos en otros espacios ajenos al contexto original del que surgieron.

Detrás de estos grandes movimientos migratorios modernos no solo existe el deseo de supervivencia natural de las comunidades, sino también una multitud de intereses económicos y políticos. Al mejorar los medios de transporte y comunicación se abrieron también un sinfín de mercados posibles, y entre ellos un sinfín de posibles escenarios para que la naciente cultura internacional pudiera florecer, una cultura que por supuesto halló en la velocidad y la pérdida de las fronteras el impulso vital que necesitaba para dejar atrás el estancamiento medieval.

Esta revolución internacional del pensamiento humano y sus efectos en la persona de a pie son fundamentales para entender al elusivo mundo posmoderno, cuyo espíritu, que se basa en verdades que no lo son y falsedades que puede ser convertidas en realidades, alimenta su producción cultural; no es de extrañarse que la forma que el “arte” toma para muchos de los habitantes de este mundo sea el entretenimiento, donde muchos de los sueños de la era se hacen “realidad”, ya que este crea mundos caracterizados por la falta de seriedad y la inexistencia de condiciones que aten al ego, así como de consecuencias reales hacia nuestra persona; en otras palabras, el entretenimiento, al igual que el arte, refleja las inquietudes de su mundo, pero, a diferencia de este, el entretenimiento comúnmente busca satisfacer las frustraciones del mundo real, manifestando la búsqueda de satisfacción y placer que no se encuentra en el día a día moderno, y mantenido su deseo de velocidad para trascender las fronteras establecidas.

Y es que, en efecto, un mundo abierto y sin límites es real, si uno puede darse el lujo, por supuesto. Para la gran mayoría de los habitantes de este mundo cosmopolita, viajar a placer y por la propia conveniencia es un sueño lejano, que solo puede satisfacerse en pequeña medida, principalmente a través de los medios de comunicación; para los menos afortunados, moverse por el mundo es necesario para la supervivencia: grupos enormes de refugiados se abren paso por caminos desolados y peligrosos todos los años, buscando escapar de la violencia, la pobreza y la guerra. Cuando no, el sujeto se queda atrapado con los desechos dejados por las grandes

compañías, las cuales son los verdaderos sujetos cosmopolitas del mundo actual ya que solo ellas y los humanos que las poseen pueden romper las fronteras a placer.

Profundicemos en el principio de Dunlap. Los empleados provienen de la población local y, retenidos por deberes familiares, propiedad de la vivienda y otros factores afines, difícilmente puede seguir a la empresa cuando se traslada a otra parte. Los proveedores deben entregar su mercadería y el bajo coste del transporte les da a los locales una ventaja que desaparece apenas la empresa se traslada. En cuanto a la “localidad”, es evidente que se quedará dónde está, difícilmente seguirá a la empresa a su nueva dirección. Entre todos los candidatos a tener voz en la gestión empresarial, solo las personas que invierten —los accionistas— no están en absoluto sujetos al espacio; pueden comprar acciones en cualquier bolsa y a cualquier agente bursátil, y la proximidad o distancia geográfica de la empresa será probablemente la menor de sus consideraciones al tomar la decisión de comprar o vender. (Bauman, 2017: 15-16)

Esto no impide que las masas de trabajadores se guíen por los mismos principios y persigan los mismos objetivos, ya que, independientemente de lo real o irreal de los ideales económicos del capitalismo liberal, estos se han integrado a la cultura de la globalización, paradójicamente creando un tipo de sujeto individualista, que ya no se siente atado a la comunidad donde nació, por lo menos no como en tiempos pasados, y que, para bien y para mal, siente que es, o que debería de ser, libre, dueño de sí mismo y de su tiempo; cuando el planeta se hace pequeño, el individuo se hace más grande para compensar. Este individuo busca salir a flote por sí mismo, se da cuenta perfectamente bien sobre lo injusto del sistema, pero también sobre sus nulas capacidades para cambiarlo, solo pretende sobrevivir y prosperar en las mismas precarias condiciones que el resto, tal vez moverse un poco arriba de la jerarquía social, proveyendo el impulso que el propio sistema necesita para sobrevivir.

Esto hace que la cultura capitalista globalizada sea casi como una fuerza natural, ocupando todos los espacios públicos, tanto reales como mentales, en toda nación; la cultura occidental se puede encontrar en todo el mundo, allí donde exista la posibilidad de una ganancia económica veremos a alguno de los representantes del capitalismo moderno, con traje y corbata, listo para tomar la oportunidad; allí donde haya clientela deseosa de un producto veremos centros comerciales, restaurantes de comida rápida y anuncios espectaculares

diseñados para captar la atención de cualquier cliente potencial. Más importante para nuestra investigación, podremos ver que los deseos estéticos y artísticos no cambian; los mismos ideales que imperan en Hollywood se mantienen en buena parte del entretenimiento mundial.

En verdad, la “distancia”, lejos de ser objetiva, impersonal, física, “establecida”, es un producto social; su magnitud varía en función de la velocidad empleada para superarla (y en una economía monetaria, en función del coste de alcanzar esa velocidad). Vistos retrospectivamente, todos los demás factores socialmente producidos de constitución, diferenciación y conservación de las identidades colectivas –fronteras estatales, barreras culturales- parecen meros efectos secundarios de esta velocidad. (Bauman, 1993: 21)

Sin embargo, cuando los apóstoles de la era moderna empezaron su marcha para compartir e imponer sus ideales, pronto se dieron cuenta que el mundo era mucho más variado de lo que habían anticipado. En otros tiempos, los poderes premodernos simplemente hubieran enviado una fuerza militar que impusiera el pago de tributos y una nueva ley más amigable para los intereses de los invasores; por supuesto, cuando pasaron de saquear pequeñas villas a conquistar ciudades enteras, se volvió necesario lidiar con grupos más y más numerosos de individuos, al punto de ser imposible mantener cuentas de las diferentes relaciones económicas y de poder, las diversas medidas utilizadas en cada grupo, las monedas y valores y su correcto intercambio, y una cantidad apabullante de otros detalles, grandes y pequeños, que poco a poco empezaron a componer un tejido social cada vez más complejo, por esta razón se volvió necesaria la imposición de ciertos sistemas burocráticos que permitieran una recaudación ordenada y documentada de los bienes robados, intercambiados y recaudados.

Ofuscados y confundidos por la desconcertante variedad de los sistemas locales de medición y recuento, los poderes fiscales y sus agentes por lo general preferían lidiar con corporaciones en lugar de con súbditos individuales; con jefes de aldea o de parroquia en vez de agricultores o inquilinos; incluso en el caso de gabelas tan “individuales” y “personales” como los impuestos sobre las chimeneas o las ventanas, las autoridades preferían asignar un monto global a la aldea, y que los locales se repartieran el peso. (Bauman, 1993: 42)

Más aún, se volvió necesario que estos sistemas de control y orden se mantuvieran en un constante proceso de crecimiento cada vez más grande y complejo. Para cuando llegamos a la era moderna, las tribus se han integrado en naciones llenas de diversas culturas, similares, pero

con sus justas diferencias, que pueden o no tener fuertes conflictos culturales, económicos y bélicos con otras naciones de su propia región; la migración se ha vuelto común, aunque no tan masiva aún, y todos los nuevos llegados traen consigo su cultura, sus creencias y sus problemas, y aportan un poquito más desorden orgánico a la civilización humana.

No es posible administrar nada efectivamente en una situación como esta, donde cada quien va en su propia lógica, cumpliendo sus propios objetivos; además, no podemos negar que un grupo dirigido por un pequeño porcentaje de los integrantes, donde todos los que no son parte del área administrativa se limitan a realizar sus labores sin protesta es mucho más eficiente que un grupo similar, pero lleno de gente libre que actúa únicamente de acuerdo a sus propios valores e intereses, y que necesitan ser convencidos de actuar y seguir actuando en todo momento, con métodos y herramientas que vanean enormemente en calidad.

Así, el mundo moderno se ve obligado a adoptar el segundo de sus valores básicos: la estandarización, ya que, para poder seguir adelante con sus planes de conquista mundial, necesita primero tener un piso firme y plano que se pueda prestar a la construcción. No se podía ya confiar en sistemas orgánicos que ordenarán la labor; el espacio, tanto real como social y mental, tenía que ser nivelado en todos lados.

La modernización significó, entre otras cosas, hacer del mundo un lugar acogedor para la administración comunal regida por el Estado; y la premisa para ello fue volver al mundo transparente y legible para el poder administrativo.

(Bauman, 2017: 46)

El mapa cartográfico se convirtió en el símbolo del proceso civilizatorio moderno, representaba el triunfo de la razón y pericia humanas sobre el terreno salvaje, y la promesa de un mejor mañana. Por supuesto que, para que el proceso fuera completado, el mismo método debía ser aplicado a todos los aspectos de la sociedad moderna; el espacio de la convivencia social fue mapeado a través de las prisiones y los hospitales mentales; el espacio de lo económico fue mapeado a través de la invasión, muchas veces violenta, de mercados ajenos por parte de las diversas potencias imperiales; incluso la cultura fue mapeada con el uso de la educación y el control sobre la producción artística.

Poco a poco se volvió más y más aparente que “La esquiada finalidad de la guerra espacial moderna era la subordinación del espacio social a un solo mapa, aquel que elaboraba y sancionaba el Estado.” (Bauman, 2017: 43). Para llegar a un punto en que todos lo demás

mapas, versiones alternas de los hechos y modos de ser contrarios a los valores del mundo moderno fueran considerados inválidos primero era necesaria la creación de un sistema que pudiera justificar la eliminación de dichos sistemas alternos por razones que pudieran ser entendidas por cualquiera.

Antes de la era moderna, la percepción estaba atada a la ubicación y las características físicas y mentales del individuo; en un tiempo en que las medidas se daban en codos, pasos y días de viaje; el tejido social y las diversas formas que los pueblos tenían de ver el mundo eran todavía más variadas e indefinibles que sus métodos para medirlo. Esto, por supuesto, significaba que era necesario un punto de vista privilegiado e impersonal; a la estandarización de pesos y medidas le siguió la estandarización de las labores económicas y la aparición de roles sociales más estrictos.

Sea de un modo u otro, mientras este proceso civilizatorio avanzaba, los métodos utilizados para construirla se volvieron igualmente complejos; eventualmente, los roles económicos específicos desembocaron en otra imagen muy propia del impulso moderno: el especialista, quien al principio solo era una necesidad de las nacientes industrias, pero que posteriormente se volvió un referente de calidad general en todas las cosas. En el subconsciente colectivo de la humanidad, la objetividad pasaba poco a poco a equipararse con lo mejor, esto en una sociedad que dejaba atrás lo espiritual y lo regional para buscar la verdad en la universalidad de la materia y la razón, en lo objetivo.

No podía ser de otra forma, el mundo real era demasiado variado y caótico para ordenarse de manera natural, tenía que ser sometido. Y lo fue, la transparencia y legitimidad, aunque siempre necesarias para la sociedad, se volvieron la prioridad número uno de las nacientes naciones modernas, a la cual persiguieron de manera sistemática, buscando crear un ambiente que fuera lo más claro posible y manejable posible para los poderes burocráticos centralizados.

En la medida en la que los espacios públicos dejaron de ser oscuros para el Estado, este empezó a ser más y más oscuro para sus ciudadanos; el sistema burocrático estatal se volvió tan complejo que para abrirse paso a través de él era necesario, otra vez, un especialista, alguien ya familiarizado con dicho sistema.

En el mundo de las burocracias modernas, la estrategia de todo sector existente o aspirante consiste, invariable y consecuentemente, en tratar de tener las manos libres y aplicar presión para imponer reglas estrictas y rígidas sobre todos los

demás miembros de la organización. El sector que gana la mayor influencia es el que consigue hacer de su propia conducta una incógnita variable en las ecuaciones elaboradas por los otros sectores para hacer sus cálculos, a la vez que logra hacer de la conducta ajena un valor constante, regular y previsible. (Ibid., 47)

El sistema burocrático, entonces, se vuelve una torre de vigilancia, donde el especialista, posado hasta arriba, puede verlo y entenderlo todo, puede castigar y premiar con la misma facilidad, y sabe cómo usar dicho sistema para sus propósitos. Aquí es importante hacer una acotación, al usar el término “especialista”, no nos referimos únicamente a alguien que tiene las calificaciones formales que justifican su posición dentro del sistema, con este término también nos referimos al conocimiento vivo del funcionamiento de la estructura burocrática; el especialista no solo tiene los papeles necesarios, también tiene los contactos y la experiencia para manipular el sistema donde se ubica.

En este sentido, el Estado toma la forma de un grupo de especialistas en el manejo del poder y la manipulación de las masas, acompañados en su toma de decisiones por otros especialistas, principalmente del sistema económico, aunque no es raro oír del ocasional médico, maestro o atleta que se une a las filas estatales, usualmente apadrinado y controlado por alguien ya adentro.

Estas masas, ya arrancadas del contexto comunal local, pronto empiezan a identificarse con aquellos individuos que, en la misma soledad y aislamientos que ellos, aparentemente lograr elevarse por encima de los demás: músicos, industrialistas, políticos, atletas profesionales y un largo etcétera de otros individuos que viven vidas de lujo, jamás perturbados por las labores repetitivas y pobremente remuneradas del vulgo. Más aún, la sociedad entera empieza a desarrollar una obsesión con las posesiones materiales, la única forma objetiva (por tanto, “mejor”) de demostrar el éxito personal, al tiempo que se deleita el cuerpo y los sentidos. Este nuevo individuo consume no solo para tener sino también para ser, las posesiones del hombre moderno son parte de su personalidad, representan su historia personal, y muchas veces son, a su parecer, lo único de valor que uno puede dejar atrás al morir.

Este nuevo individuo encajó perfectamente con el proyecto civilizatorio de la era moderna. A fin de cuentas, el movimiento hacia enfrente de la humanidad necesita fondos, y los brillantes capitalistas del siglo veinte y veintiuno están más que felices de proveer su apoyo, a cambio de una justa remuneración, claro está. Si bien ya es mal visto el usar la tortura y la violencia física

para extorsionar dichos fondos, existe una multitud de métodos más seductores para llegar al mismo resultado. Aquí surge el tercer y último valor del mundo posmoderno: el consumismo.

Todos sabemos que consumimos y que lo hemos hecho desde siempre; así mismo, es fácil ver que la cantidad de productos consumidos siempre sube junto con la capacidad de producción de la sociedad; la gran diferencia es que consumir parece ser el credo más profundo de la vida moderna, el último impulso restante con fuerza suficiente para empujar a la civilización humana.

Según Bauman, las sociedades premodernas eran sociedades productoras, donde la gran mayoría de los ciudadanos eran utilizados “principalmente como productores y soldados; la formación que les daba, la “norma” que les mostraba y les instaba a seguir, obedecían al deber de cumplir esas dos funciones.” (Ibid., 106) Sin embargo, la automatización del trabajo durante toda la era moderna, pero especialmente en siglo XIX y XX, así como el crecimiento del sistema burocrático, han provocado que menos y menos personas caigan en las dos categorías antes mencionadas, resurgiendo mayormente en roles administrativos, educativos, de transporte o incluso en la temida atención al cliente; en otras palabras, la mayoría de la labor tiene que ver con mantener la compleja máquina productiva moderna en funcionamiento, un sinnúmero de funciones sociales unidas únicamente por su función económica primaria: la de consumidores.

Para que el monolítico sistema económico siga funcionando, las máquinas que componen sus diversas industrias no puede ser usadas únicamente cuando sean necesarias, deben seguir encendidas todo el tiempo, y para que esto ocurra, el producto debe de ser consumido con la misma velocidad. La abundancia de estos productos provoca su consumo repetitivo, el cual, junto con la disponibilidad de productos “objetivamente mejores” y más caros provoca una sensación de deseo por más que nunca acaba por saciarse y que, de hecho, se vuelve más fuerte entre más se tiene.

La plaga de la sociedad del consumo —y la gran preocupación de los mercaderes de bienes de consumo— es que para consumir se necesita tiempo. Existe una resonancia natural entre la carrera espectacular del ahora, impulsada por la tecnología de compresión del tiempo, y la lógica de la economía orientada hacia el consumo. De acuerdo con esta última, la satisfacción del consumidor debe ser instantánea, dicho en un doble sentido. Es evidente que el bien consumido debe de causar una satisfacción inmediata, sin requerir la

adquisición previa de destrezas ni un trabajo preparatorio prolongado; pero la satisfacción debe terminar “en seguida”, es decir, apenas el tiempo necesario para el consumo. Y ese tiempo se tiene que reducir al mínimo indispensable. (Bauman, 2017: 108-109)

Al combinar los medios de producción avanzados con la obsesión preexistente en la civilización con la estandarización objetiva, tenemos como resultado una cultura del consumo donde las posesiones materiales y la satisfacción constante son los únicos signos de estatus social que mantienen relevancia, con su ya natural deseo por mantenerse en movimiento y cambio constantes dándole el impulso necesario a la masa para mantener la maquina productiva funcionando a través de su consumo de productos en mayor o menor medida desechables.

El deseo del individuo moderno es de una naturaleza nerviosa e impaciente, no puede fijar su atención en nada por mucho tiempo, algo entendible cuando se vive bajo un constante bombardeo de publicidad y estándares imposibles de alcanzar. “La cultura de la sociedad de consumo no es de aprendizaje sino principalmente de olvido.” (Ibid., 109), olvidamos la ansiedad que suele seguir a la sensación de satisfacción, olvidamos lo mucho que costo conseguir dichas posesiones, tanto en términos personales como sociales, olvidamos la historia y la repetimos una y otra vez, olvidamos la diferencia entre necesario y deseado.

Estos tres valores (velocidad, estandarización y consumo) le dan al individuo tipo de la era posmoderna el impulso para seguir en ese ciclo inacabable de producción y, mucho más importante, consumo en el que se encuentra atrapado. Por supuesto, el individuo tipo es un arquetipo abstracto que trata de recolectar las características comunes del ciudadano de la era, sin embargo, estas características no son universales ni mucho menos, el mundo en su estado posmoderno sigue siendo tan variado como lo fue antes, aunque en diferente manera.

Capítulo II: El proceso dialéctico de la creación artística.

2.1: La experiencia sublime.

2.1.1: Ese algo indefinible llamado aura.

¿Cómo podríamos, en esta era de subjetividad y posverdad, tener la médula para decir lo que es o no es arte? Aquí es importante hacer una aclaración; lo que se busca con la presente investigación no es crear patrones o normas a las cuales los artistas tengan que apegarse para ser considerados como tal, hacer algo así solo demostraría un nulo entendimiento de la naturaleza de la obra de arte y de aquellos que la crean ya que es precisamente esta naturaleza rebelde e inconformista lo que hace que el arte sea arte (sin mencionar la sobrestimación casi narcisista que sería pensar que el presente trabajo tiene tales posibilidades).

Aparte de esto, definir con cualquier grado de exactitud lo que es el arte es en sí mismo un problema. En el diccionario filosófico de Abbagnano, por ejemplo, el autor empieza por definir el término es el sentido que le daban los griegos antiguos (Abbagnano, 1986: 100), algo más parecido a la técnica, como cualquier conjunto de prácticas y conocimientos propios de una disciplina cualquiera; después pasa a definir las artes liberales, el trivium y el cuadrivium, las diferencias de estos con las artes mecánicas, etc., etc., etc. Básicamente definiciones pasadas y obsoletas del término, que poco o nada tienen que ver con el uso que se le da hoy en día a la palabra, mencionando solo de pasada algo más moderno.

Estas definiciones, obviamente, no nos son completamente inútiles. Para empezar, resaltan la complicada historia que la disciplina artística ha tenido, desde ser básicamente todo aquello que tenía como objetivo crear civilización, hasta ser algo que muchos consideran inútil y otros casi sagrado, pero sin que casi ninguno tenga una definición redonda y bien cerrada de lo que es. Además, estas definiciones permiten ver que el propio término siempre ha sido vago y ambiguo, así como cambiante pero siempre de vital importancia.

Lo que se pretende en esta tesis, entonces, es simplemente analizar este fenómeno tan complejo con la esperanza de entender en donde radica su fuerza cultural. Al comparar el arte con el entretenimiento no se pretende someter uno al otro, o decir que el arte es valioso mientras que todo aquello que no se justifique como tal es basura. Es cierto, hay una enorme diferencia entre contemplar una pieza de arte y observar un producto de la industria del entretenimiento, y es precisamente esta diferencia la que motivo la creación de esta investigación, pero difícilmente se podría decir de manera objetiva que existe un mayor peso social en una pieza de arte por el simple hecho de serlo, y, en el terreno económico, el arte casi siempre sale perdiendo frente a su primo más mundano.

Arte y entretenimiento comparten el 90% de su ADN, se pueden usar casi los mismos materiales para crear uno u otro, así como las mismas técnicas y los mismos conceptos; ambos son parte de una misma recta horizontal, con el arte puro y el entretenimiento puro a cada lado (en ambos casos es muy probable que existan solo como abstracciones imposibles de crear, pero ya hablaremos de eso) y toda una variedad sinfín de productos y piezas que caen en algún punto en medio de ambos extremos. Así mismo, sus objetivos en el mundo del consumismo posmoderno son tan parecidos (usualmente, vender el producto) que es muy fácil confundir uno con otro, especialmente cuando el entretenimiento llega a ser mejor que el arte en cuanto a calidad de producción.

Aquí cabe preguntar algo más: si no se pretende la creación de algún canon o conjunto de características específicas que se deba acatar, y si no se presenta tampoco un orden jerárquico entre uno y otro fenómeno ¿para qué molestarse? ¿Por qué no, al más puro estilo posmoderno, dejar que cada quien diga lo que es y no es arte? Simplemente, cuando todo es arte, nada realmente lo es. El arte representa un círculo mágico creado a partir de la forma, el color, la palabra, la tonalidad, etc. Dentro de este círculo, la vida adquiere sentido, no se esfuma sin dejar rastro, como lo haría en las formas de entretenimiento más escapistas, sino que es procesado a través de un filtro estético, el cual le da forma.

Ya aclarado esto, volvamos al tema que nos ocupa: la creación artística y su relación con el entretenimiento. Dejando los detalles de lado por el momento, debemos primero describir en grosso modo el ciclo de creación e interpretación del arte; empecemos por decir que el arte es un proceso dialéctico¹ que inicia con un acto desinteresado de creación, donde el autor siente la inclinación casi instintiva de compartir un pequeño pedazo de lo que él observa como realidad, y que culmina, no con la creación de la obra, sino con su recibimiento por parte de la audiencia, ninguna pieza de arte es tal hasta que no recibe el bautizo de fuego de la mirada y el escrutinio públicos ya que, antes de eso, carece de una buena parte de su impacto y relevancia.

No es que crear por el simple hecho de crear para uno mismo sea malo o vano, por supuesto; y definitivamente no es tan autocomplaciente como muchos podría llegar a pensar (todo acto de creación surge de un deseo innato por crear y, como ya nos lo enseñó el sabio Mefistófeles, todo acto de creación conlleva dolor y destrucción), es más bien que la pieza, a la hora que se mantiene desconocida, pierde buena parte de su potencial y de su peso cultural; si la obra de arte tiene la capacidad de darle sentido a la vida, compartir el vértigo de la existencia, conectar

interioridades, o cristalizar auras, es únicamente porque, así mismo, tiene la capacidad de traspasar las barreras personal que inevitablemente existen entre individuos.

En realidad, la obra acaba exactamente en el mismo lugar donde empieza: el mundo real. Mientras que el mundo del arte constituye una lógica aparte de la del día a día, la obra se alimenta de los impulsos y las experiencias vivas que ocurren en la vida del artista. Por supuesto, el término “experiencia” se utiliza de la manera más abierta posible, con esto nos referimos también a las ideas, epifanías, conceptos y demás formas mentales que pudieran presentarse al artista, la única condición, si así se le quisiera llamar, es que expidan un aura que el artista pueda ver y comprender, o al menos intuir e intentar rastrear.

La construcción del presente concepto de aura fue basada casi completamente en el concepto de aura que maneja Walter Benjamin en su libro “La obra en la época de su reproductibilidad técnica”, pero con un detalle: mientras que Benjamin aplica su concepto únicamente a la obra de arte, en este caso vamos a extender dicho concepto a la experiencia que es la base de la obra misma; lo que se propone es que cada persona, cada lugar, cada objeto, incluso cada idea o forma mental tienen una cierta aura, un “algo” que no puede definirse con términos formales, que les hace ser lo que son, más allá de sus características formales.

En palabras de Benjamin, el aura es “Un entretreído muy especial de espacio y tiempo: apareamiento único de una lejanía por más cercana que pueda estar.” (Benjamin, 2003: 47). En otras palabras, el aura es la actualidad del objeto o sujeto, su aquí y ahora; se compone de la historia particular y del contexto histórico general de dicho objeto, así como de su significación social, su valor económico, su belleza (o falta de), y un sinnúmero de otras simbologías aplicables, todas condensadas en una experiencia que el objeto ofrece de manera inmanente, y que el observador puede fácilmente ignorar casi por completo y de manera voluntaria o involuntaria. En un sentido más científico y materialista, el aura es la impresión psicológica que un determinado objeto tiene en una determinada persona, todo esto en relación al contexto del encuentro y sus actores.

El concepto del aura puede entenderse hasta cierto punto como un remanente de la época en la que el arte y la magia no estaban tan claramente separados. Según Benjamin, la obra de arte empieza su historia como parte del pensamiento mágico-ritual de los primeros seres humanos, quienes creaban dicha pieza como forma de concentrar sus esfuerzos en atraer lo que sea que fuera representado. Así que a la obra de arte se le puede asignar dos tipos generales de valor: el valor de exhibición y el valor de culto.

La producción artística comienza con imágenes que están al servicio de la magia. Lo importante de estas imágenes está en el hecho de que existan, no que sean vistas. El búfalo que el hombre de la Edad de Piedra dibuja sobre las paredes de su cueva es un instrumento mágico que solo casualmente se exhibe a la vista de los otros; lo importante es, a lo mucho, que lo vean los espíritus. (Benjamin, 2003: 53)

Esta primera forma histórica del arte resalta el valor de culto de la obra, el valor que tiene por su existencia misma, es un valor interno, y que se conserva con mayor facilidad debido a las condiciones de su exhibición; la obra regularmente se ve poco y en condiciones muy específicas, podemos pensar en la figura de algún santo que solo se exhibe al público en semana santa, por ejemplo; el aura de dicha figura se mantiene ya que el público interesado, para el cual ya de por sí el santo tiene gran significancia, no tiene oportunidad de observar detenidamente la obra, solo puede basarse en su primera impresión de esta, la cual puede ser reducida pero, así mismo, puede ser bastante intensa en el observador.

En este aspecto, la obra de culto tiene cierta utilidad práctica, por supuesto, desde una perspectiva premoderna y mágica. La obra de arte en este contexto tiene la capacidad de conectar al creador y a su comunidad con fuerzas más allá del entendimiento humano (independientemente de si dichas fuerzas se originaban en la psique del individuo, como sabemos hoy en día, o en la influencia de seres de otras realidades, como se creía en tiempos pasados), e intentar asegurar sus favores. La contemplación de la imagen de los antepasados, por ejemplo, no solo tenía una motivación emocional, sino que también buscaba atraer la consciencia de dicho antepasado para pedir consejo e intercesión ante las fuerzas de la realidad.

Al servicio de la magia, el arte de los tiempos prehistóricos conserva ciertas propiedades que tienen utilidad práctica. Que la tienen, probablemente, en la ejecución de operaciones mágicas (tallar la figura de un ancestro es en sí un procedimiento mágico), en la prefiguración de las mismas (la figura del ancestro modela una posición ritual) o como objeto de contemplación mágica (mirar la figura del ancestro fortalece la capacidad mágica del que la mira). (Benjamin, 2003: 55)

Puede que nuestro pensamiento moderno haya desterrado a los espíritus como fuente de conocimiento desde hace mucho tiempo, pero esto no le quita al aura, y a la obra de arte donde se representa, su lugar como la manifestación por excelencia de aquellos saberes que no puede

ser descritos con facilidad, como lo son ideas, sentimientos y experiencias. Puede que estos saberes no provengan de los oscuros pasillos del infierno o del más allá, pero esto no los hace menos tenebrosos ni menos destructivos, ya que estos provienen de las extrañas profundidades del subconsciente, donde se originan nuestros impulsos más básicos y donde nuestra interioridad procesa la información recogida en el exterior; es en estas profundidades donde se encuentran las claves de la experiencia humana, individual y masiva, en todo su horror y su gloria.

Así, esta aura y su transmisión se vuelven parte de los deseos primarios, pero inconscientes, del artista en relación a su obra. El creador se compromete sin pensarlo con esta aura, no solo en el momento de creación, sino también con todo lo necesario para que esta se dé: el aprendizaje y la práctica de la técnica necesaria para crear el tipo de producto deseado, la recolección de los materiales físicos y mentales, la profundización en la experiencia como tal, etc. Un retratista, por ejemplo, se convierte en un artista propiamente dicho cuando pasa de simplemente representar la apariencia física del sujeto a intentar plasmar en el retrato su personalidad, su carácter, su posición social e incluso su historia; de tal modo que, si el artista hace bien su trabajo, cualquiera que observe el retrato podrá alcanzar a ver aunque sea un leve indicio del poder, la elegancia, el carisma, el respeto o, al menos, la cómica simpleza de aquel que alguna vez posó para la obra.

Indudablemente, el aura que Benjamin propone existe en la obra de arte y le da su fuerza e impacto, pero esta aura artística es la cristalización del aura real que se puede encontrar en cada aspecto de la existencia. Personas, lugares, edificios, ideas, naciones e incluso edades y eras, todos tiene una cierta aura a la cual el artista puede acceder a través de su sensibilidad, y a la cual puede imprimir en su obra a través del símbolo.

Por supuesto que intentar representar la totalidad de la experiencia en la obra es absurdo e inútil, la realidad factual de cualquier fenómeno supera por mucho la capacidad de cualquier representación o simulación que se haga de este para agotar su aura. Apenas acaba el momento, apenas pasa la epifanía, la mente olvida buena parte del simbolismo inherente de dicha experiencia, podemos sostener estos recuerdos tan bien como podemos mantener agua entre nuestros dedos, pero incluso las pequeñas gotas de simbolismo que logren llegar a la obra terminada son suficientes para darle sostén y fuerza.

Ahora bien, de acuerdo a Benjamin, el aura en la obra de arte es propensa a su desgaste, incluso llegando a su eventual destrucción. Si bien, el aura es el “alma” del objeto, esta es construida

de manera mundana, a través de su muy real existencia física y mental, así como de sus connotaciones sociales, económicas y culturales que tiene. Este es el problema central en esta obra escrita por Benjamin, para él, el aura de la obra de arte, al ser compuesta por el aquí y ahora de esta, se desgasta cuando se hacen copias, que, mientras que perfectas en un sentido técnico, carecen de la historia y la presencia del original.

La técnica de reproducción, se puede formular en general, separa a lo reproducido del ámbito de la tradición. Al multiplicar sus reproducciones, pone, en lugar de su aparición única, su aparición masiva. Y al permitir que la reproducción se aproxime al receptor en su situación singular actualice lo reproducido. (Benjamin, 2003: 44-45)

La propia movilidad de dichas reproducciones socaba el aura, la mítica, de la obra individual, al removerla de su contexto original, en el cual todas sus rarezas, todas sus peculiaridades, tienen sentido, privándole de esa audiencia potencial que pudo haber recibido su mensaje de buena gana.

Además, al producir grandes cantidades de copias para el consumo general, al hacer que uno pueda acceder a la experiencia en cualquier momento que uno así lo decida, el sistema de reproducción moderna acaba por destruir el aura que aún pudiera existir dentro de la obra, la vuelve una comodidad más, no tan diferente de un automóvil o una pantalla de tv. Para ilustrar este punto, podemos pensar en cómo las capacidades de reproducción de una simple canción afectan nuestra percepción de su valor; en tiempos premodernos, antes de que los avances tecnológicos permitieran grabar y reproducir música en cualquier lugar y momento, escuchar una canción reproducida una sola vez podía ser una experiencia que duraría en la memoria toda una vida, un recuerdo preciado, desgastándose poco a poco en la interioridad del sujeto; en los tiempos modernos, a la primera reproducción usualmente le sigue una segunda y una tercera y una cuarta, y sinfín de reproducciones hasta que, en cuestión de días e incluso horas, la canción deja de tener el impacto emocional que tuvo la primera vez, pasa a ser parte de nuestra colección de canciones que nos gustan, pero que usamos principalmente para eliminar el silencio, sin consideración a cualquier rasgo artístico, la reproducción desmedida ha destruido su aura de manera acelerada.

Así mismo, en la era moderna, los procesos de automatización alcanzan también al mundo del arte, donde la producción masiva de copias y copias de piezas originales reducen el valor no solo de la pieza en sí, sino también de toda la producción artística. A toda brillante y novedosa

propuesta artística usualmente le siguen las imitaciones (muchas veces sinceras, pero en su mayoría oportunistas y enfocadas a la rentabilidad), que inundan el mercado basadas más en mercadotecnia que en calidad u originalidad.

Así, el mundo corporativo secuestra la producción artística y la integra a sus valores de velocidad, estandarización y consumo; por supuesto, la creatividad, inspiración y el simbolismo específico que la obra de arte contiene por su propia naturaleza no pueden ser estandarizados ni comercializados sin que sean reducidos primero a formas más amigables con los mercados masivos. El verdadero arte es local, aunque no siempre en un sentido geográfico, a veces (la mayoría de las veces en el mundo globalizado) esta localidad se refiere a una cercanía ideológica o cultural, una cercanía de contexto; es por esto que el mundo corporativo requiere que la obra pase por una serie de filtros (grupos de enfoque, control total de parte del ejecutivo por sobre los artistas, consultas a los inversionistas sobre el rumbo del proyecto, etc.) que tienen como objetivo remover la localidad de la obra, haciéndole, en teoría, más rentable como producto.

Poco le va a importar, por ejemplo, al público norteamericano en general una historia sobre el día a día de los sobrevivientes de las diversas comunidades indígenas de nuestro país, protagonizadas por los propios miembros de dichas comunidades; en realidad, es poco probable que dicha película gane un seguimiento fuerte incluso dentro del territorio nacional, la vida de estos grupos está muy por afuera de la realidad urbana de la mayoría de la población y difícilmente puede ser idealizada o usada como escape de la cotidianidad; por supuesto que habrá algunos interesados, pero ni de cerca los suficientes para hacer de esta película un gran éxito comercial. En cambio, si blanqueamos un poco a los protagonistas, los cambiamos de un contexto indígena y rural a uno más urbano y moderno, y reducimos el impacto y la crudeza de las situaciones reales a la que estos grupos de gente se enfrentan, podríamos tener un producto que pueda conectar, aunque de manera superficial, con una mayor cantidad de gente, incluso si esto significa que el producto en sí va a ser olvidado en meses, lo importante es llenar asientos en el cine o sumar reproducciones en Netflix, lo importante es recuperar lo invertido con cuantos creces sean posibles en la menor cantidad de tiempo posible.

Para lograr este propósito, el sistema corporativo ha desarrollado un método altamente invasivo de la producción artística. Usando su capital como justificación, los ejecutivos de las casas productoras se adjudican un control sobre la obra que no les corresponde, tomando el derecho de corregir y editarla, vetar ciertos temas o palabras, decidir quién se incorpora al proyecto y

quien no, etc., etc. Aquí entra un arquetipo del mundo corporativo moderno que ya había sido mencionado en el capítulo anterior: el especialista, en este caso, el experto en algún aspecto de la pieza como producto; desde la propia creación, la promoción y venta, el manejo de las relaciones públicas, y un sinnúmero de especialistas en cada pequeño detalle de la producción artística como negocio.

Se trata de una característica que es de suma importancia en términos sociales. La intervención de un gremio de expertos es propia del desempeño deportivo y, en un sentido más amplio, de todo rendimiento sometido a prueba. Y el proceso de la producción cinematográfica está determinado completamente por una intervención de este tipo. Como es sabido, muchas escenas se filman en diferentes variantes. Un grito de ayuda, por ejemplo, puede ser filmado en diferentes versiones. De esta, el cutter hace su elección; al hacerlo, establece entre ellas la versión record. (Benjamin, 2003: 67)

La capacidad para modificar la obra después de su creación, sumada a la casi constante intervención corporativa, da como resultado una pérdida del aura artística en la producción cultural moderna. Por supuesto, esto no entra en las preocupaciones de los grupos que controlan dichas compañías, ellos pertenecen a la lógica tecno-económica y ven el mundo en términos monetarios.

Esta es la razón por la cual el mundo corporativo busca reducir los aspectos más creativos de la obra, es más fácil venderla empaquetada para el consumo personal, sin las connotaciones culturales locales que alienarían a una parte de la audiencia. Al convencernos que productos como el universo cinematográfico Marvel (o Star Wars, o los intentos de explotar la nostalgia de los adultos jóvenes, o la nueva película animada para niños) son arte, estas compañías productoras pueden seguir este método de producción controlador al mismo tiempo que mantienen una imagen de instituciones culturales dentro de la mente del público en general.

2.2: La necesidad interna en la obra de arte.

2.2.1: La obra y el símbolo.

El mundo moderno, con su obsesión por la objetividad y el realismo, piensa que la mejor manera de representar la realidad es frontal, cruda y desnuda, a través de videos y fotos inéditos, como si el sujeto en cuestión (sea una persona, un objeto o un fenómeno natural) pudiera ser reducido perfectamente a sus características físicas, como si su historia o su huella social simplemente hubieran desaparecido de repente. En este sentido, podríamos decir que vivimos en una era pornográfica, ya que los valores vistos en este medio se han extendido a toda la producción cultural; la simplona y grosera crudeza con la cual representan la sexualidad humana en estas producciones es el común hoy en día para representar desde crímenes violentos hasta historias familiares.

Cuando el artista intenta cristalizar y transmitir el aura que percibe en el mundo real se vuelve evidente que no puede limitarse a reproducir la imagen y el sonido de la forma física. Para captar el aura de la experiencia que intenta reproducir en su obra, el artista tiene que recurrir a una sensibilidad hacia lo que no es evidente, pero que es fundamental para entender el aura que se intenta representar. Esta aura es, por supuesto, increíblemente compleja, pero, como ya se dijo antes, las pequeñas gotas que logran filtrarse hasta acabar en la obra son más que suficientes para darle el impacto propio del arte, sin embargo, esta aura es tan compleja que no puede definirse por palabras formales, la naturaleza de la experiencia viva es siempre ambigua, basta y en constante cambio.

Para ilustrar este punto podemos usar uno de los motivos más empleados dentro del mundo del arte: la muerte. Al intentar definir la muerte podríamos ir por la ruta más obvia y formal, la muerte simplemente como la ausencia de vida, el momento en que se detienen las funciones corporales de un organismo y este se vuelve inerte. ¿Alcanza esto a agotar lo que la muerte representa para la sociedad humana? Ni de cerca. La muerte tiene causas y efectos, la muerte de alguien puede producir placer en una gran cantidad de personas, pero incluso el más despreciable de los seres humanos será llorado por alguien al irse. No es lo mismo enterarse de la muerte natural de alguien que enterarse que ha sido asesinado. Casi todos le temen, pero hay algunos que la desean.

Así, al intentar definir el aura que la muerte tiene para nosotros, sería inauténtico decir que esta es únicamente el freno de las funciones corporales vitales, la ausencia de vida. La muerte es castigo y liberación. La muerte puede ser bella y horrorosa al mismo tiempo. La muerte es el velorio y las lágrimas, los deseos de justicia y venganza, el extrañar a quien ya se ha ido y preguntarse cuanto tiempo se pudo haber perdido. La muerte simplemente es:



Un cráneo y dos tibias. El símbolo universal de la muerte, completamente inconfundible, claro como el día. Incluso si uno no conociera el simbolismo detrás de este signo, la imagen de cadáver humano sin carne es más que suficiente para transmitir la simple idea de que algo malo puede ocurrir en el lugar marcado, potencialmente algo mortal. Sin embargo, su significado exacto cambia en relación con el contexto en que se encuentra. No es lo mismo ver un cráneo en las manos de algún santo en alguna pintura renacentista que verla al costado de un barril lleno de desechos tóxicos o tatuado en la piel de algún fanático del metal.

Esto es un símbolo, una representación gráfica de un concepto mucho mayor, con múltiples interpretaciones, todas basadas en los diferentes contextos en los que se presenta, así como el contexto del que viene el observador. Al ver el cráneo siempre tenemos un significado de muerte, claro, pero exactamente a que faceta de la muerte como fenómeno universal se refiere depende en gran medida de las particularidades en las que se encuentre este símbolo, como el lugar, el momento histórico, la comunidad que lo creó, el propósito que se le dio y se le da, etc. En su obra “El hombre y sus símbolos”, de la que se saca el concepto tratado en el momento, Jung define símbolo como:

Lo que llamamos símbolo es un término, un nombre o aún una pintura que puede ser conocido en la vida diaria, aunque posea connotaciones específicas además de su significado corriente y obvio. Representa algo vago, desconocido u oculto para nosotros. (Jung, 1995: 20)

Es precisamente por esta razón que el símbolo es la base de la obra de arte, ya que esta, al intentar plasmar las vivencias reales y orgánicas que surgen de la existencia misma, no puede hacer uso de términos concisos e inequívocos, la vida es ambivalente, demasiado grande y compleja para ser definida en su totalidad, así que requiere algo igualmente simple pero

profundo, fácil de transmitir, pero difícil de comprender por completo, algo que pueda dar entender mucho con poco. La obra requiere del símbolo como las matemáticas requieren de los números. El símbolo le permite al artista plasmar una idea en base a la experiencia que intenta representar sin reducirla a términos formales, pero sin quitarle a la audiencia la oportunidad (algunos incluso dirían el derecho) de interpretar la obra e iniciar el ciclo dialéctico entre público y creador.

Por mucho que se intente transmitir la elusiva aura que surge de la realidad misma, no puede hacerse, al menos no sin perder buena parte de la experiencia viva; dicha experiencia empieza a difuminarse casi de inmediato en la memoria apenas se sale del contexto donde se originó; a esto le sumamos que la imagen que el artista tiene en la cabeza (una versión ya de por sí diluida de la experiencia original) rara vez llega intacta a su forma completada; el primer obstáculo que enfrenta cualquier artista, especialmente los que apenas comienzan, es su propia falta de técnica y experiencia, lo que le impide plasmar exactamente lo que tiene en la cabeza.

Así que la obra de arte, incluso si ya ha pasado por un exhaustivo proceso de creación, es en sí misma un producto sesgado, incompleto; los símbolos de los que se compone no son más que pistas que buscan iniciar el camino hacia la experiencia, aunque seguir dicho camino depende enteramente de la audiencia, la cual, al momento de interpretarla y contemplarla, acaba el proceso que inició el artista, no a través de la razón lógica, sino más bien usando la propia ambigüedad e inconsciencia del propio símbolo

Así es que una palabra o una imagen es simbólica cuando representa algo más que su significado inmediato y obvio. Tiene un aspecto “inconsciente” más amplio que nunca está definido con precisión o completamente explicado. Cuando la mente explora el símbolo se ve llevada a ideas que yacen más allá del alcance de la razón. (ibid., 20)

Posteriormente veremos más a detalle el proceso de crítica y asimilación que la obra pasa al enfrentar a su público, por el momento basta con decir que el símbolo representa una especie de puente entre interioridades, un vínculo entre el creador y su audiencia. Para crear la simbología que se plasma en la obra, el artista empezó buscando dentro de la experiencia propia los hilos conductores que atan a este individuo y su experiencia individual con el resto del mundo y las vivencias que se dan en este, pero no puede quedarse ahí únicamente.

En este punto del proceso de creación, el artista trabaja de manera aparentemente contradictoria: por un lado, se acerca a la interioridad y emotividad de la experiencia viva,

buscando transmitir las complejas emociones e ideas que conforman su realidad; por otro lado, su acercamiento también tiene que tener un cierto grado de frialdad intelectual, una cierta objetividad, que busca la verdad detrás de cada vivencia personal.

Para ilustrar este punto, volvamos por un momento a nuestro ejemplo específico: la muerte, en este caso retratada en la obra del suizo Arnold Böcklin, autor conocido por su fascinación con esta, a la cual representa varias veces en sus obras, junto con otros elementos románticos y fantásticos. La obra que usaremos en este caso lleva el muy descriptivo nombre de “Autorretrato con la muerte tocando el violín”, pieza simple, pero llena de simbolismos, de los cuales algunos saltan a la vista.



“Autorretrato con la muerte tocando el violín” Arnold Böcklin, 1872.

No vamos a entretenernos mucho en este ejemplo, basta decir que la manera en la que la muerte toca el violín en el hombro y desde la espalda del autor se puede interpretar como un recordatorio de lo inevitable del fin en todas las cosas; el cuadro es oscuro y lúgubre, cargado de negros y marrones, lo que hace que los elementos más claros (el rostro, la mano, la paleta) salten a la vista, provocando que nos preguntemos por la razón para incluir dichos elementos. ¿Acaso propone el artista que su oficio lo distrae de la muerte siempre presente? ¿O es tal vez que nos está compartiendo su ansiedad respecto al poco tiempo que tiene para perfeccionar su

arte? No lo sabemos, no con absoluta certeza, y es precisamente por eso por lo que la obra sigue siendo relevante.

El autor ha usado la composición del cuadro, los colores, la iluminación y los personajes como simbolismo para transmitir algo que no bastaba con decir. Por supuesto que las interpretaciones y puntos de vista de esta obra van a cambiar con el tiempo, y es seguro que algunos críticos pertenecientes a generaciones posteriores le darán un significado completamente diferente del que el autor había pensado, algo inevitable cuando la obra ha pasado a ser un ente semi independiente, de desarrollo orgánico, y con una historia propia.

La historia propia que el símbolo y la obra adquieren, así mismo, sigue el ritmo de la era donde se desarrolla, moviéndose paralela a esta. En este aspecto, pocos símbolos han cambiado de significado en tan corto tiempo y de manera tan dramática como la esvástica, tristemente más conocida como la bandera nazi.

La esvástica empezó su historia en la India como un símbolo de prosperidad y buena fortuna, y sigue siendo exactamente eso en muchos países asiáticos e indoeuropeos, especialmente aquellos de mayoría hinduista y budista (*Swastika / Description & Images*, s. f.). Aunque mucho menos conocida en el mundo occidental, la esvástica llegaba a aparecer de vez en cuando como logo de ciertos equipos deportivos, en la publicidad, e incluso en la arquitectura; todo esto bajo su significado original y más positivo, o bien, únicamente por su atractivo estético.



Las esvásticas de Windsor, equipo de hockey canadiense activo de 1905-1916.

Pero entonces, este significado que se mantuvo válido por miles de años cambió radicalmente ante los ojos occidentales en cuestión de menos de dos décadas. A principios del siglo XX, los movimientos arios antisemitas tuvieron a bien adoptar dicho símbolo, eventualmente convirtiéndose en parte de la bandera del más conocido de estos grupos: el partido nazi, en 1920; el cual poco a poco se convertiría en la representación de todo lo retrogrado que aún existía en la alegre sociedad moderna de mediados del siglo pasado, vista como el residuo de la barbarie medieval (incluso si la Alemania nazi, con su brutal eficiencia, era el Estado moderno por excelencia), y pronto convertida en una caricatura del Estado autoritario.

La esvástica (al igual que el cráneo de la muerte, la cruz cristiana o cualquier otro símbolo concreto) cambió su significado de acuerdo a los acontecimientos de su historia, y, así mismo, los observadores del símbolo cambiaron la percepción de este de acuerdo a su contexto. Y seguirá cambiando; incluso ahora se dan movimientos que, desde el lado del arte y la historia, intentan recuperar el significado original del símbolo, restaurar lo que los nazis destruyeron; por supuesto, jamás lograrán recuperar todo lo perdido ni borrar por completo las últimas ocho décadas de odio desde y hacia el símbolo, pero al intentar renovarlo se crea el impulso para que su historia continúe, para que adquiera un nuevo significado, una síntesis dialéctica entre una y otra versión.

Es precisamente este torrente de significado que cualquier símbolo real tiene de donde surge la atemporalidad de la obra de arte. Si, los detalles cambian, pero la experiencia humana y fundamental permanece: los jóvenes siempre actuarán de manera impulsiva, ya sea la Verona renacentista o el México moderno; el poder siempre corromperá al poderoso, sea este un rey, un presidente o un empresario millonario. Cuando la obra de arte logra cristalizar estos símbolos, en cierta manera hereda su perpetuidad, ya que la audiencia ahora puede agarrarse de estos, pasando de largo las diferencias superficiales y los detalles anacrónicos, para llegar al centro de la experiencia misma.

2.2.2: La forma formante, la forma formada y el principio de necesidad interior.

Como ya se había comentado, antes de que el artista inicie la creación de la obra en su aspecto físico y tangible, esta debe de existir primero en su aspecto mental. El artista debe de tener una

imagen más o menos clara de lo que quiere crear, o al menos sentir alguna especie de llamado hacia la creación.

Incluso en esta etapa tan temprana, la complejidad de la obra se deja ver en el hecho que la forma que va a tomar al final no está del todo en las manos del creador, ni ahora ni nunca; el proceso de creación está compuesto de intentos y experimentos, de interrogaciones a la materia escogida; es en sí mismo un proceso dialéctico, donde el artista conversa consigo mismo y con el mundo que le rodea de manera interna, el resultado de este diálogo íntimo es lo que se entiende como la “forma formante”. Tanto el concepto de “forma formante” y “forma formada” fue sido tomado de Luigi Pareyson, a través de la interpretación que Umberto Eco le da en su obra “La definición de arte”, por lo bien que ilustra el momento en que la obra sale del artista para ser creada en el mundo.

Sin embargo, antes de ir por ambas definiciones, es necesario aclarar que cuando Pareyson habla de “forma” utiliza la palabra en un sentido más amplio; para él, toda operación humana (mental, moral, práctica, y, por supuesto, artística, entre otras cosas) es formativa, en el sentido de que, al mismo tiempo que es forma ya formada, sigue formándose y perfeccionándose a sí misma.

Toda la vida humana es para Pareyson invención, producción de formas; toda la laboriosidad humana, tanto en el campo moral como el del pensamiento y del arte, da lugar a formas, creaciones orgánicas y terminadas, dotadas de una comprensibilidad y autonomía propias: son formas producidas por el trabajo humano tanto las construcciones teóricas como las instituciones civiles, las realizaciones cotidianas y los hallazgos de la técnica, así como un cuadro o una poesía. (Eco, 1991: 15)

Dentro de este sistema estético, toda la obra humana es un acto artístico, ya que toda acción es un acto creativo que juega con las exigencias de la cosa que ha de realizarse. Por supuesto que las divisiones que creamos entre “formantes” y “formadas” son artificiales, meras formas mentales para ayudarnos a comprender un fenómeno complejo y cuya naturaleza está en constante cambio.

Es así que la “forma formante” es en sí misma “forma formada”, mientras que la “forma formada” es también formante, en un sistema completamente orgánico y en constante cambio. Para propósitos de la presente tesis vamos a tomar una definición más artificial pero más concreta: la “forma formante” en la obra de arte es el resultado de un proceso de formación

interna en el cual el artista procesa tantos materiales mentales internos y externos² cómo le sea necesario para producir una especie de plano o esquema de lo que “tendría” que ser la obra.

Es importante distinguir en forma general entre los elementos internos y externos, ya que ayuda a ilustrar un punto importante dentro de esta teoría: la “forma formante” inevitablemente va a estar empapada de la personalidad del artista, de quien es como persona. Es así, que dos artistas pueden llegar a interpretaciones completamente diferentes e igualmente validas de un mismo estímulo mental simplemente por trabajar con materiales mentales internos diferentes, e incluso un mismo artista puede cambiar la manera en la que aborda una problemática en relación a los cambios que se dan en su contexto (edad, nacionalidad, posición social y económica, disposición emocional, etc.), dando formas diferentes cada vez.

Esta búsqueda introspectiva no es un acto de vanidad ni de ensimismamiento. Al mismo tiempo que el artista escarba en sí mismo, también escarba en lo que lo hace ser quien es, todas las influencias externas que le dan lugar a los materiales puramente internos con los que trabaja. La forma formante que el artista crea dentro de sí y de la cual es parte va guiada por lo que Kandinsky denominó el principio de necesidad interior.

La necesidad interior tiene su origen en, y está determinada por tres necesidades místicas:

- 1.—El artista, como creador, ha de expresar lo que le es propio (elemento de la personalidad).
2. —El artista, como hijo de su época, ha de expresar lo que es propio de ella (elemento del estilo, como valor interno, constituido por el lenguaje de la época más el lenguaje del país, mientras este exista como tal).
3. —El artista, como servidor del arte, ha de expresar lo que es propio del arte en general (elemento de lo puro y eternamente artístico que pervive en todos los hombres, pueblos y épocas, se manifiesta en las obras de arte de cada artista, de cualquier nación y época y que, como elemento principal del arte, es ajeno al espacio y al tiempo). Es suficiente con penetrar en los dos primeros elementos con los ojos del espíritu, para que se nos haga patente el tercero. Entonces comprendemos que una columna toscamente grabada de un templo indio, está animada por el mismo espíritu que cualquier obra viva moderna. (Kandinsky, 2018: 59-60)

La obra misma llama al artista a ir más allá de su propia experiencia, a crear en base a los valores, características y retos que le presenta el tiempo en el que vive, su nación o su situación particular, todo esto sin dejar de ser honesto consigo mismo y con su visión artística. Al mismo, siendo “servidor del arte”, el artista busca aquello que la producción artística siempre ha buscado, independientemente del contexto particular, llámese esto belleza, verdad, aura, o cualquier otro objetivo que el arte como fenómeno humano pueda tener.

El proceso dialéctico continua al momento en que la obra es creada de manera tangible; a la interrogación más íntima y personal de la primera parte del proceso creativo le sigue una serie de intentos en contra de la materia de creación exterior. En la cinematografía, por ejemplo, el guionista se enfrenta a su herramienta de creación, las palabras, y fuerza una conversación entre esta y su “forma formante”, de la cual surgirá un guion; el director toma el guion completado y se enfrenta a sus propias herramientas (la cámara, la toma, la iluminación, el actor) y fuerza esa misma conversación entre todos estos elementos para crear una escena, y posteriormente una película; el actor mismo, siendo también artista, crea un proceso dialéctico entre sus herramientas creativas (su cuerpo, su voz, su expresión) y el papel que le toco representar, el cual, así mismo, mantiene un diálogo con los demás personajes, con la historia, y, posteriormente, con la audiencia. El resultado de todos estos procesos dialécticos es lo que se maneja en esta tesis como la “forma formada”, la cual sigue en constante cambio, y es, al mismo tiempo, una “forma formante”. Esta es la obra de arte casi completada, aún falta el último fenómeno dialéctico del proceso creativo, la presentación pública de la obra.

Antes de seguir me gustaría hacer un pequeño paréntesis. Se había dicho en páginas anteriores que no era posible crear arte puro, aquí finalmente podemos explicar el porqué. Cuando la “forma formante” se enfrenta a las condiciones reales de creación, el artista pronto se da cuenta de las limitantes a las que se enfrenta: las limitantes del medio escogido, las limitantes económicas (no todo aquel que produce arte es un artista profesional), las limitantes de tiempo, etc., etc.; todo artista, por ejemplo, ya sea novato o experimentado, conoce la frustración que surge cuando se tiene una imagen perfectamente clara en la cabeza de lo que debe ser la obra, solo para que, a la hora de intentar traducir esa imagen a la realidad, el resultado sea completamente diferente y mucho menos bello, en este caso la falta de habilidad del creador mismo es el limitante que le impide realizar al 100% su visión.

Toda obra de arte se enfrenta a estas limitantes y obstáculos los cuales poco a poco van diluyendo la visión artística (forma formante) que tenía el creador en la cabeza, imposibilitando

su creación plena, recordándonos que la obra es el resultado de un diálogo entre el creador y sus materiales, no una realización de la voluntad de este.

2.3: Dialéctica entre la audiencia y el autor.

2.3.1: Interpretar es recrear, ejecutar es interpretar.

Habiendo convertido la forma formante en forma formada, el artista ahora tiene entre sus manos lo que es la obra artística en un sentido formal y definido. De la misma manera en la que la obra nace como un brote con posibilidades infinitas de realización durante el proceso creativo, después de su finalización, la obra adquiere posibilidades infinitas de interpretación y reinterpretación, así como una vida propia desde donde puede empezar a escribir una historia aparte de su creador; antes de que ocurra este proceso, por supuesto, la obra debe ser ejecutada.

En primer lugar, Pareyson –precisamente en base al principio crociano de unidad de las artes- observaba como el concepto de ejecución debía hacerse extensivo a todas las artes, porque ejecución era también la lectura de una página de poesía, la adecuada iluminación de una estatua, la representación de un drama; es cierto que la analogía se revestía de comportamientos diferentes frente al brote sígnico y de una distinción entre artes y las que están completamente presentes en su estructura física, pero todas estas “apariencias” no le parecen a Pareyson definitivas porque todo tipo de obra requiere una ejecución -aunque sea puramente interior- que la haga revivir en la experiencia del consumidor. (Eco, 1991: 23)

La manera en la que una obra es presentada frente al público a la que va dirigida es (o, por lo menos, debería ser) más que una simple casualidad o capricho. Antes de que las personas encargadas decidan como exponer la obra primero tienen que interpretar los posibles mensajes que el artista quería transmitir, volviéndose ellos mismos parte del proceso dialéctico y parte del aura de la pieza, al menos por el momento.

Cabe la pregunta: siendo que la ejecución, la historia e incluso la interioridad del observador individual pueden modificar la huella final que deja la obra en la audiencia ¿es posible

realmente llegar a entrever lo que sea que el artista intentaba transmitir con solo admirar su trabajo? ¿Se pierde el significado original de la pieza en la propia interpretación?

Podríamos nunca saber con certeza el significado exacto de la obra, incluso es perfectamente posible que ni el propio autor entienda con claridad la tormenta de simbolismo que arrojó al mundo, pero esto no impide que el observador de dicha obra pueda crear una conexión profunda con esta, dilucidando e imaginando diversos significados en relación al contexto de en qué se encuentran ambos.

Para la obra de arte, la interpretación es un proceso tan fundamental como el propio proceso creativo, e igual de orgánico y natural; cuando la pieza de arte es tal, el observador no tiene otro remedio que crear una serie de juicios de valor acerca de esta, no puede evitarlo ya que el verdadero arte se caracteriza por tocar la interioridad de aquel que le observa, sin embargo, siendo un ente dinámico, la obra de arte debe ser interpretada de manera dinámica, en estado de constante mutación.

Por lo tanto, no se debe esperar que en algún momento una cierta interpretación se imponga como la más acertada, al menos no sin la ayuda de terceros como lo son las instituciones y los grupos de interés. La interpretación de un ente dinámico y orgánico inevitablemente tiene que ser un ejercicio de afinidad, un proceso de retroalimentación cultural.

De aquí que se diga que la “forma formada” es, al mismo tiempo, “forma formante”. En este momento en el cual la obra se enfrenta a la audiencia, la primera transmite de manera inmanente su propia aura, la síntesis del proceso dialéctico entre el artista y sus materiales; combinación entre la personalidad del creador, su contexto histórico, las técnicas y conocimientos usados (herencia de una tradición artística) y la ambivalencia de sus símbolos.

Esta aura es en parte responsable por propagar el deseo de crear. ¿Cuántos artistas no han decidido dedicar sus vidas al arte poseídos por el aura de una obra que tienen enfrente? El escritor escribe como aquellos a los que ha leído y que le gustaría leer; el músico busca reflejar con su trabajo la emoción pura y dura que logró experimentar al escuchar una cierta canción; y el escultor desea conocer a detalle el proceso que hizo que un pedazo de mármol se transformara en una persona que casi pareciera viva.



Estatua de David por Miguel Ángel.³

La mayoría de los aprendices de artista empiezan como meros imitadores de un maestro o patrón conocido, inspirados por el aura de las obras creadas, pero pronto empiezan a tratar los temas que son propiamente suyos, a hablar de su contexto y de su persona; nada de esto hubiera sido posible sin el aura de la obra.

Al ser un proceso natural, cualquiera que observe la obra con el más mínimo de atención participa del fenómeno de la interpretación, siendo así que la diferencia entre un crítico profesional y uno casual radica únicamente en la intensidad y extensión de la acción, no en su naturaleza; no solo todo el mundo es capaz de contemplar la obra, sino que, siendo todos entes racionales, todos son perfectamente capaces de interpretarla. En este aspecto, a diferencia de cómo se entiende regularmente este proceso, en la estética de Pareyson se propone que la interpretación precede a la contemplación.

Y así como el artista, partiendo de brotes todavía sin organizar, adivina el resultado que aquellos postulaban, así el intérprete no se deja dominar por la obra tal y como se le presenta físicamente una vez concluido el proceso, sino que, situándose al comienzo del proceso, trata de comprender la obra tal y como debía ser, comparando con esta forma ideal (la “forma formante”) que va comprendiendo poco a poco, la obra tal como es en la realidad (la “forma formada”) para juzgar sus semejanzas y diferencias. (Eco, 1991: 30)

Interpretar es, primeramente, preguntarse sobre lo que el autor intentaba decir con su trabajo, para después recrear en la intimidad de cada uno todo el proceso creativo. Al rehacer la obra, cada individuo entabla un proceso dialéctico que culmina en un juicio de valor basado en la afinidad personal que se tiene con la pieza; solo después de este proceso se puede finalmente contemplar la obra en silencio.

2.3.2: El triángulo espiritual.

Al interpretar y contemplar la obra, la audiencia le permite a esta realizar sus efectos sociales: conectar a individuos a través de una experiencia común; básicamente, compartir el vértigo de la existencia. Como lo vimos en la primera parte de este capítulo con Walter Benjamin, el arte empieza su historia íntimamente relacionado con la magia, como forma de comunicarse con el otro mundo y para atraer aquello que se desea. Incluso cuando esta conexión con lo sobrenatural fue erosionada de la consciencia común, la obra de arte mantuvo una conexión con lo espiritual, convirtiéndose en forma de conocer y entender lo divino.



“La aparición de la Virgen y el niño a san Francisco”, José Juárez.}

Así como en la era medieval el arte se volvió una forma fundamental para entender a Dios, en la era moderna, el arte se vuelve un motor necesario para el avance de la humanidad; en el mundo racional, la ignorancia es el enemigo número uno de la civilización, haciendo de la educación una prioridad de todos los gobiernos. Incluso los múltiples enemigos del proyecto modernizador tomaron ventaja de la capacidad del arte para mover a las masas, produciendo

diversos trabajos que denunciaban los males de la naciente modernidad no de manera formal, sino desde la experiencia personal de aquellos que eran afectados directamente por este proceso.

No basta con los datos duros y fríos para provocar la duda en el individuo, para revolver la consciencia es necesario entablar un vínculo humano entre ambas partes del dialogo, y, para hacer eso, es necesario compartir una forma de ver el mundo, y al compartir una forma de ver el mundo se alisa el terreno para una comunicación mucho más efectiva.

Cuando las culturas comparten su producción artística, también comparten las razones detrás de sus acciones, su cosmovisión, su moral, su historia, en otras palabras, comparten su espíritu. En el proceso de crear obras de arte que reflejen el espíritu de su sociedad, el artista adquiere una mayor sensibilidad a las direcciones que esta podría tomar, llegando incluso a darse aires de profeta. En este aspecto, para Wassily Kandinsky, el verdadero artista se encuentra en los puntos más agudos de un triángulo espiritual, no solo como clarividente, sino también como fuerza motora.

Las revelaciones espirituales que el artista llega a dilucidar son, tiempo después, adoptadas por un número creciente de personas pertenecientes a todos los niveles de desarrollo y sensibilidad espiritual.

El triángulo tiene un movimiento lento, escasamente visible, hacia delante y hacia arriba; donde hoy se encuentra el vértice más alto, se hallará mañana la siguiente sección. Es decir, lo que hoy es comprensible para el vértice de arriba y resulta una tontería incomprensible para el resto del triángulo, mañana será razonable y con sentido para otra parte adicional de este. (Kandinsky, 2018: 15)

En todas las secciones del triángulo se encuentran artistas, casi siempre hasta arriba, anunciando a las masas lo que las demás secciones más elevadas, y más reducidas en número, ya conocen; el movimiento eventualmente llevaría a que todo el triángulo a conocer las mismas verdades y, presumiblemente, superarlas por completo, como lo podría ser el “problema” de las castas en el mundo occidental moderno, por ejemplo.

Por supuesto que el artista puede fallar en su misión, dejándose arrastrar por sus bajas pasiones y sus deseos vanos, usando al arte para sus propósitos en lugar de convertirse en un sirviente de este. De acuerdo a Kandinsky, entre menos se acerque el artista al punto más alto de su sección, más elogios recibirá de sus congéneres, incluso de otros artistas, ya que las verdades

que este arte estaría revelando estarían más a la par de lo que las personas en esa sección pueden entender.

Ya en 1911, Kandinsky empieza a advertir el efecto corruptor que el capitalismo del siglo XX va a tener en la obra de arte y en el artista en sí. No solo es el atractivo del dinero y el éxito comercial, el sistema económico deja poca alternativa para aquellos que no quieren seguir el juego, y acaba empujando a todas las profesiones al mismo comportamiento competitivo.

La competencia arrecia. La carrera en pos del éxito conduce a preocupaciones cada vez más externas. Grupos reducidos que casualmente han sobresalido de este caos artístico, se protegen tras sus posiciones. (Ibid., 19)

La única manera real de competir en el sistema capitalista es adaptarse a la lógica tecnocómica, hacer más con menos, ganar la mayor cantidad de capital con la menor inversión posible, al tiempo que se hace al producto lo más atractivo posible para el comprador. ¿Cómo se reduce el costo de producción de una obra de arte? Se reduce el tiempo y el esfuerzo invertido en cada obra, se reduce la calidad de la técnica y, de ser posible, se reduce lo que se le paga a cada artista individual; así mismo, para hacer al producto más atractivo para un comprador potencial, es necesario remover el aura específica de la obra, quitar los detalles que podrían resultar incómodos, y, de ser necesario, hacer todo el proyecto lo más *family friendly* que se pueda, ya que los niños y adolescentes son los principales consumidores de entretenimiento.

Bajo estas condiciones, la mayoría de los artistas se dejan caer en dos tipos principales: los comerciales y los de galería. Los primeros se adaptaron al mercado e hicieron del éxito comercial no solo su principal objetivo, sino que, en concordancia con su época, dicho éxito se convirtió en la única manera confiable de medir la calidad del artista o de su trabajo, reduciendo la producción artística a una mera cuestión de mercadeo.

Los segundos, los artistas de galería, son un ser extraño, ya que no son ni arte comercial para las masas, ni arte real; a pesar de mantener un cierto espíritu artístico, los artistas de este tipo de casas rara vez producen algo que valga la etiqueta de arte; la galería es una institución y, como tal, tiende a imponer ciertos patrones de lo que puede y no puede mostrarse ahí. Además, el arte pronto se vuelve una excelente oportunidad de inversión para los sectores más acomodados (precisamente los que menos desean la libertad expresiva del trabajo artístico), sacando a sus “artistas” del mismo contexto privilegiado. No es de extrañarse que el arte de galería se caracterice hoy en día por conceptos superficiales al mismo tiempo que innecesariamente rebuscados, con ejecuciones en las que rara vez se muestra una técnica.

El artista verdadero, aquel preocupado por el mundo que lo rodea, ve todos sus intentos dificultados tanto por el sistema social y económico al que pertenece, como por la competencia forzada de parte de sus colegas;⁴ peor aún, su trabajo honesto y duro, se ve confundido con los productos fabricados en masa de la industria del entretenimiento. Es perfectamente entendible como la gran mayoría de los artistas, aquellos que empezaron con ideales fuertes sobre su “deber como sirvientes del arte”, poco a poco van acercándose a las otras formas más rentables de producción.

El público general, por su lado, no es ni estúpido ni ciego, sabe distinguir perfectamente un pedacito de expresión puramente artística cuando la ve, aunque sea enterrada en otro producto hollywoodense genérico. Prueba de esto es la cantidad de canciones, series, películas, libros y demás que se vuelven icónicas no solo para la generación para la cual fueron creadas, sino también para generaciones futuras con un contexto completamente diferente. La longevidad de estos productos solo puede ser explicada a través de la existencia de cierta aura cristalizada en estos: el aura de su etapa histórica, el aura de su momento actual, el aura de sus miedos y frustraciones, todo resumido, tal vez no en una película entera, tal vez solo en una escena o incluso una línea, pero más que suficiente para resonar con todo un grupo de personas

¿Qué le impide, entonces, al público exigir algo mejor? Simplemente, no saben lo que quieren. Un subproducto de la cultura del especialista que se práctica hoy en día es que tiende a crear personas unidimensionales, aisladas en su propia especialidad, ignorantes de otros conocimientos. El especialista del arte sabe (por lo menos, cree saber) lo que es el arte, pero difícilmente puede ponerse de acuerdo con sus colegas, y mucho menos con las corporaciones del entretenimiento que insisten en elevar cualquier actor primerizo de telenovelas como “revelación del año”. La única respuesta ante un mundo tan esotérico que se toma a sí mismo tan en serio, pero que explica tan poco solamente puede ser la apatía.

Y con esta apatía, el público reconoce los gestos que se esperan de la gente culta sin realmente entender cuál es el objetivo de todo esto. Sabemos que las personas cultivadas van a los museos y teatros; leen libros de los pesados y gordos, con muchas páginas y pocas ilustraciones; escuchan música clásica, ven documentales, hablan de política, etc., etc., etc. El problema es que no sabemos porque hacen todo esto, ni siquiera las propias personas cultas, en su mayoría, pueden explicar a que se refieren con “refinamiento del espíritu” o “sensibilidad artística”, ni cómo es que permanecer estático por horas frente a un cuadro te lleva a ser mejor persona.

Todo esto se halla impreso en un libro: los nombres de los artistas, los nombres de los cuadros. La gente tiene estos folletos en la mano y va de un cuadro a otro, busca y lee los nombres. Luego se va, tan pobre o tan rica como entró, y se deja absorber inmediatamente por sus preocupaciones, que no tienen nada que ver con el arte. ¿Para que vinieron? (Kandinsky, 2018: 11)

Otra vez, no es que la gente sea idiota, más bien su sensibilidad está agotada por toda una vida de sobreexposición a un horizonte lleno de formas vistosas y huecas. Juzgan al arte con la misma vara con la que juzgan al entretenimiento que se consume a diario, y, por supuesto, que, en la mayoría de las ocasiones, el arte sale perdiendo como entretenimiento.

Así como uno puede simplemente cortar una llamada, o darle la espalda al interlocutor, así uno puede negar una conversación con la pieza de arte; podemos verla y oírla, y aun así negarle a nuestro ser la oportunidad de escuchar lo que el creador quería decir. ¿Cuál es la diferencia entre este cuadro y las docenas de espectaculares, anuncios publicitarios, thrillers de películas y videojuegos, y demás productos creativos a los que somos expuestos día a día, especialmente cuando el cuadro en cuestión es un lienzo en blanco que el autor jura que representa la soledad, o el vacío, o alguna otra tontería? Para crear y apreciar arte es necesario un poquito de atención, y nadie tiene mucho de eso para regalar hoy en día, así que lo único que uno puede hacer es categorizar la pieza como “bonita o fea”, “me gusta o no me gusta” y seguir con nuestra vida.

Al no tener atención que regalar y vernos forzados a negar la sensibilidad en un mundo cada vez más industrializado, vimos a bien conformarnos con listas de trabajos consagrados y aprobados por un organismo u otro. Los niños son educados con “clásicos de la literatura infantil” que es muchos casos ya dejaron de ser relevantes para su contexto hace un par de décadas, y de los cuales, las propias personas que los promueven tienen poco o nada que decir ya que no saben qué están enseñando ni porque lo están enseñando. Para muchos de estos niños, esta será la última vez que tengan contacto con el mundo del arte como tal.

De esta forma, el mundo posmoderno, como lo ha hecho con todo lo demás, ha logrado poner en tela de juicio el peso social y cultural de la creación artística al convertir todos sus frutos en productos de consumo, y su mundo en algo oscuro y aislado. No podía ser de otra forma; no se puede mantener la mística del arte en una sociedad ahogada por la sobreproducción y el sobreconsumo.

En su momento, Kandinsky aún parece tener esperanza en que su sociedad de principios de 1900s está ya saliendo de la “pesadilla materialista”: “Nuestro espíritu, que después de una larga etapa materialista se halla aún en los indicios de su despertar, posee gérmenes de desesperación, carente de fe, falta de meta y de sentido.” (Kandinsky, 2018: 8). Él confía en que “la inclinación a lo primitivo” es una afectación pasajera, y que las nuevas generaciones de artistas, ya más despiertos y desafanados de los males del ateísmo y el cientificismo materialista, retomarán pronto su puesto como fuerza vital de la sociedad.

El pobre hombre estaría tan decepcionado. Los grandes movimientos de principios del siglo XX que prometían una época brillante en cuanto a lo artístico jamás llegaron a tal meta, y en lugar de eso fueron devorados por un capitalismo ya amoral, al que no le importa lo que se diga, siempre y cuando pueda generar ingresos. Los conocimientos del cientificismo materialista nos han traído grandes logros y avances, y han mejorado nuestra calidad de vida en muchos aspectos, pero también han reducido el aspecto humano de buena parte de la sociedad actual. Así mismo, el ateísmo ha triunfado completamente, aunque sea en práctica más que en palabra.

La teoría del triángulo espiritual de Kandinsky funciona dentro de la presente tesis sin problemas, pero primero tenemos que jugar un poquito con el concepto de espiritualidad. Según la RAE, una de las definiciones posibles de espiritualidad es: “Principio generador, carácter íntimo, esencia o sustancia de algo.”⁵ Así, el arte justifica su espiritualidad incluso desde una perspectiva materialista al entender y revelar el principio rector de una experiencia dada, ya sin necesidad de conceptos extras regularmente asociados a lo espiritual como “pureza”, “divinidad”, “eternidad”, etc.

El triángulo se mueve, pero no hacia enfrente ni hacia arriba; tampoco es guiado ni impulsado por el trabajo del artista. El triángulo, la cultura humana, se mueve según las condiciones que sus aspectos materiales y económicos, y es impulsado por las mentes que crean tecnología, política e ingresos, no por las que crean arte.

El valor del artista, por lo tanto, radica en su capacidad de darle sentido a lo ocurrido en la realidad, y, mientras lo hace, dilucidar las posibles rutas que podría tomar el camino por el que nos movemos. Incluso hoy en día, cuando el artista no puede más que ver el alma humana y su futuro con sospecha y miedo, este sigue firme, revelando las verdades que duelen pero que es necesario escuchar.

Puede que Kandinsky esté en lo correcto y que la forma de entender el arte en esta tesis sea producto de la etapa humana más decadente y espiritualmente pobre que se ha visto hasta ahora, pero lo cierto es que nadie se cree hoy en día que el artista sea la fuerza motriz de la sociedad, e incluso su rol como visionario es más que dudoso para la mayoría. Difícilmente el triunfo que cualquiera de los autores de esta época vaticinaba.

2.3.3: Arte y entretenimiento.

Ahora bien, en este punto podríamos ya pasar a dar una definición de entretenimiento basada en las diferencias y similitudes que tiene con el arte. Antes de eso, repasemos brevemente la teoría estética. El proceso creativo empieza en la realidad misma, con un momento vivo en la vida del artista; este, impulsado por su sensibilidad y su deseo de crear, busca representar dicho momento lo más completo posible, de tal manera que pueda ser compartido a las masas.

Obviamente, una experiencia viva va más allá de la simple representación visual y auditiva, tiene un aura, una cierta presencia inmanente que ayuda a conectar la experiencia entre individuos diversos. Para representar esta aura con certeza es necesario usar el símbolo jungiano, una representación gráfica que puede contener todo un mundo de significados y que le da a la obra de arte su casi inagotable reactualización.

Cuando la obra ha sido terminada en un sentido físico, es necesario completarla dándole vida, entregándola a la vista y el escrutinio público. La obra tiene muchas funciones sociales: crea un vínculo entre individuos, ayuda a compartir la experiencia de estar vivo de manera empática, puede producir diálogos internos y externos, etc. Pero ninguna de estas funciones puede realizarse si la obra permanece oculta; por supuesto, antes de que esto ocurra primero debe haber un proceso dialéctico con el público, el cual decide su disposición a través de un proceso de interpretación donde se rehace la creación de la obra, intentando ponerse en el lugar del creador. Si el público encuentra resonancia en la obra, esta permanecerá en su consciencia por mucho, mucho tiempo; por otro lado, si el público no encuentra resonancia, la obra será olvidada rápidamente.

El arte y el entretenimiento comparten muchas de sus características superficiales. Comparten técnicas y materiales, comparten escenarios, comparten audiencia, y comparten un mercado. No hay nada, fuera de la disposición de los involucrados, que impida que un director “serio” grave una película comercial para Disney, por ejemplo, justo después de grabar el magnus opus

por el que desea ser recordado como artista; si así lo deseara, incluso podría usar las mismas cámaras, las mismas luces, los mimos guionistas, los mismos actores. Es por esto que, para muchas personas, el arte no es más que “entretenimiento refinado para gustos refinados”, o bien, “entretenimiento aburrido para snobs”, no podemos negar que por fuera se parecen mucho.

Por dentro, sin embargo, no podrían ser más diferentes. Mientras que el arte conecta individuos a través de experiencias de importancia emocional compartidas con honestidad, el entretenimiento separa a esos mismos individuos en experiencias tan privadas y personalizadas (y solitarias, no vaya a ser que se les ocurra compartir la cuenta de Netflix) como sea posible. El arte busca darle sentido a la vida al encontrar los hilos rectores detrás de los diversos matices que esta toma; el entretenimiento busca evadirnos de esta realidad, llevándonos a otra más simple, donde nada tiene peso ni consecuencia.

El arte educa sobre uno mismo y sobre el mundo que se habita, a veces revelando verdades duras pero necesarias; el entretenimiento dice lo que su audiencia objetivo quiere escuchar, negando las problemáticas que se puedan negar, y clavando el resto en una narrativa fácil de entender. El arte reta a sus observadores, el entretenimiento reduce todo a porciones fáciles de digerir. El arte es contestatario, el entretenimiento es complaciente. El arte crea polémica, el entretenimiento pretende matar toda posibilidad de conversación argumentativa, conformándose con un “qué bonito” tibio y sin agregar nada más.

Podemos observar bien las diferencias entre uno y otro al comprar el arte erótico con la pornografía. En el primero, el arte erótico, el creador busca transmitir y compartir el fenómeno de la sexualidad humana de manera honesta y completa, con las risas y el llanto que esta conlleva, sin dejar de lado las situaciones incómodas y las consecuencias imprevistas que estas experiencias pueden tener. Por otro lado, la pornografía reduce todas estas experiencias a sus rasgos más superficiales: la penetración, el orgasmo, los fluidos; al mismo tiempo que niega todo aquello que podría ser considerado incómodo o desagradable para la audiencia potencial, incluyendo la posibilidad de una conexión real con otro ser humano, al individuo moderno no le agrada convivir con otros en su condición.

Sin embargo, como ya habíamos mencionado antes, el arte y el entretenimiento son lados opuestos de una misma recta, y sus características son solo visibles en los extremos más alejados. La gran mayoría de las obras rebotan en un punto medio u otro, bailando entre los

propósitos y deseos creativos que les dieron razón de existir, y las situaciones prácticas y reales que podrían impedir su realización plena.

Así mismo, el artista se debate entre crear por satisfacer sus necesidades artísticas más puras, y crear para el mercado y así poder justificar su propia carrera, e incluso, si las estrellas se alinean de manera adecuada, poder sobrevivir como artistas sin necesidad de otras fuentes de ingresos. Este mismo artista es hijo de su tiempo, y, por tanto, dentro de sí la línea entre lo honesto y lo falso, entre crear arte y venderse por fama, se difumina más y más hasta volverse casi irrelevante. Para bien y para mal, el entretenimiento es la opción por default que tiene un artista moderno; para este, apelar al mercado es una de las pocas formas posibles en que puede ejercer sus pasiones y mantenerse con vida en el sistema actual.

Y, sin embargo, el entretenimiento no es “malo”, ni las personas que la crean son “vendidos”, no regularmente, al menos. El entretenimiento es una actividad lúdica cualquiera, no tan diferente al juego o la risa; es algo natural en los seres vivos usar parte de su tiempo para relajarse, para dejar las preocupaciones del día a día atrás. El problema viene cuando el mundo capitalista hace de este entretenimiento una herramienta para expandir su poder y su influencia, de paso promoviendo sus valores, eso sí, siempre manteniendo que no busca más que divertir un momento a la audiencia.

El entretenimiento se ha encarnado en nuestra sociedad a tal punto que, como ya veremos en el próximo capítulo, muchos lo han hecho su razón de existencia, el objetivo principal detrás de la mayoría de sus acciones. Una vida exitosa ya no es aquella que destaca en un cierto campo o aquella que le es más útil a los demás; una vida exitosa es aquella donde se pueda tener más formas de entretenimiento, donde, de preferencia, no se pueda encontrar un solo momento gris o soso. Todo en el mundo posmoderno tiene que ser una gran experiencia, y toda gran experiencia tienen un precio.

El entretenimiento es el pasatiempo por excelencia de las masas alienadas y unidimensionales, el cual las mantiene sedadas en su incomodidad y hastío. Si no, el entretenimiento se transforma en propaganda a favor de los grupos de poderosos, que buscan deshumanizar al ser humano para volverlo más eficiente. El entretenimiento de la era actual es el cadáver destripado del arte, reanimado por los oscuros y tenebrosos poderes del capitalismo tardío para ser vendido como producto, y para servir a sus temibles propósitos.

Y, sin embargo, al final el arte revive con nuevos bríos, libre incluso de las instituciones creadas para hacer arte.

Capítulo 3: El arte en los tiempos de Instagram.

3.1: Arte desde la máquina.

3.1.1: El arte en la época de su reproductibilidad digital.

El lanzamiento del satélite soviético Sputnik en octubre de 1957 (Cañedo, 2004) fue un punto de quiebre en la historia de la civilización humana, en especial para los Estados Unidos. Las naciones comunistas habían probado, en términos perfectamente modernos, que sus países-máquina eran más eficientes y competitivos que los cansados países-máquina del capitalismo, que el “sistema operativo” que los movía por dentro, el marxismo, era de mejor calidad que el individualismo burgués occidental.

Obviamente, Estados Unidos lo tomó personal, obsesionándose por vencer a los soviéticos en la carrera espacial, y frente al mundo entero. Esta, por supuesto, no era una competencia de egos, al menos no solamente eso; la relación entre ambos bloques estaba en aquellos momentos en un punto de tensión. Desde la revolución cubana en 1959, que efectivamente sacó a Cuba de la esfera de influencia norteamericana y dio paso a la nacionalización de varias empresas privadas norteamericanas en la zona, Estados Unidos había contemplado a esta nación como un peligro; la invasión de Bahía de Cochinos en abril de 1961, y las crisis de los misiles soviéticos en Cuba, en octubre de 1962, no hicieron más que dejar bien en claro que el mundo estaba al borde de una catástrofe nuclear.

Es así que, en 1962, el DARPA¹ crea IPTO², una sección que tiene como objetivo principal desarrollar técnicas de recolección y procesamiento de información, así como estudiar y aplicar las nuevas tecnologías informáticas. Pronto adoptan como guía los informes realizados por Paul Baran, de la Rand Corporation, quien propone la creación de una red de comunicaciones en forma de telaraña, descentralizada (lo que impediría un ataque fulminante por parte del

enemigo), rápida más allá de lo que la radio, el teléfono o incluso la propia televisión podrían aspirar a ser y, más importante aún, capaz de funcionar incluso después de la eventualidad de un ataque nuclear. El primer intento en desarrollar una red de comunicación masiva a distancia se da en 1966 con una red desarrollada por IPTO y que cuenta con solo 17 departamentos de investigación conectados entre sí, todos financiados por el gobierno estadounidense. Esta forma de telaraña, y la descentralización que se volvió su principal ventaja, persistirían a través de las múltiples formas que la recién creada web tomaría, siendo también la forma que la cultura digital iría tomando.

Por varias décadas esta forma primitiva del internet, conocida comúnmente como Darpanet, fue extremadamente técnica, restringida principalmente a la comunicación entre las diversas universidades y centros de investigación a lo largo del país, pero, como toda la tecnología, a lo largo de estos años siguió avanzando y cambiando. Fenómenos como la creación de Linux (el primer sistema operativo moderno), la adopción de los protocolos TCP/IP, y la expansión del uso de estas redes y equipos computacionales poco a poco fueron acercando la experiencia de lo digital al grueso de la población.

Al principio de la década de los 80, los equipos computacionales empezaron un proceso que los volvió cada vez más baratos y fáciles de operar, haciendo que la población civil se acercase más a este fenómeno; algunos hogares adoptaron estos equipos, pero en su gran mayoría, las tecnologías informáticas siguieron siendo cosa de científicos, universitarios, bibliotecarios, geeks y, básicamente, intelectuales de todo tipo; por supuesto, esto no significa que el acervo informático que se encuentra en esta red sea poco, todo lo contrario, incluso antes de volverse lo que es hoy en día, el internet ya tenía un catálogo enorme de revistas científicas, libros, programas universitarios, etc. Mas aún, para todos estos intelectuales, el acceso libre a esta información se vuelve una causa en sí misma; el cambio radical que se avecina empieza a verse en el horizonte, y todos tienen derecho a participar de la nueva era.

Estas inquietudes llevan a que a lo largo de las décadas de los 80 y 90 llevar estas “nuevas” tecnologías (incluso en este punto, la computación lleva casi medio siglo de existencia) al consumidor promedio se vuelva no solo algo posible sino también bastante rentable. En 1990, Windows 3.0 se vuelve el primer sistema operativo que logra vender más de 10 millones de unidades, así como el primero que pone un cierto énfasis en el valor lúdico y creativo de la computadora, incluyendo en su paquete de instalación juegos como solitario y programas gráficos muy básicos como Paint.

Dos años después, en 1995, Windows vuelve a romper récords con su nuevo sistema operativo, apropiadamente llamado Windows 95, el cual ahonda más en las características para usuarios casuales que carecen de conocimientos avanzados de informática. Más importante aún, la paquetería de Windows 95 incluye un pequeño programilla llamado Internet Explorer, un explorador igualmente enfocado a un público no iniciado, que permite adentrarse en este nuevo y misterioso Internet de manera fácil y agradable (Moes, s. f.).

En aquellos años de 1995, la cantidad de usuarios de Internet rondaba los 16 millones (*Internet growth statistics*, s. f.), aproximadamente; con casi todos ellos de países como Estados Unidos, Gran Bretaña, Canadá, y otros lugares del primer mundo anglosajón y europeo. Para 2005, esta cifra había subido a más de mil millones de usuarios, hoy en día se considera que los usuarios de la red rondan los cinco mil millones, una cifra que no solo es algo inexacta³ sino que si creciendo cada día.

A pesar de lo rudimentario de las conexiones telefónicas en las que se basaba el Internet de los 90 y 2000, las redes de inmediato se empiezan a llenar de pequeños sitios especializados, blogs personales, páginas dirigidas a demográficas extremadamente específicas, pornografía progresivamente más fetichista, piratería, material ilegal y un sinfín de otras manifestaciones propias del caos cultural de la convivencia orgánica.

De estas rarezas, a su vez surgen comunidades de especialistas, marginales y demás “raritos”, que toman valor en el anonimato de la red, y que se unen a través de una cercanía ideológica, técnica, laboral y emotiva, revalidándose a sí mismos al ver que no son ni de cerca los únicos de su clase. Desde queers hasta comunistas, desde conspiranoicos hasta furros, desde vendedores de maquillaje y comida hasta dealers de sustancias ilegales, todo y todos tienen un lugar en la nueva revolución de la civilización humana, la cual se vuelve más y más masiva conforme pasan los años.

Como es de esperarse, cada una de estas subculturas desarrolla diversas formas de convivencia, vestimenta, creencias, personajes ilustres, y, de mayor importancia para la presente investigación, formas de arte y entretenimiento cargadas de sus respectivos simbolismos, complejos, y a veces invisibles, para los que no pertenecen a estos grupos. La era digital solo pone al descubierto lo que siempre ha existido: una diáspora de pensamientos, trasfondos étnicos, nacionalidades, posturas políticas, manifestaciones artísticas, etc., cosas que, a pesar de sus mejores esfuerzos, los Faustos del mundo no han logrado erradicar.

En la medida en la que las experiencias en la sociedad ya no pueden ser generalizadas en la cultura, esta misma se hace privada, y las artes individuales se hacen técnicas o herméticas. Al alborear el siglo, la función del crítico era mediar entre los nuevos experimentos creadores que se realizaban en la pintura y la música, y hallar una estética común para explicarlos. Hoy no hay crítico que pueda asimilar la música a la pintura o la pintura a la música, y probablemente no es defecto del crítico. (Bell, 1994 :100)

Las formas de arte creadas en el mundo moderno son ya demasiado técnicas o requieren de un conocimiento especializado, de conocer el medio social específico en que la obra fue creada. La acumulación de conocimiento técnico lleva a que cada campo del conocimiento se vuelva más complejo y difícil de entender para el observador casual e incluso para el especialista; lo mismo ocurre en el mundo del arte, cuando la disciplina artística avanza a través de las épocas, la acumulación de nombres, obras, influencias, técnicas, datos históricos, etc., hacen que no cualquiera pueda acceder a la parte más “profesional” y “seria” del arte.

Por otro lado, en el lado menos pretencioso del mundo del arte, los propios artistas, muchos de ellos entrenados tradicionalmente, descubren la libertad de la red; para ellos, este se vuelve la oportunidad perfecta para crear libremente, sin justificar ninguna decisión tomada o apelar a los gustos particulares de aquellos que manejan galerías, universidades y otros centros de difusión cultural, y para conectar con personas de inclinaciones parecidas. El artista crea arte, como siempre lo ha hecho, pero ahora sus creaciones se vuelven eclécticas, basadas en una colección enorme de influencias, ideas y vivencias, todo adquirido en una vida muy particular (vivida mitad aquí, en el mundo “real”, y mitad allá, en lo digital), y ya con poco o ningún respeto por lo que los supuestos expertos o sus instituciones tengan que decir.

Este artista, al igual que muchos antes que él, sigue bailando entre crear lo que sea que su sensibilidad le pida, y apelar a los deseos del mercado, representados por una variedad de comunidades e individuos diferentes, a los cuales el creador se asocia de manera libre. Cuando, a principios de la década del 2010, las corporaciones empiezan a hacer intentos cada vez más serios para explotar el Internet, estos artistas no tienen problema en integrarse y apoyar con su labor la expansión de estas empresas. Cuando estas mismas corporaciones empiezan a centralizar a los usuarios en un puñado de sitios (Facebook, Youtube, Instagram, Twitter, entre otros), también crean ciertas reglas de conducta y creación sobre lo que se puede y no se puede decir o mostrar en sus plataformas; el artista digital se adapta, creando tan lejos como los

corporativos se lo permitan en sus medios, y buscando otros más independientes cuando sea necesario.

Aquí surge un fenómeno también bastante interesante: las masas se empiezan a congregarse alrededor de productos o creadores, creando comunidades orgánicas unidas por lo que en teoría es entretenimiento sin alma. La base del sentido de comunidad que se observa en los grupos de fanáticos de franquicias como Star Wars, Marvel, Fortnite, y un largo etcétera, todos estos productos casi completamente corporativos, puede encontrarse, primeramente, en la convivencia orgánica y libre entre personas que de otra forma estarían aisladas en su consumo; así mismo, impulsando al individuo para unirse a la comunidad, se encuentran los pequeños rastros de verdadera inspiración artística que se pueden encontrar en cualquier producto comercialmente motivado. No se puede remover la parte humana del proceso creativo, toda pieza de arte o entretenimiento tiene las marcas del ser humano vivo que lo creó, por más disimuladas y diluidas que estas puedan estar.

En estas comunidades, los creadores pierden toda su mística, ellos y su trabajo siguen siendo el hilo conductor detrás de la congregación, sí, pero ya no tienen el rol de profetas o codificadores del espíritu grupal, ahora son principalmente productores de contenido. Así mismo, la forma en que producen dicho contenido ha cambiado radicalmente; la pieza de arte, ahora un producto de consumo más, puede ser producida de manera más rápida y eficiente que en el pasado con la ayuda de sofisticados programas de diseño gráfico, tabletas digitales, trabajo compartido, y otras nuevas tecnologías y prácticas propias del siglo presente; esta pieza entonces es distribuida de manera instantánea a través de la red, todo esto para intentar satisfacer una demanda insaciable de personas acostumbradas a la constante estimulación de los sentidos, al mismo tiempo que navega en la cultura corporativa, ya sea a través de ejecutivos metiches (a los cuales poco les importa el valor artístico del producto, al final, todo se vende igual) o reglas de comunidad y contenido (siempre creadas con el bien de los anunciantes en mente) en diferentes sitios de posible distribución.

Bajo estas condiciones el artista tiene que producir y seguir produciendo, ya que salirse del ritmo acelerado de los mercados capitalistas, aunque sea por un momento, podría significar perder seguidores, popularidad y compradores potenciales. Por supuesto que aún siente el deseo de crear piezas significativas que produzcan al menos algo de resonancia en la gente, pero sabe bien que el ritmo de producción y consumo moderno le impide trabajar por mucho tiempo una sola pieza.

Como respuesta a esta pérdida del misticismo del artista, y siguiendo los preceptos democráticos enseñados por el mundo modernista, el público también pone manos a la obra y produce sus propias obras. Estos artistas amateurs, siendo indiferentes a las instituciones o preocupaciones artísticas y teniendo a las corporaciones en muy baja estima, no se interesan por lo que diga uno ni otro, y crean aquello que les gustaría consumir, casi siempre sin interés alguno por el arte fuera de sus aspectos técnicos, y en algunas ocasiones obteniendo resultados honestos y desinteresados, con mucho mayor valor artístico que otros trabajos con mayor producción.

Es cierto que, desde siempre (o, por lo menos, desde el nacimiento del mundo moderno), ha existido un tipo u otro de *avant garde*, movimientos artísticos que tienen como objetivo crear fuera de la institución y las tradiciones; personajes como Frida Kahlo, Henri Rousseau, van Gogh, entre otros, no recibieron una educación artística formal como tal, pero, a pesar de esto (o, incluso, gracias a esto) con su trabajo llegaron a cambiar la producción artística y se volvieron leyendas de un medio que en realidad no contemplaba su existencia.

En el mundo digital, sin embargo, este tipo de artista se masifica. Cualquiera con acceso a Internet y herramientas rudimentarias podría, si así lo deseará, crear y publicar su obra, recibir críticas, interactuar con otros artistas del medio, e incluso, con algo de suerte, vender su producto, todo en el mismo día y sin salir de casa. Posiblemente, el medio donde más se nota esto es el escrito; dado que las herramientas necesarias para la creación literaria (inspiración y algo con que plasmar palabras, básicamente) son hoy en día en extremo comunes, junto con el surgimiento de la cultura digital, también surgieron un sinnúmero de blogs, historias cortas, novelas y colecciones de poesía publicadas de manera independiente, ficción por y para fans de tal o cual producto específico, relatos eróticos para fetiches poco comunes, y un largo etcétera de creaciones de calidad variable pero de honestidad incuestionable.

Sin embargo, la mayor diferencia para estos artistas amateur es que, en la era digital, ya no tienen que apelar a una autoridad central que pudiera vetar sus esfuerzos, ni conformarse con la escasa audiencia local que pudiera entender su trabajo. Hoy en día el artista crea y entrega su obra al caos del Internet, confiando que, entre la marabunta de usuarios, pueda encontrar un grupo de consumidores que sostenga su carrera. La verdad es que la mayoría de los artistas autodidactas de tiempos pasados nacieron en el medio del arte, usualmente con padres involucrados en este negocio de un modo u otro, con unos pocos siendo descubiertos de manera independiente; en este aspecto, la era digital también ofrece nuevas oportunidades de entrada

al mundo del artista profesional, siendo más fácil crear una audiencia basándose únicamente en la propia producción artística y su recibimiento por parte de la masa, sin involucrar a críticos, dueños de galerías, gobiernos, o demás instituciones.

Para bien y para mal, y para frustración de los artistas más tradicionales y “educados”, el consumidor hoy en día se basa casi completamente en esta resonancia orgánica con la obra y su creador, independientemente de las reglas de estética o de buen gusto que pudieran querer imponerle, e incluso, independientemente de la calidad de la obra en sí; creando un arte en apariencia más honesto, que busca únicamente conectar con la gente a través de experiencias compartidas, pero igualmente originado en los valores de consumo y desrealización propios de la época.

Por supuesto, la cosa no es tan simple. Al tiempo que el artista se vuelve parte del público y el público empieza a crear como artista, el supuesto arte deshumanizado de las primeras décadas del siglo XX aparece, de hecho, bastante humano, mientras que el arte “humano y honesto” del siglo XXI resulta tener muchas de las características de su contraparte corporativa.

3.1.2: La sociedad del entretenimiento.

Decir que a las personas del siglo XXI les gusta el entretenimiento es quedarnos cortos. No nos gusta distraernos, vivimos para eso, lidiamos con el mundo real solamente lo suficiente para poder asegurar nuestro escape. El trabajo ya no es una forma de crear un mejor futuro para las siguientes generaciones, ni tampoco busca dejar algo de valor que perdure los siglos. Nuestra labor solo contiene la esperanza de una mayor capacidad adquisitiva; se busca generar la suficiente cantidad de capital para tener una vida lo más llena de placeres y más vacía de preocupaciones, incluso si esta búsqueda nos ha llevado a un mundo lleno de estrés y soledad hedonista.

[...] en el momento en que el “capitalismo” autoritario cede el paso a un capitalismo hedonista y permisivo, se acaba la era de oro del individualismo [...] y se extiende un individualismo puro, desprovisto de los últimos valores sociales y morales que coexistían aún con el reino glorioso del homo economicus, de la familia, de la revolución y del arte; emancipada de cualquier marco trascendental, la propia esfera privada cambia de sentido, expuesta como

está únicamente a los deseos cambiantes de los individuos. (Lipovetsky, 1993: 50)

Este no es el individualismo racional de principios de la era moderna, aquel que busca que sea su razón únicamente la que indique el camino a seguir, no la presión social o la tradicional; no, el individualismo de la posmoderna es narcisista y nervioso, y no puede enfocarse en otra cosa que no sea el individuo en sí, esta forma de individualismo busca consumir en lugar de crear, tener en lugar de ser; bajo una lluvia de eslóganes corporativos (“Tú eres responsable de tu propio éxito” “Solo tú decides como vivir tu vida”) que refuerzan el aislamiento fundamental de la persona con la intención de elevar su consumo, consumo que a su vez le dificulta más adaptarse a una forma orgánica de socialización.

A esto le sumamos el constante bombardeo de los medios de comunicación tradicional, el Internet y otras formas de compartir información de manera inmediata, los cuales a cada momento nos revelan los peores lados de todo. Las noticias nos mantienen al pendiente de que el mundo está siempre al borde del abismo, y que cada hora ocurre una nueva tragedia; las redes sociales parecen promover las ideas (y personas) más insulsas y estúpidas, y ser el hogar de estafadores, criminales y fanáticos. Mientras que, poco a poco, nos damos cuenta que de nada sirve tener canales de comunicación más directos, o poder organizar grupos masivos de protestas cuando ni a los gobiernos, ni a las instituciones les importa otra cosa que las ganancias y el poder. Nada de esto va a provocar protestas aún más radicales o la derrota del sistema; al sentir lo irremediable de la situación, los individuos simplemente se aíslan más en sus burbujas.

No es de extrañarse, entonces, que la industria del entretenimiento (aquella enfocada en proveer un escape de lo real) sea de las que más ha crecido a nivel mundial, incluso por encima de los productos de consumo. En nuestro país, esta industria logra recaudar alrededor de 530 millones de dólares al año (Espinoza, 2019), la cifra más alta de toda Latinoamérica; esto en un país donde más de la mitad de la población se encuentra en algún nivel de pobreza, dejando bien claro que se puede prescindir de muchas cosas, pero no de un escape ocasional de una realidad paupérrima.

Por supuesto que al norte de la frontera los números no pueden más que ir hacia arriba. El poder adquisitivo del primer mundo, combinado con una sociedad cada vez más desrealizada, cada vez más ficticia en su forma de verse a sí misma y a los demás, da como resultado que la recaudación en esta industria escale hasta la apabullante cantidad de 37 mil millones de dólares al año (Adgate, 2022), la mayoría de este dinero concentrado en un puñado de corporaciones.

Así, lo que antes era experimentado de manera más o menos directa, ahora se experimenta casi completamente desde la lente de la ficción; incluso cuando el sujeto confronta la realidad de frente, lo hace basado en conceptos que obtuvo de una u otra narrativa ficticia, a veces obtenida en el cine o la televisión, a veces sacada del discurso político, en ambos casos igualmente falsa. Todo aquello que existía en la realidad en estado fluido, en la era posmoderna es vendido en un estado solidificado, coagulado, reducido a su mínima expresión para aumentar el consumo. Esto inevitablemente da como resultado una sociedad mediada por las formas del entretenimiento, donde la realidad del día a día ha sido ya completamente invadida por el espectáculo y la mercancía, donde distraerse es lo único que realmente importa y donde el consumo se vuelve fetiche de las masas. Al hacer esto, el entretenimiento efectivamente acaba afirmando el mundo como mera apariencia sin sustancia.

Considerado según sus propios términos, es la *afirmación* de la apariencia y la afirmación de toda la vida humana, es decir social, como simple apariencia. Pero la crítica que alcanza la verdad del espectáculo lo descubre como la *negación* visible de la vida; como una negación de la vida que *ha llegado a ser visible*. (Debord, 2012)

Allí donde la realidad se transforma en imagen, esta imagen se transforma en un ser real, en compañía y “amistad” para los más alienados entre nosotros, en ejemplo a seguir para la mayoría, la cual ya no tiene ninguna otra influencia de peso que le ayude a construir su personalidad. Cuando el mundo moderno derruye las relaciones sociales orgánicas de la población, reemplazándolas con prácticas puramente comerciales, deja al individuo flotando en la nada, sin mucho a lo que asirse más que sus propios logros, posesiones y capacidad de trabajo. Por supuesto que no podemos afirmar que esto ocurre de igual manera en todos lados, pero es cierto que, en medida en que el individuo se aísla en sí mismo, este tiende a entregarse más y más a una vida de apariencia, donde ya no se tiene que “ser”, sino simplemente “poseer”.

Este es un mundo de gente durmiente (no soñadores) que temen el día en que finalmente tendrán que despertar y afrontar el mundo tal y como es, sin el apoyo de sus amigos imaginarios. En este mundo, el entretenimiento se vuelve una especie de pesadilla cómoda, que a todas luces no acaba de satisfacer las necesidades más elementales del individuo, pero que al menos le resulta familiar, y le permite no enloquecer ante las exigencias de la sociedad capitalista.

Estos durmientes resultan excelentes trabajadores, que se dedican a su labor en silencio, sin causarle problemas a las estructuras de poder o a los productores de contenido basura, sin exigir nada mejor que los que le dan, siempre tras el sueño de la inactividad, del descanso más o menos permanente, esperando pasar de una productividad sumisa a una inactividad admirativa, que no saca a la persona del sistema de consumismo o de su alienación.

Todo lo contrario de hecho, el sistema productivo, basado en el éxito y el consumo individuales, resulta un sistema circular de aislamiento, donde el avance técnico, alimentado por el aislamiento investigativo, resulta en creación de tecnologías que aíslan aún más a la persona, creando masas de individualistas hedonistas y egocéntricos, conformando muchedumbres solitarias, con poca a ninguna relación con su comunidad o su labor diaria, encerrados en sus propios mundos individuales (Ibid.: 17).

“El hombre separado de su producto, cada vez con mayor potencia produce él mismo todos los detalles de su mundo y se encuentra, así, cada vez más separado de su mundo. Tanto más su vida es ahora su producto, tanto más se encuentra separado de su vida.” (Ibid.:19)

Al aislar a los individuos en sí mismos, reduce la capacidad de estos de responder a la incompetencia de la industria del entretenimiento, o a las provocaciones de los Estados a los que pertenecen. En esta época de masa aisladas y hedonistas surgen dos fenómenos de suma importancia, pero poco explorados y aún en constante cambio: la conquista cultural por parte de los medios audiovisuales, y el imperio de la corporación y la marca. No parece muy recomendable hablar de una situación que se está desarrollando apenas, pero igual vamos a intentar, al menos, dar un par de ideas acerca de estos fenómenos.

3.1.2.1: La vida en pantalla y la tiranía de la marca.

Vamos a empezar con una idea posiblemente controversial: el cine es, potencialmente, la forma más completa de expresión artística que existe en la actualidad. En cada película se combina la narrativa, la fotografía, la música y la actuación, dejando espacio para incluir cualquier otra disciplina artística: la pintura, la escultura, el canto, la danza, la poesía, y demás. Cada producción les da oportunidad a los creadores de jugar con la toma, la perspectiva, el sonido, las expresiones de sus actores, el vestuario, el color, el diálogo, y una infinidad de otros

elementos que pueden ser usados y combinados para contar cualquier tipo de historia, para transmitir cualquier tipo de aura.

El mayor problema de la producción audiovisual es el presupuesto. Ya sea animación o live action, rodar una película rara vez es barato; desde el equipo, como cámaras y vestuario, hasta los especialistas necesarios para la creación del proyecto, todos cuestan dinero, algunas veces, mucho dinero. Pero incluso en este aspecto, el arte audiovisual ofrece la posibilidad a los creadores de ajustar un poco el presupuesto; contrario a lo que a muchas gigantescas compañías les gusta pensar, más dinero no lleva forzosamente a una mejor calidad, en todo caso, un presupuesto demasiado inflado puede llevar a una producción caótica y de apariencia sobre producida, mientras que un producto con menos capital puede tener un cierto encanto y una personalidad propia, tal es la complejidad del medio audiovisual.

Por supuesto, mi punto de vista está sesgado, a final de cuentas, soy hijo de mi tiempo, nacido en un momento histórico donde la gran mayoría de nosotros experimentaremos toda una biblioteca de contenido audiovisual mucho antes de poder siquiera leer. Lo que no podemos negar es que vivimos en la era de lo audiovisual. ¿Cuándo fue la última vez que pudimos ver filas de gente en plena madrugada afuera de algún museo o librería esperando con impaciencia el estreno de una nueva obra? Incluso en los casos en los que un novelista se vuelve una celebridad por su trabajo (Stephen King, R.R. Martin, J.K. Rowling, etc.) regularmente es apoyándose en la adaptación cinematográfica de sus historias.

Y es que la velocidad de la era actual resuena perfectamente con la inmediatez del medio, y su naturaleza altamente técnica le permite adaptar los distintos avances tecnológicos que van ocurriendo. Así mismo, al ganar popularidad e incrementar tanto las posibilidades de inversión como las ganancias, los medios audiovisuales pronto se convirtieron en los favoritos de la industria del entretenimiento, la cual, poco a poco, fue dejando de lado la labor de unos artistas, pero, al mismo tiempo, integró a otros a sus proyectos cinematográficos.

El tamaño de este método de producción complica enormemente decidir si tal o cual proyecto audiovisual tiene un valor artístico únicamente basados en sus creadores, ya que la cantidad de profesionales trabajando en cada película y las intenciones que cada uno de estos pretenda con dicho proyecto pueden variar, al punto de ser contradictorias e incluso irreconciliables. ¿A cuál de estos especialistas tendríamos que usar como referencia principal? ¿Al director que coordina los esfuerzos del equipo entero o al ejecutivo que puede reemplazarle en cualquier momento?

Si el actor principal, por ejemplo, solo se involucró por dinero ¿esto destruye el valor artístico de la obra?

Por lo tanto, si quisiéramos determinar dicho valor artístico en una producción determinada, tendríamos que tomar el resultado final como manifestación del “deseo colectivo” del equipo, incluso si en realidad no es tal. ¿Es este un método demasiado ambiguo que jamás podría determinar el valor de algo de manera objetiva? Por supuesto, tan ambigua como el arte mismo, si no es que más, pero no se puede hacer nada mejor, si ya de por sí el valor artístico aparente de una obra creada por un solo autor puede resultar engañoso, una producción donde convergen múltiples intereses e influencias, y donde el tira y afloja de las condiciones económicas está siempre presente, es prácticamente imposible.

Por supuesto, como ya hemos dejado bien claro, para la mayoría de los individuos el valor artístico de lo que producen o consumen es completamente irrelevante; es cierto que nuestra sociedad vive y produce para el entretenimiento, pero meramente como escapismo, no por el valor trascendental de la obra en sí. Esto no ha impedido que los medios de comunicación y las producciones audiovisuales se hayan convertido en el filtro a través del cual buena parte de la población entiende y juzga la realidad.

Cierto, el arte de la era moderna, al igual que el de tiempos pasados, fue crucial para construir los mitos que sostendrían a la nueva sociedad. Muchos de los artistas del siglo XVIII y XIX se enfocaron en reflejar en sus obras el abuso que el poder siempre ejerce sobre su gente, la lucha del pueblo, y los horrores del proceso revolucionario; transformaron conceptos abstractos, como la libertad y la igualdad, en verdades tangibles, y unieron esta diáspora de individuos, creencias y objetivos en un solo impulso hacia enfrente.



“La libertad guiando al pueblo.” Eugéne Delacroix, 1830.

Sin embargo, en la era posmoderna, el entretenimiento reemplaza al arte en su función como creador de mitos. La idea del éxito comercial y profesional, y los placeres materiales que este puede traer, toman el lugar del ideal de hombre libre, propio de los primeros años de las repúblicas democráticas, para convertir al sujeto, primeramente, en trabajador y productor, siempre persiguiendo una paga; con su bienestar físico, social y mental en segundo o tercer plano, asumiendo que siquiera se encuentren en algún lugar de la lista de prioridades.

El espectáculo considerado en su totalidad es a la vez el resultado y el proyecto de un modo de producción existente. No es un suplemento al mundo real ni su decoración superpuesta. Es el corazón del irrealismo de sociedad real. Bajo todas sus formas particulares, información o propaganda, publicidad y consumo directo de entretenimientos, el espectáculo constituye el modelo presente de la vida socialmente dominante. [...] La forma y el contenido del espectáculo son idénticamente la justificación total de las condiciones y de los fines del sistema existente. (Debord, 2012: 9)

Al crear los mitos que sostienen a nuestra sociedad actual, la industria del entretenimiento también se atribuye la capacidad para determinar los estilos de vida válidos, las etapas de vida por las que todos debemos pasar, los estándares que debemos satisfacer, e incluso el comportamiento sexual que debemos llevar. Así, la corporación se transforma en institución

social, en creador de valores, pero sin pertenecer ni hacerse responsable de la sociedad a la que indirectamente educa, ni de las consecuencias de los valores que inculca, lo importante es únicamente seguir elevando las ganancias, lo importante es conquistar el mundo para después venderlo en presentaciones individuales.

Desde hace una década que Disney, la empresa de entretenimiento conocida por el mundo entero, tiene ganancias anuales de más de 60 mil millones de dólares al año (*Disney revenue 2010–2022*, 2022), cifra que parece seguir subiendo. Así mismo, a lo largo de esta década, la compañía ha logrado adquirir grandes marcas como LucasFilms, Pixar, Fox y Marvel, además un puñado de relativamente pequeñas empresas de entretenimiento y comunicaciones (Clemente & Ayuso, 2017), efectivamente creando un monopolio en la industria.

No hay duda, el negocio va bien para el ratón y sus amigos. Por supuesto que este éxito no ha pasado desapercibido para las demás compañías, las cuales ven las ganancias de Disney con envidia y admiración, lo que ha llevado a que muchas de estas empresas intenten copiar esta fórmula de producción y mercadeo, principalmente las franquicias y universos extendidos que juntan múltiples productos independientes, creando mayor interacción entre los fans y una mayor posibilidad de explotación de la marca.

En 2017, Universal Pictures lanzó al mercado una nueva versión de la Momia, película clásica del horror de 1932 que ya había tenido un remake en 1999, pero esta vez con la firme intención de ser el punto de partida de un universo extendido que vendría a competir con el universo cinematográfico Marvel; con estrellas como Johnny Deep y Javier Bardem ya listas para protagonizar sus propias historias. La Momia, protagonizada por Tom Cruise, fue un fracaso crítico y comercial, acabando con las intenciones del estudio, principalmente debido a una producción apresurada (obviamente con la intención de aprovechar el boom de las producciones de Disney) y a la interferencia nociva de su actor principal, un problema muy común en la industria actual.

Por su lado, Columbia Pictures hizo su propio intento, reviviendo una leyendaria franquicia de los 80s, los Cazafantasmas, confiando en que la nostalgia de la audiencia ayudará a mantener el proyecto entero de pie. Al igual que el ejemplo anterior, la película fue un fracaso debido a su producción apresurada y a un burdo intento de apelar a la juventud actual, explotando la discusión sobre género y orientación sexual que se ha dado en los últimos años de la manera más simplona y superficial posibles, siendo este otro problema que se ha vuelto común en la industria.

Incluso figuras de la mitología anglosajona, como Robin Hood y el Rey Arturo, han tenido sus propias adaptaciones en la gran pantalla, todas intentando crear un producto igual de rentable que los Avengers o Star Wars, todas fracasando en dicho intento, casi siempre por las mismas razones. Por supuesto que estos fracasos no hay disuadido a la industria de intentar copiar la fórmula Disney una y otra vez, pasando de intentar crear universos extendidos a apelar a un público infantil, siendo estos los mayores consumidores de los productos del ratón.

En todas estas producciones vemos las características propias del entretenimiento moderno, las cuales Disney ha llegado a refinar: historias fáciles de entender y cómodas para la audiencia, personajes carismáticos pero superficiales, presupuestos inflados y grandes efectos especiales; creando una tendencia hacia lo genérico, hacia lo simple.

En las películas de Marvel, por ejemplo, no haya nada que nos indique que los personajes son humanos verdaderos, que tienen vida fuera de sus roles dentro de la historia; ninguno de ellos parece tener conexiones reales con la comunidad, gustos particulares o alguna creencia política o religiosa de importancia, más que un tibio apoyo a la democracia capitalista, eso sí, sin ninguna mención abierta a temas de este tipo. Ocasionalmente estos personajes reciben un simulacro de vida personal y tridimensional, como la adolescencia de Peter Parker o las tragedias personales que parecen plagar la vida temprana de todos los héroes, pero estas características son secundarias en el mejor de los casos, apenas lo necesario para hacer creer a la audiencia que tienen a un ser humano real frente a ellos por unos minutos, antes de que empiecen los golpes.

Así mismo, las historia rara vez van más allá de la fórmula clásica: historias de origen, villanos con poca o ninguna justificación real para sus acciones, intereses románticos forzados, y una absoluta falta de características realmente cuestionables o interesantes en los personajes principales, los cuales al final siempre derrotan al villano. Tony Stark jamás volverá a ser el alcohólico violento y desagradable que alguna vez fue en los comics, ni el Capitán América será el símbolo del nacionalismo norteamericano, como lo fue en sus primeros años; todo esto resultaría demasiado polémico para las familias que consumen estas producciones y crearía el riesgo de alienar partes de la población que no comparten dicho punto de vista. En realidad, pocos personajes del entretenimiento corporativo moderno tienen defectos como tal, y muchos menos podrían ser considerados tridimensionales, con la mayoría de estos siendo mantenidos únicamente por el carisma de los actores y actrices que los interpretan.

Y, sin embargo, no podemos negar que la fórmula funciona, llenado los cofres de la empresa con cientos de millones de dólares recaudados en cada producción. Este éxito comercial ha llevado a una situación donde el reconocimiento de la marca y de la franquicia ha reemplazado al reconocimiento del artista o del estilo, “esta es una película Disney”, “aquel juego es un producto oficial Marvel”, “esa serie es original de Netflix”, haciendo mucho más fácil crear audiencia captivas, que comprenden y se identifican más con los personajes ficticios y las franquicias, que con aquellos que las crean.

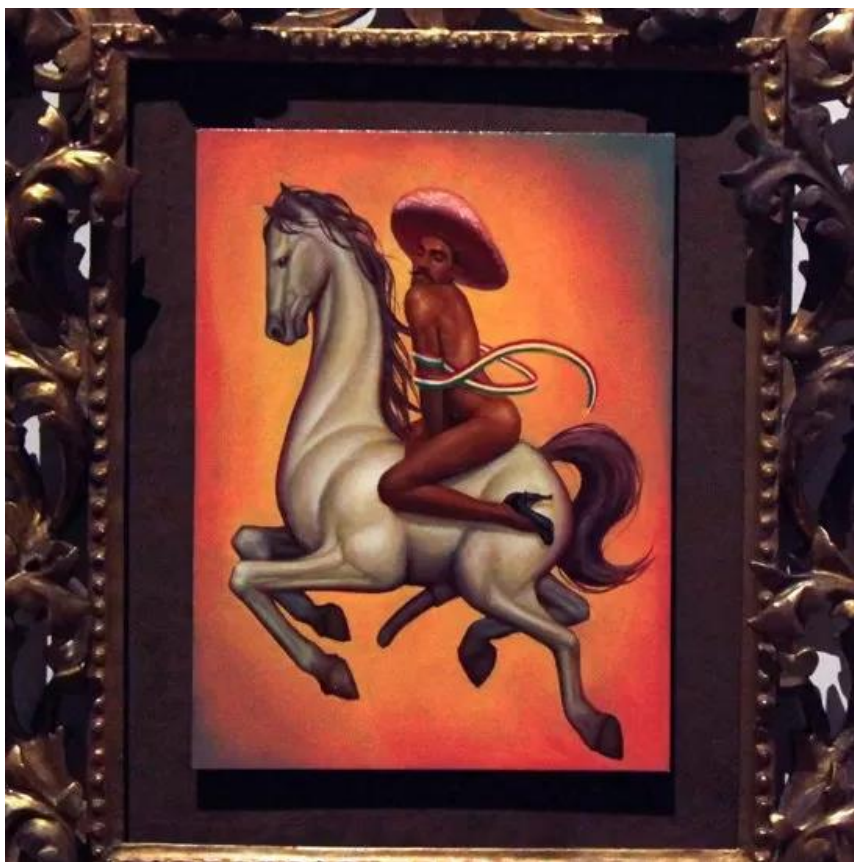
3.2: El arte resiste.

Vamos a intentar no acabar en una nota tan pesimista. Ciertamente, la industria del entretenimiento controla buena parte de lo que se consume regularmente, y al hacerlo también controla efectivamente la “dieta cultural” de la mayoría de la población; todo esto únicamente sostenido en una tosca ambición ciega por más, más capital, más consumo, más producción, más presupuesto, más audiencia, más ganancias, en un sistema económico que ya rebasó a cualquier ser humano.

Esto cuando no está coludida con los grupos de poder político y económico, implantando mensajes en el inconsciente colectivo bajo la pretensión de ser apolítico, diciendo que busca solo entretener, al mismo tiempo que refuerza indirectamente modos de conducta, ideas obsoletas o dañinas, o narrativas políticas falsas. Y qué decir de los horrores que ocurren en la mayoría de las empresas de espectáculos: acoso y abuso sexual, corrupción corporativa, pedofilia, y demás.

También es cierto que a la gran mayoría de las personas no podría interesarles menos el valor artístico de lo que sea que consuman, suficientes problemas tienen con sobrevivir en la distopía capitalista como para que, aparte de todo, tengan que andar dándole gusto a un snob u otro que les dice que su película favorita y las series que tanto disfruta en familia no son arte, y que debería buscar algo mejor. Esta apatía social y el sistema económico antes mencionado inevitablemente llevan a que el propio artista no considere su trabajo como tan importante; si todo mundo le dice que no es más que un mero productor de distracciones ¿Quién es él para cuestionarlos?, así que sigue produciendo, lo más rápido que puede, aferrándose a una vaga idea de valor artístico que, si le preguntarán, probablemente no sabría definir.

¿Es este el fin del arte como tal? ¿Estamos presenciando la muerte del alma humana, ahogada en un mar de burocracia y mercado? No, probablemente no. Para empezar, mientras que, en su gran mayoría, las galerías de arte no producen más que adorno para paredes de consultorio, de vez en cuando aún hay ciertas piezas que de hecho logran sacar algo más que bostezos y miradas confundidas de la audiencia. Por ejemplo, en diciembre de 2019, el artista Fabián Cháirez participó en una exposición en conmemoración del primer siglo desde la muerte de Emiliano Zapata con una pieza llamada “Revolución” (BBC News Mundo, 2019) En la pintura podemos ver a un Zapata desnudo, con tacones y sombrero color rosa, montando un caballo blanco con una notoria erección.



“Revolución” (2019) por Fabián Cháirez.

Como era de esperarse, la pintura provocó una buena cantidad de polémica. Un grupo de manifestantes, compuesto principalmente de zapatistas y campesinos, bloqueó la entrada al museo, con algunos gritando consignas homofóbicas; esto provocó una respuesta de parte de los colectivos a favor de la libertad sexual, los cuales se lanzaron al museo para demostrar su apoyo a la pieza, registrándose algunos enfrentamientos entre ambos grupos. Además de esto, los descendientes de Zapata también manifestaron su desagrado por la pintura, calificándola de

denigrante y amenazando con demandar al creador y al museo si la pieza no era retirada, a lo cual los organizadores del evento se negaron.

Independientemente de lo que uno crea sobre la pintura o el artista, incluso independientemente de que tan real sean los rumores sobre la orientación sexual del revolucionario, no podemos negar que hubo una muy clara reacción. A la hora de yuxtaponer un símbolo de la revolución mexicana, aún admirado y querido por una buena parte de la población (para muchos, un ejemplo del “hombre ideal”), con una sensibilidad estética más moderna, el creador toca una fibra sensible del subconsciente colectivo y fuerza a muchos a confrontar la homofobia latente del pueblo mexicano, algo muy evidente en la manera en la que el nieto de Zapata, Jorge Zapata González, refiere a que, al “feminizar” a su abuelo lo han “denigrado”.

Puede parecer un truco muy simple, vestir al “macho” de “hembra” y sentarse a esperar la indignación de unos y los halagos de otros, pero para realizar este pequeño acto de desafío, Fabián Cháirez tuvo que tener un cierto conocimiento del temperamento nacional y de las expresiones de liberación sexual que se han dado en tiempos modernos a lo largo del país, para así crear un paralelismo entre la revolución armada de 1910 y las revoluciones sexuales del presente siglo. La pieza, y la respuesta que generó, refleja en parte el aura de ser un ente “feminizado” (refiriéndonos a esto a las mujeres, gays, transexuales, y demás) en una cultura machista, ser un ciudadano de segunda por no encajar en estereotipos heredados de la revolución, y gracias a esto, su trabajo ha sido lo más sonado que han producido este tipo de exposiciones en mucho tiempo.

Pero no tenemos que esperar a que el artista convencional deje de jugar con plátanos, excusados y demás parafernalia; como ya se había mencionado, el arte ahora es democrático y ya no requiere de la aprobación de los especialistas para ser considerado valioso, solo necesita una audiencia; esto es una maldición tanto como una bendición, pero, más importante aún, encierra una posibilidad de renovación bastante importante: dentro de las limitaciones propias del sistema capitalista, el artista puede simplemente crear lo que quiera, sexualmente ya nadie puede limitarle (siempre y cuando se mantenga dentro de la ley), política y religiosamente solo los extremos están prohibidos.

Incluso dentro de la cultura de la cancelación (la mayoría de las veces una extensión de la clásica indignación moralista de tiempos pasados, combinada con troleo moderno), casi siempre la razón viene siendo opiniones o acciones consideradas problemáticas por uno u otro grupo, maltrato, abuso o acoso dentro de la producción, o bien, un manejo irrespetuoso e

ignorante de un tema en particular; rara vez los ataques van dirigidos en contra de un autor por el contenido de su obra.

Con esto podemos afirmar que la gran mayoría de este agotamiento creativo moderno ocurre en el medio corporativo o institucional, no en el arte en general, e, incluso en estos medios, se llega a dar el ocasional chispazo de verdadera creación artística, como ya lo comprobó el Zapato desnudo. En el medio corporativo, por más que el ejecutivo intente eliminar el alma de su preciado producto, este es creado por artistas, los cuales inevitablemente van a imprimir su personalidad, la de su pueblo y la de su disciplina en todo lo que hacen, y, de vez en cuando, ya sea por suerte o por una oposición consciente a la esterilización de su trabajo, algo de este espíritu creativo se filtrara a través de los grupos de enfoque y de las preocupaciones de presupuesto hasta llegar a conectar con la audiencia.

Es más, fuera del medio del espectáculo y la galería aún existen comunidades enteras de artistas creando con honestidad y desinterés, algunos politizados, otros inspirados en productos de entretenimiento, otros más usando su labor como forma de lidiar con problemas personales, muchos siendo meros amateurs y manteniendo entradas de ingresos ajenas a su labor creativa, otros son profesionales, creando entretenimiento para vivir, pero todos creando verdadero arte en algún punto, basados en sus pasiones y en un deseo de transmitir algo profundo con su obra.



“Folclore con f de fascismo” Emilio González Carrillo, 2022.

El arte no ha desaparecido, y no va a desaparecer. No puede desaparecer, siendo expresión del lado más espiritual del ser humano. Mientras existan personas dispuestas a observar su trabajo, el artista seguirá creando, incluso si no le aporta nada práctico, incluso si al hacerlo pone en juego su bienestar y su vida; no puede evitarse, su pasión por crear es tan grande como cualquier pasión amorosa o como el hambre por droga de un adicto, una compulsión más que un deseo.

En este aspecto, el impulso creativo es agri dulce para el artista, a veces una bendición, a veces una maldición, pero siempre parte de su ser, así como parte del ser su pueblo y de su especie. Como ya lo dijo Pareyson, debajo de toda la obra humana subyace un deseo de dar forma, de crear, una búsqueda incansable por la belleza más allá de la supervivencia, ya que sin esta la vida difícilmente vale la pena ser vivida.

El artista del nuevo milenio no es igual que los artistas clásicos de siglos pasados, incluso difiere del de hace 20 años; se ha redefinido y lo seguirá haciendo. Mientras el ser humano sea aún capaz de reír y llorar, mientras aún sienta una mínima chispa de emoción, también será capaz de crear y admirar aquella cosa rara, tremenda, maravillosa e indefinible llamada arte.

Conclusiones.

El mundo moderno nace cuando la capacidad del ser humano para transportarse crece a tal punto que es posible construir grandes imperios políticos y de negocios alrededor del mundo, comandando la operación sin tener que salir del país natal. Esto lleva a un deseo común por estandarizar a las sociedades y las nuevas tierras descubiertas y conquistadas, todo en nombre de la eficiencia productiva.

El proceso histórico por el cual se da este cambio social ha llevado a la pérdida de valor fundamental en todo y todos, siendo este reemplazado por el valor monetario. La naturaleza se

vuelve una simple fuente de riqueza y materias primas, el sentido de comunidad es erosionado hasta ceder su lugar a la búsqueda individual del éxito, y el propio cuerpo se vuelve una maquina más, valiosa solo en su capacidad de trabajo.

Para cuando llegamos al mundo posmoderno, los valores de productividad e individualismo se han arraigado completamente a todo aspecto de la sociedad, pero ya sin un deseo de avance o una apuesta a futuro. Además del consumismo exacerbado, una de las principales diferencias entre el mundo moderno y el posmoderno es que, el segundo, se encuentra empapado de una decepción casi absoluta; hoy en día, pocos defienden al capitalismo de manera abierta y vocal, pero menos se le oponen con propuestas realistas. El sistema económico, y los sistemas derivados de este, se mantienen por pura inercia, por falta de alternativas posibles; en el siglo XXI ya no cabe la fantasía de la revolución del proletariado o la utopía anarco-socialista, solo la patente realidad de un sistema piramidal donde la única esperanza es mantenerse lo más arriba posible, aunque para esto uno tenga que apoyarse en las cabezas de los demás.

En este mundo globalizado y estandarizado, las corporaciones pueden crecer a niveles previamente insospechados, sin que la ubicación geográfica sea un inconveniente o limitante; así, cualquier magnate puede mantener negocios en México, Corea, Alemania, o cualquier otro país sin moverse jamás de alguna de sus mansiones en Nueva York o Londres. Por supuesto que para mantener esta infraestructura es necesaria una entrada constante de ingresos, un crecimiento indefinido y eterno del capital; es necesario que exista una cultura de consumo a nivel global y en todos los sectores.

Tomando como punto de referencia a la teoría de Daniel Bell, la cual propone que la sociedad moderna se divide en tres ámbitos (tecno-económico, político y cultural), podemos decir que, en el mundo posmoderno, el orden tecno-económico (aquel que se ocupa de la creación de tecnología y su uso práctico, y cuya lógica es producir más con menos) ha invadido casi totalmente a los otros dos, creando una sociedad completamente desbalanceada. En otras palabras, el orden cultural (que se ocupa de las relaciones interpersonales humanas y cuya lógica es la reconciliación) adopta los valores productivos del orden tecno-económico, reduciendo los valores de reconciliación y comunidad a valores monetarios.

En esta cultura tecno-económica, el arte es absorbido completamente por la industria del entretenimiento, y esta, a su vez, se vuelve centro principal de dicha cultura. El entretenimiento es, hoy en día, más que una distracción; en este se depositan los deseos y miedos de la gente común, los discursos propagandísticos de los grupos de poder, y las narrativas simplonas que

imponen modos de existir válidos y no válidos, y nos mantienen produciendo y consumiendo, entre otras muchas cosas.

Bajo el peso de este sistema, el artista no puede hacer más que volverse un mero productor de mercancía, exactamente igual a cualquier otra profesión u oficio; la idea del artista como profeta o guía moral de las masas ahora es un pensamiento anacrónico y completamente obsoleto. El artista moderno tiene que lidiar con la indiferencia generalizada a sus trabajos más “serios”, con la crítica de grupos de “guardianes morales” (grupos de poder pobremente disfrazados), con la falta de respeto a su labor, y, tal vez peor que todo lo demás, la constante interferencia de ejecutivos y empresarios, que dan su apoyo económico, pero se adjudican el derecho de vetar y editar la obra, siempre con propósitos monetarios.

Al llegar la era digital, por ahí de los años 90, se presentan varias ventajas y desventajas para el artista y su labor, así como varios cambios en la manera en la que la audiencia experimenta el arte y el entretenimiento. Por un lado, la obsesión moderna por todo lo que permita negar la realidad hace que la inversión en productos de entretenimiento haya crecido exponencialmente con las décadas, con muchas películas y series comúnmente alcanzando los cientos de millones de dólares en presupuesto.

Dos cosas son, por supuesto, ciertas: esta nueva riqueza no es de a gratis, las personas que dan su dinero para la creación de estas producciones esperan grandes ganancias de regreso, y no están por encima de arrebatarle el control de la obra a los artistas involucrados, como ya se había mencionado en párrafos anteriores. La segunda certeza es que un mayor presupuesto no siempre se traduce en una mayor calidad, ni mucho menos en un mayor mérito artístico; en todo caso, muchas veces es lo contrario, con la producción siendo entorpecida por su propio peso y una mayor interferencia ejecutiva.

Del lado de la audiencia, desde el comienzo de la era moderna, los admiradores del arte han tenido más y mayores oportunidades para experimentar el trabajo de los artistas, al tiempo de conocerse e interactuar entre sí, a través de festivales, conciertos, exposiciones, etc., todos enfocados a un público particular, e incluso a un artista específico. En la era digital, estas comunidades de fans se vuelven internacionales y empiezan a sumar millones, manteniendo una actitud consumista y despreocupada en la mayoría de las ocasiones, fervientemente leal a la marca en otras, o, incluso, amargamente cínica respecto a los productores de contenido.

Consumidores, fans y críticos hay de todos los tipos, pero lo que no hay es una autoridad central que indique las pautas a seguir en cuanto a lo que es y no es arte, por lo menos ninguna que

tenga el suficiente respeto para hacer valer su opinión por la de los demás. En cierta manera, con el nacimiento del Internet y la era digital, se cumple una de las promesas del sistema democrático: todos obtienen una voz, libre de intermediarios y sin filtros, por lo menos aparentemente; de tal modo que cualquiera se siente en capacidad de decidir lo que es o no es arte dentro de su interioridad.

Del mismo modo, el artista deja de ser el centro de la producción cultural, cediendo su lugar a la marca y la franquicia. A lo largo de las últimas décadas, el público poco a poco ha empezado a tener mayor reconocimiento y cariño por las películas Disney o por los originales de Netflix que por las personas detrás de estas producciones, o por aquellos artistas que realmente buscan perfeccionar su disciplina.

Incluso cuando un nombre particular llega a destacar por encima de los demás, este rápidamente se vuelve una marca en sí mismo. Desde Quentin Tarantino y Chris Pratt, hasta el Dalai Lama y Vladimir Putin, todos son marcas, con una imagen pública cuidada, audiencia objetivo y estadísticas de popularidad; de otra forma se condenarían a ellos mismos al fracaso, en el mundo posmoderno nada puede ser dejado al azar.

Como subproducto de esta pérdida de misticismo, el artista, ya integrado al sistema de producción capitalista, se vuelve un especialista más, en una larga lista de estos, un trabajador al servicio de la compañía, así como un integrante más del *fandom* de tal o cual producto de entretenimiento. Así mismo, el público que antes ya había tomado a la fuerza el puesto de crítico, ahora también se vuelve artista, y empieza a producir contenido directamente para una audiencia internacional, sin la aprobación previa de institución alguna.

El arte en sí se ha vuelto un asunto técnico, con los artistas recibiendo una preparación cada vez más práctica, careciendo muchas veces de un planteamiento teórico que sustente su obra como algo artístico; aferrándose a ese mismo juicio puramente personal, “es arte porque yo siento que lo es”.

¿Y qué tiene de malo que todo sea arte? ¿O por qué no podría cada quien definir lo que es o no es? En cierta forma, el planteamiento posmoderno es válido, la expresión artística es la expresión del ser humano individual como fenómeno orgánico; al reducir el quehacer artístico a reglas de correcto e incorrecto, hacemos de este un fenómeno controlado, incluso estéril, donde es más importante satisfacer ciertos parámetros, que pueden o no ser ya obsoletos, que compartir la experiencia y el vértigo de estar vivo.

Sin embargo, el arte también es una especie de círculo mágico que le da forma y sentido a la realidad, sin negarla. Al decir que todo puede ser arte, según lo quiera uno, estamos diciendo que nada realmente lo es, que, como lo plantea el capitalismo voraz, la diferencia es mera cuestión de marketing y preferencia personal, lo que remueve la capacidad de la obra artística de conectar individuos.

Y es aquí donde entra la hipótesis defendida en esta investigación, y donde podemos ver la necesidad de un criterio de demarcación que separe uno del otro, sin demonizar ni idealizar a ninguno. Un criterio que no restrinja las creaciones del artista y que no busque atraparle en cánones de lo que debe y no debe ser. El criterio aquí presentado es más bien una serie de observaciones acerca del fenómeno en sí, desde una perspectiva puramente materialista, pero sin dejar de lado la importancia emocional-espiritual de este.

Para empezar con un pequeño resumen, la teoría aquí presentada propone que el arte es un fenómeno social y cultural de naturaleza dialéctica¹, que se crea, de parte del artista, solamente por el deseo de crear, pero que tiene el efecto de conectar individuos, haciendo uso de elementos como el símbolo para representar una cierta aura específica.

La obra de arte empieza en el mundo real, en una experiencia particular vivida por el artista, la cual puede durar un muy breve instante o una vida entera, y que deja una impresión psicológica, a la cual se le denomina aura, que empieza a ser olvidada en el mismo instante en que el momento vivo termina. Walter Benjamin definió el aura como: “Un entretrejo muy especial de espacio y tiempo: apareamiento único de una lejanía por más cercana que pueda estar.” (Benjamin, 2008: 47), una definición tal vez un poco vaga, pero que adquiere sentido según se le va estudiando.

Todo fenómeno tiene un aura: eras históricas, décadas, etapas de vida, relaciones, personas, lugares, ideas, conceptos, e incluso otras obras de arte y entretenimiento; todo existe en su propio contexto, el cual es más evidente mientras uno se encuentra inmerso en este, pero se empieza olvidar apenas uno sale, al punto de volverse difuso y oscuro. Incluso estando inmerso en el contexto del fenómeno, este tiende a ser demasiado grande para entender con la pura experiencia personal; por ejemplo, si uno les preguntará a personas por su experiencia personal de la juventud, casi todos tendrían docenas de historias de cosas que ocurrieron cuando eran jóvenes, definiciones formales de lo que es ser joven, e incluso reflexiones sobre lo que es ser joven actualmente, desde su propia experiencia, pero nada esto alcanzaría a agotar el fenómeno;

claro, cada una de estas manifestaciones tiene dentro de sí el aura del fenómeno llamado “juventud”, pero solamente en cantidades ínfimas o sesgadas.

Es así que la mayor diferencia entre un artista y cualquier persona “común” es que el primero posee una mayor sensibilidad a esta escurridiza aura, y un deseo innato y honesto por representarla en la mejor manera posible. Esto significa ir más allá de la propia experiencia; al mismo tiempo que el artista se sumerge en este contexto, también se separa para observarle de manera contemplativa y neutral, intentando incluir en su obra las experiencias y las representaciones que otras personas y disciplinas han tenido y hecho del fenómeno.

Dicho esto, el aura es increíblemente sutil, deteriorándose con mucha facilidad y velocidad, a tal punto que, incluso con una sensibilidad perfectamente entrenada y una amplia investigación al respecto, casi toda el aura de un determinado fenómeno se disipará mucho antes de asentarse en la obra, pero esas pequeñas gotas de significado real son suficientes para darle a la obra de arte su peso e impacto.

Al intentar transmitir el aura, el artista pronto se da cuenta que no puede hacerlo con términos formales e inequívocos, para un trabajo así se requiere un lenguaje tan amplio y ambivalente como lo la propia aura, se requiere el símbolo. De acuerdo a Jung, los símbolos son aquellos términos, nombres, obras artísticas y demás fenómenos, que, además del significado obvio que nos presentan a primera vista, tienen otros más específicos y ocultos. “[El símbolo] Representa algo vago, desconocido u oculto para nosotros.” (Jung, 1995: 20)

El símbolo es para el arte lo que el número es para las matemáticas, y puede encontrarse en una infinidad de formas: desde representaciones gráficas particulares (como la esvástica, banderas nacionales, cráneos) y conceptos específicos (libertad, amor, soledad), hasta meros colores y gestos; lo único que un símbolo debe tener para ser considerado como tal son una serie de significados ocultos, imperceptibles o indescifrables para los no-iniciados o aquellos que no pertenezcan a un cierto contexto.

Este símbolo, por su propia naturaleza ambigua, está abierto a una lista enorme de interpretaciones, cada una relacionada íntimamente con el contexto del observador, y siempre en constante cambio. La esvástica, por ejemplo, no tiene el mismo significado para un alemán de 1938, para un judío de la época actual o un habitante de la India del siglo XVIII; para todas estas personas, el significado de este símbolo particular cambia junto con la historia asociada a este, y con la manera en la que el símbolo en sí ha afectado la vida del observador.

A través de las reinterpretaciones que se les dan a los símbolos, las obras de arte que los contienen se mantienen vigentes. Al igual que el aura, el símbolo es un pedacito de verdad, una versión “condensada” y de representación externa de esta realidad, a diferencia de la forma más “en bruto” e interna del aura. Cuando el observador capta el aura de un fenómeno específico lo hace dentro de su interioridad, para que pueda manifestar esta experiencia, primero debe de transformarle en un símbolo.

En este punto en que la obra está apenas siendo creada, se da una serie de procesos dialécticos internos entre el artista. El primero de estos siendo entre este y la experiencia viva a la cual intenta representar; para después pasar a otro proceso dialéctico entre el mismo artista y sus materiales mentales externos (aquellas ideas y conceptos surgidos de la realidad exterior) e interno (el resultado de los procesos mentales personales), así como sus materiales más físicos, como el lienzo, el mármol, el instrumento musical, la palabra escrita o pronunciada, etc.

La obra completada no es la realización de la voluntad del artista, sino más bien el resultado de un tira y afloja entre este los diversos materiales con los que trabaja, de los intentos y experimentos realizados sobre su propio trabajo. Para ilustrar este punto, vamos a necesitar apoyarnos en la teoría formativa de Luigi Pareyson (expuesta a través de “La definición de arte” de Umberto Eco), la cual plantea, en su sentido más básico, que todo acto humano es un acto formativo en sí mismo, en el sentido de que toda operación (mental, moral, tecnológica, artística, etc.) es resultado de un proceso formativo, al mismo tiempo que da forma a otros fenómenos.

Esto se traduce en el proceso artístico en la creación de “formas formantes” y “formas formadas” que constituyen a la obra, y que son resultados de procesos dialécticos formativos internos y externos. Después de interrogar al fenómeno en sí y a sus materiales internos, el artista procede a crear en su mente una idea básica de lo que tendría que ser su obra, su visión artística, por así decirlo, esta es la “forma formante”, la cual, junto con las herramientas de su labor (en sí mismas “formas formantes”), marcara la pauta que la obra va a seguir en su realización.

Esta “forma formante” rara vez (tal vez, nunca) llegará a su realización completa, ya que, al intentar materializarse, tendrá que ser expuesta a las condiciones reales de su propia creación y de su contexto. Estos límites pueden incluir presupuesto, habilidad del creador, filtros morales autoimpuestos, disponibilidad de los materiales y herramientas, censura, y un largo

etc. Del resultado de este proceso de experimentación y creación es de donde surge la “forma formada”, la obra completada en su sentido formal.

Cabe destacar que la distinción entre los dos tipos de formas se hace meramente por razones de necesidad, como herramienta para entender el proceso más fácilmente, ya que, al mismo tiempo que da forma, la “forma formante” es modificada constantemente por el propio proceso creativo, lo que la hace una “forma formante” en sí misma; de igual manera, la “forma formada”, tanto durante su proceso de creación como al ya estar terminada, está constantemente creando nuevas “formas formantes” en la interioridad de aquellos que tienen contacto con ella.

Hasta aquí el proceso puede parecer algo ensimismado, demasiado interior, pero no esto no podría ser más falso, en la obra de arte convergen tres impulsos principales, aquellos que Wassily Kandinsky definió en conjunto como “principio de necesidad interior”: el artista expresa lo que le es propio como creador e individuo (“principio de la personalidad”); el artista expresa lo que es propio de la época y el contexto desde donde crea (“elemento del estilo”²); el artista, como sirviente de lo puramente artístico, aquello que une a los artistas de todas las épocas y lugares.³ Así, el artista, al representar un aura ya filtrada a través de su interioridad, también expresa aquello que lo une a las demás personas que comparten su contexto histórico, y a aquellos que comparten sus pasiones artísticas, más allá del espacio y tiempo.

Dicho esto, este cuadro, canción, película, o cualquier otra “forma formada”, no ha llegado a su plenitud como obra de arte, aún falta que enfrente su último proceso dialéctico, aún necesita enfrentar al público, de otra forma no podría llegar a su plenitud como arte, no podría conectar interioridades. Un proceso permanente, ya que, mientras exista la obra y se sepa de su existencia, esta estará siempre bajo la crítica y la contemplación de una audiencia.

Así como la obra, en ese momento en que es solo una “forma formante”, contiene infinitas posibilidades de realización, al ya ser completada, también adquiere infinitas posibilidades de interpretación. Este proceso de interpretación no solo depende de la obra en sí; la manera en la que se ilumina un cuadro, se recita un poema, o el lugar donde se presenta una determinada banda, todo eso y más modifica la impresión que la obra tiene en la audiencia, convirtiéndose en parte de la historia de esta, al menos por un momento.

En la interpretación, en realidad no importa el significado exacto de la obra, y es perfectamente posible que no exista, que el propio artista no sepa la extensión de los símbolos y connotaciones presentes en su trabajo; lo que se espera es más bien que la obra logre encontrar resonancia con

la audiencia a la que va dirigida, que provoque en ellos una sensación de empatía, y que exista un proceso de retroalimentación cultural.

La interpretación es un proceso orgánico en el cual cualquiera con capacidades cognoscitivas básicas puede participar, incluso si no sabe nada de arte. De acuerdo a Pareyson (Eco, 2005), la audiencia primero crea un juicio de valor que va más allá de la mera impresión superficial, donde intentan rehacer el proceso creativo que el artista siguió y dilucidar cuales eran sus intenciones, que intentaba compartir y en qué manera lo hubieran hecho ellos; en nuestra teoría, este es el momento en que la persona analiza los símbolos presentados y, si son capaces de conectar con el aura detrás de estos, sentirán algún tipo de resonancia, una vez que se encuentra tal cosa empieza la contemplación propiamente dicha.

De esto podemos concluir también que la diferencia entre un crítico y una persona cualquiera no está en la naturaleza de la acción, sino más bien en su intensidad; el crítico va a poner una atención más sostenida, va a indagar sobre el contexto del creador, y va a comparar su experiencia de esta obra con su experiencia del arte en general, o la disciplina particular.

Por supuesto que la conversación puede ser evitada completamente; una porción del público podría negarse a siquiera intentar interpretar o contemplar la obra por cualquier razón posible (aunque, casi siempre, por razones morales). En los tiempos modernos, teniendo la capacidad para reproducir el arte de manera digital e infinita, la indiferencia a las piezas de arte que se presentan tiene que ver más que nada con la sobreexposición y la sobreabundancia.

Así mismo, el crítico, puede caer en las redes de corrupción de los grupos de poder, o, simplemente negarse a darle una oportunidad a una obra que considera inferior, intentando proteger su reputación; este mismo crítico puede tener ciertos artistas a los que le da preferencia. No podemos olvidar que el arte es un fenómeno social del mundo real y no se escapa de irregularidades como estas.

Pero incluso en estos tiempos de alienación e indiferencia, el arte sigue teniendo un enorme peso cultural y social. En los tiempos actuales el artista, ya reducido a consumidor y productor de contenido consumible, sigue manteniendo una de las características que se la asignaban en la estética clásica: la de cuasi profeta; el artista aún puede ver el futuro, o al menos algo parecido.

Para Kandinsky (Kandinsky, 2014), la vida espiritual y social humana se puede representar con triángulo dividido horizontalmente en diversas secciones, con cada sección volviéndose más

pequeña conforme nos acercamos a la punta, la parte donde están los más iluminados y despiertos entre nosotros, de tal modo que cada sección crece en número cuando descendemos a las partes más “ignorantes”. En cada sección existen artistas en distintos niveles de iluminación, pero siempre hasta arriba de su cuadrante, dispensando su mensaje para las masas a través de su trabajo; si este mensaje se encuentra demasiado adelantado, las masas rechazarán al artista, en cambio, si su mensaje es lo que quieren escuchar, la misma masa lo celebrará como un genio.

Y aquí tenemos un punto de controversia con el autor. Para Kandinsky, el triángulo se mueve para arriba y al frente, con secciones cada vez más numerosas aceptando verdades que ya antes habían rechazado, y rechazando las nuevas verdades adelantadas; este triángulo es impulsado en mayor medida por el trabajo artístico mismo.

Es cierto, el triángulo se mueve, y con su movimiento más y más personas se hacen conscientes de las verdades expuestas, pero no va hacia arriba ni hacia enfrente, simplemente se mueve. Así mismo, no es impulsado por el arte, sino que es la tecnología y las condiciones materiales, así como los sistemas que se derivan de estas, las que le dan el rumbo a seguir.

Dicho esto, es cierto que el artista puede ver más allá de lo evidente, y puede predecir los senderos que la sociedad misma va a tomar, así como las formas en las que el individuo podría desarrollarse. El artista puede equivocarse, ya sea por omisión o ignorancia, pero en cada intento honesto de creación, inevitablemente hay algún tipo de verdad. Al mismo tiempo que conecta individuos, el arte les muestra un reflejo de nosotros mismos.

Ahora bien, teniendo una visión más clara de lo que es el arte, podemos finalmente ocuparnos de uno de los puntos principales de esta investigación: ¿Cuáles son las similitudes y las diferencias entre arte y entretenimiento? Ambos pueden ser creados a partir de los mismos materiales físicos, y, en cuanto a materiales mentales, son prácticamente idénticos; la diferencia radica una vez más en la intensidad de sus acciones; mientras que el arte busca involucrarse lo más posible con el fenómeno, el entretenimiento selecciona las mejores partes de la experiencia y quita todo lo que podría resultar problemático.

El arte y el entretenimiento son parte de una misma recta, con las versiones puras de ambos en cada lado, y las diferentes piezas y productos creativos flotando en un lado o el otro, y donde la línea que divide unos de otros es difusa y se mueve en relación a la persona que la observa. En ambos casos, las formas más puras de ambas son meramente teóricas. Así como la visión artística no puede ser realizada sin ceder paso a sus condiciones reales, ni el entretenimiento

más estéril puede despojarse completamente de los componentes humanos heredados de sus creadores, por más fuertes que sean las presiones corporativas.

Pero, mientras que el arte busca dar sentido a la vida a través de conectar experiencias personales expresadas con honestidad, el entretenimiento busca evadirnos de la realidad, la mayoría de las veces dividiéndonos en fantasías individuales diseñadas únicamente para estimular los sentidos. El entretenimiento no es en sí mismo malo, en el mundo posmoderno, se vuelve una de las formas principales en que se alimenta el capitalismo voraz, de paso alienando aún más a las ya de por sí alienadas masas de la sociedad del consumo.

En este aspecto, nuestra educación contribuye a este fenómeno, siendo principalmente técnica y enfocada al mercado laboral. No se puede crear un ser humano completo sin una educación artística, el arte nos liga a nuestro contexto social, nos acerca a la manera en la que los demás ven el mundo. Las condiciones sociales de aislamiento y desarraigo que ya de por sí existen en el mundo industrializado son reforzadas por sistemas educativos deficientes, sobre enfocados en lo económico, y diseñados para crear trabajadores, no seres humanos completos, esto en un contexto atiborrado de cosas, sistemas y gente; no es de extrañarse que tendamos al individualismo y al consumo.

Estas condiciones de la era posmoderna que más han contribuido a la pérdida del aura en toda obra artística (sobreabundancia y sobreexposición) son también las que fortalecen al entretenimiento; esto aunado a la usurpación de su puesto, y a la desmitificación de sus creadores, ha llevado al arte a una crisis absoluta.

A mi parecer, el aura del arte hoy en día, como siempre, refleja perfectamente el aura de nuestra época, en el sentido en que lo único que une a todas sus manifestaciones es su falta de un planteamiento en común. El arte en la época posmoderna rebota entre la resistencia política y social, y el complaciente ensimismamiento consumista; entre el optimismo y el nihilismo; entre lo que en teoría podría ser su mejor momento, y la realidad de su crisis.

Por un lado, tenemos un arte mayormente sublevado a las necesidades del mercado y a la voluntad de las instituciones políticas o económicas que les dan un escaso apoyo monetario, indirectamente volviéndose herramientas de dicho sistema. La necesidad de belleza que se satisface con el arte es de lo más natural en el ser humano, y la industria del entretenimiento está más que contenta de proveer esa belleza, a cambio de un cierto precio, y en una versión diluida a través de filtros diseñados para incrementar la generación posible de ingresos como

los grupos de enfoque y el control corporativo. No importa, la gente percibe este mínimo valor artístico y humano, y se mantiene pegada al producto.

Por otro lado, toda crisis es una oportunidad, y con la pérdida de respeto en las instituciones, corporaciones y expertos que se decían con derecho de determinar qué es y no es arte, surgieron comunidades de artistas independientes, que, la mayoría de las veces sin conocimiento teórico y, en muchas ocasiones, incluso careciendo de entrenamiento práctico, pusieron manos a la obra haciendo lo que el artista siempre ha hecho: compartiendo el vértigo de estar vivo. Algunos luchando desde el propio sistema, otros politizados en las calles, unos más perdidos en las redes, todos comprometidos en mayor o menor medida a mantener sus disciplinas vivas, aprovechando de la mejor manera posible las nuevas tecnologías de comunicación y la cercanía con su audiencia.

El artista de nuestros tiempos puede ya no ser considerado un profeta o genio, pero sigue siendo el principal creador de la cultura que mantiene a las nuevas comunidades unidas y aquel que cristaliza su espíritu. El mayor descubrimiento de esta investigación no es que el arte no ha muerto, sino que no puede morir. La crisis y el estancamiento que observamos es principalmente a nivel institucional y corporativo, fuera de ahí, el arte sigue siendo lo que siempre ha sido: la mejor forma que tenemos de explicarnos a nosotros mismos el complejo mundo que habitamos.