

La reproducción de los símbolos

...

ACHILLE BONITO OLIVA

Esta reflexión está basada en mi relación y familiaridad con un tema –la simbología– que considero de rabiosa actualidad. Más que un tema es una pregunta. ¿Es posible todavía la presencia del símbolo en la cultura contemporánea y en la historia de nuestro tiempo? ¿Quedan reminiscencias del simbolismo a finales del siglo XX, a finales del segundo milenio?

Por el momento, debemos preguntarnos qué es el símbolo en el arte. Es la condensación del tiempo en el espacio de la imagen y, como lapso, la representación del deseo de persistir del artista, de seguir recorriendo el trayecto de la historia, de promover la inmortalidad del propio signo y del propio carácter.

Siempre he individualizado determinados símbolos que han construido la historia y que sustancialmente han llegado hasta nosotros precisamente porque han desafiado a la historia: han logrado –en lo que se refiere a la condensación espacial– retener su propio tiempo y, a la vez, prever el futuro.

El primer signo, naturalmente, es aquel que se le apareció a Constantino bajo la tienda antes de la primera gran batalla, la cruz con la inscripción *in hoc signo vinces*, no la publicidad de un material, un metal para una nueva coraza, una nueva espada capaz de derrotar al enemigo, sino precisamente una aparición, una epifanía simbólica en lo que tiene de esperanza –el depósito de confianza–, no en la guerra, sino en la fe. La cruz es un símbolo que sobrepasa en cierto modo el instante, es prolongación de la batalla, como se desprende del *Sueño de Constantino* (1466), de Piero della Francesca.

Pasando a la época contemporánea, en una sociedad laica, industrial, considero que la Coca-Cola es propiamente otro símbolo. La

Coca-Cola, cuya imagen no se ha modificado nunca, se ha convertido con el tiempo en símbolo de la sociedad estadounidense, esa sociedad impetuosa, competitiva, «joven»: el nuevo mundo donde, sustancialmente, se incrementan todos los ritmos de vida vinculados a la economía, la guerra, el entretenimiento, la paz, el juego... La Coca-Cola es, con su fórmula secreta, el último ejemplo de industria alquímica.

Como es sabido, la alquimia nace y se apoya en el supuesto del secreto; el secreto de la fórmula que el artista no revela al público. El artista desarrolla un proceso de transformación de los materiales –desde el más «vil» hasta el oro–, ofreciendo luego a la contemplación del público sólo el resultado final, sin dar a conocer nunca los «ingredientes» que componen el producto. Las leyes estadounidenses han permitido a la Coca-Cola ocultar el secreto de su fórmula. He aquí una extraña síntesis de industria y alquimia. He aquí, por lo tanto, un producto que se presenta como símbolo capaz de garantizar la victoria, la supremacía del mundo angloamericano.

En el arte contemporáneo podríamos señalar otras imágenes que han actuado sobre la representación simbólica, pero en términos que yo no calificaría de «publicitarios». Pensemos en el *Guernica* de Picasso, que representa justamente la noble expresión de un arte de vanguardia que se pone al servicio de la sociedad para transmitir un significado, una comunicación, un mensaje a la opinión pública. Ese mensaje se envía tras la matanza realizada por los *Stukas* alemanes del Tercer Reich, los cuales ejecutaron el primer bombardeo sistemático de la historia en este pequeño pueblo, un sábado al mediodía, cuando más gente había en la plaza, a la hora del mercado.

Picasso decidió «reducir el tipo de interés», por así decir, de la

experimentación del cubismo, utilizarlo en términos cordiales para con la sociedad, creando un producto –no por casualidad casi en blanco y negro– susceptible de ser utilizado como un gran manifiesto que transmitiese un mensaje de fraternidad, contra la guerra, el horror, la muerte y la destrucción.

Durante la posguerra, en el ámbito de las nuevas vanguardias, hallamos en Beuys al máximo representante del arte simbólico: el uso de la cruz en muchas de sus obras se carga de un sentimiento vinculado a la cultura romántica alemana, y utiliza una serie de materiales que pertenecen a la vida cotidiana, moldeándolos, diría yo, con la estrategia del alquimista. La cruz es utilizada como símbolo capaz de dar, bautizar, sacralizar el producto de la imaginación individual del artista.

Digamos que, sustancialmente, en el momento en que se produce una aceleración del tiempo, una transformación de los ritmos de vida, y tiene lugar un desarrollo de la tecnología en términos de telemática, informática, electrónica, surge una antítesis ligada a la simbología. Si el símbolo, por tanto, es la representación de un cruce entre espacio y tiempo –la capacidad de condensar la temporalidad en el espacio de la imagen–, la acepción del tiempo hace tambalearse esta posibilidad. Se tiende entonces a descender al procedimiento de la cita, que implica una actitud más laica, pero también más bidimensional y menos profunda desde el punto de vista semántico.

Esta actitud no nace en el siglo xx, pues había encontrado ya su propia fecundación en el manierismo, que, como sabemos, nace con el apogeo del arte italiano –el Renacimiento–, cuando, a finales del siglo xv, la sociedad atraviesa una profunda crisis epistemológica, crisis del saber que precipita la geografía con el descubrimiento de América. La religión da un viraje decisivo a causa de la «protesta» contra el centralismo y la supremacía de la Iglesia católica, con las tesis protestantes de Lutero y la respuesta contrarreformista representada por el Concilio de Trento. Posteriormente Kepler descubre que el Sol no gira alrededor de la Tierra, sino la Tierra alrededor del Sol, y, por tanto, la Tierra no posee una centralidad antropocéntrica por el simple hecho de estar habitada por el hombre (hecho a imagen y semejanza de Dios).

Con Marsilio Ficino, que localiza en la *ansietas* la estructura del espíritu humano, se produce el paso de la filosofía aristotélica a la neoplatónica.

Tenemos también la teoría del realismo político de Maquiavelo, que desmitifica la idealidad del enfrentamiento político, mostrando la lucha política como resultado de los apetitos y el egoísmo del príncipe, que utiliza a veces la máscara del zorro y a veces la del león para usurpar y defender el poder.

Cito, por último, el *saco* de Roma de 1527, cuando los lansquenets de Carlos V se instalan durante un año en la iglesia de San Pedro, defendiendo a hierro y fuego la ciudad.

Todo esto produce una conmoción en el ánimo del intelectual y del artista del siglo xvi, una pérdida de raigambre cultural; aquél ya no

tiene criterios ni puntos de referencia, entra en crisis y sufre una especie de agotamiento histórico que no le permite imaginar el futuro, sino sólo recordar el pasado. El procedimiento de la cita es la consecuencia de este agotamiento, la recuperación de los modelos lingüísticos del Renacimiento, visitados y formulados nuevamente en términos conceptuales precisamente como fruto de una memoria subjetiva. Incluso el espacio pictórico se convierte en espacio psicológico; podemos comprobar todo esto con más facilidad si pensamos en la restauración de la Capilla Sixtina, de donde se deduce la magnificencia de Miguel Ángel, grandísimo manierista. Los colores se vuelven mentales, eléctricos; el espacio se vuelve psicológico.

Cuando el artista adopta un punto de vista subjetivo y pierde la confianza en su manera de contemplar el mundo, la condensación del tiempo en el espacio deviene fruto de una memoria personal de «manía», extravagancia, excentricidad.

Y este procedimiento de la cita es recuperado y desarrollado por aquel movimiento neomanierista que se extendió por todo el mundo a finales de los años setenta: la Transvanguardia.

Volviendo a la pregunta inicial –¿es posible todavía la persistencia del símbolo a finales del siglo xx, del segundo milenio?–, considero que el arte es impulsado todavía por el deseo de dar persistencia a lo efímero, de congelar el instante, de condensar dentro de sí una especie de profundidad del tiempo.

Ahora bien, el problema es que la sociedad está representada, casi suplantada, por la telemática, por la televisión, donde todo vuela y nada permanece. Parece que hay una desmemoria organizada, estructural, debida a la tecnología y contra la que el arte intenta librar su propia batalla.

Si se observa, por ejemplo, *La batalla de San Romano* (1456), de Paolo Uccello, se ve cómo el artista se planteó el problema de una representación que no fuese sólo fruto documental de quien dibuja la iconografía de un acontecimiento bélico; existe una transfiguración del color –los caballos se toman azules, se da el uso continuo del *mazzocchio* (sombbrero en espiral que constituye una estructura importante de algunos elementos del cuadro)–, hay una organización de los espacios a través de la colocación de los ejércitos, de los cuerpos de los soldados, de las lanzas, de las armas, de la naturaleza en términos de economía que resta verdad a la documentación en favor de una representación iconográfica capaz de llegar hasta nosotros.

Si sabemos mirar con los mismos ojos esa televisión que nos transmite en 1991 el primer bombardeo de Bagdad por parte de los angloamericanos, o bien la guerra de Bosnia, o, en blanco y negro, lo que ya habíamos visto hace veinticinco años en Vietnam, nos daremos cuenta de que la telemática no se pone al servicio de la representación, sino que tiende a perdurar en su función de pura crónica documental.

La televisión condensa el tiempo, pero sólo en términos de ins-

tantaneidad, una instantaneidad que es reemplazada por otra ulterior, que requiere otros instantes, pero que no encuentra la capacidad de síntesis necesaria para guiar el proceso de formalización del artista.

Imágenes de guerra retransmitidas por la televisión: se desarrolla un perverso proceso de deslizamiento hacia la pura espectacularidad, el cumplimiento de la profecía de Nietzsche, que hablaba de un proceso de «escaparización» del arte, escaparate de sí mismo.

El escaparate implica el desarrollo de una representación capaz de satisfacer el apetito de la mirada, la mirada de una sociedad de masas que pide al escaparate la mercancía, la cantidad y no la calidad, el espacio en lugar del tiempo, el instante en vez de la reflexión.

El fuego nocturno sobre Bagdad produce curiosamente un resultado perverso, de una alegre espectacularidad, casi una especie de Rocío bélico. Imágenes festivas, estallidos luminosos que se producen en la oscuridad de una ciudad sometida al toque de queda, que no dejan lugar al rechazo, a la sospecha de la muerte que sigue a la explosión luminosa de la bomba. Entonces la bomba se pierde por deflagración, pierde semánticamente su significado de muerte y persiste sintácticamente en su instante de puro segmento visual, instante luminoso en la oscuridad de la pantalla.

La telemática modifica antropológicamente la mirada, la espera, la sensibilidad del público que se encuentra frente a un acontecimiento, mientras —geográficamente lejano si bien sincrónicamente próximo en el tiempo— se crea un estrabismo entre espacio y tiempo: justo lo contrario de lo que sucede en el proceso del arte, donde el tiempo se condensa en el espacio. En este caso se produce un desnudamiento, reportaje de una tierra lejana, Irak, documentación, en cierto modo, de un espacio como una especie de pequeña intervención sonora: surge una temporalidad instantánea que no es capaz de perdurar, un tiempo que tiende a eludir la profundidad, diluyéndose en una bidimensionalidad horizontal.

Todo esto produce naturalmente una posición que es fruto del medio telemático, el cual tiende a expeler el tiempo en el sentido en que lo acoge para hacerlo correr, no para convertirse en su depósito. Todo esto produce una especie de proceso antiartístico que aleja la reflexión del proceso de conocimiento.

La telemática, en general, como instrumento, tiende a presentar sólo imágenes figurativas, una especie de tautología visual circunscrita a la pantalla del televisor; dentro de este espacio, la muerte es sólo color, sonido, elemento estereofónico que no comporta, en la conciencia del que mira, la posibilidad del ahondamiento, el dolor y la aflicción. La muerte se convierte simplemente en una mercancía asumida por la mirada, por el canibalismo del espectador, como un elemento exótico.

Todo esto se confirma aun más si pensamos que con el tiempo la televisión ha puesto a disposición del público una nueva prótesis: el *zapping*. El *zapping* es, metafóricamente, una especie de pincel para el espectador; así como el pintor puede deshacer un signo, el espectador

adquiere una especie de sentido de omnipotencia que le permite decapitar a cualquier personaje, cualquier acontecimiento histórico, cualquier drama, sustituyéndolo, trasladando su atención de una cadena a otra.

Se pone de manifiesto que la telemática, necesariamente, estructuralmente, se aleja del símbolo, puesto que, como he dicho, si el símbolo es la condensación del tiempo en el espacio, la representación, el lapso iconográfico que ilustra el deseo de inmortalidad de la imagen, la televisión declara abiertamente su propia estrategia de muerte de la imagen; a la telemática no le interesa la duración de las imágenes puesto que vive de sustituciones iconográficas, de intercambiabilidad, mientras que la muerte no es intercambiable.

La disminución de espesor, la reducción semántica de la imagen, es lo único que permite este proceso de deslizamiento.

Entonces, ante este panorama, ¿cómo se puede restablecer la simbología en el arte a finales del siglo XX, a finales del segundo milenio?

Consideremos el último avance de la tecnología, la denominada «realidad virtual». Como es sabido, la realidad virtual tiende a desarrollar una especie de antropología del juego sobre la realidad: es como la práctica de un videojuego que el hombre efectúa mediante un instrumento, una prótesis tecnológica que lo introduce virtualmente en una realidad que no es frontal como un televisor, sino que es una realidad asediadora, circular, que coloca virtualmente al hombre en el centro, como en un paisaje. Esta virtualidad, por su propia naturaleza, sólo puede basarse en el desplazamiento, en la ida y vuelta —paso por la realidad virtual, regreso a la realidad natural—; tampoco en este caso es posible la comprensión del tema, del espesor semántico de la muerte, porque la muerte significa corte, herida, suspensión, anulación. Si se asumiese la muerte con su significado verdadero, no podría darse este desplazamiento de ida y vuelta entre realidad virtual y realidad natural.

La tecnología —en suma, la telemática, la electrónica— nos condena a la inmortalidad virtual.

Cito a este propósito un libro que fue para mí un gran descubrimiento y que se titula *La invención de Morel*, de Bioy Casares, gran escritor argentino, amigo y colaborador de Borges.

Este libro, especie de novela policiaca, cuenta la historia de un evadido de la cárcel que, perseguido por la policía, se refugia en una isla. Allí encuentra un palacio que parece estar habitado: luz en el interior, personas tras las ventanas, en los balcones, en el jardín. El fugitivo se esconde detrás de unos matorrales y espera a que llegue la noche. En el palacio parece que se está celebrando una fiesta, y él, acercándose sigilosamente, escucha las voces, las conversaciones, y se siente testigo clandestino de una vida que no le pertenece. En cierto momento descubre, al acercarse mucho, que aquellos cuerpos, aquellos personajes, no son reales, sino producto fantasmagórico de una máquina ubicada en los sótanos del palacio, que proyecta imágenes con

ayuda de las mareas. *La invención de Morel* consiste precisamente en producir una vida futura elaborando un presente ya acabado.

La tecnología, la telemática, la electrónica, producen una inmortalidad virtual. En cambio el arte es todo lo contrario, puesto que recorre los símbolos, la condensación del tiempo en el espacio, desarrollando una inmortalidad real; la *Gioconda* sigue siendo ella misma 478 años después de la muerte de Leonardo.

Precisamente en el plano antropológico es donde reside la gran diferencia. Al mirar la *Gioconda* se produce un cortocircuito contemplativo-emotivo que no pierde intensidad con el tiempo, pues la *Gioconda* es una imagen que se presenta a través de un proceso creativo en el que la materia ha tenido su protagonismo y ha sido definida por el artista en un espacio que es el mismo ante el que nos encontramos.

En cambio, si nos encontramos ante el palacio donde se desarrollan las invenciones de Morel, tras el estupor inicial surge la decepción, o bien la conciencia de encontramos ante imágenes fantasmales, repetitivas. No existe un presente, sino la decoración de un pasado que se repite. Y en este caso la paradoja estriba en que la inmortalidad virtual corresponde, por medio de la repetición, a la instantaneidad, la instantaneidad del medio televisivo, precisamente. Este engaño impide la contemplación, la reflexión y la concentración.

La telemática altera por completo el metabolismo del proceso artístico. El arte olvida su producto o hace olvidar el procedimiento adoptado por el artista; la telemática, en cambio, exalta al máximo el proceso técnico, hasta el punto de que, como sabemos, la máxima espectacularidad reside precisamente en la capacidad de la tecnología para mostrar su propia potencialidad.

Por otra parte, Nietzsche ya había comprendido esto cuando decía que el mundo se convertiría en un escaparate: el propio Heidegger lo había comprendido, como por otra parte también los nazis, si bien de manera temble, dramática y regresiva.

En el momento en que la tecnología avanza, el mundo se vacía de significado; no existen los valores, y entonces los nazis consiguen sujetar el caos mediante la disciplina, la imposición militar del orden, la ley represiva de la sangre, el racismo, el llamamiento al modelo ario, o bien prótesis externas que deberían llenar el vacío semántico, la pérdida de significado del mundo.

Entendámonos, tomando en consideración la telemática y pensando en los servicios que ésta impulsa –todos importantes– no es necesario adoptar una actitud «ludita» (como se sabe, los luditas eran aquellos grupos que, a finales del siglo XVIII, teorizaban sobre la destrucción de las máquinas porque decían que la civilización industrial producía la muerte de la naturaleza y, en cierto modo, la destrucción del hombre). Es evidente que no se puede detener el desarrollo tecnológico de la ciencia, pero seguramente el desarrollo de la tecnología telemática acentúa en cierto modo los problemas que debe afrontar el

arte. Una especie de invención de un tiempo tan acelerado que el arte tiene dificultad para asimilarlo, para considerarlo en el espacio de la imagen.

Otras veces se llega a la parodia de esta condensación, al gag electrónico, precisamente como una especie de grotesco síntoma de la incapacidad, o bien de la falta de preparación antropológica, no sólo del artista, sino también del hombre respecto al avance de un progreso para el que no está preparado.

Sin embargo, creo que el arte, ahora más que nunca, puede desempeñar un papel importante. ¿Por qué? Precisamente porque –abandonado como hemos todos los dogmas, la contraposición entre capitalismo y comunismo, entre estatismo e individualismo, con la pérdida de los modelos fuertes de los años sesenta y setenta– podemos pensar que el arte, con su complejidad y con su capacidad antiautoritaria de fundar una reflexión podría constituir el anclaje individual para cada hombre con el fin de encontrar en la imagen un lugar de descanso e introducirlo en la fase reflexiva de complejidad.

Sustancialmente, la electrónica y la telemática tienden a fomentar una suerte de infantilismo del hombre, del espectador, en cuanto le permiten sospechar la posibilidad de respuesta a todos los problemas, poniéndolo en situación de espera para practicar un consumo que la sociedad, la producción y el sistema pueden satisfacer. Toda pregunta implica la solicitud de un producto, toda absorción es la satisfacción de una necesidad.

El arte, en cambio, no es respuesta, no es satisfacción. El arte es investigación, curiosidad, complicación. Es la posibilidad de devolver al hombre un tiempo de sosiego, de reflexión, que la telemática tiende a robarle con su capacidad de satisfacer las «necesidades» a distancia. En Estados Unidos, por ejemplo, mediante circuitos de televisión por cable conectados con el supermercado, el ama de casa puede hacer la compra desde la cocina y pedir que se la lleven a su domicilio. En California están experimentando también los confesionarios telemáticos, máquinas que, después de confesarles uno sus pecados, imponen la correspondiente penitencia.

Ello implica, por una parte, el desarrollo de una prótesis que de por sí, en abstracto, no es negativa porque, efectivamente, podría mejorar las condiciones de vida, y por otra parte origina una especie de insociabilidad, porque, en cierto modo, devalúa los espacios de socialización, de encuentro real entre las personas, que, estimuladas por el *zapping*, padecen una especie de «priapismo» psicológico, de omnipotencia consumista experimentada en el espacio solitario del propio dormitorio; en el dormitorio surge la necesidad, del exterior llega la satisfacción. Se restablece un sistema binario; en el fondo, en cambio, el arte es la rotura de la cadena causa-efecto, es la introducción del tercero en discordia, de la discontinuidad, de la complejidad. Para el arte significa volver a abrir el dormitorio, devolver al hombre al espacio problemático de un conocimiento sin fin.