



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA - XOCHIMILCO

Doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño

Área 1. Teoría e Historia Críticas

Trabajo creativo y acción creadora en los territorios de la crítica social
El *culture jamming* como forma de resignificar las prácticas de la imagen

Tesis

que para obtener el grado de

Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño

Presenta

Mario Alberto Morales Domínguez

Coordinador de área:

Francisco Pérez Cortés

Asesora:

Andrea Marcovich Padlog

Ciudad de México, mayo de 2016



No trabajes jamás.
—Pinta situacionista

*Sólo hay dos tipos de hombres, los que trabajan
y los que hacen lo que quieren.*
—Friedrich Nietzsche

CONTENIDO

Agradecimientos	1
Introducción	3
1 Prefacio: Diseño	
1.1 Problema	10
1.2 Tesis	32
2 Filosofía	
2.1 Imagen	56
2.2 Magia	79
3 Cultura	
3.1 Industria	101
<i>Interrupción: Desprendimiento</i>	122
3.2 Historia	139
4 Política	
4.1 <i>Jamming</i>	171
4.2 Caso	198
5 Postfacio: Creación	
5.1 Crítica	223
5.2 Teoría	248
Bibliografía	268
Índice	276

Agradecimientos

Agradezco en primer lugar a la UAM-Xochimilco, y en especial al programa del Doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño, por ofrecerse como un espacio abierto donde una inquietud de investigación un tanto experimental como la mía pudo tener lugar. Aun cuando en el año 2011 me encontraba en una situación casi de extrema pobreza económica —en gran medida voluntaria—, ingresar al programa del Doctorado significó para mí algo más que una manera de obtener un ingreso monetario. Fue sobre todo una oportunidad para continuar desarrollando mis estudios e intereses académicos, teóricos y personales con este apoyo.

Agradezco a todos y cada uno de mis lectores por su paciencia y por enseñarme a conocerme en cuanto a mi escritura, y también personalmente, al mismo tiempo que me mueven a construirme y realizarme en el camino. Agradezco la Doctora Andrea Marcovich, mi tutora de tesis, pues nunca olvidaré que gracias a ella entré al Doctorado y bajo su asesoría siempre abierta a la escucha tuve un libre trayecto durante estos 4 años. A Francisco Pérez Cortés porque más que nadie se mostró interesado en la tesis, me provocó innumerables reflexiones, me ofreció un suelo teórico sobre el cual sustentar mi tesis. Además le agradezco por su gran apoyo que tuvo hasta el final no sólo para dar cabida sino para defender esta tesis. En fin, el tamaño de mi agradecimiento por él no podría caber en estas breves líneas, quizá se note más en el contenido de la tesis donde sus trabajos son citados en diversas ocasiones. A Bily López por haberme asesorado la tesis de la licenciatura en Filosofía, que en gran parte es un derivado de esta investigación más extensa; por haber comprendido mi inquietud y ayudarme a darle una forma conveniente para el lector. Agradezco del mismo modo a Blanca Gutiérrez Galindo, una de mis profesoras de la maestría, quien influyó desde aquellos tiempos en lo que se convertiría más tarde en esta tesis; a Adriana Raggi por haber leído esta tesis en distintos momentos de su desarrollo y haber prestado atención en lo que yo quería decir para aportar su perspectiva, siempre enriquecedora, desde la práctica y teoría del arte; a Raymundo Mier Garza por haber leído esta tesis y haber aportado comentarios certeros de una lectura crítica sobre la forma y contenido para mejorarla hasta en sus últimos detalles.

Quizá serían innumerables las personas que influyeron en esta tesis aunque sea de manera indirecta o sin que los lo sepan incluso, a través de diversas pláticas, seminarios, lecturas, etc. Sólo por mencionar algunos: Minerva Cuevas, Cráter invertido –en especial Jazael Olguín–, César Martínez Silva, Nora Souza, Helena Chávez MacGregor, Edgar Morales Flores, Brian Holmes, Cuauhtémoc Medina, Linda Báez, Uriel Reyes, Esaú Segura, Susana Mateos, César Herrera.

Por otro lado, este trabajo, como lo expondré en la Introducción, no puede pensarse sin un toque de iluminaciones, montajes, atrevimientos, incluso un poco de delirios que ayudaron a atravesar y saltar marcos teóricos y prácticos. En este tono, agradezco también a todos aquellos personajes y figuras que no solamente han influido en mi de forma profesional, sino sobre todo en la vida para seguir mis inclinaciones e impulsos. Aunque muchos son mencionados directamente, en la tesis, bien se podría hacer mención aparte de: Nietzsche, Cioran, Freud, Platón-Sócrates, Bukowsky, Dostoievsky, José Agustín, el *punk*, el *noise*, el *no wave*, Jaime López, Corcobado, Bakunin, Kropotkin, Stirner, Malatesta, Hakim Bey, John Zerzan, Duchamp, GG Allin, Boom Boom Kid, Kurt Cobain, Jim Morrison, Robert Smith, Jim Jarmusch, Lars Von Thier, Žižek, Godard, Pasolini, Kieslowsky, Jodorowsky, Remi, los Simpson, Jesucristo, las calles, los gatos, San Juanico, la Gabriel y demás efigies de la cultura popular o de mi mundo con las cuales, dentro de mi posición no acomodada ni económica ni culturalmente, tuve contacto por una u otra razón a diferentes edades y fui atrapado por ellos.

Agradezco a mis padres y mi familia materna principalmente, mi hermano Miguel, mi mamá Elena, Edson, Juan, Ángel, Luciano, Judith, Nadim, Martha, Itzel, en fin, sé que quedan muchos por nombrar, quizá la lista tendría que ser interminable.

Finalmente, agradezco a Stefanía Acevedo por compartir estos años desde que hice mi entrevista hasta el día de mi titulación. Nos queda una vida por delante.

Introducción

Este texto es el resultado de un recorrido de cuatro años en torno al tema del *culture jamming*, un fenómeno social y cultural que de manera intuitiva se tomó como estímulo para indagar una serie de cuestiones alrededor de la disciplina del diseño y sus diversas derivaciones. Es necesario advertir que la forma en que es presentado el trabajo tiene mucho que ver con el modo en que fue compuesto. No se constituye entonces como una tesis con un sólo argumento que se deriva lógicamente de una serie de premisas e inferencias. Más bien se trata de una exploración de lo que un mismo tema puede arrojarnos cuando se le aborda desde diferentes campos o territorios del saber. El resultado es una mixtura de diversas influencias disciplinares. Se presenta como una idónea comunicación de resultados de una especie de expedición de áreas, parcelas, o incluso islotes de conocimiento, de donde se extraen productos de diferentes calidades y contexturas a partir de un eje variable. Bien podría tomarse también como un reporte de investigación realizado bajo la ética de mostrar, si no todas, gran parte de las evidencias que se pudieron encontrar acerca de la conexión del tema con las áreas que fueron transitadas. Así, lo que usted podrá encontrar en este texto a manera de citas o referencias, se trata también de vestigios, registros, herencias, testimonios, de autores y teorías que de alguna manera vienen a juntarse en derredor de una temática actual. Quizá se podría interpretar como una especie de montaje teórico, donde para pasar de un supuesto a otro en momentos además se echa mano de pasajes, asociaciones, derivas, deslices, desviaciones o discurrirres. Dado que los temas tratados en la tesis no son en absoluto ajenos a este tipo de metodologías o recursos de composición y, por lo tanto, requieren de un acercamiento de tipo híbrido como éste, el resultado es también una forma de abrir discusiones en distintos campos de conocimiento.

Cada capítulo de esta tesis se puede leer por separado o junto a los demás. Se podría decir que este trabajo acepta el reto de abordar un tema contemporáneo, atreviéndose a tender vínculos entre formas de entendimiento tradicionales, otras muy recientes, u otras atemporalmente transgresivas. Pero todo esto no quiere decir que no haya un acomodo o una intención de composición general. Este orden de los capítulos trata de ir de lo sustancial a lo contingente. De

esta manera, se pasa del terreno de la filosofía, luego al de la cultura y finalmente a la política, enmarcados estos capítulos entre un prefacio y un postfacio que sirven como soporte disciplinario que pretendidamente dan consistencia y sentido a la lectura.

Dadas las indicaciones anteriores, la tesis que aquí se pone en juego para hacerse pasar por los territorios mencionados es que el *culture jamming* es expresión de un impulso creativo mucho más amplio que puede manifestarse de diversas maneras y en diferentes ámbitos. Por ello entonces se vuelve necesario abordar este tema desde distintas ópticas, poniendo en balance lo que a partir de cada uno de ellos puede decirnos.

El problema comienza con una exploración del campo del diseño y los conflictos que enfrenta en un mundo donde éste se ve generalmente supeditado al ámbito comercial. En el primer capítulo se sitúa al *culture jamming*, como tema de estudio, en el ámbito de las prácticas contemporáneas de la imagen y principalmente en lo referente al diseño. Para hacerlo, se realiza un recuento de las condiciones que dieron nacimiento a la disciplina del diseño a partir de la escuela *Arts and Crafts* y la filosofía de William Morris. Se señala, en primer lugar, que el aspecto creativo e innovador que tuvieron esos primeros acercamientos al diseño venía asociado directamente con una crítica social y un proyecto de sociedad entera. Así, se remarca la situación del diseño actual bajo el dominio del mercado y entonces se propone que aquellos primeros impulsos del diseño como crítica social se pueden encontrar ahora en otras prácticas, como por ejemplo el *culture jamming* y sus derivados.

Pero la disciplina del diseño es una que es relativamente reciente y que además está envuelta en discusiones que van más allá de ella. Tiene que ver con la tecnología, con estatutos sociales, con política, y en general con una cosmovisión que se ha venido desarrollando en la cultura occidental durante milenios. Por ello, se propone un recorrido a través de un mapa de la cuestión para abordar el impulso creativo que sostiene tanto al diseño como al *jamming* en los distintos territorios que van desde la ontología hasta la política. A partir de esto es donde verdaderamente comienza la expedición. Es decir, es necesario ir más allá de las discusiones especializadas del

diseño para explicar la forma en que no sólo esta disciplina, sino la cultura en general, ha llegado a esta sumisión casi total a lo mercadológico. Sin embargo, vale la pena señalar que la perspectiva estética desde la que se parte, por venir de la reflexión sobre el *culture jamming* y el diseño, y no por un camino estrictamente social, político o económico sobre las lógicas del capital, no es ninguna casualidad, pues en nuestro tiempo es imprescindible una consideración teórica sobre la imagen para entender nuestro contexto.

Acorde con lo anterior, en el segundo capítulo se expone que es necesario dirigirse hacia la ontología de la imagen para entender muchos de los problemas y condiciones del mundo contemporáneo, pues la imagen, entendida en el territorio de la filosofía, está íntimamente vinculada con la construcción del mundo e incluso la de la propia identidad. En el siglo XX, sobre todo, el impulso creativo se vio vinculado con un sinfín de mecanismos de generación, difusión y recepción de la imagen gracias a la emergencia de todas las tecnologías del momento, por lo tanto, su forma de irrumpir no puede pensarse separado de estas condiciones. Para abordar el estatuto de la imagen en relación no sólo de la cultura contemporánea, sino de la conformación de nuestras relaciones como seres humanos, se realizan vínculos entre la concepción actual de la imagen con lo que fue la concepción mágica en el Renacimiento. Se defiende entonces que un rescate de este tipo de concepciones puede servir no sólo para entender la forma en que actualmente quedamos presas de la imagen a través de dispositivos como la publicidad o las tecnologías, sino que también puede ayudarnos a detectar y apreciar las resistencias a ello en el ámbito de la imagen, como en el caso del *culture jamming*. Así, se propone y describe lo que significaría hacerse cargo de la imagen y sus usos en este momento histórico.

Bajo esta visión amplia sobre lo que significa la imagen y sus diferentes facetas, en el tercer capítulo se aborda la definición de la cultura contemporánea en torno a una industria que en gran medida hace de la imagen su elemento más explotado. Se defiende que, frente a esta cultura que ha generado sujetamiento y autoengaño por parte de los miembros de la misma, sólo una labor de desprendimiento de ella puede hacer surgir una práctica creativa. Este desprendimiento es la labor creativa que nos sirve para mostrar los huecos y las contradicciones del sistema actual; pero, para

hacerlo, siempre tiene que poner en juego los lenguajes y herencias históricas compartidos culturalmente. Así, en esta época en particular, puede ejercerse como una labor desde la imaginación para provocar afectos en sus contemporáneos. El trabajo del creativo se expone como aquél que pone de relieve, en cada época, una serie de necesidades y deseos que mueven a una determinada comunidad o población. Cuando el creativo se coloca en un contexto determinado, éste puede hacernos ver lo que somos y lo que nos hace falta de acuerdo a nuestras expectativas, miedos, circunstancias, etc., y puede servir, en última instancia y si se lee de forma adecuada, como crítica social. La actividad creadora ilustra de forma negativa, mostrando las rupturas o las grietas en cualquier plano. En este caso, la idea es que el reconocimiento de la forma en que engarza con la imagen en estos momentos de la historia puede revelar los problemas que enfrenta una sociedad como la nuestra; que el trabajo creativo en la imagen, sea en el *jamming*, el diseño, el arte o el activismo, tiene mucho que decirnos sobre nosotros y sobre nuestra responsabilidad para con el mundo. Para ilustrar esto, se plantea un recorrido de prácticas artísticas del siglo XX que se asocian entre ellas. Así, prácticas como el Dadaísmo, el Situacionismo, el arte *pop*, etcétera, se identifican por situarse en un lugar intermedio jugando con el imaginario y las tecnologías de la industria cultural que envuelve todo el siglo. Finalmente, se identifican los métodos que utilizaron las prácticas expuestas y se propone que justamente esta forma de operar, que también se puede identificar en el *culture jamming*, es lo que puede constituir una forma de creación que ya no sólo es resistencia, sino también irrupción y propuesta política.

Para seguir el rastro del impulso creativo, expresado en el *culture jamming* y en las prácticas mencionadas en el capítulo anterior, el cuarto capítulo trata este fenómeno en relación a algunos acontecimientos políticos actuales. En primer lugar, se parte de la percepción más común del *jamming* en oposición al sistema de consumo y las marcas comerciales, pero pronto se va más allá de esto y se le coloca como un modo de resistencia actual ya no sólo frente al corporativismo, sino frente a toda una cultura que tiende hacia lo monótono, lo inmediato, la invisibilidad y el desligamiento del sujeto con su cultura. Se da cuenta entonces de la emergencia de un sujeto múltiple, uno que, por su condición plural y colectiva, pone en juego todo el entramado social

cuando irrumpe a partir de acontecimientos insospechados e incalculables. Para esto en ejemplos concretos, se abordan casos de lo que se podría identificar como *culture jamming* en relación con la política en las más recientes elecciones presidenciales en México. De manera especial, se desarrolla el caso del movimiento social mexicano conocido como #YoSoy132, pues éste dejó ver que si había una forma de intervenir en la política ésta era a través de la imagen. Al final, se pretende dejar claro que actualmente es necesario devenir imagen para devenir sujeto político. Es decir, hoy nos enfrentamos a una infinidad de imágenes de todo tipo, desde el arsenal de productos y anuncios hasta imágenes que nos muestran la cara más cruda de la realidad que puede tomar la forma de hallazgos científicos o evidencias periodísticas de la violencia del mundo caótico, disparatado y absolutamente sin sentido en que vivimos. Pero justamente en este contexto hace falta deshilar las tramas que componen nuestro universo y mostrar que, en medio de todo esto, aún es posible establecer relaciones y desencadenar irrupciones. La imagen es posible que tenga ese poder.

En el quinto capítulo y cierre de la tesis, se defiende que sólo entendiendo las implicaciones ontológicas de la creación es como se puede dar cuenta de lo que ésta conlleva políticamente; y es ahí donde la imaginación juega un papel preponderante, pues nos coloca en medio de una serie de tensiones y relaciones ante las cuales hay que responder y saber revertirlas. En un esfuerzo por esquematizar todo lo que se dijo en la tesis, se propone al final una serie de términos que nos pueden ayudar a comprender la labor del creativo actualmente, tales como experiencia, resistencia, heterotopía, co-multiplicidad y finalmente, la irrupción. Así, se expone lo que el *culture jamming* tiene que decir no sólo a la disciplina del diseño, sino a la comprensión del mundo contemporáneo. Tanto el diseño, como el *culture jamming*, siempre y cuando se pongan en relación con el terreno del arte, la política, u otro relacionado con la crítica social, se exponen como prácticas de creación que finalmente lo que aportan es una pequeña contribución a su manera para darle sentido a la vida. El desarrollo se vio encaminado hacia el seguimiento de un impulso creativo que se manifiesta en diferentes formas de arte, que atraviesa toda la historia del hombre y que, en sus irrupciones, puede ayudarnos a evidenciar las estructuras subyacentes del sistema. Por supuesto, esto no puede hacerse sin hacer emerger antinomias, paradojas,

contradicciones, oposiciones, luchas, etc., en el terreno tanto de lo imaginario como de lo concreto. Esta tesis ofrece un recorrido que en última instancia intenta aportar algunas cuantas luces para encontrarnos en el cuadro de lo contemporáneo y poder darle sentido a nuestro mundo a través de la creación.

Como ya se había mencionado al principio de esta Introducción, la forma final de este trabajo, bajo el largo título de “Trabajo creativo y acción creadora en los territorios de la crítica social. El *culture jamming* como forma de resignificar las prácticas de la imagen” es más bien un resultado; la más idónea que se encontró para darle sentido a esta exploración. No fue tanto como una premisa explícita que se siguiera desde el principio. Se trató más bien de una especie de inquietud o intuición que se fue siguiendo dejándose guiar por los senderos del conocimiento, a veces abriendo caminos con especulaciones más o menos bruscas. En ocasiones puede llamar la atención el uso exacerbado de citas o referencias, o el uso de conceptos que aparecen como especie de irrupciones, brotes o incluso tal vez atrevimientos o provocaciones intencionadas, que sirven para unir una teoría con otra. Fue necesario este tipo de recursos a fin de poder atravesar nociones y aparatos teóricos que se enmarcan normalmente bajo categorías diversas tanto tradicionales como contemporáneas, entre ellas: lo moderno, lo romántico, lo posmoderno u otras. Si se apostó por realizar el recorrido de esta manera fue con el objetivo de dar cuenta de la emergencia de ciertas figuras que sirven para sostener la tesis; por ejemplo, la emergencia de un creativo múltiple y en gran medida inconsciente que da lugar al tipo de creación del que se habla aquí. Tal vez se trata siempre de las mismas cuestiones que han atravesado la historia de la filosofía y el arte en Occidente, pero la apuesta es que estos temas siguen siendo importantes aunque quizá con nuevos lenguajes. Rastrear, descubrir, reconfigurar y crear esos lenguajes son algunos de los propósitos de este texto. Quizá no es de fácil lectura, pero se piensa en un lector investigador, uno que, esperemos, hallará en este texto una relativa riqueza en referencias y recursos que quedan para su libre uso.

Diferentes versiones de algunos de los apartados de esta tesis fueron expuestos en poco más de una docena de ponencias durante los últimos cuatro años y otras se pueden encontrar en los

siguientes artículos publicados: “En busca de la posibilidad ontológica a través de la imagen”, en el *Anuario del Posgrado de la División de Ciencias y Artes para el Diseño de la UAM-X*, No. 09, año 2012; “El sabotaje cultural en las elecciones de 2012 en México” en la Revista *Tramas, Subjetividad y procesos sociales*, UAM-X, No. 40, año 2013; “En busca de la magia contemporánea” en la Revista de Filosofía *Reflexiones Marginales*, No. 25, año 2015; “Posibilidades críticas de la imaginación: flexibilización, arte y *culture jamming*” en *Tales*, Revista de Filosofía de la Universidad Complutense de Madrid, No. 5, año 2015; “Una genealogía de las contiendas imaginísticas contemporáneas” en *Investigación y diseño*, UAM-X, No. 1, Vol. 2, año 2015; y “El diseño y la responsabilidad de la creación” en *Filosofía, arte y diseño, diálogo en las fronteras*, Universidad de Guanajuato/UAEM, Oguri Campos, Linda; Valdivia, Benjamín; et al. (comps.), año 2016.

1 Prefacio: Diseño

1.1 Problema

a) Objeto de estudio

En el campo de los estudios sobre la imagen hay tensiones que no pueden dejarse de lado, pues representan no solamente disputas libradas entre una disciplina y otra –como el arte y el diseño o la publicidad y cierto tipo de arte llamado “político”– sino controversias en la relación del hombre consigo mismo. Explico: estamos en una cultura donde las tecnologías de la producción, reproducción y difusión de la imagen y el culto a todo tipo de representación y espectáculo visual han sido altamente desarrollados. Por ello, la forma en que nos acerquemos a la imagen ya no es cuestión de un saber especializado que se distancie de los otros en una esfera separada y exclusiva como lo haría alguna ciencia en particular, sino que este acercamiento involucra, de hecho, a todas las prácticas del saber en su conjunto. Es decir, todo el papel que cumplen las ciencias y disciplinas académicas, incluyendo por supuesto tanto a las ciencias naturales o físicas como a las ciencias humanas o sociales, está determinado por el régimen imaginístico en el que se encuentran. De este modo, todas las relaciones entre los elementos constituyentes de nuestra cultura dependen de nuestro acercamiento a la imagen.

En especial, lo que nos concierne como miembros de una sociedad es qué papel cumple el sujeto frente a ésta y de qué tipo de sujeto estaríamos hablando en una cultura como la nuestra. Abordar esto es, por supuesto, muy complejo y requiere de aproximaciones desde distintas disciplinas, cada una de las cuales podría abordar sólo una porción de las respuestas que estas cuestiones requieren. Incluso, habría que aventurar, que no sólo ninguna ciencia o disciplina particular, sino ni siquiera todo el conjunto de éstas, podría llegar a formular una respuesta total. Pero lo que sí podemos hacer es brindar elementos para orientarnos dentro de este panorama y, de esta forma, tener una guía, por mínima que sea, sobre lo que estamos haciendo y lo que somos capaces de hacer en éste. Para esto, aquí se propone centrarse sólo en algunas prácticas contemporáneas de la

imagen, a manera de sinécdoque, que nos puedan abrir el camino hacia la percepción de un entorno social mucho más amplio y, sobre todo, nuestro lugar dentro de ello.

La tesis que se pretende abordar aquí toma como punto de referencia el llamado *culture jamming* para atravesar, a partir de éste, el campo del diseño y, en general, las prácticas de la imagen. El *culture jamming*, como se verá en adelante, está en constante tensión no sólo con el diseño, sino con ámbitos como la política, el arte y principalmente la publicidad y la mercadotecnia, es decir, el mercado. Por ello, se considera adecuado abordarlo como objeto de estudio, ya que representa un punto de cruce entre distintas preocupaciones que aquejan a la sociedad actual en su conjunto. Para estructurar el análisis, aquí se comenzará su abordaje desde la disciplina del diseño, por ser ésta la disciplina desde donde el autor parte académicamente. Sin embargo, conforme se despliegue este análisis, se ampliará la discusión incorporando debates que van desde la filosofía y el arte hasta la política y el mercado. Lo que hay que dejar claro, de una vez, es que no se pretende dar una respuesta total o completa, sino, repito, tomar un elemento del conjunto desde cierto lugar, para, a partir de éste, abrirnos la posibilidad de encontrarnos en el amplio panorama en que estamos insertos.

De una forma muy básica, y para poder ubicar de principio el *culture jamming*, se trata de diferentes manifestaciones que se encargan de retomar imágenes ya existentes y expuestas públicamente con fines comerciales, como pueden ser logotipos o anuncios publicitarios, y alterarlos de forma que el mensaje u objetivo original se vea modificado. El término *culture jamming* ha sido traducido algunas veces como “sabotaje cultural” (Lasn, 2007) o “piratería publicitaria” (Klein, 2001), pero en realidad una traducción más acertada tendría que ser “interferencia cultural”. De lo que se trata esta práctica, como se verá a lo largo de este documento, no es simplemente de sabotear o estropear el sistema, sino de interferir en él, de desviar, distorsionar, redirigir los mensajes de las imágenes que vienen lanzadas desde una cultura del consumo ante la que el sujeto receptor se siente ajeno. Existe una innumerable cantidad de prácticas que se pueden catalogar bajo la etiqueta de *culture jamming*, de tal manera que sería quizá imposible hacer una taxonomía exhaustiva, sin embargo, lo que sí podemos hacer

es comenzar diciendo que hay una relación entre este fenómeno y las prácticas contemporáneas de la imagen. Aquí iniciaremos nuestro recorrido por la relación que guarda con el diseño, pues aunque los factores involucrados en las batallas imaginísticas contemporáneas no son evidentemente sólo asunto de diseñadores –sino también de artistas, estadistas, publicistas y consumidores, entre otros– es indudable que los debates acerca de lo que está sucediendo sí le competen al diseño; en especial, por supuesto, al pensamiento sobre el diseño gráfico como disciplina donde se juega justamente con las capacidades de elaboración imaginística para un fin.

Para abordar la cuestión, es necesario llevar a cabo un corte metodológico ubicando el *culture jamming* como un objeto que se delimita espacio-temporalmente, rastreando, al menos sus comienzos, en Estados Unidos y Canadá en la década de los 90. Este corte metodológico no es arbitrario, pues es cuando podemos ubicar la etiqueta que da nombre al movimiento. Sin embargo, lo que sí es arbitrario es la etiqueta misma, pues se trata más bien de un objeto complejo que tiene raíces en otros movimientos y prácticas artísticas, propagandísticas, de guerrilla, etc. Como se puede ver, este objeto de estudio servirá además para abordar una serie de cuestiones acerca de la disciplina del diseño, también para ir a cuestiones mucho más amplias relacionadas con la definición de la imagen, e incluso del arte y la política actual desde diversas perspectivas. Finalmente, lo que se intenta es realizar una investigación sobre los modos de creación actuales, ubicando ahí tanto al diseño y la publicidad como al arte y la teoría de la imagen, y sus aportes a los debates de la crítica social; todo ello, a partir del análisis de un movimiento que se encuentra en medio de estas disputas como lo es el *culture jamming*.

Es necesario decir que el *culture jamming* es difícilmente delimitable. No existe una forma específica de actuar que englobe las tantas maneras de realizarlo. Por el contrario, se trata de un fenómeno que envuelve una gran cantidad de manifestaciones de diferentes calidades y estatutos que se lanzan hacia distintas tareas que quizá en lo único que se ligan es en su negatividad hacia cierto orden establecido identificado en primera instancia como una sociedad de consumo. Muchas de ellas han sido realizadas por diseñadores y artistas, dentro y fuera de su práctica laboral, pero muchas otras también han sido realizadas por personas ajenas a cualquier disciplina

especializada en la imagen, a veces ciudadanos inconformes o ciudadanos que simplemente gustan de la utilización de signos gráficos como práctica lúdica y/o transgresiva. Aún así, lejos de representar esta variedad un peligro para su análisis, es precisamente en esa dificultad para aprehenderlo donde reside su importancia y su riqueza como objeto de estudio.

Hay, sin duda, un campo amplio dentro del *culture jamming* que puede ser abordado desde una infinidad de perspectivas. Envuelve discusiones de varios tipos debido al punto de quiebre en que se plantea. En primer lugar, respecto al diseño, involucra manifestaciones gráficas y objetuales; por este motivo, no puede dejarse de lado su propuesta a la hora de analizar esta disciplina. Pero también constituye una práctica que se coloca precisamente en un lugar de cuestionamiento hacia una parte importante del diseño actual, incluso se podría decir que la parte dominante, a saber, la esfera comercial. Al plantearse, de esta manera, en contraposición con otras prácticas del diseño, el *culture jamming* suscita una serie de debates fundamentales dentro de la disciplina.

La discusión sobre este tipo de temas evidentemente incluye un análisis profundo no sólo de la práctica misma del *culture jamming*, sino de su contrario, la publicidad, y de otras prácticas concomitantes al mismo *culture jamming* como las iniciativas ambientales, el diseño de protesta, el *do it yourself* e incluso las mezclas caprichosas que los navegantes de *internet* realizan en sus sitios personales. Por tratarse, además, de una práctica que generalmente se vincula con una posición política y muchas veces ideológica, el análisis del *culture jamming* debe también envolver al menos un acercamiento a la perspectiva cultural y política del mundo contemporáneo. La importancia de abordar este tema radica en que se introduce en una discusión no sólo del diseño, sino del estilo de vida y la sociedad contemporáneas. Del mismo modo, se vuelve imprescindible un acercamiento hacia la forma de construir los imaginarios sociales que dan sustento a nuestra cotidianidad, a la construcción del mundo y a las posibilidades y alternativas para ello.

La ranura en la que se inscribe el *culture jamming* dentro de la disciplina del diseño representa uno de los puntos más delicados de las discusiones actuales, es decir, la posición incómoda en la

que se encuentra el diseño ligado en muchas ocasiones inevitablemente a la esfera comercial. Esta situación, casi esclavizante, en algunos casos, roba autonomía al diseño y muchas veces no le permite desenvolverse a plenitud tanto práctica como teóricamente. En el corazón de la misma discusión, el *culture jamming* puede llevarnos incluso a tópicos relacionados con la definición misma del diseño, a quién le pertenece y desde dónde se realiza. Evidentemente, el *culture jamming* no es la única práctica que lo hace, ni que pone en duda toda la disciplina del diseño en su relación con la situación del planeta. Como ya se mencionó, existen una serie de prácticas relacionadas que generan el mismo tipo de discusiones. Sin embargo, el hecho de sea una práctica determinada e identificada, permite una investigación mucho más enfocada sobre los avatares que implican los distintos puntos de vista sobre el diseño. Las preguntas que suscita una investigación de este género pueden, además de brindar bases para entender este tipo de imágenes, servir para vislumbrar un horizonte, tanto para el mismo *culture jamming* y otro tipo de prácticas relacionadas, como para el diseño en general.

b) Especificidad

El *culture jamming* tiene sus primeras manifestaciones alrededor de los años 80, en Estados Unidos y Canadá principalmente, pero alcanza amplia trascendencia en la década de los 90 y hoy se pueden encontrar una gran cantidad de manifestaciones afines diseminadas en las calles de todo el mundo y en la *internet*. Naomi Klein, en su conocido libro *No logo* (2001), realizó una enorme compilación de manifestaciones de *culture jamming* y de otro tipo de prácticas que en ese momento se podía identificar como opuestas a lo que ella misma calificó como el poder de las marcas. En opinión de ella, y de otros autores, después de que la Iglesia y el Estado han perdido parte de su poder, son las corporaciones las que ahora se encargan de manipular el mundo. Por lo tanto, ellas se han vuelto esos símbolos contra los que hay que rebelarse si uno aspira a tener cierta libertad. Lo que han entendido los *culture jammers*, es que en un mundo dominado por el mercado, se ha visto ya que las lógicas del capital han logrado sobreponerse a todo tipo de crisis, ataques directos y propuestas alternativas; en este panorama, la importancia del *culture jamming* es que dirige su crítica social en un sentido diferente, va contra los símbolos que sostienen el

sistema del consumo, esto es, las marcas comerciales y todo el aparato de publicidad, artilugios e incluso monomanía que traen consigo.

Klein (2001) rescata una serie de ejemplos a través de los cuales muestra la inconformidad de una gran cantidad de individuos o grupos frente al actual sistema económico y cultural. Ella describe el *culture jamming* como una práctica que se aboca principalmente a subvertir anuncios publicitarios para alterar sus mensajes. El título *culture jamming* es un término acuñado en 1984 por una banda de *collages* musicales llamada *Negativland*, que se dedicaba a alterar *jingles* comerciales introduciendo mensajes subversivos. El crítico cultural Mark Dery (1993) retomó esa etiqueta y la utilizó para nombrar a todo un movimiento teorizando acerca de la relación entre la forma de actuar de una gran cantidad de ciudadanos inconformes con la cultura y las prácticas del *jamming*, es decir, aquellas prácticas ilegales de interrupción de señales radiofónicas con ruidos indescifrables o mensajes subversivos. Desde entonces, se ha identificado el *culture jamming* como la práctica de apropiación de elementos de alguna campaña publicitaria para modificarlos y dar un mensaje contrapuesto. Como lo define Klein (2001), el *culture jamming* es una forma de desenmascarar a las empresas mostrando el propio inconsciente de la marca, exponiendo su parte más oscura y dañina, utilizando las propias herramientas de las empresas, sus anuncios y logotipos, es decir, sus imágenes.

Klein comenta en su libro una serie de casos de grupos o individuos que se han encargado de realizar tal tipo de prácticas; ha realizado entrevistas y ha documentado la forma en que actúan y piensan algunos de ellos. La revista *Adbusters* se destaca dentro de *No logo* como un “órgano oficial” del *culture jamming* que metafóricamente se vale del arte marcial *jujitsu* para con un solo golpe hacer caer al enemigo utilizando su propia fuerza en su contra. El fundador de *Adbusters*, Kalle Lasn, por su parte, ha realizado una serie de esfuerzos por fomentar la práctica del *culture jamming* a nivel mundial. La revista inició en el año 1989 con una edición de 5,000 ejemplares, y ahora cuenta con una extensión mucho mayor que se distribuye a todo el mundo. A través de *Adbusters*, se han iniciado algunos movimientos ciudadanos de gran alcance como el “día de no compras” y la “semana de apagar la televisión” en Canadá y Estados Unidos. Recientemente,

también han participado en la difusión del actual movimiento conocido como *Occupy*. Además de la revista, que se encarga de publicar artículos y campañas en contra de las corporaciones, Kalle Lasn ha publicado libros acerca de este tipo de iniciativas. *Culture jam* (Lasn, 2000), o *Sabotaje cultural*, se propone como una especie de manual de uso para diseñadores y ciudadanos comunes que estén interesados en estos esfuerzos. De igual modo, *Design anarchy* (2005) muestra con ejemplos visuales la forma en que, de acuerdo con su propuesta, los mensajes se pueden subvertir y el mundo de la imagen se puede utilizar para lanzar líneas de significados distintos a los propuestos por la cultura comercial. En especial este último libro sobresale por estar compuesto únicamente por imágenes que tratan de disparar mensajes hacia nuevos horizontes, en la mayoría de las ocasiones haciendo libre uso de símbolos reconocidos dentro de la cultura popular o dentro de la publicidad.

Fuera de la revista *Adbusters* y sus fundadores, que de acuerdo con Mark Dery (1993) se apropiaron del término para darle el concepto a su revista, hay una gran cantidad de expresiones de *culture jamming* que pueden tomar la forma de intervenciones de imágenes en los espectaculares en las calles, propaganda subversiva que utiliza símbolos populares, engaños a los medios masivos de comunicación, interrupción de transmisiones de radio o televisión, etc. Todas estas manifestaciones fueron abordadas por Mark Dery desde los noventa. Pero hoy podrían encontrarse derivados de ellas en dos niveles: en primer lugar en las redes sociales por la forma en que una gran parte de su contenido está basado en una reapropiación y resignificación de la cultura popular del siglo XX; en segundo lugar, en las protestas multitudinarias contra el sistema en las calles, mismas que en buena medida se han visto impulsados también por las lógicas de las redes, pues a la vez que sirven como modo de convocatoria, también sirven como forma de registro. Así, el *culture jamming* se expone más bien como un modo de operación de los últimos tiempos. Pero, principalmente, un modo de resistencia muy particular que se inscribe en la crítica social desde una perspectiva ya no externa, sino interna a las lógicas del mismo sistema que intenta dismantelar.

El *culture jamming* puede entenderse como un punto de cruce entre el sujeto que está a expensas de las imágenes, lanzadas desde las corporaciones para intensificar el mundo de las marcas, y su propia fuerza como individuo y partícipe de esta sociedad. El *culture jamming* resulta entonces ser una muestra de un descontento social. Se manifiesta de múltiples formas, pero, a la vez, ya no se coloca en un sentido totalmente antagonista a la lógica del capital envuelto en la fascinación de las marcas, más bien, se sitúa en medio de la cuestión acerca de cómo quedamos prendidos de esas imágenes y símbolos, de tal modo que, utilizando su propia fuerza, los cuestiona. Ésta sería la diferencia entre muchos de los modos de resistencia del pasado que todavía se podían situar en ciertas posturas políticas distintas al capitalismo. En un mundo pancapitalista, el *culture jamming* ha aprendido que lo que hay que dismantelar es nuestro propio apego a la imagen y lo que nos cautiva de la mercancía. Lo que aquí se expone entonces son estas maneras en que responde el sujeto ante su cultura en cada caso, qué papel cumple la imagen en esta toma de posición del *culture jamming* frente a esta época en específico y con qué elementos se cuenta para realizar esta operación.

c) Estudios culturales

Las expresiones del *culture jamming* podrían verse como una derivación práctica de una gran cantidad de esfuerzos realizados por la crítica social centrada en la influencia de los medios de masas desde principios y mediados del siglo XX. A su vez, también las cuestiones que ha puesto sobre la mesa el movimiento ciudadano y las prácticas del *culture jamming* han llevado a que diversos profesionales de la imagen respondan ante la situación. Los efectos de prácticas como el *culture jamming* han llegado a tal grado de influencia sobre las corrientes actuales de pensamiento encargadas de la imagen que personajes como Naomi Klein, quien se ocupa de documentar el movimiento antiglobalizador, comenzó en algún momento a ser invitada asidua de congresos y foros de diseño (Pelta, 2004). Es decir que, como contragolpe, han cobrado importancia este tipo de prácticas ahora en los estudios culturales, principalmente centrados en lo referente a la cultura visual, pero también en todo lo referente a la crítica social. En otras

palabras, en los últimos tiempos, si la crítica social en algún momento tenía que pasar por la crítica de la imagen, ahora la crítica de la imagen se ha vuelto, por añadidura, una crítica social.

Específicamente el diseño y los estudios visuales, al estar situados en medio de los debates sobre la definición de la cultura, en el sentido visual, han adquirido relevancia en los últimos años. Mathew Soar (2002a), por ejemplo, ha apostado por ampliar los estudios acerca de lo que Pierre Bourdieu ([1979] 2002) clasifica como intermediarios culturales, en particular los diseñadores y sus tendencias personales como individuos o grupos independientes que tienen una opinión propia sobre el estilo de vida contemporáneo. Soar rescata las prácticas de *culture jamming* como una prueba de los esfuerzos que están realizando los diseñadores para dirigir su práctica. De acuerdo con este autor, las manifestaciones de *culture jamming* son dirigidas hacia intermediarios y hechas por intermediarios. Pero lo más importante es que “en ellas se identifica en particular a los diseñadores como agentes potenciales de un cambio social positivo” (Soar, 2002a: 572). El mismo autor realizó un trabajo extenso asociando la noción de *habitus*, referida por Bourdieu, con la práctica del diseño gráfico. En su estudio pone en claro que hay un impulso contradictorio que envuelve la práctica del diseño. Por un lado, el diseñador tiene que servir a una empresa, corporación, institución, gobierno, etc., pero por otro lado tiene también la inquietud por proponer sus propios productos. En ese espacio intermedio, algunas iniciativas locales, modestas y marginales, de colectivos que han realizado acciones relacionadas con tópicos específicos, como *Guerrilla girls*, *Gran fury*, *We interrupt the program*, etc., muestran un impulso por defender derechos o deseos de minorías que no podrían ser cubiertas o visualizadas de otras maneras.

La influencia de este tipo de prácticas se ha ponderado tanto que su estudio se ha utilizado incluso para redefinir las prácticas culturales y educativas a nivel popular. Lo que se intenta destacar es que hay algo que está pasando con la definición del mundo contemporáneo y las formas en que están respondiendo los sujetos para asimilarlo. Jennifer Sandlin (2007), por ejemplo, toma al *culture jamming* como una forma de educación crítica para adultos, una forma de fomentar la responsabilidad en los ciudadanos. Para esta autora, se trata de una especie de

intersección entre el consumismo y la cultura popular, donde un creciente número de individuos se resisten al consumo utilizando los propios medios de la cultura comercial. Observa los distintos modos del *culture jamming* como “pedagogías anómalas”. De acuerdo a sus planteamientos, “el poder educativo del *culture jamming* radica en su capacidad de abrir «espacios de transición» a través de la creatividad y la producción cultural, crear comunidad” (Sandlin, 2007: 77). Por su parte, para David Darts (2004), las estrategias del *culture jamming* pueden ser incluso equiparadas con algunos de los distintos acercamientos pedagógicos que incluyen el desarrollo de la conciencia y compromiso social de forma crítica a través de la producción creativa por parte de los estudiantes. Lo que interesa a Darts es el desarrollo de un arte de la educación capaz de crear identidad y dar significado a sus experiencias visuales cotidianas. A partir de este entendimiento, se han realizado estudios educativos en los cuales se incorpora alguna práctica del *culture jamming* como estrategia para que los estudiantes tomen conciencia y al mismo tiempo realicen alguna acción dentro de su entorno. En el mismo sentido, Sheng Kuan Chung y Michael Kirby (2009), por ejemplo, utilizaron las estrategias del *culture jamming* para que algunos estudiantes de preparatoria analizaran diversas campañas comerciales y, a partir de sus reflexiones, imprimieran camisetas con mensajes propios alterando logotipos a través del uso de medios electrónicos de edición de imágenes.

En estos acercamientos ponen de relieve que los nuevos medios cumplen un papel fundamental en la difusión, comunicación y educación actual. Por tal razón, consideran importante destacar su uso en la definición de la política decisiva para el futuro. Hoy una gran cantidad de pensadores se han abocado a investigar la manera en que tales medios pueden servir para el “empoderamiento” político de los ciudadanos. Específicamente, dentro del ámbito de la imagen, Steven Heller, teórico del diseño, ha destacado la importancia de *internet* como un lugar donde se pueden intercambiar ideas, tanto triviales como significativas, donde los ataques por anonimato forman parte integral del sistema. Lo que él llama “arte de la sátira” es una práctica alternativa que gracias a las nuevas tecnologías, quizá no sea capaz de cambiar el mundo, dice él, pero al menos abre la posibilidad hacia la indignación (Heller, 2004). El *culture jamming* se encontraría inmerso en este tipo de acercamientos satíricos que utilizan los medios para ejercer su poder e influencia,

desviando los mensajes que los mismos medios les han permitido a las corporaciones establecerse y, sobre todo, interviniendo siempre bajo una lógica de la imagen y la visualidad.

Evidentemente, hay que poner en cuestionamiento si verdaderamente el desarrollo de las tecnologías llamadas “de la información” o “del conocimiento” traen consigo la posibilidad de un empoderamiento por parte de los ciudadanos. Si pensamos que en gran parte las tecnologías de la información se han revelado cada vez más como tecnologías de la visualización, la imagen es explotada no solamente como anzuelo de la tecnología, es decir, como aquello que nos atrapa, que nos llama y nos atrae, sino también como el objetivo último y el sustento de las mismas. Es decir, por un lado está el usuario/espectador que simplemente se deja atrapar por los encantos de la imagen, por voyeurismo se podría decir; pero, por otro lado, toda la estructura que pone a funcionar las tecnologías de la información podría ser descrita como una maquinaria que por principio no tiene otra motivación que la de hacerlo todo accesible, visible. Y, al final del proceso, para lo único que sirve es para la mera contemplación de su resultado, para el entretenimiento o el goce, que hace que ésta misma se mantenga. Mientras tanto, lo que queda claro es que es necesario poner atención en lo que está sucediendo en los medios; en sus desviaciones y sátiras; en el campo intermedio de los agentes culturales. Todo es susceptible de *jamming* una vez que todo se ha puesto bajo el dominio de la imagen. Quizá hace falta mucho para que se logre un empoderamiento, pero sí se muestra una tensión en estos juegos con la imagen.

Tal vez, más importante aún es dar cuenta de que lo que se juega en estos debates es, por un lado, el riesgo de una sociedad que no tiene otra salida más que la del consumo de sí misma; pero, por otro lado, la posibilidad de la autorreflexión y autopoiesis a partir de un trabajo sobre la imagen por parte de los sujetos constituyentes de la sociedad misma. Es así como la imagen cobra relevancia en torno a todos los debates sociales actuales. Es importante, por lo tanto, destacar el papel de disciplinas como el diseño gráfico y su inserción en la cultura para la que trabaja. El diseñador gráfico se encuentra en medio de estas contiendas, pues los fines para los cuales puede o no servir son los que terminan definiendo su posición en ellas. Y, sin embargo, como ya se

mencionó, hay un impulso contradictorio con el que deben lidiar siempre. Por un lado, sirven a la maquinaria de consumo sin límites, pero por otro lado tienen la posibilidad y muchas veces el ímpetu de contrarrestarlo, o al menos de participar de forma activa en él y no sólo como meros servidores de todo tipo de aparatos que sostienen a dicha sociedad. Esto es lo que hay que abordar a partir de un fenómeno como el *culture jamming*, de tal forma que nos permita mostrar los desafíos de los estudios y prácticas de la imagen, sus disparidades y contradicciones.

d) Diseño, publicidad y *culture jamming*

Si no se quiere que el diseño y otras prácticas de la imagen queden enclaustradas en una mera servidumbre y apegadas a actividades como la mercadotecnia o la publicidad, totalmente supeditadas al capital, es necesario encontrar algunas líneas de investigación, de discusión, a través de las cuales disparar alternativas. Vale la pena abordar, al menos de manera muy general, la definición del diseño desde sus fundamentos más básicos, pues en ésta es posible que veamos algo que nos hace falta poner de relieve en las prácticas contemporáneas de crítica social a través de la imagen. “Toda producción de diseño es la materialización coherente y sensible de un concepto, que ha sido elaborado para dar respuesta a una necesidad humana”, dice Francisco Pérez Cortés (2003: 55). Pero entonces habría que preguntar a qué tipo de necesidad responde el *culture jamming*. Contestar esta pregunta quizá nos pueda ayudar a resignificar las prácticas de la imagen.

El hecho de que se tome al *culture jamming* como el objeto de estudio nos lleva directamente a una pregunta obligada: ¿el *culture jamming* puede ser considerado diseño? Pero para hacer evidente el punto crucial en que se sitúa el *culture jamming* respecto a las prácticas de la imagen, también habría que preguntarnos, como contraparte a esta cuestión, ¿qué tanto la publicidad puede ser considerada diseño? Es aquí donde se muestra la estratagema que esconde la elección del *culture jamming* como objeto de estudio. La pregunta por éste, dispara una serie de discusiones que mueven las bases de lo que hoy se acepta comúnmente como diseño y su relación con la publicidad y el mercado en general. Entonces las preguntas que incita el *culture jamming*

forman parte de algo más amplio que pone en cuestión la manera en que se viene haciendo y pensando el diseño en su aspecto más generalizado. Hoy es evidente que el diseño es una labor compleja que envuelve un gran número de estratos a todos los niveles de la sociedad. Todos participamos de alguna manera en los diseños contemporáneos. Aunque sea como usuarios, el hecho de estar en contacto con un diseño ya es una forma de entrar en la dinámica de producción diseñística actual donde, de forma recursiva, el diseño se despliega y se autogenera junto con el mundo en el que actúa. Como lo diría Pérez Cortés: “Un concepto más amplio de diseño y de diseñador se requiere en este momento. Un diseñador que sea al mismo tiempo un creador, un artista, un ingeniero, artesano, armador, inventor y técnico” (2003: 19). Pero para que podamos tener las herramientas para proponer una cosa como tal, es necesario primero poner en evidencia los problemas que hoy enfrentan el diseño y otras prácticas de la imagen, tanto práctica como teóricamente.

Para empezar, hay algo que vincula, aunque sea de forma remota, al diseño con el *culture jamming*. Tiene que ver con la postura política y puede ser rastreado en los primeros intentos por teorizar acerca del diseño como disciplina. Exploremos este tema: como sabemos, uno de los momentos fundamentales en la historia del diseño y que, de hecho, muchas veces se considera fundacional de la disciplina, es el Movimiento *Arts and Crafts* encabezado por William Morris. Este movimiento, al final del siglo XIX, defendió el regreso a la destreza manual como una reacción frente a la confusión moral, artística y social provocada por la producción en masa de la época victoriana, que fue propiciada por la Revolución Industrial (Meggs, 2000). John Ruskin, uno de los ideólogos del movimiento, rechazaba la economía mercantil y abogaba por la unión entre el arte y el trabajo a favor de la sociedad en general. El arte y la sociedad no debían estar separados, de acuerdo con Ruskin (Meggs, 2000). Morris realizó muchos intentos de poner en práctica las ideas de Ruskin, enfrentando la ausencia de buen gusto estético y la monotonía que imponía la producción masiva con objetos de todo tipo, edificios, muebles, tapicería, vitrales, etc. que se pudieran considerar bellos además de útiles. Con esto intentaba llevar a cabo esa reunión del arte con el oficio, devolviéndoles a los trabajadores el poder de crear y hacerse cargo de sus

propios productos dándoles la forma que quisieran y, de este modo permitiéndoles también dar sentido y forma a su propia vida encontrando regocijo en su trabajo.

La importancia de este momento fundacional del diseño es que pone el acento sobre la relación entre el sujeto creador, el objeto y el usuario, tratando de vincularlos entre sí. Esta relación se vio modificada conforme pasó el tiempo, pero siempre ha representado un tema sobre el que la teoría del diseño ha de regresar una y otra vez. Sobre todo, habría que prestar atención en que desde los inicios de la teoría acerca del diseño, la relación entre esta disciplina y las prácticas que vienen emparejadas a la economía de mercado ha sido uno de los asuntos fundamentales a tratar. Morris específicamente, en 1883, escribió:

Quiero que los propios artesanos (es decir, quienes hacen objetos) estén en una posición tal que puedan negarse a hacer objetos absurdos e inútiles o a hacer objetos feos y baratos que son el pilar del comercio competitivo y que, en realidad, son objetos de esclavos, fabricados por y para esclavos. (...) y que se enseñe a los hombres a pensar en su trabajo y disfrutarlo. También quiero que se restrinja el despilfarro del sistema de intermediarios para que se ponga a los trabajadores en contacto con la gente (2005: 80).

El diseño, como lo planteaba Morris, tendría la capacidad de jugar con las reglas estéticas y abrir espacios hacia la creación sin un determinismo ajeno al propio trabajo, al menos no dictaminado de antemano. Visto así, gran parte del aspecto creativo del diseño está ligado a la capacidad del diseñador de hacerse cargo de sus productos, de poseer cierta autonomía e incluso sentirse responsable de los efectos de su trabajo sobre la sociedad en que vive. Aunque las iniciativas de Morris se inscribían principalmente en el ámbito de lo que hoy se conoce como Diseño industrial, si se toma en cuenta que sus planteamientos dieron lugar al desarrollo del diseño como disciplina autónoma que podía encargarse de la configuración formal en muy amplios aspectos, entonces podría entenderse el diseño mismo como esta operación necesaria para vincular las prácticas de creación con la sociedad en que están insertas.

Actualmente se vuelve necesario rescatar este tipo de acercamientos hacia los productos que circulan en nuestra sociedad. Lo que representa el inicio del diseño es un esfuerzo por acercar al sujeto a su cultura, para que éste se haga cargo de ella. Romper con la monotonía, el dominio y la inaccesibilidad sobre la producción industrial, fueron los motivos que en un inicio dieron fuerza a la disciplina. Para el momento histórico en el que nos estamos planteando, ya había publicidad. Incluso, desde mitades del siglo XIX, las paredes de algunas calles en las principales ciudades de Europa se podían ver tapizadas de anuncios publicitarios, al igual que las páginas de los periódicos de la época se encontraban repletas de anuncios (Meggs, 2000). Sin embargo, la importancia del movimiento *Arts and Crafts* es otra. Representa la toma de conciencia respecto de la labor del diseño y su papel en la sociedad. Se trata de un desprendimiento respecto de un contexto determinado que tiende a coaccionar las prácticas de creación en favor de objetivos ajenos a ellas. En este caso, se trata de distanciarse de la economía de mercado, misma que privilegia aspectos comerciales sobre la calidad estética y funcional de los productos. Morris identificaba las prácticas de creación de su tiempo bajo la etiqueta de las artes y oficios, pero hoy todo aquello lo reconocemos con el nombre de diseño.

En *Cómo vivimos y cómo podríamos vivir* ([1884] 2013), Morris describía a la sociedad de su tiempo como un estado de guerra perpetua. Para él, guerra es igual a comercio. Si bien la competencia estimula la producción, esta producción siempre es de algo que busca un beneficio, por ello termina saturándolo todo y generando desperdicio. Así es como Morris concebía al diseño más como una toma de posición respecto a los modos económicos y sociales que como un tipo de producción en específico. Tal es lo que hoy podríamos rescatar de este momento fundacional del diseño. Las cuestiones en las que nos introduce van más allá de discusiones meramente estéticas. Nos llevan a hacernos cargo del papel que jugamos no solo los diseñadores, sino todos los ciudadanos en un entramado social complejo. Es esta misma cuestión la que rastrearemos más adelante en el *culture jamming*, pero primero terminaremos de exponer el estado de la cuestión en torno a la actualidad del diseño.

e) El diseño bajo el dominio del mercado

Desfavorablemente para lo que dio impulso inicial al diseño, justo en sentido opuesto a lo proyectado, en lo que respecta al entorno contemporáneo la tarea de la disciplina parece que ha quedado supeditada al discurso mercadológico. “Las teorías sobre el diseño para el mercado se han desarrollado extremadamente bien y abarcan diversas áreas, desde sus métodos de diseño hasta estudios de manejo gerencial y semiótica para la mercadotecnia” (Margolin & Margolin , 2003: 5). Así, la generación estética de la vida se mantiene girando sobre los mismos ritmos, los mismos objetivos y en general la misma cosmovisión donde no hay muchas alternativas para proponer o desatar nuevas perspectivas.

En las discusiones acerca del diseño, estas preocupaciones nunca se han ido y, al contrario, han aumentado conforme avanza la propia disciplina. Lo que desata las preocupaciones es que, en la prioridad hacia el mercado, lo que se hace cada vez más abismal es precisamente la separación de los creadores con la sociedad en que se encuentran, pues aunque

muchos de los productos diseñados para el mercado también satisfacen necesidades sociales (...), el mercado no se encarga, y probablemente no puede encargarse, de todas las necesidades sociales, ya que algunas se relacionan con poblaciones que no constituyen una clase de consumidores en el sentido del mercado (Margolin & Margolin , 2003: 5).

De esta manera, actualmente hay muchos tópicos que quedan sin ser atendidos a pesar de la relevancia social que puedan tener. De hecho, ahora es posible decir que “el diseño parece haberse marginado del debate social y cultural de la era contemporánea” (Tapia, 2004: 11). Se ha separado la esfera de la producción de la esfera de la vida misma.

Ante todo esto, algunos teóricos del diseño han intentado plantear respuestas. Richard Buchanan recuerda que “el diseño es una vía que hemos creado para que los artefactos y la comunicación estén al servicio de los valores humanos” (Buchanan, 2003: 28). Asimismo, Alejandro Tapia

define al diseño gráfico como “una disciplina social y humanística; el arte de concebir, planear y realizar las comunicaciones visuales que son necesarias para resolver y enriquecer las situaciones humanas” (Tapia, 2006: 17). Estos autores, entre muchos otros, consideran que es necesario plantear las cuestiones pertinentes acerca de qué tipo de prácticas se están realizando en estos momentos con esos fines, cuál su objetivo y hacia dónde puede ir encaminado el diseño si se pone atención a este tipo de acercamientos.

Uno de los problemas principales al abordar el diseño es que muchos de los movimientos e ideologías que se han planteado supuestamente en contraposición a la creciente industria y al mercado son vistos ahora como meros estilos para el diseño, más que como ideas o manifestaciones culturales. Se tiende a pensar el diseño como una disciplina muy específica que se encarga de elaborar productos que cumplan con determinadas demandas ya preconcebidas desde una concepción del mundo y no como un tipo de pensamiento que puede resignificar nuestra propia concepción de él. Tal es el caso ahora, por ejemplo, del discurso del diseño ecológico o sustentable. No se toma como punto de partida para una nueva cosmovisión de nuestro mundo, sino como un cierto tipo de requerimiento técnico, o incluso se ha llegado a concebir como una simple moda. Lo mismo ha pasado con otras corrientes que ya antes cuestionaban el estilo de vida dominante.

Para dar un ejemplo más, el Dadaísmo, evidentemente tampoco se trataba de una cuestión de moda, sino de sublevación ante los valores establecidos, y aún así llegó un punto en el que se retomó esa estética precisamente para favorecer una moda y un determinado estilo dentro de la Industria cultural (Rand, 1992). Más adelante veremos que, de una u otra forma, siempre hay una fuerza crítica que ha estado emergiendo en todo momento. En esta tesis le llamaremos a esta fuerza “impulso creativo”. Pero lo que hay que marcar, hasta aquí, es que aunque una y otra vez esto emerja, hay una tendencia que se podría decir incluso que caracteriza al diseño y que se ha visto desde casi siempre debido a las mismas políticas mercadológicas en que esta disciplina está envuelta.

A primera vista, pareciera que el diseño está condenado a pertenecer al ámbito de la industria, de la publicidad y de lo que coacciona el impulso creativo. Todos los planteamientos, por más radicales que puedan ser, se adhieren al discurso en el que el mundo se percibe como algo aparte que puede ser modificado al antojo de quien sea. Los diseñadores están apresados por el discurso del mercado porque las marcas representan gran parte de su sustento económico. Por tal razón, aunque, como lo dice Margolin, “las compañías no fabricarían nada sin diseñadores, ni tendrían servicios qué ofrecer” (2007: 4), es muy difícil que los diseñadores se puedan desapegar de tal tipo de prácticas. Si un diseñador se niega a realizar un trabajo determinado, puede ser despedido. Hoy día nos hemos acostumbrado a que el diseñador sólo sea visto como una herramienta que sirve para los planes empresariales, no tiene decisión sobre los negocios.

Los encargados responsables del diseño en las empresas son escogidos, no por sus juicios estéticos, ni por su impecable gusto, sino por sus habilidades administrativas. Pocos, o ninguno, comprende las complejidades del diseño, o incluso el rol, más allá de lo obvio, que el diseñador y los diseñadores juegan (Rand, 1992: 123).

En medio de todo esto, vale la pena preguntarnos de qué forma hemos de entender el diseño. Actualmente quizá habría que ampliar nuestras definiciones con el fin de dar cuenta de que ser diseñador no se cierra a trabajar en un despacho o para alguna marca –con el único objetivo de conseguir más ventas; sino que podríamos empezar a ver al diseño como una forma de pensar, de arriesgar el rumbo del mundo. Sobre todo, habría que poner atención, como hemos remarcado aquí, en el papel del sujeto y su relación con la cultura en que se encuentra para poner bases sobre las cuales éste podría transitar en su búsqueda.

Está claro que aún nos falta mucho por desarrollar y por entender lo que significa el diseño y cuál tendría que ser su labor dentro de la sociedad. Estamos hablando de un entramado enormemente complejo donde se juegan una gran cantidad de factores. Lo que sí podemos marcar, hasta aquí, es que el diseño es una disciplina que se originó en el cuestionamiento de su propio papel. Esto no quiere decir que por ello estemos obligados a apegarnos a los planteamientos con tendencias

socialistas de Morris o Ruskin, pero lo que sí podemos decir es que el desarrollo de la teoría sobre el diseño está imbricada con su propia crítica y esto es algo que la va a acompañar siempre. Como se verá, a continuación, el *Arts and Crafts* no es el único momento en que se han puesto en entredicho los fundamentos del diseño.

f) El diseño comprometido

Tomás Maldonado, en 1970, volvía a plantear, de forma similar a Morris pero con sus respectivos matices, que el diseñador tiene que buscar la autonomía en su práctica y proponía directamente que ella debía ser usada, en el mayor grado posible, a favor del beneficio social y ambiental (en Margolin, 2007). Victor Papanek, en la misma época que Maldonado, escribía que “el predominio del mercado ha estado retrasando la aparición de una estrategia de diseño racional” (Papanek, [1977] 1997: 93). Tanto Papanek como Maldonado, una vez más, se posicionaban desde el diseño industrial y la arquitectura, principalmente, para plantear soluciones encaminadas hacia los problemas ecológicos, pero sus argumentos sobre la autonomía y la creatividad bien podrían extenderse hacia el pensamiento del diseño en general.

Para Papanek, el diseñador es responsable de casi todos nuestros productos y herramientas. Así que, ya sea por mala fe, por “no querer meterse en líos” o por querer “salir adelante como sea”, el diseñador es responsable de muchas de nuestras equivocaciones como sociedad. Sin embargo, también aceptaba que no es sólo culpa de los diseñadores, sino que en sí misma la tarea del diseño se vuelve cada vez más difícil, pues “vivimos en una sociedad que castiga a las personas altamente creativas por su autonomía inconformista” (Papanek, [1977] 1997: 144). Volvemos entonces a ver que el diseño, a pesar de toda la carga que se le pueda poner encima, está también metido en un sistema complejo donde uno de los principales factores para su desarrollo es la economía de mercado. Habría que ver, por lo tanto, cómo entendemos esta dinámica sistémica y la relación del diseño con ella.

Respecto a lo anterior, no es casualidad que en otoño de 1999 se realizara el conocido *First Things First Manifesto 2000* (en Pelta, 2004) como una renovación de un manifiesto ya firmado desde 1964 por un grupo de comunicadores visuales que proponían un cambio de prioridades dentro del ámbito del diseño en favor de formas de comunicación alejadas del *marketing* de producto, pues éste tiende a esclavizar la labor del diseño y alejar al diseñador como trabajador del diseñador como ser humano o ciudadano. El manifiesto más reciente fue firmado por 33 figuras de la comunidad del diseño gráfico internacional que no están de acuerdo en la forma en que se están llevando a cabo las prácticas relacionadas con la comunicación visual dentro del ámbito mercantil. Este manifiesto, además de hacer un llamado hacia la reflexión sobre este tipo de cuestiones, menciona que actualmente existe una gran cantidad de diseñadores, incluyendo evidentemente a los firmantes, que no han permitido que el trabajo comercial se convierta en su principal actividad. Los firmantes hacen, en ambos manifiestos, una llamada para que las capacidades de las personas encargadas de la comunicación visual se dirijan hacia fines más valiosos como la crisis ambiental y cultural que tanto demanda su atención.

Bajo este entendido, el teórico del diseño Victor Margolin ha hecho un llamado hacia los diseñadores, y hacia las instituciones de enseñanza del diseño, para concebir al diseñador ya no sólo como un manufacturero de las grandes compañías, sino como un diseñador/productor que tiene las habilidades necesarias para proponer nuevos prototipos e incluso materializar y distribuir nuevos productos de diseño, alterando las tendencias del mercado (Margolin, 2002). De acuerdo a este autor, el diseñador, actualmente, se encuentra en medio de este cambio profundo, al lado de los ingenieros, los científicos, los programadores y otros profesionales vinculados con las nuevas tecnologías que definen nuestro mundo. Esto representa un reto para la práctica y teoría del diseño, pues, de hecho, más allá de este campo especializado, los ciudadanos de todo el mundo están tomando un papel activo en este tipo de debate social que involucra sus propias prácticas y vida cotidiana.

Hay actualmente un movimiento ciudadano global que está generando que cualquier persona tome responsabilidad de su papel dentro de la sociedad. Como lo señalan Almquist & Lupton,

los consumidores por sí mismos están rebelándose, no sólo bajo la forma del *Do it yourself*, las labores altruistas y los movimientos ecologistas, sino también simplemente retirándose de las supuestas necesidades económicas del implacable ritmo de tener y gastar que dicta nuestro moderno estilo de vida como “usuarios” (2010: 3).

Se trata de un cambio que se está dando a nivel mundial y que está vinculado con la forma en que se ha ido construyendo la infraestructura del mundo. Es verdad que esto envuelve a todo tipo de personas que estén dentro o fuera de cualquier práctica profesional, porque lo que se está jugando es la tiranización de la vida misma a través de los dispositivos que sirven al mercado en su expansión permanente.

Dentro de este panorama, es necesario tomar en cuenta que el diseño en particular, tomado como discurso, a la manera en que lo hace Nestor Saxe (2004), posee la capacidad de actuar a nivel masivo, incluso global. Esto lo hace a través de lo que se ha clasificado como la construcción de audiencias u opiniones públicas (DiSalvo, 2009). Es decir, lo relevante del diseño es que está instaurado dentro de la lucha por la construcción del mundo social. De hecho, como lo diría Tapia, “el diseño puede considerarse como un dispositivo capaz de moldear, organizar y dirigir los comportamientos y la vida social” (2004: 23). Por lo tanto, esto coloca al diseño en un papel cardinal, ya que lo responsabiliza no sólo hacia el futuro sobre el rumbo que pueda tomar la sociedad contemporánea, sino también de las consecuencias que hasta este momento han tenido los contenidos de sus discursos. El diseño en sí podría ser definido como el pensamiento sobre lo que puede o no ser el mundo. Es la proyección sobre el futuro aplicada en productos que se insertan y modifican a la sociedad. Así, el diseño, mas allá de verse solamente como la práctica de elaboración de productos a nivel industrial, ha de ser visto como el pensamiento que envuelve todas las prácticas que se cuestionan el porvenir de nuestro mundo.

De acuerdo con St. Clair, diseñadora y estudiosa del tema, “no hay directrices que un diseñador debería seguir para volverse consciente socialmente” (2011: 6). Tampoco se trata de una cuestión

de todo o nada, sino que, rescatando a Papanek, podríamos plantear que es necesario preguntarse por las habilidades particulares necesarias para enfrentar las situaciones actuales con apertura hacia las colaboraciones y todas las propuestas para cambiar el sistema. Lindsay St. Clair destaca las recientes protestas *Occupy* como modelos a partir de los cuales el diseño podría aprender, por ejemplo, acerca de cómo el uso de símbolos, ilustraciones, señalética, etc., pueden ayudar a difundir las ideas globalmente, condición con la que nunca se había contado antes. Hay que tomar en cuenta que aquí cobra relevancia la gramática que ha surgido a partir del uso de la imagen en la sociedad contemporánea. No es sino a partir de introducirse dentro de esta red de símbolos y estructuras como es posible emparejarse en la lucha por lo social.

De acuerdo a Alix Rule (2008), otra estudiosa del tema, ha tomado importancia la figura del “diseñador” como modelo del activista social. Pero el riesgo está, según su planteamiento, en que una especie de sabiduría común tiende a creer que es necesario ofrecer soluciones eficaces y no más teorías. El diseño, al ser pragmático, ofrece este tipo de acercamiento; se adhiere a una especie de ideología “post-ideológica” que busca actuar más que reflexionar. Evidentemente, como lo menciona Rule, esta misma perspectiva puede ser usada por la industria del consumo para sus propios fines. Sin embargo, a pesar de la desilusión que podría generar tal panorama, la misma Rule (2008) destaca el llamado realizado por *Massive Change*, un proyecto que apuesta por las capacidades del diseño para mejorar la situación de la humanidad, hacia atender tanto las utópicas como las distópicas posibilidades del diseño. Es decir, incluso tomando en cuenta que el diseño pueda verse simplemente como una herramienta de la industria, no hay duda de que es un factor importante en la construcción del mundo. El peligro quizá más bien está en seguir considerando al diseño como algo externo al que se le puede usar para buscar objetivos, sin ver su potencial como creador por sí mismo.

Como se puede ver, hay una situación paradójica esencial que se encuentra en el corazón de la disciplina del diseño. Y es que todo diseñador es, a su vez, un ciudadano dentro de una sociedad; un sujeto que ha de verse enfrentado con la cultura de su tiempo y tomar posición en ella. Al verse envuelto el diseño en una dinámica de mercado que lo somete a responder sólo ante ciertas

demandas, el diseñador como sujeto activo tiende a responder desde su propia lógica y fuerza, por mínima que ésta sea. En este estatuto se ponen en cuestión todas las formas de entender la disciplina y no sólo ésta, sino todas las prácticas de la imagen en la actualidad. En ese contexto, las prácticas como el *culture jamming* adquieren relevancia y pueden poner a temblar las bases del diseño como lo hemos desarrollado hasta ahora. Estamos hablando de la irrupción del diseñador y los creadores como sujetos y miembros de una sociedad que realizan esfuerzos por hacerse cargo de ella.

1.2 Tesis

a) Qué cambio propone el diseño

Siguiendo a Margolin, uno de los problemas básicos es que “la comunidad del diseño no ha producido sus propios argumentos acerca de qué tipo de cambio les gustaría ver” (Margolin, 2007: 4). Por este motivo es necesario buscar alternativas no relacionadas con el mundo de la esfera comercial, o relacionadas con él de otra manera. Para esto valdría la pena retomar el contexto en el que surge la disciplina del diseño en medio de una serie de debates entre la sociedad industrial, por un lado, pero también, el arte y la artesanía por el otro. Es decir, hace falta recalcar que el diseño trae consigo una parte de crítica social que involucra muchos factores, pero, para verlo, es necesario hacer un recuento contextualizado histórica y filosóficamente.

Recordemos que Morris reclamaba un tipo particular de sociedad socialista donde no solamente se viviera en paz sino que sobre todo fuera hermosa. Morris argumentaba que la esclavitud que generan las mercancías “hace que vivamos extenuados y aterrados por nuestro sustento, incapaces de leer un libro o contemplar un cuadro, de pasear por campos agradables o de tumbarnos al sol, de participar en la cultura de nuestro tiempo o de gozar, en una palabra, de placeres intelectuales o animales” (Morris, [1884] 2013: 58). De acuerdo con Nikolaus Pevsner ([1936] 1963), uno de los primeros historiadores del diseño, en general el dominio del oficio, es decir, de las artes manuales, fue reemplazado por la rutina mecánica, y esto separó al artista de la

producción masiva. Por un lado, produjo un tipo de arte industrial de imitación, vulgar y sobreornamentado; por otro lado, el artista, siguiendo la tradición del Renacimiento, comenzó a considerarse superior, con un mensaje sublime. Evidentemente esto era sustentado por la teoría estética donde resuenan los nombres de Schiller, Schelling y Kant, entre otros (Pevsner, [1936] 1963). Así, “el artista comenzó a despreciar la utilidad y el público” (Pevsner, [1936] 1963: 17). La importancia de Morris, como artista, pero también de Ruskin, como pensador, fue que observaron una decadencia en los fundamentos sociales del arte entendido como todo el “hacer” del hombre.

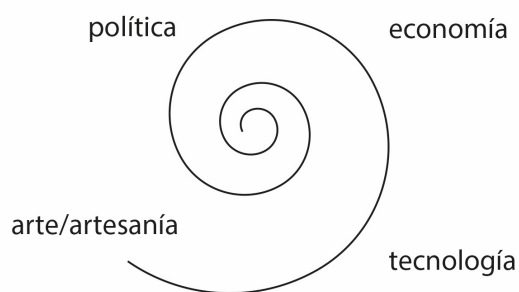
Para Morris, quien destaca además de por sus ideas, por su habilidad artística, hacer las cosas a mano era un deber social; del mismo modo que construir los muebles para su casa era una forma de protesta (Pevsner, [1936] 1963). Las intuiciones de Morris y Ruskin dieron lugar al nacimiento de una disciplina, sin embargo, ellos no veían hacia el futuro, sino hacia el pasado. Ellos proponían un retorno a la Edad Media, donde “el artista era un artesano, orgulloso de ejecutar cualquier encargo con el máximo de habilidad” (Pevsner, [1936] 1963: 18). Al abogar por una especie de primitivismo, los costos de la producción que proponían eran demasiado altos, dando lugar a una incongruencia total pues muy pocos podían acceder a sus productos. La máquina, que en un principio era vista por Morris como su principal enemigo, más tarde no sólo por él, sino principalmente por sus seguidores, fue integrada al pensamiento sobre el diseño como parte del proceso y del resultado del mismo. De esta manera, se puede decir que los pioneros del diseño moderno no sólo serían Morris y Ruskin, sino también por ejemplo Lewis Day y John Sedding, quienes, contemporáneos a los primeros, ya eran desde un inicio partidarios de la máquina. Esta primera generación de diseñadores abrió las puertas a nuevas perspectivas y muchos de los diseñadores más reconocidos hasta la fecha, los cuales no solamente se caracterizaban por la realización de diseños, sino, sobre todo, porque a través de ellos se ponía en juego una posición teórica ideológica sobre lo que debía ser o no el diseño. Tales ejemplos los podemos encontrar en nombres como Charles Ashbee, Otto Wagner, Adolf Loos, Frank Lloyd Wright, Henry Van de Velde, etc.

Con el desarrollo de la disciplina del diseño, por parte de diferentes frentes, se ponen en cuestión una gran cantidad de elementos referentes tanto a la relación entre el arte y la industria como en lo referente al ornamento, la utilidad y la belleza en general. El diseño adquiere un estatuto privilegiado al posicionarse en medio de todos estos debates. De alguna manera, toda la historia del diseño tendría que ver con un posicionamiento social y político también. Si bien hoy vivimos en un mundo muy separado de aquel en el que vivieron Morris y sus contemporáneos, eso no quita que aún ahora cada decisión en los diferentes niveles de diseño trae consigo también un modelo social. El pensamiento sobre el diseño quedó marcado desde aquella época como un pensamiento social en el sentido de que se encarga de proyectar tipos, estilos o paradigmas que influyen a niveles masivos. Conforme se ha vinculado cada vez más al diseño con las dinámicas del mercado, pareciera que no hay otra opción para el diseño que servirle a éste, pero eso no quiere decir que así tenga que ser forzosamente. Tal es la importancia de rescatar aquellos primeras primeras posturas en torno al diseño.

Una vez que se entiende esta posición social e incluso filosófica del diseño, vale la pena realizar un acercamiento a lo que conlleva la palabra misma y la apuesta por continuar con esa disciplina. Si bien se podría decir que el diseño tiene en sus manos muchas de estas disputas, eso no quiere decir que pueda hacerse cargo de ellas totalmente. Es importante dar cuenta, junto con el filósofo Vilém Flusser ([1993] 2002), de la ilusión del diseño. Para Flusser, la palabra “diseño” tiene en su seno efectos engañosos. El diseño siempre se caracteriza por una cierta malicia. “El diseñador es un conspirador malicioso que se dedica a tender trampas” dice Flusser ([1993] 2002: 24). Y, sin embargo, el diseñador no tiene de otra más que tomar la apuesta paradójica de intentar resolver problemas que quizá él mismo ha creado. Justamente por ello, es necesario dar cuenta de esto para poder tomar al diseño como lo que es: una toma de posición existencial respecto al mundo.

Habría que situar entonces al diseño como una argucia humana que en determinado momento necesitó de dar respuestas ante distintas cuestiones que le demandaba su contexto. El diseño, como disciplina, se compone de una serie de elementos que, a la vez que le sirven como

nutrientes, lo limitan en cierta medida. Nació en medio de las demandas del mercado, en contraposición a ellas, pero a la vez retomando ciertos elementos necesarios para abrirse paso en medio de un mundo mercantil. La respuesta que propone Morris ante la falta de gusto y de calidad de la industria es ofrecer productos donde el artesano estuviera cercano a los objetos que creaba. De esta manera, tomaba elementos de la artesanía, pero sobre todo de una concepción del arte muy específica, sin identificarse, al mismo tiempo, ni con el arte académico ni con la artesanía totalmente. De la artesanía tomaba la dedicación y cuidado en las obras, pero del arte tomaba el gusto por la belleza y el compromiso social. Incluso, como ya se mencionó, la disciplina que estaba en pleno surgimiento tenía matices políticos. Se asumía con tintes socialistas, pero tampoco daba respuesta total a las exigencias de esta postura política. Terminaba desprendiéndose de todos y cada uno de sus nutrientes para construirse una especificidad propia. El diseño, desde Morris, se situaba entonces entre la economía; el arte y la artesanía; y la política. Pero, como ya se dijo, no tardó demasiado tiempo en que a este trazo se integrara también la tecnología como un nutriente más que hiciera de ésta una práctica definida sin convertirse en industria ni en arte ni en postura política ni en estrategia de mercado, pero a la vez tomando elementos de cada una de estas cosas. A continuación, se muestra una aproximación de cómo podríamos ver el trazo que representó el diseño en su momento:



1. Trazo del diseño

Con este trazo podemos seguir la pista de lo que quizá tiene que decir aún el diseño o lo que puede proponer. El papel intermedio que representa el diseño, como un rizo que toca distintas esferas de la vida social pero que no termina por identificarse con ninguna, puede darnos una idea

de lo que significó en su momento y lo que ahora podría decirnos aún sobre nuestro papel en la sociedad y los retos que hemos de enfrentar. De acuerdo con Flusser, el diseño permite agenciar esto perfectamente debido al puente que forma entre lo científico y lo estético. Flusser defiende que gracias a la palabra diseño se conectó la técnica y el arte de nuevo, cosa que había quedado separada desde la modernidad. “Hoy en día *diseño* significa más o menos lugar en el cual el arte y la técnica (y por ello el pensamiento valorativo y el científico) se solapan mutuamente, con el fin de allanarle el camino a una nueva cultura” ([1993] 2002: 25).

Si tomamos en cuenta que el diseño surgió como un efecto del desprendimiento que Morris realizó respecto de su tiempo, podemos dar cuenta de la construcción artificial, casi forzada de este trazo. En otras palabras, el esfuerzo por hacerse cargo del mundo tomando conciencia y forma en una disciplina especializada llamada “diseño” no era algo necesario, obligado o natural. Fue más bien el resultado de un empeño, un impulso tan fuerte que hizo necesaria esta configuración. El diseño, bajo este entendido, es una disciplina creada sobre diferentes soportes a los que transgrede y les debe a la vez. No habría que entenderla como una simple servidora de necesidades del mercado, sino más bien como una irrupción sin precedentes que, por propia definición se mantiene en un estatuto paradójico que la lleva a estar una y otra vez reconfigurándose sobre elementos cada vez nuevos. La forma en que responde a las demandas sociales es siempre nueva. Se apega al contexto y, desde ahí lo resignifica para otorgar una salida, pero nunca es la misma. Se trata siempre de una invención. Sobre esta base, podríamos entonces afirmar, como lo diría Flusser, que “la cultura a la que el diseño podrá allanarle el camino será aquella que sea consciente de que es embustera” ([1993] 2002: 25). Sólo de esta forma, dice Flusser, podremos convertirnos en artistas libres, que era lo que buscaba Morris. Habrá que darnos cuenta de que el precio que pagamos siempre por llevar una vida bajo el diseño es la renuncia a toda veracidad y autenticidad.

b) Creatividad y diseño

Como hemos dicho, el momento que dio nacimiento al diseño estaba lleno de peripecias que hicieron necesario su surgimiento. Entonces el diseño encontró el trazo sugerido arriba para dar respuesta a las demandas de su tiempo. Ahora bien, la disciplina ha enfrentado las mismas exigencias una y otra vez en la historia del último siglo, constituyéndose como una materia heterogénea que a veces da prioridad a alguno de los elementos que la constituye y a veces a otro u otros. Pero lo importante es que, a su vez, el diseño ha sido partícipe de la construcción de un mundo donde cada vez la aceleración a estas demandas tiende a cuestionar y destruir todo lo anterior para pronto ofrecer rápidas y nuevas respuestas.

Actualmente, diría Francisco Pérez Cortés (2014a), filósofo y teórico del diseño, nos encontramos en un estado caótico de presente inmediato, con futuro incierto; donde todo el tiempo lanzados hacia adelante y situados totalmente “a expensas de lo que seamos capaces de inventar” (Pérez Cortés, 2014a: 21). En esta cultura, todo está por inventarse, dice Pérez Cortés. Pero lo que se produce, así como es impredecible, también puede ser tomado como una tarea poética. El diseño entonces ha de ser entendido ahora más allá de aquel trazo para ser enmarcado dentro de un impulso creativo mucho más amplio. Éste es el que nos fuerza a dar respuestas frente al mundo a cada ocasión. Ahora bien, en el mundo en que el diseño se ha vuelto parte integral de una resignificación permanente, esta disciplina ahora se ve ante una tarea casi épica: asumir la vida como creación permanente.

Por lo anterior, Pérez Cortés sitúa esquemáticamente al diseño como una actividad que envuelve al menos dos aspectos: uno como actividad proyectual que se basa en modelos teóricos y metodológicos para realizar su tarea y otro como la asunción de una vida dedicada a la creación tanto de uno mismo como del mundo. Por su parte, Flusser ([1993] 2002) diría que el tema de la creación y/o configuración a concernientes al diseño es algo siempre político y estético a la vez. Por mucha ficción que sea este mundo, ésta es la revolución cultural actual, la capacidad de crear mundos. Por lo tanto, hay que aprender a crearlos, dice Flusser. Más vale entonces ser

conscientes del artificio y de su posible contraataque. Para esto estarían entonces los dos aspectos que Pérez Cortés nos señala.

Desde la perspectiva de Flusser ([1993] 2002), varios factores que envuelven la producción industrial actual:

a) ya no hay norma alguna que se pueda aplicar sobre la producción cultural; b) no existe un causante único de un delito; y c) que la responsabilidad está diluida hasta tal punto en la sociedad actual que nos encontramos efectivamente en una situación de absoluta irresponsabilidad respecto de aquellas acciones que proceden de la producción industrial ([1993] 2002: 81).

Ya no es posible pensar el diseño como algo simplemente consistente en hacer objetos útiles bien hechos y bellos, sin consideraciones morales o políticas. Es preciso realizar seriamente acercamientos a todas estas condiciones éticas. Para Flusser ([1993] 2002), es necesario dar cuenta de que quizá seamos de las últimas generaciones que podamos ver con claridad la sociedad de programadores programados que se está generando. Las aparentes libertades a las que hemos accedido gracias al desarrollo de los dispositivos de información, son, para él, sólo libertades programadas. Es decir, se trata siempre de elecciones dentro de un rango de opciones programadas de antemano. Sin embargo, todo aquello que hoy conocemos como “imágenes digitales”, “ciberspacio”, “simulación sintética”, etc. no son más que instrumentos epistemológicos y, como tales, siempre hay la posibilidad de salir de ellos. Es decir que si el diseño ayudó a meternos en esto, también puede ayudarnos a salir.

He aquí una vez más la paradoja del diseño. Y es que en la carrera infinita en que nos hemos metido, una vez que el diseño fue concebido como una forma de hacernos cargo de nosotros mismos, también hemos perdido ya todo sustento fijo. Es decir, si bien el diseño nos ha llevado hasta aquí a preguntarnos sobre el rumbo que ha tomado el mundo e incluso a proponerse como un ámbito de pensamiento donde podría residir la proyección de éste, este planteamiento también conlleva un riesgo. Si no damos cuenta de los bucles en que estamos metidos a partir de las

propias invenciones que nos ha permitido el diseño, no sólo pierde sentido la labor diseñística, sino incluso está en riesgo nuestra supervivencia como especie. Podría sucumbir no sólo nuestra capacidad creativa, sino que, con todos los artificios que podemos desarrollar artificialmente ponemos en riesgo incluso lo que conocemos como vida biológica. Diseñar, en este estado de cosas, se vuelve un compromiso social y cultural. Pero evidentemente, a pesar de los peligros de la cultura actual, hay una fuerza creativa que empuja hacia el desarrollo de la misma. Por ello, dice Flusser: “todo compromiso cultural se convierte en un «compromiso heroico»” ([1993] 2002: 95).

Por su parte, Pérez Cortés (2014a) toma el desarrollo actual de la cultura, con todos sus dispositivos tecnológicos, como la perfecta ocasión para asumir el compromiso creador. Dentro de lo que Édouard Glissant identificaría como caos-mundo definido como “la colisión, la intersección, las refracciones, las atracciones, las convivencias, las oposiciones, los conflictos entre las culturas de los distintos pueblos de la totalidad-mundo contemporánea” (Glissant, [1996] 2002: 82), Pérez Cortés ve la oportunidad del surgimiento de una nueva inteligencia creadora. Para ello, rescata la noción creolización, o criollización, del mismo Glissant, como factor generador de imprevisibilidad como una poética del caos, pero también una poética de la relación. Lo que está por inventarse entonces, diría Pérez Cortés, son las relaciones mismas: fusiones, flujos, cruces, redes, etc. Lo que nos ha quedado claro a los contemporáneos es que no hay núcleo, que no somos más que relaciones entrelazadas; y lo que habría que rescatar dentro de este panorama, siguiendo a Flusser y a Pérez Cortés, es que el diseño juega un papel importante en el modo en que ese entrecruzamiento de relaciones adquiere apariencia. Es necesario, en diseño, plantearse todas las cuestiones acerca de nuestro futuro y la forma en que queremos construirlo. “*Diseño* significa, entre otras cosas, designio, destino. Plantearse estas preguntas constituye un intento conjunto de asir el destino con ambas manos para poder conformarlo juntos”, dice Flusser ([1993] 2002: 128).

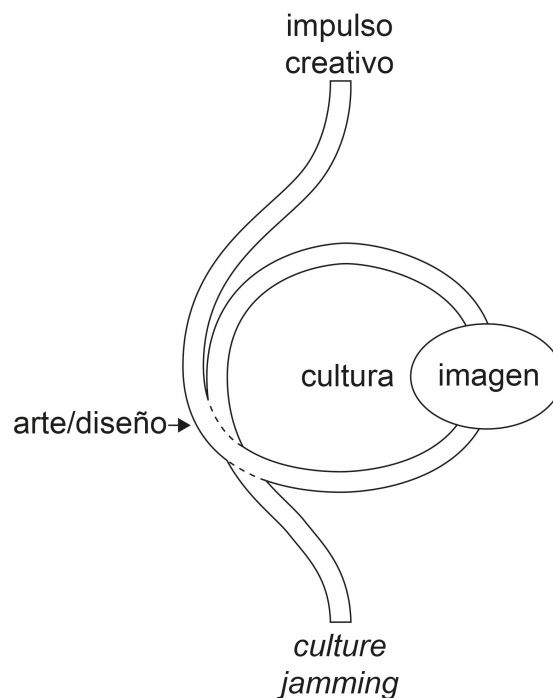
Es necesario marcar, pues, que hoy estamos de nuevo ante la situación en que el sujeto miembro de la cultura se ve confrontado con sus propias creaciones, se siente alejado de todas las ofertas

que provienen desde esferas especializadas que parecieran no tener nada que ver con él. Así fue como nació el diseño. Sin embargo, la diferencia es que ahora el diseño mismo es uno de los factores que intervienen en este estado donde el sujeto está desligado de su cultura. Por un lado, está todo el tiempo siendo exigido por su contexto en la inmediatez; y por otro está metido en una monotonía infinita que pareciera no tener sentido alguno. Aún con eso, no nos queda de otra más que tomar la apuesta y volver a realizar un trazo o una invención que nos coloque en medio de este presente y nos permita ofrecer alguna respuesta. Es aquí donde adquiere importancia el *culture jamming* como esa figura que, siempre en relación al diseño y todos los debates que trae consigo, no se identifica con ellos y, en ese sentido puede permitir otra visión del estado de cosas. Puede que no sea sino un rizo más en la permanente re-configuración del diseño o, aventuremos, de las prácticas contemporáneas de la imagen, pero eso no quiere decir que en este momento no nos pueda decir algo que nos haga situarnos en el aquí y ahora y, sobre todo, que permita religar al sujeto con su cultura.

c) La vuelta por la imagen

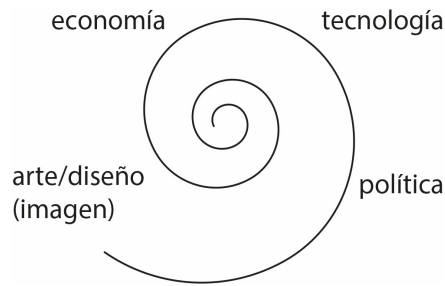
El *culture jamming* surge en medio de un mundo donde pareciera que el diseño es la disciplina que se va a encargar de dar respuesta a muchos de nuestros problemas; y que, sin embargo, éste se ha conformado como una disciplina más que tampoco puede cargar con todo. Hay, como se dijo antes, una especificidad que caracteriza al *culture jamming* y que de alguna forma se relaciona con los impulsos que dieron surgimiento a la disciplina de diseño. Y es que estas dos prácticas realizan un trazo específico que toma nutrientes de diferentes lugares para conformarse y que a la vez se desprende de ellos. Pero la diferencia temporal que separa el surgimiento del *culture jamming* con el del diseño dota de una peculiaridad a esta última práctica. Esta diferencia tiene que ver precisamente con lo que el diseño como disciplina especializada, junto con una gran cantidad de tecnologías asociadas, ha contribuido a construir en el transcurso del último siglo. Se trata del mundo de imágenes al que ahora nos vemos enfrentados.

Para entender entonces la forma en que ahora hemos de enfrentar este mundo de imágenes, es necesario dar cuenta de un giro en los procesos de producción contemporáneos. El impulso creativo tiene que dar una vuelta por la imagen para adquirir nuevos sentidos y formas de actuar en la cultura contemporánea. En esa vuelta, las fronteras entre el arte y el diseño se cruzan, por ser ellas las prácticas generadoras de imágenes por excelencia. Del mismo modo en que en algún momento el arte y la artesanía estaban en un punto clave para dar cabida al diseño, ahora lo están el arte y el diseño.



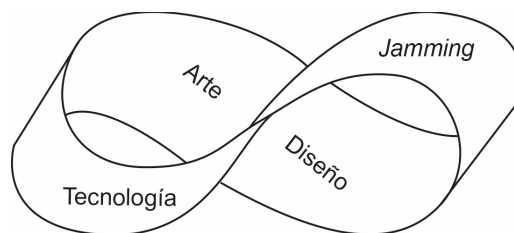
2. Vuelta por la imagen

Así, lo que hace el *culture jamming* es un trazo semejante al que en algún momento tuvo que hacer el diseño para dar respuesta a un gran número de factores que requerían una práctica como tal. El trazo, en este caso, pasa por los mismos nutrientes que el del diseño, sólo que esta vez incluye al diseño mismo como uno de los nutrientes enmarcado, junto con el arte, en las prácticas de creación en torno a la imagen.



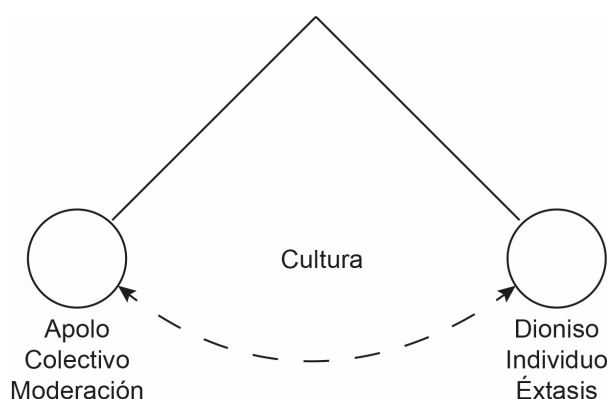
3. Trazo del *culture jamming*

El *culture jamming* realiza un giro en las prácticas de la imagen que ya el diseño en alguna medida había forjado, pero que esta vez se vale de la tecnología para generar un *continuum* entre estas prácticas, de tal manera que ninguna quede separada. Podríamos ilustrar este giro con una banda de *moebius* donde se muestre cómo el diseño ya se había propuesto antes como un derivado de las prácticas artísticas, sin confundirse con ellas; pero, a su vez, el diseño derivó en una práctica más especializada con la integración de la tecnología como uno de sus elementos principales. El diseño del siglo XX no puede ser pensado sin las tecnologías y el pensamiento concerniente a ellas. Incluso en momentos se podría confundir el pensamiento sobre el diseño con el pensamiento sobre las tecnologías en el siglo XX. El caso más relevante de esta fusión serían las diferentes variantes del funcionalismo. Desde la escuela de la Bauhaus, el arte y la artesanía comenzaron a dejar su papel preponderante en el diseño y comenzaron a fundirse con el de la tecnología. Siguiendo esta línea, podría decirse que el *culture jamming* viene a dar un pequeño giro para reunir ciertos impulsos que habían quedado separados con el paso del tiempo y principalmente con el avance de la tecnología.



4. Giro del *culture jamming* en el *continuum* de la imagen

El avance de la tecnología tiene al menos dos caras: una que se encuentra con el diseño y que tiene como propósito mejorar el funcionamiento y la comunicación social; y otra que se encuentra con el *jamming* y que tiene que ver con los usos particulares que cada usuario le da a las tecnologías, sin algún propósito definido, sino más bien por meros caprichos personales. En medio de estas dos facetas reside una política y una ética que cargan consigo un posicionamiento social. Habría que situar entonces, a su vez, este esquema dentro de un péndulo que ya el historiador del arte de principios del siglo XX, Aby Warburg, había descrito entre los instintos personales y los colectivos. De acuerdo con Warburg ([1929] 2012), el quehacer del artista que aquí identificaríamos con cualquier práctica de la imagen, se situaba en medio de dos extremos. Por un lado, situaba los impulsos más individuales y, por otro, aquellos que lo colocaban dentro de una colectividad que le exige ciertos parámetros, y motivos en las obras. Warburg identificaba estos polos del péndulo, a su vez, con las categorías Nietzsche de lo dionisiaco y lo apolíneo respectivamente, es decir, entre el éxtasis y la sofrosina o moderación. En medio de estos dos extremos situaba el hacer del artista, siempre oscilando entre ambos lados. El artista, según Warburg, al moverse entre estos dos polos va dejando a su paso plasmada su propia aporía. Toda obra de arte da fe de alguno de estos polos o de la lucha entre ambos. El resultado de esa lucha es lo que llamamos cultura.



5. Péndulo de Aby Warburg

Más adelante abordaremos de forma más detallada la caracterización de lo apolíneo y lo dionisiaco en Nietzsche. De igual manera, abordaremos la definición de la cultura contemporánea

con mayor detalle. Por ahora, lo que hace falta es anotar que la cultura que conocemos actualmente es, sin embargo, una que está fragmentada por una serie de circunstancias. Es decir, que si bien la cultura es aquello que se conforma en el perpetuo balance entre estos dos polos, tal parece que, por un giro perverso en el péndulo, ésta se ha quedado atorada en un intento de balance mal logrado. Ese giro malicioso, hay que notarlo, tiene que ver con el desarrollo inaudito de una cultura de la imagen. Por lo tanto, en él se ven involucrados tanto el diseño y las tecnologías como el arte mismo, cada uno en su esfera separada de las otras.

Para ponerlo de forma sencilla: de manera contraproducente, el desarrollo de la gran cantidad de tecnologías que ayudaron a poner en contacto el mundo entero, también han traído consigo estragos en el mundo social. Por supuesto, esto no sólo es debido al desarrollo de las tecnologías, sino a los procesos que vienen emparejados con ellas, sin ser precisamente causas ni consecuencias directas. Como lo pondría Francisco Pérez Cortés (Pérez Cortés, 2014b), se trata más bien de todo el proyecto mundializador que se sostiene sobre 4 pilares: 1) saber y conocimiento; 2) mercado y actividad financiera; 3) sistemas de información y comunicación; y 4) organización reticular de vida y de pensamiento. Todos estos factores, sin embargo, se ven sujetos dentro de una dinámica en red con una lógica única: el mercado. El contragolpe de la tendencia mundializadora a través de la economía de mercado es que ésta promueve relaciones mediatizadas donde el eslabón se convierte en el elemento preponderante y se coloca por encima de los elementos relacionados. Esto hace que se desarrollen de forma disociada cada una de las prácticas sociales de hoy en día, no sólo aquellas que se encargan de la imagen, sino todas las demás disciplinas y ciencias. Es decir, de forma opuesta a lo esperado, pareciera que la cultura de la imagen ha vuelto invisibles los lazos que unen una esfera con otra en ella, del mismo modo que los vínculos del sujeto con esta cultura infinitamente compleja.

Cada campo del saber ahora está supeditado al mercado. El filósofo Jean-Luc Nancy ([1996] 2006) diría que el capital es la medida del “con”. Es decir, el estar-juntos de los hombres se convierte en una medida aún más relevante que los hombres mismos en relación. Lo único que importa es el ser comerciante o ser comerciado. El capital, diría Nancy, “es la «alienación» del

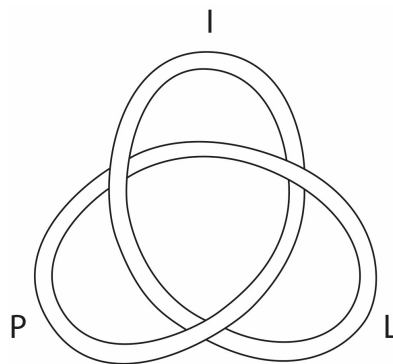
ser en cuanto ser-social” ([1996] 2006: 82). De esta manera, aunque haya un lazo que une a los hombres de todas partes del globo, este lazo, a la vez que los reúne, los separa cada vez más. En ese contexto, Pérez Cortés sitúa un esbozo del presente sin un lazo social orgánico, sino más bien fragmentos de sistemas difícilmente articulables. “El mundo social aparece ahora como un gran rompecabezas cuyas piezas no embonan nunca” (Pérez Cortés, 2014b: 38). Ahí es donde hay que realizar una labor de resignificación de las prácticas de la imagen para dar cuenta de que éstas tienen en su seno la posibilidad de realizar un trazo que relacione las distintas esferas, muestre las tensiones y permita nuevas irrupciones.

d) La importancia del creativo

En este mundo fragmentado, es necesario volver a poner sobre la mesa la importancia del creativo, diría Pérez Cortés (2014b), pues es éste quien realiza un esfuerzo por generar un puente entre él, su obra y el mundo en que ésta se inscribe. Este creativo puede ser un diseñador o un artista, pero también un científico, un ingeniero o un *amateur*. En cualquiera de los casos, la obra de un creativo participa en la creación del mundo a la vez que forma parte de la creación del propio individuo que la realiza. Este creativo no es solamente alguien que realiza algo como una labor monótona o como parte de algún oficio o trabajo sin preguntarse sobre su propio hacer. No es cualquier persona. Es alguien que realiza un esfuerzo por decir algo dentro de ese mundo, tomando en cuenta no sólo los fragmentos a los que se ve enfrentado y desde los que es demandado todo el tiempo cualquier individuo, sino también de los intersticios de los fragmentos. El creativo, en ese sentido, logra dar orden a ese mundo caótico que tiene enfrente a la vez que se inscribe en él a través de su obra.

Cada creativo, por supuesto, actúa de manera diferente y dice algo distinto de acuerdo con sus experiencias personales y con el contexto específico en el que opera. Sin embargo, de acuerdo con Pérez Cortés (2014b), pasa al menos por tres momentos: 1) *Impulso* o potencia creadora; 2) *Logos* o esfera consciente; y 3) *Poiesis* o instancia mediadora. Estos tres momentos están inscritos en un periplo donde se ven relacionados y anudados entre sí de tal forma que ninguno se

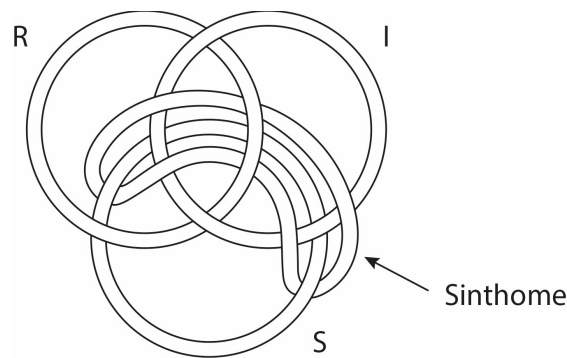
puede dar sin el otro para que el proceso creativo se lleve a cabo. Cada uno de los tres momentos es importante y tiene un papel. Mientras que el *impulso* se comporta como una fuerza indomable que empuja sin objetivos ni fines aparentes, el *logos* es más bien un esfuerzo por la codificación, la medida, el equilibrio y la unidad. En parte podría parecerse al péndulo de Warburg si nos quedáramos con estas dos instancias solamente. Pero Pérez Cortés añade una más, quizá la más importante y es la *poiesis*. Ésta articula las fuerzas anímicas del sujeto con su medio. “A través de la poiesis el impulso creativo deviene logos, a través de la poiesis, logos se conecta con el impulso creativo y cobra vida” (Pérez Cortés, 2014b: 263). Con la *poiesis* el acto creativo cobra sentido y forma.



6. Periplo creativo de Francisco Pérez Cortés. Impulso (I), Logos (L), Poiesis (P)

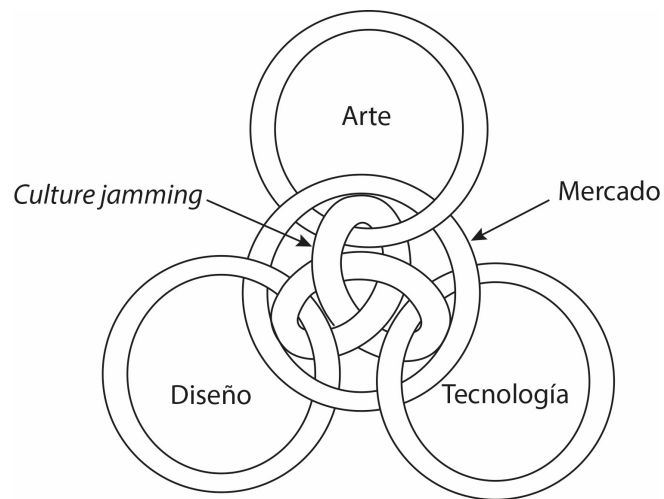
Pérez Cortés, a su vez, se apoyó en un recurso propuesto por Lacan ([1975-76] 2006) cuando sugería el concepto de “*sinthome*”, en el seminario 23, como un elemento que anuda lo que él identificaría como lo Real, lo Simbólico y lo Imaginario. En Lacan, estas tres estructuras son los tres registros psíquicos ilustrados con tres círculos que están unidos de tal manera que forman un nudo borromeo idéntico al que acabamos de citar en el centro. La particularidad de este anudamiento es que si uno de los círculos se suelta, los otros dos también quedan sueltos, es decir, no se trata de una simple conjunción de uno tras otro como en una cadena, sino que los círculos son intercambiables uno por otro sin que por eso pierdan su diferencia. Sin embargo, en el caso específico de la psicosis, estas estructuras están separadas y sólo el *sinthome* puede servir como lazo para anudarlos. El *sinthome* entonces sirve como sostén de la estructura y hace que los

tres círculos vuelvan a estar anudados de forma borromea una vez más. La propuesta de Lacan evidentemente tiene un largo desarrollo sobre lo que quiere decir cada uno de estos registros y cómo se trabajan en la clínica psicoanalítica. Pero lo que aquí se rescata es sólo la manera de operar teóricamente. Lo importante es marcar que la unión entre estos registros, ilustrada en el *sinthome* o el periplo, no es algo natural o ya dado de antemano, sino que es algo que se tiene que forzar. Es un artificio producto de un esfuerzo que si no se realiza deja las piezas sueltas y sin conexión. Es decir, siempre estamos a un paso de perder el vínculo no sólo entre unos y otros sino para con nosotros mismos.



7. *Sinthome* en Lacan

Con base en estos últimos dos esquemas, nos atrevemos a realizar una propuesta de entrada donde el *culture jamming* juega un papel activo en la conjunción de al menos tres esferas mencionadas antes: el arte, el diseño y la tecnología. Estas esferas están ya, de alguna manera, unidas en la actualidad a partir de la economía de mercado, pero, como ya se dijo antes, éste no las articula, sino que simplemente las atraviesa y las deja desfragmentadas actuando cada una por su lado. El *culture jamming*, en este caso, sería un esfuerzo por poner en relación estas esferas realizando una articulación donde éstas se ven involucradas una con otra sin perder su especificidad.



8. Periplo del *culture jamming*

El *culture jamming* se sitúa en un campo intermedio entre las tres esferas realizando un periplo donde cada una le aporta algo, pero éste se compone de una forma distinta a las otras. Este periplo tiene varios lados, cada uno de los cuales adquiere una particularidad de acuerdo con la esfera con que roza, pero no es una simple conjunción de arte, diseño y tecnología, sino que al pasar de una a otra éstas se transforman mutuamente y dan como resultado una figura en forma de nudo como el que se había descrito más arriba. Como es muy evidente, este esquema está basado en el periplo creativo de Pérez Cortés (2014b). Y no es casualidad, pues lo que aquí se quiere proponer es el *culture jamming* como una operación creativa a nivel cultural. Es decir, ya no se trata solamente del esfuerzo que el creativo individual realiza, como lo describe Pérez Cortés, sino de un esfuerzo que una gran cantidad de individuos realizaron en algún momento para dar respuesta a las demandas de su tiempo. Esto no quiere decir, por supuesto, que haya dejado de haber creativos individuales ni mucho menos. Sólo que lo que aquí se ilustra es una aplicación de este proceso a nivel social.

Para ponerlo esquemáticamente, en este caso, el *impulso* creativo se correspondería con el arte; *logos* se correspondería con la tecnología y *poiesis* se correspondería con el diseño. Por supuesto, no se hablaría aquí del arte ni la tecnología ni el diseño entendidas de una manera general, sino de lo que el *culture jamming* toma de cada una de ellas para su operación. El *culture jamming* no

queda fuera del mercado, por el contrario está todo el tiempo rozando su lazo y bajo la amenaza de quedar atrapado dentro de él. El mercado pareciera omniabarcante en este momento. Todo pareciera someterse a su ley. Y, sin embargo, aún podemos hablar de esferas diferentes y se puede hacer algo con ellas. Esta operación creativa a nivel social abre la posibilidad de un creativo como sujeto múltiple, uno que actúa en varios niveles a la vez y en cada uno de ellos lo hace de diferente forma. En ese sentido, la conjunción que realiza se vuelve política, pues pone en juego a todas las esferas, pero sin proponer una sola salida, sino forzando al reacomodo permanente.

Este mismo gesto que se está realizando aquí para transportar el periplo propuesto por Pérez Cortés a un ámbito específico de lo social no se pretende mostrar como algo exclusivo del *culture jamming*. En cierta medida, se podría decir que todas las manifestaciones culturales innovadoras realizan algo similar a su manera y poniendo en relación diferentes esferas. Como el mismo Pérez Cortés (2014b) lo diría, el hombre se afirma procesualmente, “crear y crearse es su manera de participar en el mundo en un devenir conjunto” (2014b: IX). Es decir que el hombre no tiene un camino ya marcado o una forma de ser en específico, sino que se va creando a sí mismo a la vez que crea una obra separada de sí y la lanza al mundo. En este caso, se muestra cómo el ser humano, algunos seres humanos, encontraron un modo de conjuntar ciertos elementos para crear uno nuevo y aportar algo al mundo desde su posición. El periplo por el que el *culture jamming* toma forma es uno donde cada una de las esferas involucradas hacen que adquiera un sentido particular que se irá describiendo de aquí en adelante dentro de este texto. Pero hace falta decir que, hasta aquí, sobre todo en este apartado, de lo que se ha dado cuenta es de que esta articulación que realiza el *culture jamming* y que pasa por las distintas esferas, no la podría llevar a cabo sin haber formado parte de una transformación a nivel cultural donde no sólo todo pasa a través del mercado, sino también de la imagen.

Bajo la forma del *continuum* de la imagen que se expuso arriba, el *culture jamming* conjuga esta serie de factores en su práctica. A esto vale la pena agregar algunos puntos más que nos pueden orientar en el entendimiento del fenómeno. La famosa tesis de Guy Debord que proclama: “el espectáculo es el *capital* en un grado tal de acumulación que se ha convertido en imagen” ([1967]

2002: tesis 34), se convierte en un referente poderoso que dar pautas para muchas investigaciones. Pero hace falta ver sus alcances y sus limitaciones. Por supuesto, no es sólo Debord quien comienza a prestar atención en la imagen alrededor de la mitad del siglo XX. Este giro hacia lo icónico está relacionado con el desarrollo de las tecnologías de la imagen que viene desde finales del siglo XIX y que, ya desde entonces suscitaba debates. Ya iremos retomando este tópico de diversas maneras en toda la tesis.

e) Mapa de la cuestión

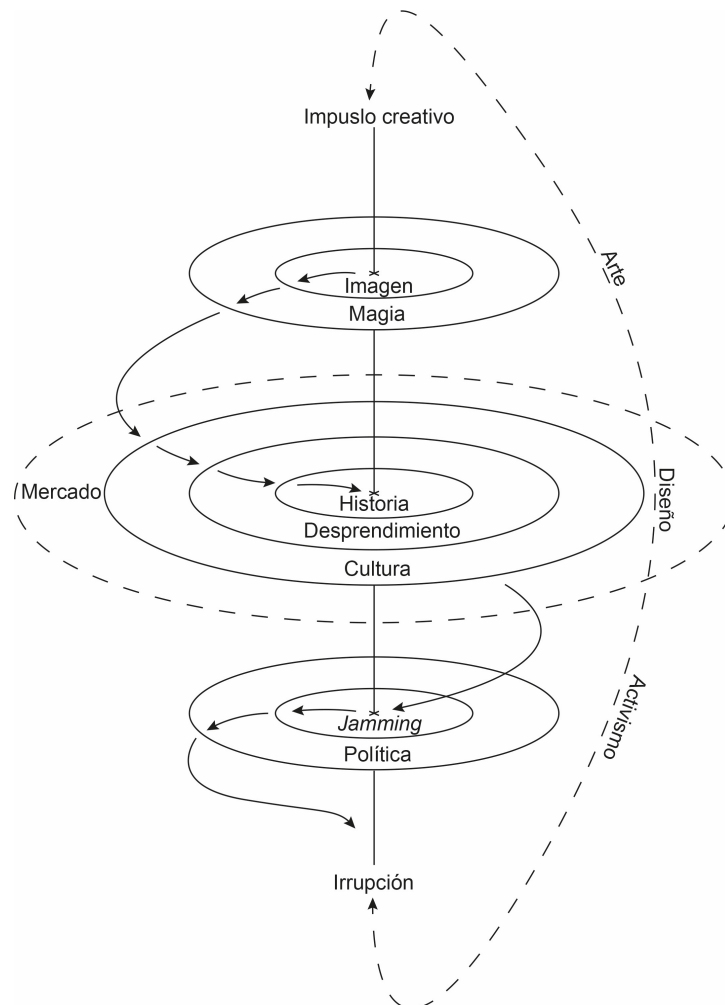
El abordaje del fenómeno del *culture jamming* no puede pasar sin primero realizar un acercamiento a la definición de la imagen, pues la apuesta es que esta manifestación cultural realiza su labor de articulación sólo pasándolo todo a través de la imagen. Para el *culture jamming*, todo se vuelve una imagen que está sujeta a intervención. Es decir, no se podrían entender los diferentes alcances de esta práctica y la forma en que recoge nutrientes de la economía, la tecnología y la política –todo integrándolo en un *continuum* de prácticas que incluyen el arte, el diseño y, otra vez, la tecnología–, si no fuera por el tránsito por la imagen. Por ello, lo primero que habrá que abordar es la forma en que hemos de entender la imagen.

Si de algo ha servido el recorrido hecho hasta aquí es para dar cuenta de la forma en que el *culture jamming* ha sido resultado de una serie de desarrollos y una respuesta ante las exigencias de los tiempos. Por supuesto, es sólo una entre otras tantas formas en que los creadores contemporáneos están realizando su labor. Para empezar, como ya se dijo, el *culture jamming* pasa por el ámbito de la imagen. Pero ésta, a su vez, tiene que ser vista no sólo como una cosa separada de lo que es el mundo, sino ser vivida y experienciada a fin de que las creaciones que salgan de ahí se integren al mundo contemporáneo. Tiene que realizar una inmersión en él porque será a través de él que se acerque a la cultura. Sólo mediante este giro es como ejerce su fuerza y su acción creadora en una cultura que ya es entendida como imagen. El *culture jamming* emerge, pues, sólo en determinadas condiciones que estuvieron marcadas por su tiempo.

Ahora, como ya se expuso también, la cultura de la que hablamos es una cultura fragmentada y al mismo tiempo una que, como cultura popular, se está volviendo global y única. El *culture jamming*, dentro de este panorama, se sitúa como una práctica que tiene que realizar una labor de desprendimiento en esa cultura a fin de que pueda decir algo en ella. Tiene que buscar su forma específica de actuar, conjuntando los factores que ya se describieron antes. Habría que realizar una labor de búsqueda historiográfica para situar y poder inscribir esta práctica en un *continuum* cronológico de prácticas similares bajo las cuales se entienda su especificidad. Sólo comprendiendo las herencias y procedencias con que el *culture jamming* carga en su hacer es como podemos darle sentido. De no ser así, podría tomarse como una mera manifestación de descontento sin mayores impactos. Dicho de otro modo, el *culture jamming* no está solo. Aunque la forma de irrumpir siempre es única en cada caso, hay antecedentes que nos pueden ayudar a ver que este impulso creativo puede cobrar distintas formas, pero sigue ciertas tendencias. Así como mostramos muy brevemente los vínculos con el diseño, veremos que a lo largo del siglo XX no sólo la historia oficial del diseño, sino la del arte oficial y no oficial, han tenido sus irrupciones.

Por otra parte, hay una especificidad del *culture jamming* que no se ha abordado hasta ahora y que forma parte importante de la práctica en muchas de sus manifestaciones. Y es que generalmente se vincula con un tipo de activismo político. Pero lo que habría que ver es la forma en que hay que entender este activismo, pues no se trata de uno que se sume a los debates políticos tradicionales, sino justamente uno que lo entiende todo bajo el signo de la imagen. Es aquí donde el *culture jamming* encuentra su lugar más específico como una práctica política en el sentido amplio. Para describir esta especificidad, sin embargo, es necesario realizar todo este recorrido. Es decir, la tesis que aquí se lanza conlleva la apuesta de que para abordar el *culture jamming* en toda su amplitud, hay que hacer un recorrido que involucra al menos tres territorios o círculos: la imagen en su sentido más filosófico, la cultura y la política. Cada uno de éstos es relevante para ver el trayecto que realiza el *culture jamming*. Esta práctica encuentra su sitio último y su forma de actuar en la política. Pero para ver la forma en que lo hace, habrá que seguir el recuento histórico yendo más allá de *culture jamming* como una práctica de finales del siglo

XX y rastreándola en acontecimientos actuales. En este contexto daremos cuenta de otro fenómeno que vendría a servir como desenlace por el momento. Tal fenómeno es lo que Brian Holmes (2013) ha identificado como *eventwork*, un momento político que conjuga lo estético y lo político y que abre nuevos campos de la experiencia. Al final de la tesis se abordará este tema en extenso. Por ahora, vale la pena tan sólo dejar claro que esta política de la que aquí se dará cuenta no puede ser entendida en el sentido tradicional del término. Se trata más bien de las políticas de la creación. Habrá que hacer una labor de mapeo para ver la forma en que el *culture jamming* se inserta en el cuadro de lo contemporáneo. Para empezar a desentramarlo, como esquema aventurado y bajo el riesgo que cualquier esquematización corre, se propone a continuación un mapa o guía de exposición de las páginas que siguen:



9. Esquema general de la tesis

La idea es trazar una ruta, una guía que nos ayude a exponer una investigación/exploración alrededor del *culture jamming*, tomando a éste más bien como un pretexto para dar cuenta de un momento histórico y la forma en que el creativo, en este tiempo, encuentra la manera de incidir en su contexto. Por supuesto, en todo esto está inscrito el arte, el diseño, la tecnología y la política de diversas maneras. En lo que resta explicaremos con detenimiento cada uno de los estratos de los que aquí se habló para comprender en qué sentido el *culture jamming* tiene que ver con todos ellos. En este marco, el llamado *eventwork* se tomará aquí en relación a los acontecimientos que hemos estado viviendo en el contexto mexicano en los últimos tiempos. Es evidente que una reflexión como ésta, no puede dejar de lado el lugar desde el que se articula este discurso y la situación en que se hace; sobre todo frente a las condiciones críticas en que nos encontramos actualmente. En especial se abordará el fenómeno social conocido como #YoSoy132 y varios de los fenómenos aledaños, derivados o relacionados de alguna manera. Aquí sólo se dejan algunas semillas para abordar este tipo de reflexiones sobre fenómenos complejos y actuales, a los cuales es muy difícil acercarse cuando se intenta realizar una aproximación desde tan cerca. Con todo, se pretende dejar un avance sustentado sobre lo que podrían llegar a constituir las prácticas de la creación en el futuro; sobre todo, entendiendo la creación como crítica y puesta en cuestión y relación de diferentes territorios teóricos y prácticos.

A través del uso de los diferentes conceptos y discusiones que se atravesarán en esta tesis hasta llegar a situar al *culture jamming* en un mapa conceptual, en relación con una serie de conceptos que le den sentido, no se intenta cerrar estas discusiones y dar una respuesta última y definitiva, sino todo lo contrario. Se toma aquí esta postura más bien como una oportunidad para vincular una gran cantidad de temas que insisten en nuestro presente y que requieren de una articulación tanto a nivel individual como colectivo. A lo largo de todo el recorrido que aquí se propone, habría un eje que nunca se deja de lado y sobre el cual giran todas las preocupaciones: se trata del impulso creativo y los modos en que éste articula a la vez que atraviesa los campos aquí reconocidos. Por ello, finalmente se regresará a una reflexión sobre el impulso creativo y las posibilidades que éste encuentra en la actualidad para hacerse irrumpir.

Hemos de ser conscientes de que lo que se busca es rastrear el recorrido actual de un impulso creativo que todo el tiempo está operando tanto individual como socialmente. De esta manera, lo que aquí se propone no es más que una serie de factores en relación que en determinado momento se configuran de tal manera que hace que se abran posibilidades incalculables. Una vez más, todo esto ha de leerse bajo el entendimiento de lo que Pérez Cortés (2014b) propondría como una experiencia procesual donde a la vez que se crea una obra, se crean también los individuos participantes de ella y el mundo en donde ésta se va a insertar. “Elaborar una obra propia, original e irruptiva, es la tarea de un creativo que a cada momento se tiene que reinventar a sí mismo”, diría Pérez Cortés (2014b: 31). Después de todo, este acercamiento nos ayuda también como una especie de motivación, situándonos así en un panorama hostil de muchas maneras, como lo es el mundo contemporáneo, pero también haciéndonos dar cuenta de que, de nuevo con Pérez Cortés, el creativo adquiere su fuerza justamente en situaciones límite. El creativo es aquél que se atreve a explorar y expandir los límites de lo humano. Al final, el abordaje de todo este recorrido quizá no sirve de otra cosa más que como una forma de volver a comenzar con un proceso de creación constante y permanente donde se ven involucrados todos los niveles aquí expuestos y muy probablemente muchos más en un ciclo posiblemente infinito. Aun con eso, mantener abierta la posibilidad de ese infinito es a la vez una cuestión que nos compete a todos y entonces estos acercamientos adquieren sentido en tal configuración.

Resumiendo, y ya para finalizar, el *culture jamming* se distingue justamente por hacer uso de las imágenes y tomarlas ya como una realidad en sí misma. Tal imaginería es, fue y sigue siendo, resultado de una producción de imágenes que se identifica cada vez más por el desarrollo de la cultura comercial. Lo paradójico de prácticas como el *culture jamming* es que este tipo de operaciones sobre la imagen quizá no podría ser posible si no fuera por la acumulación de imágenes de la que somos testigos y partícipes gracias a la proliferación de los medios y tecnologías de la información, mismas que cada vez sirven más a fines mercadológicos. Sin embargo, si es verdad, como lo sugiere Pérez Cortés (2014), que estamos ante una oportunidad para la asunción de la labor creativa como forma de vida, entonces hay que aprender a leer este tipo de prácticas a la luz de esa apuesta. Visto desde este ángulo, todas las prácticas de la imagen

comparten este requerimiento: asumir la vida como creación. Habría entonces formas de asumirlo; y habría advertencias para no quedar presas de nuestras imaginaciones en el intento. La elección del *culture jamming* como objeto de estudio, actuando desde los intersticios de una cultura de la imagen que aún se propone cuestionar la cultura del consumo, quizá haga posible que se abran caminos todavía no recorridos. En los espacios entre la disciplina del diseño, la publicidad, las prácticas de creación y las prácticas contraculturales como el *culture jamming*, es posible que haya luces que nos ayuden a dar cuenta de nosotros mismos, de nuestro presente y nuestro futuro. Por supuesto, todo esto ha de ser entendido bajo la advertencia de que esto es sólo una forma de explicar *a posteriori* un fenómeno social, cultural y político complejo. Aunque no sea la única forma de hacerlo, lo que aquí se defiende es que ésta puede aportar elementos para entender no sólo el fenómeno en cuestión, sino otros fenómenos del mundo en que vivimos; y, sobre todo, dar elementos para la construcción o el entendimiento, al menos, de nuevas prácticas relacionadas con el ámbito de la imagen y, en especial, la disciplina del diseño.

2 Filosofía

2.1 Imagen

a) Ser en el mundo

El mundo que conocemos hoy, en los albores del siglo XXI, es uno que puede ser descrito y abordado desde muy distintos lugares. Por un lado, puede ser descrito como el del triunfo del capitalismo por encima de cualquier otro sistema económico, pero es necesario tomar en cuenta que esta versión debe ir acompañada de otros relatos relacionados principalmente con el desarrollo de las tecnologías. Así, esta sociedad es más bien una que, gracias a la proliferación de medios de comunicación, se ha vuelto demasiado compleja, caótica y difícil de asir bajo cualquier etiqueta. Autores como Gianni Vattimo (1990), por ejemplo, la han etiquetado como *Sociedad transparente*, dando prioridad a las oportunidades que permite para el brote de infinidad de visiones sobre el mundo y la accesibilidad de éstas para ponerse a debate junto a las hegemónicas. Sin embargo, alguien como Daniel Innerarity (2004) argumentaría que justamente por esta complejización, más bien la sociedad se ha vuelto algo indescifrable y extraño para nosotros mismos. Se ha vuelto *invisible*, diría él. Lo que sí nos queda claro es que ahora todos estamos involucrados en este caos. Sobre todo, con el aumento de conexiones tecnológicas, ahora parece que las decisiones que se toman en un lugar nos afectan a todos. Todos somos testigos, a la vez, de lo que sucede en todas partes del globo y no tenemos idea de las causas certeras ni el sentido que adquirirán los acontecimientos, pero sí sabemos que, pase lo que pase, todos estamos envueltos.

“El mundo cotidiano es un microcosmos en el que se escenifica el teatro global del mundo” (Sáez Rueda, 2009: 25). En estos tiempos pues, no hay quien podría negar los alcances de las conexiones que hemos alcanzado con los medios. “Ser es estar conectado” nos dice Ignacio Izuzquiza (2003). Es en este contexto donde se vuelve imprescindible volver a plantear las relaciones que el sujeto tiene con su cultura, sobre todo, dando cuenta de las formas en que el

desarrollo de las tecnologías que dan prioridad a la imagen han de ocupar un papel importante en esta relación. Para ello, yendo por pasos, se vuelve primordial regresar sobre algunas de las preguntas fundamentales en filosofía. Sin duda, uno de los pensadores que han marcado nuestra época es Martin Heidegger. Y la importancia de este autor es que nos lleva hacia una pregunta fundamental: la pregunta por el ser. A partir de ello entonces, aventuramos, podría volverse más comprensible lo que hoy significa “ser en el mundo”.

En *El ser y el tiempo* ([1927] 1971), Heidegger exponía que el “ser en el mundo” puede tomarse en general como estructura fundamental del “ser ahí”. Ahora bien, Heidegger entiende por “ser ahí” el ser que somos en cada caso, es decir, el ser que está en posibilidad de hacer la pregunta por el ser. El “ser ahí” existe, y en cada caso soy yo mismo. Por lo tanto, no se puede reemplazar el “ser ahí” de otros para comparar o entender el propio. El “ser ahí” es iluminado en sí mismo y está siempre en un “estado abierto” (Heidegger, [1927] 1971). No puede quedar determinado en ningún momento, sino que todo el tiempo se está definiendo en su propio hacer y, sobre todo, en su propio preguntarse. La filosofía de Heidegger puede ser tomada como una forma de devolvernos hacia nosotros mismos, recordando que somos seres incompletos, somos “seres posibles”. Es decir, nuestra condición es estar abiertos a lo que todavía no es.

Ahora bien, las determinaciones del “ser ahí” son *a priori* sobre la base del “ser en el mundo” (Heidegger, [1927] 1971). Es decir, no se puede plantear el “ser ahí” sin el “ser en el mundo”, pues éste es una estructura fundamental del primero. El “ser ahí” está siempre conectado con ese mundo en el que no solamente está inserto, sino, como parte integrante de él, también está como mundo. El “ser ahí” es el mundo y viceversa. Para decirlo esquemáticamente, siguiendo al mismo Heidegger ([1927] 1971): el “ser en el mundo” es un fenómeno dotado de unidad con tres lados: 1. El “en el mundo”, es decir, el estar arrojado ahí; 2. El ente, que se refiere al “quién” en el reconocimiento de su finitud, es decir, el quién que en determinado momento se acaba, tiene límites; y 3. El “ser en”, es decir, la relación que es estructural al “ser ahí”, el ser con respecto de otro, siendo su destino estar vinculado con otros entes “intramundanos”. Por esto último, su estructura es relacional. Parte de su “estado abierto” consiste en que no puede quedar

nunca completado o totalmente resuelto, sino que su propio preguntar sobre sí mismo lo lleva a modificar su mundo constantemente a la vez que éste lo modifica a él.

En el mundo actual estamos todos juntos metidos en una dinámica de la que no podemos escapar y a la que es necesario atender a fin de no quedar presas de sus movimientos o, en el peor de los casos, olvidados por ella. Por este motivo, se vuelve importante rescatar los planteamientos de Heidegger, pues nos sitúa en un ámbito ontológico que intenta ir más allá de cualquier tiempo histórico específico para hacernos conscientes de lo que somos. Parece que sólo una comprensión capaz de desprenderse de tales exigencias puede mantenernos verdaderamente en un “estado abierto”. Como lo manejaría Luis Sáez Rueda (2009), la sociedad contemporánea se ha construido como “sociedad estacionaria”, donde se ha dejado de lado el “estado abierto” y se ha apostado por un mundo ya configurado, encadenando al “ser ahí”. Entonces, sólo volviendo sobre la comprensión del “ser ahí” heideggeriana se hace posible interrogar y permanecer abierto. Ahora bien, esto conlleva no otra cosa que la condición también de permanecer errático, es decir, sin un rumbo o destino definido.

En otras palabras, en esta sociedad de aparentes alcances ilimitados, los acontecimientos que suceden en ella quedan en realidad vedados para nosotros, invisibles. A pesar de la transparencia que nos podría brindar el entramado de construcciones culturales para con los otros y con nosotros mismos, es necesario poner en cuestión todo ello, separarse y colocarse en el aquí y ahora del “ser ahí”, un ámbito sin parámetros ni normas establecidas, un momento de errancia. Y sólo ahí se abre la posibilidad de experimentar el acontecimiento. Al final entonces, lo único que nos queda es el “ser ahí” que carga con toda la responsabilidad de su mundo; un mundo que, a la vez, es el de todos y que es determinado históricamente por procesos infinitamente diversos. Pero antes de abordar eso, por lo pronto, dejemos el planteamiento heideggeriano del “ser ahí” y el “ser en el mundo” como una forma de ser que no queda supeditada a los discursos de distracción frente a la responsabilidad del ser mismo. Quizá a partir de esta forma de concebir la existencia sea posible plantear alternativas.

b) Lucha de fuerzas

Antes que Heidegger, un pensador que ya nos planteaba esta responsabilidad con el mundo de la que estamos hablando fue Nietzsche. Heidegger, de hecho, tiene mucha influencia de este pensador. Desde Nietzsche ya había quedado claro que no podemos huir de nuestra responsabilidad de lo que es el mundo. Con la muy conocida “muerte de Dios” (Nietzsche, ([1882] 1988), este autor hacía referencia no sólo a la caída de la fe cristiana en torno al mundo de las ciencias, sino en general a la pérdida de fundamentos absolutos a la que la humanidad se vería enfrentada con esto. Pero justamente la forma en que el hombre puede hacerse cargo de esta pérdida de fundamentos es también hacerse cargo de los valores con los que carga a las cosas, de los nombres con lo que alguna vez decidió etiquetar el mundo y, a partir de ahí, hacer mundo. La propuesta de Nietzsche es hacerse cargo del mundo a través de la creación.

Nietzsche opone una moral noble a una moral de esclavos. Mientras que la moral de esclavos se levanta sobre la reacción hacia lo ya dado, la moral de nobles se basa en la simple afirmación. Esta afirmación es creadora, primigenia, no se dice como negación ante alguna otra cosa. Se trata del poder valorarse a sí mismo y a su obrar desde su propio *pathos* (Nietzsche, [1887] 2009a). Es importante entonces remarcar que bajo esta comprensión el hombre no es una cosa espiritual o “metafísica” puesta luego en un espacio. No se trata de un mundo dado al que debemos conocer y en el que nos movemos, sino que el mundo no es separable del “ser ahí”. Si se responde desde lo ya dado, desde el mundo ya configurado que se encuentra ahí afuera para ser visto y manipulado, entonces simplemente se estaría haciendo moral de esclavos. El “ser ahí” hace mundo. A esto es a lo que podríamos llamar “acontecimiento”. Lo que acontece es la creación del mundo en la afirmación de uno mismo.

Ahora bien, esta diferenciación entre nobles y esclavos no es casual. Para Nietzsche, la diferencia entre unos y otros es que los primeros son capaces de crear a partir de la afirmación de sí mismos en detrimento de los valores existentes. Es decir, hace falta una capacidad de olvido o de rechazo a los valores establecidos para que un hombre sea capaz de crear y superarse a sí mismo

(Nietzsche, [1873-1876] 1999). Una vez que un hombre crea nuevas posibilidades de lo humano, éstas se imponen en otros hombres, generando una moral que ha de ser seguida sin cuestionar sus fundamentos. De esta manera, para Nietzsche, la verdad misma como concepto estable es un impedimento para la superación del hombre. “Las verdades son ilusiones de las que se ha olvidado que lo son” (Nietzsche, [1873] 1996: 25). Se trata de meras relaciones humanas realzadas, extrapoladas y adornadas que han llegado a hacerse firmes e indiscutibles (Nietzsche, [1873] 1996). Este tipo de operaciones en las concepciones del hombre debilita sus fuerzas pues las pone al servicio de una voluntad gregaria, a partir de la cual ya no es posible la afirmación, la creación.

Lo que conectaría directamente a Nietzsche y a Heidegger es que ambos parten de una falta de fundamentos que, por supuesto, conlleva una puesta en duda de los valores existentes; un desprendimiento total del contexto moral y social en pro de un retorno sobre sí mismo para, desde ahí, responsabilizarse sobre el mundo. Pero, de acuerdo con Vattimo (2010), la importancia de la postura de Nietzsche, frente a la de Heidegger, es que con el primero queda claro que la tendencia a olvidar el ámbito de la pregunta por el ser, en Heidegger, y de la afirmación creadora, en Nietzsche, se explica siempre a partir de una lucha de fuerzas. Es decir, es necesario entonces tomar en cuenta que todo el mundo que conocemos hoy ha sido construido sobre la base de una lucha de fuerzas y de una imposición de unos sobre otros. Regresaremos sobre este punto mucho más adelante.

Por ahora, siguiendo a Sáez Rueda (2009), la lógica nos diría entonces que todas las verdades y conceptos que actualmente manejamos pasaron por un proceso de estabilización hasta convertirse en esta “sociedad estacionaria”, que bajo la etiqueta de la racionalización pretende clausurar el “estado abierto”. Con base en este entendimiento, Vattimo (2010) propone que la noción de verdad debe ser superada; al menos debería haber “una despedida de la verdad como reflejo «objetivo» de un «dato» que, para ser descrito de forma adecuada, debe fijarse como estable, es decir, como «dado»” (Vattimo, 2010: 16). Para Vattimo la verdad misma es enemiga de una sociedad abierta. Debemos entender que todo aquel que apele a un imperativo por la verdad, en

general sólo está pidiendo que se haga lo que él desea. Eso es lo que, de acuerdo con Vattimo, podemos aprender de Nietzsche y Heidegger, a saber, un replanteo de una verdad más allá de la objetividad. Entender esto nos puede dar herramientas para volver a vincular al sujeto con su mundo. Esta vinculación ya no sería entonces directa o natural, sino que requiere de un giro creativo, de un impulso que además de ser creador es también irruptivo e impositivo. Requiere que el sujeto se active y se abra; generando, en su hacer, su propio mundo.

c) Permanecer errático

Por supuesto, no hay que ser tan inocentes respecto a la afirmación creadora. Hay que advertir que ésta también supone una paradoja irreductible. No es tan fácil permanecer en “estado abierto” del que hemos hablado. Más bien, incluso es imposible. El simple “ser en el mundo” compone ya en su movimiento un establecimiento de verdades que le sirven para sujetar y sustentar su tarea. Nietzsche a esto le llamó ficciones o ilusiones (Nietzsche, [1873] 1996). En Heidegger asumir eso implica darse cuenta de que abrir es también cerrar. Es decir, lanzarse hacia adelante conlleva construir un espacio desde el cual salir y una proyección hacia donde ir. Al gesto de hacerse cargo de la creación permanente, Heidegger ([1927] 1971) le llamó “facticidad” o autenticidad del “ser-ahí”. Opuesto a esto colocó el dejarse llevar por el mundo, la cotidianidad, el hábito, la rutina, lo cadente. Todas ellas son formas de ser inauténtico para Heidegger. Y, sin embargo hay que advertir que la autenticidad implica una paradoja fundamental, pues uno sólo aspira a ser auténtico para poder insertarse en la practicidad del ser, es decir, en la inautenticidad.

Demos cuenta entonces de que sólo estamos hablando de dos caras de la efectividad del “ser ahí”. Uno nunca puede despegarse totalmente del mundo en el que se encuentra. La monotonía del sistema y del contexto nos envuelve en un mundo de exigencias establecidas casi autoritariamente. Esa forma de vivir representa la muerte del “ser ahí”, el olvido del mismo, el modo de ser de la caída. Pero descubrir eso sólo sirve para soportar la inminencia que ello trae consigo. Significa entonces descubrir la muerte como posibilidad; es decir, que dentro de esa cotidianidad no hay nada dado. Hay que crearlo todo, pero sabiendo que todas nuestras

creaciones son, a su vez finitas. Es recordar los límites de ese “quién” que está arrojado al mundo.

Es necesario decir entonces que en toda apertura del “ser ahí” también algo se oculta. “Uno va a morir antes o después, pero por el momento...”, esto es lo que nos dice la publicidad, apunta Heidegger ([1962] 2008a). Este autor nos plantea la apertura del ser, pero también deja claro que esa apertura, al hacerse pública, oculta lo mismo que muestra (Heidegger, [1927] 1971). En ese sentido, toda cosa pública tiende al olvido del ser. Es lo que Heidegger llamó tematización de la vida. Uno no puede abordar ningún tema si no lo convierte en algo ya dado de lo cual, precisamente se puede hablar. En ese sentido, cualquier acercamiento a la vida requiere de un alejamiento de la misma. Cada apertura oculta el ser al mismo tiempo. Desvelamiento es ocultamiento para Heidegger, es parte de su estructura. Pero es por esto que Heidegger hace tanto hincapié en el “estado de yecto”, es decir, en ese estado de permanente apertura. Es algo que ha de mantenerse presente, pues siempre está tentado por el bloqueo. Y, sin embargo, hay que insistir: sólo en la apertura se da el “encontrarse” y sólo ahí se da la vida.

Lo anterior nos mete en un problema grande, pues se trata de permanecer en “estado abierto” sin caer en el olvido, pero al mismo tiempo estar siempre lanzados hacia ello. Desde este punto de vista, ningún dispositivo ya configurado puede hacernos permanecer en el “estado de yecto”. Más bien, incluso todos los métodos, aparatos o artificios que pretendan hacernos ver la verdad no son más que dispositivos de olvido del “ser ahí”, pues la verdad misma es parte de eso. La facticidad es el carácter de ser de nuestro propio “ser ahí” en cada ocasión. Así, es necesario, diría Sáez Rueda (2009), permanecer errático, no estacionarse. Este autor propone resistir erráticamente ante lo que él identifica como la colonización del mundo de la vida por el sistema. De acuerdo con él, se ha impuesto un único comportamiento global para inutilizar el ser “ser en el mundo”, para amordazar el espíritu errático. Ser errático, en estos términos, equivaldría entonces a aceptar la locura, estar en un lugar y ser un desterrado al mismo tiempo; quedarse siempre en el ámbito del acontecimiento. Bajo la racionalización del mundo que se erige como una jaula de acero con una impresionante flexibilidad, no queda más que permanecer errático, ni adentro ni afuera.

En otras palabras, ante la imposibilidad de participar en una cultura que ya está dada, se vuelve necesario un desprendimiento de ella. La cultura que conocemos se ha compuesto como un entramado complejo que exige de nosotros una adaptación en dos sentidos: por un lado, demanda de nosotros estar al tanto de todo en la inmediatez; y, por otro lado, tenemos que vivir metidos en la dinámica más general de la normalidad, donde esa inmediatez adquiere sentido, pero sólo como una fe ciega en el orden del mundo que no se pregunta por la dirección general, sino que se vive en la cotidianidad más monótona y determinada; como si el mundo ya estuviera hecho y nosotros no tuviéramos de otra que aceptarlo y seguir sus patrones lo más apegadamente posible. Ante esto, el “estado de yecto”, o la apertura del “ser ahí”, representan un momento de desprendimiento que nos hace darnos cuenta de que en nuestro aquí y ahora nada de eso tiene sentido. Hace falta crear ese sentido para hacernos cargo de nosotros mismos. Y, sin embargo, este desprendimiento no puede hacerse tampoco de una sola vez y para siempre. El desprendimiento nos brinda la oportunidad de ver aquella construcción cultural desde lo lejos y tomar posición, pero sólo hemos de hacerlo para volver sobre ella. Intentar quedarse estacionado en el desprendimiento equivale precisamente a contribuir a una visión fragmentada del mundo, separarse de éste creyendo que uno puede, desde un lugar aparte, intervenir en él.

d) Publicidad y banalización

Si actualmente pareciera que la caída del “ser ahí” ha triunfado, es porque hemos construido un mundo donde la racionalización, en su búsqueda por la verdad, ha banalizado todo. Ha hecho que se crea en un mundo que se debe descubrir y opinar sobre él, como si no se tratara de algo en constante construcción, sino de un objeto que está ahí para que todos lo tratemos como simple cosa pública o a disposición de nosotros. Hoy se puede decir que esta manera de ver el mundo ha abarcado casi todos los aspectos de la vida e incluso se ha interiorizado de tal manera que nos vemos a nosotros mismos como simplemente sujetos dispuestos a ser utilizados en aras del rendimiento y el desarrollo. Todo esto evidentemente tiene que ver con la forma en que se ha desenvuelto el uso de las tecnologías, permitiendo la propagación y alcance de la información a

escala masiva; sí, pero también colocándolo todo en la esfera de la público, sujeto a discusión y opinión de cualquiera.

Brevemente: desde la invención de la imprenta en 1440 hasta el siglo XIX, hubo una creciente cantidad de publicaciones y esto trajo consigo también muchísimas quejas por parte, tanto de los intelectuales como del público en general. Sobretudo en el siglo XIX y principios del XX, se hablaba se una sobreabundancia de impresos y más que eso, de lectores y espectadores. Esto fue un gran tema de discusión en aquella época. El problema con ello era que, con la posibilidad de que cualquiera pudiera leer y tener acceso a mucha información a través de la lectura, cualquier persona se creyera capaz de opinar sobre los asuntos públicos. Por un lado, los intelectuales se sentían amenazados porque cualquier persona se creía con el mismo derecho y capacidad que ellos para dar su opinión en general; y, por otro lado, la gente común también vivía esta amenaza de otra manera, pues estaban perdiendo parámetros para diferenciar las opiniones confiables de las no confiables. Ahí es donde comienza el dominio de lo que ahora llamamos genéricamente “publicidad”. Todo se convierte en una cosa pública que compite con las demás en un proceso infinito y sin criterio alguno más que las capacidades de sobresalir de cada quien en el ámbito de lo expuesto.

Para poner un referente histórico, en filosofía, ya Søren Kierkegaard, desde 1846, advertía sobre los efectos de este tipo de publicidad y los medios sobre la vida. Este autor equiparaba la publicidad con el quedarse en coma, es decir, no hacer absolutamente nada. “El orden establecido permanece, pero la reflexión desapasionada encuentra tranquilidad en el hecho de que es ambiguo” (Kierkegaard, [1846] 2001: 59). Él calificaba al público como una monstruosa nada, un fantasma necesario para lo que él identificaba con el nombre de nivelación, lo que hoy llamaríamos quizá masificación u homogeneización. Para este autor, el público está compuesto por sujetos cuando no son nada, pueden estar enterados de todo, participar de todo, y, aún así, ser una indeterminación inhumana (Kierkegaard, [1846] 2001).

Este proceso que duró varios siglos llevó a que alrededor de finales del siglo XIX y principios XX varios autores adoptaran definitivamente el término de “masa” para referirse a aquellas opiniones que se mantienen en un nivel bajo, basándose solamente en la información que circula de manera general, pero sin conocimiento especializado. Ésta fue la forma en que tanto los intelectuales como la gente “no intelectual” pudieron de alguna manera resolver el conflicto de en quiénes confiar y en quiénes no. Esta resolución, queda bien ilustrada por el libro *Psicología de las masas* de Gustave LeBon ([1896] 1986) o en *La rebelión de las masas* de José Ortega y Gasset ([1929] 1976). Sin embargo, esta versión puede ser conflictiva y hasta la fecha no la hemos podido resolver del todo. Las masas, quizá, tienen su propia historia.

Con la invención de muchas de las tecnologías de la información y la comunicación que vienen desde el teléfono, el radio, el cine, la fotografía, la televisión, hasta llegar a *internet*, el problema sigue y ahora se ha extendido el campo de desconfianza ya no sólo abarcando la información textual, sino cualquier tipo de información, ya se refiera a imagen, sonido o incluso la combinación de todo. Pero para lo que nos sirve remitirnos a Kierkegaard, si lo colocamos como antecesor de Heidegger y Nietzsche, es para dejar claro que cuando hablamos de publicidad, es necesario entenderlo en su sentido más amplio. La publicidad abarca el simple ser público, al mismo tiempo que la práctica profesional que se encarga de, a partir de ese mismo estatuto, buscar fines concretos, regularmente relacionados con la venta, pero también con la difusión de un orden social determinado. En todos los casos de publicidad, lo que se busca es imponer algo a partir de la tematización del mundo; una vez más: tomar al mundo como algo ya dado. El peligro del “ser en el mundo” es que siempre, de cualquier forma hay un mostrarse, pues el mundo es ese que está ahí delante. Cuando se hace mundo, se hace también algo público.

Por su parte, la publicidad como práctica profesional hace uso de la técnica para lograr su cometido. En este sentido, la publicidad se basa sobre el conocimiento desarrollado, pero no lo hace para aportar nuevos conocimientos, sino para, desde el mismo mundo ya dispuesto, solamente utilizarlo como artificio. Vale la pena retomar entonces lo que Heidegger ([1953] 1994) decía en *La pregunta por la técnica*, pues ahí deja claro que la propia técnica no es un

mero medio, sino un modo de desvelamiento. Sin embargo, la advertencia que nos hace Heidegger es que donde domina la técnica ahuyenta toda otra posibilidad de desvelamiento. Para Heidegger lo peligroso no es la técnica, sino el misterio de su esencia, pues la técnica es parte del propio “ser en el mundo”, representa el modo de moverse en el mundo. La técnica que usa la publicidad es también un modo de hacer mundo. Pero mientras representemos la técnica como un mero instrumento, seguiremos aferrados al querer dominarla (Heidegger, [1953] 1994). Por este motivo es necesario también rescatar la técnica, pero usándola en su sentido más directo como un modo de hacer mundo.

Actualmente, siguiendo a Vattimo, “la sociedad de las ciencias humanas es aquella en la que, finalmente, lo humano ha llegado a ser objeto de conocimiento riguroso, válido, verificable” (1990: 97). La autotransparencia, que se hace posible técnicamente, se revela como ideal de dominio y no de emancipación. Y, por otro lado, se desarrollan mecanismos que vuelven imposible la realización de dicha autotransparencia.

En lugar de avanzar hacia la autotransparencia, la sociedad de las ciencias humanas y de la comunicación generalizada parece orientarse a lo que de un modo aproximado se puede denominar «fabulación del mundo». Las imágenes del mundo que nos ofrecen los *media* y las ciencias humanas, aunque sea en planos diferentes, constituyen la objetividad misma del mundo y no sólo interpretaciones diversas de una «realidad» de todos modos «dada» (Vattimo, 1990: 107-108).

Las imágenes de la publicidad podrían ser caracterizadas como imágenes que se basan desde su concepción en lo ya calculado, en el mundo ya dado. Generalmente ellas van sobre lo que se sabe que funcionará. No se basan en el mundo que se arriesga con el “ser ahí”, sino en el que ya habitualmente se conoce. Las imágenes de la publicidad pertenecen a una visión del mundo y, si a caso, compiten con las demás imágenes, pero siempre dentro de la misma imagen que ya se tiene del mundo. Hay ya un camino trazado para la imagen publicitaria y su destino. Si la imagen publicitaria no responde ante lo que se supone debe servir, entonces se elimina.

Vivimos en una sociedad de sucesión constante de imágenes que deben dar cuenta a un determinado programa de mercado, a un programa ya marcado. De hecho, como lo marca Izuzquiza (2003), hoy la sucesión ha triunfado sobre el contenido. Esto se mueve sobre una lógica de la conquista insaciable de velocidades en busca de un poder imperialista que traspase todo tipo de fronteras. “La globalización no es sino una consecuencia de la conquista de velocidades insospechadas y del consiguiente triunfo del tiempo sobre las distancias espaciales” dice Izuzquiza (2003: 76). Muy claramente se puede identificar la publicidad con lo que Heidegger ([1927] 1971) enunciaba como las habladurías, la avidez de novedades y la ambigüedad, mismas que representaban, para él, la caída del “ser ahí”.

Toda imagen es producida con una técnica. La técnica es una forma de generación de entes. Las imágenes, al pertenecer al ámbito de lo ente, necesitan siempre de una técnica. En la publicidad, es la técnica la que hace uso de las imágenes. Se trata en ella de producir imágenes por medio de imágenes bajo el abuso de la técnica. De por sí, en las imágenes, por su carácter público, se encuentra ya el peligro del olvido, ahora, bajo el dominio de la técnica, las imágenes ya no producen nada. Se encuentran envueltas en una cotidianidad tan extrema que hacen parecer que ya no hacen mundo. Ellas hacen parecer que el mundo ya está dado y tú, como espectador, sólo tienes que elegir entre las distintas opciones que se te ofrecen. Como si la imagen sólo estuviera ahí para mostrarte lo que ya estaba antes dado.

e) El mundo como imagen

Hemos llegado al ámbito de la ontología de la imagen. No son pocas las ocasiones en que dentro de la filosofía occidental se ha advertido acerca de los poderes de la imagen, para bien o para mal. Ha habido grandes reticencias contra ella, pero, a su vez, también ha habido tentativas para hacerse cargo de la misma. Del primer caso salen a la luz de inmediato las advertencias platónicas acerca de la apariencia como engaño. Pero en el segundo caso bien podríamos remitirnos a la magia en el Renacimiento, donde la imagen jugaba un papel importante entre los sabios y filósofos. Si bien con la modernidad viene una especie de rechazo a las sensaciones en

pro de la razón, eso no quiere decir que la razón misma no sea una forma de querer manipular el entorno a través de la visualización y construcción de imágenes; incluso quizá es la máxima forma de hacerlo. El siglo XX se distingue por una gran cantidad de debates acerca de las posibilidades emancipatorias o subyugantes de la imagen. Hoy en día la discusión sigue en pie y muy probablemente se trata de una discusión que puede llegar a incidir fuertemente en la definición del mundo futuro.

En *La época de la imagen del mundo*, Heidegger ([1938] 2008b) advertía acerca la concepción del mundo como imagen, es decir, como algo ya dispuesto. Lo cual viene, de acuerdo a su posición, desde el inicio de la época moderna. Es en esta forma de concebir el mundo donde el hombre se coloca a sí mismo en escena, en el ámbito de lo representado públicamente. Ya no como un constante “estado abierto”, sino como un ser que ha aceptado la imagen de un mundo. Desde ahí, desde esa imagen, piensa en un posible desarrollo de la humanidad, desde una posición dada, objetiva. Por eso en esta supuesta búsqueda por la verdad sólo participan las visiones que ya han ocupado su posición respecto de lo ya dado, de lo que ya es visto como imagen (Heidegger, [1938] 2008b). Y gracias a esto se puede mantener cierto teatro del cual hay que estar al tanto para no perderse de lo que está pasando en el mundo.

En la “sociedad estacionaria”, definida por Sáez Rueda, la vida “queda adherida a un exceso de demandas de un mundo ya configurado” (Sáez Rueda, 2009: 27). Siguiendo con el mismo Heidegger, se puede decir que incluso “ser nuevo es algo que forma parte del mundo convertido en imagen” (Heidegger, [1938] 2008b: § 85). Dentro de ese marco, la lucha entre visiones del mundo sólo puede mirar hacia la planificación, el cálculo, la corrección, la disposición, el aseguramiento. “En la sociedad estacionaria el camino ya está trazado, en círculos concéntricos cuyo vórtice permanece inmóvil” (Sáez Rueda, 2009: 37). Kierkegaard ([1846] 2001) también ya lo advertía así, pues argumentaba que a lo máximo que se aspira siendo parte del público es a hacer apuestas. Pero las apuestas siempre van sobre lo que ya se sabe que va a pasar. No hay muchas opciones. El público sólo espera a que alguien salga de la multitud para hacer apuestas acerca de cuándo llegará su caída.

Ignacio Izuzquiza (2003) caracteriza el mundo contemporáneo ya como un mundo de imágenes, donde las tecnologías de la imagen han creado una nueva lógica de la imaginación. Para este autor, hoy la imagen no es algo derivado, dependiente, sino que la imagen es sustancia. Se genera entonces una nueva relación entre apariencia y realidad. De acuerdo con él, la imagen posee un componente dinámico, pues permite saltos, sugerencias, conexiones, etc. Izuzquiza nos deja claro que la imagen no es nada sin sus relaciones. Principalmente, hoy día el mundo parece depender de forma vital de las interconexiones que se establecen todo el tiempo y que se juegan en una red de flujos que parecen infinitos. Es decir, si bien Heidegger ya nos advertía sobre los efectos de ver al mundo como imagen, hoy se puede decir que esa caracterización ya ha abarcado todos los aspectos de nuestras vidas. Hasta en la cotidianidad más común, hemos quedado prendidos de esa imagen que construimos como mundo aparte de nosotros. Esto hace que todas nuestras relaciones, aunque estemos cada vez más conectados, no sean más que vínculos que se basan en la mera apariencia.

En el famoso libro de 1967, *La sociedad del espectáculo*, Guy Debord decía que “todo lo directamente experimentado se ha convertido en una representación” ([1967] 2002: tesis 1). Baudrillard (1993) dio un paso más allá calificando a nuestra época como “era de la simulación”, haciendo referencia a que actualmente las imágenes con que hemos saturado nuestro ambiente han desplazado a la realidad, quitándole todo sentido a la propia existencia, pues se trata de la edad de la copia sin original. El simulacro se puede considerar la última etapa de la historia de la imagen (Mirzoeff, 2002). Baudrillard ([1978] 1993) hacía uso de una fábula de Jorge Luis Borges para describir la sociedad en la que estamos. En la fábula los cartógrafos de un Imperio trazan un mapa tan detallado de su ciudad que éste alcanza el tamaño del territorio que pretendía representar. De acuerdo a Baudrillard, esta metáfora se queda corta respecto a la hiperrealidad que hemos desarrollado ahora. En ella ya no hay territorio alguno que se pueda equiparar con el mapa. El simulacro precede a todo. Se ha reemplazado a la realidad por la representación. Tales son los alcances del poder de las imágenes. En palabras de Baudrillard,

la violencia de la imagen (...) consiste en hacer desaparecer lo real. Todo debe ser visto, todo debe ser visible. La imagen es el lugar de esta visibilidad por excelencia. Todo lo real debe convertirse en imagen, aunque casi siempre a costa de su desaparición (Baudrillard, 2006: 48).

La imagen, retomando a Heidegger, puede ser definida como un espectro formado sobre la base del simple “ser en el mundo”. Por supuesto, lo que se entiende aquí por imagen es mucho más amplio que lo que se conoce comúnmente como fenómeno óptico. En primer lugar, hay que dejar claro que el “ser ahí” se presenta como ente, después se re-presenta como imagen. Es entonces una especie de representación del “ser ahí”, es decir, es en parte su resultado. La imagen pertenece antes que nada al ámbito de lo ente, es decir, a lo fáctico del “ser ahí” (Heidegger, [1927] 1971). Es después de la entidad como uno se puede hacer una imagen del “ser ahí”. En palabras de Heidegger: “hacerse con una imagen de algo significa situar a lo ente mismo ante sí para ver qué ocurre con él y mantenerlo siempre ante sí en esa posición” (Heidegger, [1938] 2008b: § 82). Pero esto no quiere decir que el “ser ahí” quede completado en el ente o en la imagen. Éstos solamente son manifestaciones de la apertura constante del “ser ahí”. La imagen siempre muestra algo del “ser ahí”. No es sino como imágenes que las presentaciones del “ser ahí” pueden permanecer. Por esto también es necesario entender la imagen en sentido amplio. Las imágenes mismas, como representaciones, tienen también su propio devenir, su propia existencia, y están sujetas también a la apertura. Esto es algo que no se debe olvidar.

En Nietzsche, la imagen forma parte de la apariencia, es decir, lo que él identifica como lo apolíneo. En *El nacimiento de la tragedia* ([1872] 2000), este autor plantea que las dos divinidades griegas, Apolo y Dioniso, representan una antítesis en cuanto a origen y metas, el arte apolíneo del escultor y el arte no-escultórico de la música, dionisiaco. Apolo es el dios de las fuerzas figurativas, la bella apariencia, la luz. Lo dionisiaco podría ser la embriaguez, un júbilo místico en el cual nos perdemos a nosotros mismos. Para Nietzsche no son separables uno del otro, son necesarios ambos. Gracias a la imagen, engaño del orden de lo apolíneo, el hombre se salva de su autoaniquilación orgiástica dionisiaca, la cual de cualquier forma siempre lo acompaña. La apertura es dionisiaca. El enfrentarse directamente a la muerte es parte del riesgo

que acompaña a la apertura de la vida. Pero para Nietzsche donde se expulsa lo dionisiaco se busca la verdad como mera apariencia y se olvida el propio placer de la existencia. Cuando reina lo apolíneo, se hace uso de la verdad como algo ya dado, como imagen, como belleza, como apariencia; y se busca la capacitación del público para entenderla, se busca la tiranía. El placer de la existencia no se debe buscar en las apariencias, sino detrás de ellas, nos dice Nietzsche. Se debe buscar que Apolo hable el lenguaje de Dioniso y viceversa, es decir, que convivan y en su alianza llenen de sentido a la vida.

Una vez más, si bien la imagen es simplemente una de las tantas manifestaciones del “ser ahí” en su apertura, también se corre el peligro de fomentar el mismo olvido del “ser ahí” y de esta apertura. Pero el punto aquí es que la imagen siempre tiene de suyo el carácter público. La imagen es siempre “ante los ojos”, en palabras de Heidegger. Es en ese “ante los ojos”, por un lado, como se puede manipular el mundo, decir algo de él, crear incluso imágenes acerca de él (Heidegger, [1927] 1971). Pero también es lo que hace que la imagen de repente se crea ese mundo. En tal caso se hablaría de un mundo de meras apariencias. Por este motivo es necesario estar siempre recordando que el “ser ahí” no puede ser fuera del mundo, de la misma manera que lo apolíneo no puede presentarse sin lo dionisiaco.

No está la imagen y el ser que ve las imágenes y se doblega ante ellas, sino que el ser es también la imagen, porque la imagen es parte del mundo. Visto así, las imágenes forman parte importante de la lucha por la construcción del mundo, las imágenes son la construcción del mundo. La imagen es acontecimiento. Pero cuando una imagen pretende decir la verdad, se están creando esclavos. Se está olvidando que se trata de relaciones. De aquí la importancia de haber empezado con la explicación del “ser en el mundo”. La creación de imágenes es algo que nos corresponde a todos por el simple hecho de existir. Pero hoy día, tal labor parece haber quedado designada sólo a ciertos profesionales de la apariencia. Si recordamos, con Vattimo (2010), que la tendencia al olvido del ser resulta siempre una cuestión de lucha de fuerzas, entonces esta lucha es también aquella que conlleva una imposición de la imagen del mundo. Así, quien domina la producción y la manipulación de las imágenes domina el mundo.

Vattimo (1990) asegura que las imágenes en las que se ha constituido el mundo, de acuerdo a Heidegger en *La época de la imagen del mundo*, se concentran al final en la ciencia y la tecnología de la información. A partir de todo esto, Nicholas Mirzoeff (2002), por ejemplo, propone la cultura visual como una especie de táctica genealógica de la vida cotidiana. Las tecnologías visuales, que pueden ser definidas como cualquier forma de aparato diseñado ya sea para ser observado o para aumentar la visión natural, tienden a hacer visible todo, a ponerlo todo “ante los ojos”, a visualizar siempre la existencia ya como una obligación total. “En esta espiral de imagería, ver es más importante que creer. No es una mera parte de la vida cotidiana, sino la vida cotidiana en sí misma” (Mirzoeff, [1999] 2002: 17). Para Mirzoeff, la vida, presa de una progresiva y constante vigilancia visual, se desarrolla ahora en la pantalla. Esto significa que la sociedad de la vigilancia, que ya advertía Foucault en *Vigilar y castigar* ([1975] 2005), se levanta sobre toda una tecnología del poder que involucra instrumentos, técnicas y procedimientos para el adiestramiento minucioso y concreto de las fuerzas útiles. El poder se multiplica a lo largo de todo el cuerpo social a través de los circuitos de comunicación que permiten su acumulación y centralización.

El edificio panóptico al que se remitía Foucault ([1975] 2005), es una construcción que permite observarlo todo sin ser visto. De acuerdo a su planteamiento, este edificio debe ser entendido como un modelo que define las relaciones de poder en la vida cotidiana, donde cada individuo carga con su propia situación del poder ser visto, estar expuesto y dispuesto para su propia manipulación. Debord apuntaba: “el espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación entre las personas mediatizada por las imágenes” (Debord, [1967] 2002: tesis 4). De tal manera que la sociedad de la vigilancia podría ser vista como la sociedad donde cada quien se percibe a sí mismo como imagen y lleva a cabo sus comportamientos de acuerdo a una forma ya preestablecida por las imágenes; como si ellas estuvieran ahí antes que nosotros; como si la imagen no fuera un dominio de todos, sino de un ojo externo que nos mira y al cual debemos rendirle cuentas o estar al tanto de sus movimientos. El sujeto, finalmente, queda prendido en un rol o papel social establecido con tareas tanto minúsculas como obligatorias de acuerdo un

aparente programa cultural del que no sabe nada y no se atreve siquiera a preguntar. Está entonces desligado de su propia imagen.

f) Lo que salva

Una existencia basada en las apariencias lleva hacia un narcisismo exacerbado y, por lo tanto, a un desmoronamiento de lo social, como lo plantea Gilles Lipovetsky ([1983] 2012) en su famoso libro *La era del vacío*. Sin embargo, a pesar de los peligros que pudiera representar una sociedad como la nuestra, basada en la imagen, eso no quiere decir que el sujeto quede totalmente desamparado en ella. Justamente habría que recordar a Nietzsche para entender que lo apolíneo y lo dionisiaco no deben verse de manera separada. La imagen puede servir también al sujeto como instrumento para responder ante ese contexto. Michel Foucault ([1982] 1990), en algunos de sus últimos trabajos, identificó las “tecnologías del yo” como mecanismos a partir de los cuales el ser humano se construye a sí mismo. El conocimiento de sí mismo no se trata sólo de un principio a encontrar y defender, sino de una práctica constante. Foucault muestra cómo la práctica literaria, y el sí mismo como algo de lo cual hay que escribir, dio lugar a una nueva experiencia del yo. En el desvelamiento del yo, a partir de símbolos, se construye un puente para el conocimiento de uno mismo. El hacer pública la propia conducta permite el examen personal. Foucault apunta hacia la autorreferencialidad como una forma de autocrearse. Así como Foucault comprendió la práctica literaria, hoy bien podríamos extender estos planteamientos al ámbito de la imagen.

Judith Butler (2009) ha desarrollado este planteamiento advirtiendo, sin embargo, que es un verdadero reto la tarea de construirse a sí mismo, pues implica el constante cuestionamiento hacia uno; un constante ponerse en riesgo y con ello poner en riesgo también todo el régimen de códigos establecidos sobre la cultura. Aun con tal indicación, lo que al menos podemos decir es que si bien la imagen nos compone y nos define, nos penetra y nos sobrepasa, es también en la relación que establecemos con ella donde podemos dar cuenta de nosotros mismos. Como lo remarca Butler (2009), es en el ámbito de la apariencia donde nos constituimos como un “yo” frente a un “tú”. Es solamente como seres expuestos y singulares como se constituye la

sociabilidad. Esta apariencia nos da vulnerabilidad frente a la ley, frente a la cultura y la sociedad, pues en ella se juega nuestro conocimiento y reconocimiento por parte del otro. Hay entonces una dependencia del otro fundamental, pero no por ello somos lo mismo que el otro y no todo vale de la misma manera como reconocimiento. Precisamente estamos unidos al otro por lo que nos diferencia, nuestra singularidad. La paradoja está en que sólo podemos dar cuenta de nosotros mismos formándonos una imagen de lo que somos, con lo cual ya quedamos desposeídos y nos sometemos a un régimen de visibilidad común con los demás. Es decir, necesitamos del otro que nos mire para formarnos una imagen de nosotros. Pero es en esa tensión donde no solamente nos arriesgamos a nosotros mismos, sino que quedan expuestos los límites del esquema histórico de las cosas. “Hacerse de tal manera que queden expuestos esos límites significa, justamente embarcarse en una estética del yo que mantiene una relación crítica con las normas existentes” (Butler, 2009: 31).

A un nivel social, vale la pena decir que la sociedad en que vivimos no sólo puede ser descrita en términos de dominio de los sujetos por parte del mundo de las imágenes. Efectivamente, el espectáculo y la vigilancia son dos caras de este predominio de la imagen, pero también hay que ver, con Vattimo (1990), que esta misma condición también implica una sociedad de la comunicación generalizada. Se trata de una sociedad más compleja y caótica que antes, pero es una donde, por lo mismo, ya no hay una autoridad unívoca. Esto no implica que se trate de una sociedad más consciente ni más iluminada, pero lo que sí implica la sociedad transparente es el fin de los grandes relatos que ya identificaba Lyotard ([1979] 1998). Se trata de una explosión y multiplicación de visiones del mundo y no más regímenes totalitarios de control. Vattimo argumenta que hoy las minorías de todo tipo tienen la oportunidad de tomar la palabra y es ahí donde reside una esperanza contra la visión catastrófica de que todo ha quedado ya estancado en una sola versión del mundo.

Con la multiplicidad de racionalidades “locales”, tales como las visiones de las minorías, las étnicas, sexuales, religiosas, culturales, estéticas, etc., y este efecto de extrañamiento que nos provocan, tenemos hoy la capacidad de dar cuenta de que no somos lo único, nos dice Vattimo

(1990). Ahora deja de ser posible hablar de historia como algo unitario, pues hay apertura a otras historias, ya sea de otros pueblos u otro tipo de acercamientos a la narratividad genealógica. Entonces se abre la oportunidad hacia un nuevo modo de ser ligado al acontecimiento, la interpretación, el consenso o incluso la afirmación del sí mismo. Vattimo defiende que sólo la ontología de Heidegger y Nietzsche es capaz de abrirnos a este tipo de experiencia que caracteriza a la tardo-modernidad.

Para Vattimo (1990), hoy quizá por fin el mundo deviene fábula, como lo habría dicho ya Nietzsche ([1889] 2001). Es decir, se abre la oportunidad para la invención, la creación. Una vez que damos por sentado que no hay una verdad última o única, sino que todo el mundo se trata solamente de una proyección imaginada, entonces ya no puede haber coacción definitiva. Todo está sujeto a discusión y a lucha de fuerzas. Es ahí donde Vattimo ve una oportunidad para participar en una nueva configuración del mundo actual. Es decir, con el desarrollo de los *mass-media* se abre también la posibilidad alternativa para un “debilitamiento” de la noción de realidad a partir de la acentuación de la movilidad y superficialidad de la experiencia, contrarias éstas a las tendencias orientadas a la generalización y el dominio. De acuerdo con Vattimo,

por una especie de perversa lógica interna, el mundo de los objetos medidos y manipulados por la ciencia-técnica (el mundo según la metafísica) se ha convertido en el mundo de las mercancías, de las imágenes, en el mundo fantástico de los *mass media* (Vattimo, (1990): 83).

Heidegger mismo, aunque nos advierte acerca de los peligros de la imagen y de toda publicidad, también, en otros lugares, muestra una alternativa. Así como está consciente de que toda apertura del ser arrastra con el riesgo del olvido, también lo está acerca del movimiento contrario. Para hacer esto se remite a Hölderlin cuando dice: “Pero donde está el peligro, crece también lo salvador” (Hölderlin, citado por Heidegger, [1946] 2008c: § 273). Ahora bien, si Heidegger cede su palabra a un poeta para referirse a este movimiento es porque, para él, son precisamente los poetas los que, al arriesgar el lenguaje, arriesgan el ser (Heidegger, [1946] 2008c). Entonces en el lenguaje, que es también público, al igual que la imagen, es donde se encuentra el ser. Es justo

ahí donde Heidegger regresa sobre sí mismo. Como ya se dijo, toda apertura supone un ocultamiento. Por esto, arriesgar el ser implica vivir con ese riesgo. “Todo ente es arriesgado. El ser es riesgo por excelencia” (Heidegger, [1946] 2008c: § 257).

Toda imagen supone riesgo, al igual que toda cosa pública; suponen el peligro de volverse asesinos del “ser ahí”. De hecho, ya toda imagen es un atentado contra el “ser ahí”, pues lo estatiza, lo devora y lo paraliza. Pero también en la imagen se encuentra la posibilidad de un desvelamiento o apertura hacia el conocimiento o la autorreflexión. Es aquí donde la imagen se define como el campo de batalla por la construcción del mundo. Éste pasa por la recepción, pero también por la producción de imágenes a partir de los sujetos. Sobre todo una vez que se ha caracterizado a la sociedad contemporánea como una en la que las imágenes tienen preponderancia, el papel que se tome frente a ellas determina nuestro lugar en el mundo. El día de hoy es la imagen quien manda. Es ella la que permite los vínculos, los saltos, las salidas, los pasajes. En la imagen uno puede arriesgarlo todo, se puede perder a uno mismo, pero también se puede crear a uno mismo, ése es el riesgo. No cualquier imagen es riesgo por excelencia, eso es cierto, pero todas las imágenes hacen mundo. Y pareciera que están ahí sólo para engañarnos, pero precisamente por eso es que se vuelve necesario recordar la frase de Hölderlin rescatada por Heidegger: la salvación debe estar también en las imágenes.

Primera conclusión

Recapitulando: actualmente no sabemos cómo tomar los resultados de nuestros propios avances tecnológicos y científicos. Además, por la sujeción de todo a las dinámicas del mercado, han quedado alienadas las relaciones no sólo entre las diferentes esferas sociales, sino también entre los sujetos individuales, unos con otros, y con la cultura en que viven. Frente a esto, volver sobre algunas cuestiones filosóficas fundamentales se convierte en algo imprescindible para dar sentido a nuestra existencia. Heidegger, en especial, pero también Nietzsche, se han colocado como pensadores que, por sus posiciones existenciales, pueden ayudarnos a atravesar este panorama. Si

son ellos los que nos han de servir es porque sus planteamientos nos arrojan a un mundo sin ley divina, sin estatutos eternos y como un caos de relaciones de fuerza donde nada está dado.

Ahora bien, ya remitiéndonos a Heidegger, el “ser ahí” es siempre en “estado abierto”. Es así porque siempre está en relación, nunca está completo y tampoco está puesto en un mundo aparte de él, sin que él encarne su propio mundo. El mundo se abre ante él al mismo tiempo que él lo construye. Pero en esta apertura también algo se oculta o se escapa, pues justamente no puede dar cuenta de sí mismo si no es separándose de sí mismo y del mundo y colocándolo todo “ante los ojos” (Heidegger, [1927] 1971). La imagen que se genera en la proyección y autoproyección es apertura y desvelamiento del “ser en el mundo”. Con esto se hace público. Pero la imagen, al ser siempre apariencia, corre el peligro de servir como instrumento para el olvido del “ser ahí” e imponerse como ella misma como el mundo. Entonces se cae en la cotidianidad, banalización o normalidad. La imagen se convierte en campo de batalla donde se juega la construcción del mundo.

Lo que Nietzsche nos aporta en este panorama es que la apertura depende siempre de una lucha de fuerzas y de un impulso creador que instaura relaciones e inventa ficciones que tienden a convertirse en verdades. Los profesionales de la imagen hacen uso de estas posibilidades para, en la publicidad, buscar fines determinados. Llegado este punto, la publicidad ha hecho pasar por una serie de rizos la facticidad del “ser ahí”. Por eso se hace necesario recordarlo una y otra vez: no hay nada dado. Con las imágenes de la publicidad, la apariencia del mundo triunfa, se olvida la vida en sí y el “ser ahí” se queda estacionado con parámetros fijos que sólo tiene que seguir. Esta es una estructura ontológica. El “ser ahí” crea imágenes siempre en su apertura, es decir, genera modos de vida, modelos y patrones que tienden a la permanencia. Sin embargo, lo que caracteriza nuestra época es que se está llegando al empoderamiento de la imagen sobre todo lo demás. Vale la pena recordar, por ello, que la imagen sólo puede ser un campo de batalla si cuenta con su elemento dionisiaco, si en ella también nos fundimos todos y no nos quedamos como meros espectadores.

La imagen entonces puede servir como instrumento para el dominio, el espectáculo y la vigilancia, pero también como una fuerza que nos empuja hacia el autoconocimiento y la autoconstrucción. Asumir que vivimos en un mundo de imágenes, o un mundo de artificios y simulacros, conlleva ese riesgo total donde a la vez que se puede perderlo todo, también se puede ganar. No es casualidad que el propio Baudrillard, en una conferencia titulada *Violencia de la imagen: violencia contra la imagen*, dijera:

Si la imagen puede tener un efecto subversivo, no es como información o como representación crítica, sino como efecto de choque en su retorno, en su retraducción, en su parodia. Es ahí donde el sistema se electrocuta. La imagen como analizador salvaje de la realidad ha dejado de ser un asunto de profesionales y se ha vuelto, como el lenguaje, monopolio de todos (Baudrillard, [2005] 2006: 66).

Las imágenes publicitarias pertenecen al orden de lo calculable, pero, como ya se dijo, esto no quiere decir que no hagan mundo. El mundo que ofrecen las imágenes publicitarias ya está dado y nunca ofrecen pertenecer a él, sino comportarse como mero espectador. Es decir, representan la caída del “ser ahí” en su cotidianidad. Sólo subsumiéndote a su poder es como puedes ser también imagen; como si no fuéramos imágenes ya de por sí. Una vez más: por el simple “ser en el mundo” somos ya imágenes, somos mundo y hacemos mundo. Hay, por tanto, formas de asumir esto y de que el sujeto se haga cargo de su cultura a través de la imagen.

Por supuesto que las imágenes de la publicidad conllevan también una carga dionisiaca. Hay imágenes que lo arriesgan todo, tal como los poetas arriesgan el lenguaje. Hay un momento siempre en la imagen donde se difuminan las barreras. Las imágenes de la publicidad, al ser parte del mundo, están sujetas al propio devenir de éste. Una imagen, a pesar de que eso aparente, nunca está terminada, su vida apenas comienza cuando se hace pública. La publicidad y los *mass-media* representan la caída del “ser ahí”, eso está claro. Por esto se vuelve imprescindible esta discusión, ya que es necesario marcar la diferencia entre el hacer mundo del simple “ser ahí” y el de la publicidad. Pero en su sentido más fundamental, los dos parten de lo mismo. En el fondo están demasiado unidos, pero por esto mismo hay que adentrarnos en la hendidura de esa

disconformidad, pues es sólo a partir de ese tipo de ranuras como se puede vislumbrar la posibilidad de algo distinto, lo que salva.

No se trata aquí, por supuesto, de defender algo distinto de por sí, sino de defender la posibilidad de hacer el mundo, la posibilidad de la apertura y del acontecimiento. Esto representa la posibilidad misma, cualquier posibilidad del mundo. De no ser por esto, es posible que la vida quede apresada en una monotonía eterna. Nos hemos acostumbrado a vernos a nosotros mismos como simples imágenes. Y no es que no lo seamos, sino que, como ya lo apuntaba Nietzsche, la apariencia debe ir acompañada de su lado dionisiaco, de aquella unión mística en la que todo se disuelve. De igual manera, el “ser ahí” heideggeriano no puede dejar de pasarse por su propia inautenticidad. Se trata de una oscilación constante: fuerzas de condensación y de dispersión en permanente tensión. Nietzsche ([1872] 2000) decía que somos imágenes y proyecciones artísticas, por lo cual, la existencia sólo está justificada como fenómeno estético. Actualmente, Diego Bermejo (2005), argumentaría que el pensamiento estético es el pensamiento realista propiamente; y que, de hecho, bien podría plantearse la estética como “filosofía primera”. En términos de Heidegger, esto podría interpretarse como anteponer la pregunta por el ser “ante los ojos” a la pregunta por el ser mismo. Esto quiere decir que la pregunta por el ser y la pregunta por la imagen, bien podrían al menos equipararse. Aunque aquí suene aventurado, en la actualidad podemos encontrar alternativas y prácticas que van encaminadas en este sentido. Se trata, para dejarlo claro, de desarrollar un pensamiento estético, sobre la base de una realidad construida. Desde ahí y sólo desde ahí es posible participar de la construcción del mundo. Quizá aún más, construir y ser el propio mundo.

2.2 Magia

a) La imagen/acontecimiento

La imagen es acontecimiento. Pero para que se viva como tal, es necesario verla es su potencialidad como fenómeno estético. Ahora bien, el campo problemático de la estética es muy

amplio. Acercarnos a él puede llevarnos al menos hacia dos lados: hacia lo efímero y superficial, es decir, hacia la que no vale la pena de ser elevado ni tratado a profundidad; o, en el extremo contrario, hacia la búsqueda de lo eterno y lo separado totalmente, aquello que se escapa del orden humano, precisamente por su misma fugacidad y fragilidad. En medio de estos dos extremos en constante tensión está el vivenciar de la imagen. La imagen nos confronta con una toma de decisión existencial, puesto que en su estetización nos puede llevar hacia el orden y la regularidad, pero también hacia el dominio, la imposición y la monotonía. Y, sin embargo, quizá ahí es donde reside la posibilidad de un tipo de experiencia que nos ligue a nuestro “ser ahí” y nuestro encontrarnos con los otros. Ésta sería la posibilidad de hacerse cargo de la creación de nuestro propio mundo, nuestras verdades y nuestra cultura; en último término, la posibilidad del arte.

Como habíamos visto en el apartado anterior, con el desarrollo de la ciencia y la tecnología moderna aparentemente la imagen se ha convertido en un peligro en una sociedad dominada por ésta. Se podría decir que nos ha llevado a una estatización o enclaustramiento del ser en una cotidianidad sin rumbo ni sentido. Pero es necesario mostrar que incluso ahí en el mundo visto como imagen también ha crecido la oportunidad para abordar de otra manera nuestras relaciones. Ahora bien, para esto es necesario hacer un giro insospechado sobre la imagen, pues hay que dar cuenta que las imágenes por sí mismas tampoco tienen un significado ni un sentido dado. Están en construcción permanente. De hecho, el sentido de la imágenes se da justo en la relación que se establece con ellas. Una imagen no es hasta que es mirada. Y la forma de mirar las imágenes tampoco está dada, sino que se construye en la relación entre los hombres.

Básicamente, habría que recordar que fenomenológicamente la visión es un acto con dos caras (Merleau-Ponty, 1985). Al mirar un objeto, éste no se nos presenta por sí sólo, sino que lo hace junto a todo un contexto que nos envuelve por completo y que nos da una mirada, nos da la forma de mirar. “Ver es entrar en un universo de seres que se muestran, y no se mostrarían si no pudiesen ocultare unos detrás de los demás o detrás de mí” (Merleau-Ponty, 1985: 88). Esto quiere decir que la mirada no es inocente. Toda mirada está enmarcada en un horizonte de

sentido. Pero ese sentido tampoco está ya dado, sino que está en constante construcción, se da entre los cuerpos, se da en el ser-con. He aquí que la imagen no solamente nos confronta con nuestro “ser ahí” posicionándonos en nuestro aquí y ahora, sino que nos arroja hacia la responsabilidad con el entorno. El “ser en el mundo” se encarna en la imagen. Jean-Luc Nancy (2008a), quien, al igual que Merleau-Ponty, ha retomado parte del lenguaje heideggeriano para realizar su obra, nos ha remarcado que el sentido siempre se da en la relación de unos con los otros. No se manifiesta en ella, sino que se hace, se produce en ella. El sentido no es el significado. El sentido es un construirnos junto al otro.

No sólo la imagen depende de nuestra mirada, sino que nosotros mismos dependemos también de ella. De no ser porque estamos lanzados hacia un horizonte de sentido, nuestra vida no podría adquirir uno para sí misma. Este horizonte de sentido que llamamos cultura está construido por imágenes. Tal es su importancia. Tal es la razón por la cual lo estético no ha de dejarse de lado, aún con todos los peligros que traiga consigo. En la imagen se juega nuestra supervivencia, como lo veremos más adelante. De igual manera, en la imagen se esconde algo que nos rebasa, algo inexplicable, que va más allá del orden razonable. Por ello, los vínculos que establezcamos a partir de ellas serán decisivos para nuestro hacer en el mundo. “La imagen lanza a mi rostro una intimidad que me llega en el medio de la intimidad –a través de la vista, a través del oído, o a través del sentido mismo de las palabras” (Nancy, 2005: 4). Así, la imagen no se cierra al sentido de la vista, sino que se trata de aquello que nos impregna de cualquier manera, lo que se nos presenta, lo que nos golpea y lo que queda grabado en memorias de todo tipo.

En lo que sigue, se abordarán diferentes concepciones de la imagen, llevando la discusión sobre su sentido hacia un ámbito más metafórico a fin de poder plantear lo que significaría un vivenciar de la imagen. Para esto, será necesario remitirse a distintas figuras que han sido retomadas por algunos autores con el objetivo de ir más allá de una comprensión de la imagen como algo puesto simplemente “ante los ojos”. Una vez que ha quedado claro, con el recorrido hecho hasta aquí, que la imagen ha de ser entendida de una forma comprometida, es decir, que no somos separados de nuestra imagen, se abre la posibilidad para implicarnos con ella. En otras palabras, más allá de

la comprensión moderna que Heidegger identificaba como “la época de la imagen del mundo”, ahora se nos muestra la oportunidad para entender al mundo, y a nosotros mismos, de otra manera. Así, planteamientos contemporáneos han realizado acercamientos al tema de la imagen valiéndose de diversas herramientas. Algunos de ellos, realizando un desprendimiento tal del entendimiento moderno que se llegan a remitir a una época previa: el Renacimiento. Quizá las teorías sobre la imagen y principalmente su vinculación con la magia del Renacimiento, pueden ayudarnos a vislumbrar formas de acercarnos a la imagen que se sitúen en medio de la problemática que ésta siempre acarrea y que fue tratada en el apartado anterior. Colocarnos en ese lugar no es ocioso, por supuesto. Nos permitirá entender este planteamiento de la construcción de nosotros mismos a partir de la imagen, para, desde ahí, sacar conclusiones sobre cómo adentrarnos en este mundo de imágenes y nos dará algunas primeras referencias sobre las prácticas contemporáneas de la imagen.

b) Imagen y magia

De acuerdo con Ioan Culianu ([1984] 2007), hay algo en esta manera de comportarnos actualmente que ha roto los planteamientos modernos y nos reconecta con el hombre del Renacimiento. Ahora, dice, no sólo son similares los resultados a los que la tecnología ha llegado, tales como la telecomunicación o la rápida transportación, sino que incluso las ciencias psicológicas y sociales de todo tipo pueden ser consideradas derivaciones directas de lo que antes de la era moderna se consideraba magia. Es decir, hay algo de insospechado en los resultados que obtenemos cuando echamos a andar una tecnología con un fin determinado. Hay algo que rebasa los fines y parámetros establecidos y requeridos. El hecho de que nos podamos poner en relación unos con otros en diferentes escalas y niveles de lo global, trae consigo no sólo la posibilidad de hacerlo todo público, sino la visualización de vínculos que ya estaban ahí, pero que eran imprevisibles desde una lógica moderna. Ahora, entonces, se abre la posibilidad, no sólo de hacer visibles nuestros vínculos, sino también de hacernos cargo de ellos, generando también las condiciones para una errancia o campo de experiencias existenciales imprevisibles.

La magia, como la maneja Culianu, es una ciencia de lo imaginario:

En su desarrollo máximo, alcanzado con la obra de Giordano Bruno, la magia es un método de control sobre el individuo y los medios de comunicación, basada en el conocimiento profundo de las pulsiones eróticas personales y colectivas [...]. La magia va dirigida, en primer lugar, a la imaginación humana donde intenta suscitar impresiones persistentes ([1984] 2007: 22).

Esto es lo que, desde su perspectiva, nos mantiene tan unidos a aquel hombre del Renacimiento; principalmente en lo referente a las técnicas de control sobre las pulsiones y deseos humanos, pero también, por supuesto, en la confianza que toda la sociedad coloca en ellas, en su desarrollo y su buen funcionamiento. Hemos llegado a tal grado de fe en las técnicas de manipulación, tanto de la naturaleza como de nosotros mismos, que quizá se podría decir que vivimos en un mundo de hechizos de los cuales ya no somos conscientes. En tal caso, se podría afirmar, como lo hace Culianu, que “actualmente, el mago se encarga de las relaciones públicas, de la propaganda, de la prospección de mercados, de las encuestas sociológicas, de publicidad, de la información, la contra información y la des-información, de la censura” ([1984] 2007: 149). Sin embargo, habría que hacer una revisión detallada acerca de esta comparación entre la magia del Renacimiento y este tipo de manipulación de la que hablamos ahora; a fin de no solamente analizar hasta qué punto se mantiene, sino también para ver qué es lo que en todo caso tendríamos nosotros que aprender de la magia del Renacimiento si es que queremos mantener la comparación.

“Practicar la magia no es otra cosa que maridar el mundo” (1486: § II. 9. 13), decía Giovanni Pico della Mirandola, filósofo del Renacimiento. Para él, no se trataba de buscar fines específicos, determinados y a corto plazo utilizando elementos separados de la naturaleza para obtenerlos, sino de realizar lo que él identificaba como ciencia natural a la manera de una labor práctica que generara más uniones de las que ya hay. Si Culianu proclama que hoy los magos son aquellos que se encargan de la manipulación del imaginario social y, por ende, de las poblaciones es porque efectivamente estos hombres se encargan de realizar uniones, vínculos, al igual que los magos del Renacimiento. Textualmente dice:

hablando con propiedad, se puede decir que el amante y el mago hacen lo mismo: lanzan sus «redes» para apoderarse de ciertos objetos, para atraerlos y arrastrarlos hacia ellos [...] Para poder actuar en este sentido, debe acumular el conocimiento de las redes y los cebos que tiende para alcanzar el efecto deseado. Esta operación se llama, según Giordano Bruno, «vincular», y sus procedimientos reciben el nombre genérico de «vínculos» ([1984] 2007: 130).

Ahora, esta comparación entre el mago y el amante no es casualidad. De acuerdo con Giordano Bruno, otro filósofo del Renacimiento, el más importante de todos los vínculos es el erótico: “-el amor-, en cuya sustancia está incluido también el odio, domina a todos, sobre todos, y los activa, los dirige, los regula y los gobierna.[...] el amor es el vínculo de vínculos” (Bruno, [1591] 2007: 113). En una sociedad como la nuestra en que a primera vista todo pareciera tener orden y sentido, y que, sin embargo, no tenemos un objetivo claro, ni como sociedad ni como individuos, que no sea el simple desarrollo y mantenimiento de las mismas dinámicas que al menos hasta ahora parecen no tener conclusión, el conocimiento de esto puede ayudarnos a entender nuestra situación. Es decir, efectivamente hoy tenemos la posibilidad de una gran cantidad de manipulaciones sobre los elementos del mundo, pero hay que advertir hasta aquí dos cosas: a) no sabemos con qué objetivo estamos manipulando el mundo, no sabemos a dónde queremos llegar; y b) no nos damos cuenta de que lo que sostiene a esta manipulación es la unión a través de vínculos eróticos. Por estas dos razones, tampoco somos conscientes de la forma en que somos manipulados y de la forma en que incluso al creer que nosotros mismos manipulamos el mundo o a los demás, la mayor parte de las veces somos más bien nosotros quienes estamos cayendo bajo un tipo de manipulación.

”Como las relaciones entre individuos están condicionadas por criterios «eróticos», en el sentido más amplio de la palabra, resulta que la sociedad humana, en sus diferentes niveles, no es más que obra de magia” (Culianu, [1984] 2007: 147). Y es que para los filósofos del Renacimiento, de hecho, la formación del mundo no era sino causa del amor. Para Marcilio Ficino ([1484] 1994), uno de estos filósofos, antes que el mundo fue el caos. Pero éste era un mundo sin formas, o más

bien, pura materia sin forma. Fue la fuerza del amor lo que dio forma al mundo, es decir, la fuerza de la unión, de los vínculos. Así se unieron las cosas por atracción de lo semejante y se ordenó la materia. Por ello toda la fuerza de la magia, todo lo que vincula y da forma, se basa en el amor.

Ahora bien, es necesario prestar atención en lo que dice Ficino sobre la generación del amor, pues, desde su perspectiva, “todo amor comienza por la vista” (Ficino, [1484] 1994, 119). La imagen sirve de intermedio entre el alma y los cuerpos. El alma recibe las imágenes de los cuerpos y los juzga a partir de ellas. Entonces el alma se impresiona y reconoce como cosa suya la imagen que recibe, pues reconoce su propia imagen incluso mejorada. Por ello es que, en ocasiones, termina amando a esa imagen que no es más que una obra suya. Explicado así, tal parece que hoy no podemos culparnos por dejarnos llevar por los efectos de la ciencia y la tecnología, principalmente cuando éstas han llegado a constituirse como una gran maquinaria de trabajo y generación de imágenes. Terminamos apegados siempre al cuerpo, queriendo apreciar siempre los resultados de nuestras manipulaciones en algo medible, cuantificable, un aseguramiento de los efectos.

Pero la magia que proponían los filósofos del Renacimiento, no es una magia de simple manipulación de los cuerpos, sino una que nos regresa hacia aquel amor capaz de generar formas y, por lo tanto, generar mundo. Se trataba de una magia que utilizaba la imagen como vínculo con motivaciones metafísicas. En última instancia, se buscaba la elevación hacia lo espiritual, lo divino y la deidad. Con la llegada de la modernidad, el sustento metafísico se fue perdiendo. Culianu ([1984] 2007) ha defendido que fue específicamente a partir de la Reforma protestante, y la iconoclasia que proclamaba, que se acabó con toda esa tradición simbólica que se jugaba en el Renacimiento. Actualmente, en un mundo donde no solamente se ha perdido el vínculo con la imagen, sino también el sustento metafísico para el que podría haber servido, regresar a este tipo de planteamientos puede ayudarnos a situarnos de otra manera en el mundo. Ya no se trataría de la imagen como un intermedio entre un mundo material y uno espiritual, como lo veían los

renacentistas. Pero no por ello la imagen pierde sus cualidades vinculativas que nos pueden auxiliar en la construcción de un sentido del mundo.

c) El estatuto de las imágenes

Si tomamos en cuenta que en la imagen se juegan los vínculos que nos unen a unos con otros y, por lo tanto, nuestra definición de nosotros mismos como seres en y para el mundo, entonces nos daremos cuenta de que dependemos totalmente de las imágenes. Pero lo importante es que ellas también siempre dependen de nosotros. Es decir, si bien a menudo las imágenes tienen más pasado y más futuro que quien las mira, siempre necesitan de una operación de actualización que se realiza en la mirada, siempre tienen necesidad de un sujeto que se una a ellas a riesgo de quedar esclavizado. La imagen está ligada indisolublemente a nuestra vida, y, con ella, al tiempo en general y a nuestra finitud como condición ineludible. Pero de lo que se está hablando aquí no es de ese tiempo calculado o medido, sino de un imaginario bajo el cual nos movemos todos. No se trata de un tiempo absoluto y dado como el de los horarios, los programas o la historia del hombre, sino de uno que justamente se construye a partir de que somos tocados en nuestra condición de seres mortales y que nos fuerza a querer elevarnos hacia lo eterno. Ése es el tiempo de las imágenes y las representaciones que nos hacemos de nosotros mismos, de los “fantasmas” se podría decir. En la imagen se juega nuestra memoria, nuestra supervivencia y el sentido de nuestra existencia como humanos.

Se podría decir que el tiempo es la esencia de las imágenes. Ellas viven y crecen en nosotros. Hay una vida de las imágenes que se trata de comprender siempre, ya que, como lo diría el filósofo contemporáneo Giorgio Agamben (2010), la imaginación es el principio definitorio de la especie humana. Se trata de una cuestión mnémica, de memoria, pero lo importante es que esa memoria es algo que puede ser conscientemente formado. Otro filósofo actual, Georges Didi-Huberman, diría: “siempre, ante la imagen, estamos ante el tiempo” (2008a: 31). Las imágenes nos sobreviven, por lo que tienen más memoria que nosotros. En ellas se forma un tiempo complejo, un extraordinario montaje de tiempos distintos y heterogéneos; de tal manera que las imágenes

forman siempre anacronismos. La imagen puede atravesar contextos, épocas y lugares; anacronismo y la heterotopía –término que definiremos más adelante– son inevitables para las imágenes. Por eso proyectamos en ellas todo lo que somos, nuestro pasado y nuestro futuro. Mirar una imagen es desearla; y siempre es fecundo. Las imágenes tienen una historia, pero lo que ellas son no aparece en la historia más que como un pretexto para autoconstruirnos. Por lo tanto, dejemos florecer la paradoja, propondría Didi-Huberman. Lo que se juega en ella finalmente es la posibilidad de hacer nuestra propia historia a través de saltos, conexiones, vínculos y demás operaciones que permite el montaje de imágenes.

Por las propiedades de la imagen, Agamben (2010) ha identificado en ella la posibilidad de la emoción pura, del acontecimiento y en sí de la propia humanidad como vínculo entre lo individual y lo colectivo, lo sensible y lo inteligible, el pasado, el presente y el futuro de la misma. Sólo reconociendo esa implicación es como podemos dar forma a nuestra experiencia, reformularla y explicarnos a nosotros mismos. De acuerdo con Agamben (2010), existe un “acto de creación en que el individuo –el artista o el poeta, pero también el estudioso, y en último término, cualquier ser humano– se mide con las imágenes” (Agamben, 2010: 36), y éste se juega en una zona central entre mito y razón, libertad y esclavitud, consciente e inconsciente. Es decir que la imagen tiene un efecto de representación. La imagen se eleva por encima de lo meramente perceptual, queda grabada y a partir de este momento se convierte en un material de proyección y en una plataforma para realizar un desprendimiento de lo dado e iniciar nuevas búsquedas.

Desde la perspectiva de Jean-Luc Nancy (2005), la imagen se identifica con lo sagrado. Lo sagrado por definición es lo separado. En un sentido, lo sagrado es opuesto a la religión. Lo sagrado es lo separado mientras que la religión enlaza. Pero, por otro lado, lo que siempre trata de unir la religión es lo separado, lo sagrado. Más aún, lo sagrado es lo que jamás puede ser unido, juntado, tocado, pero jamás puede llegar a serlo completamente. De ahí su importancia como punto medio. La imagen, fuera de cualquier referencia religiosa, es siempre lo distinto. “Una imagen es una cosa que no es la cosa: se distingue a sí misma de ella, esencialmente” (Nancy, 2005: 2). La distinción es la preservación infinita de una distancia. Pero siempre necesita marcas,

líneas de división. Tales marcas son la materia del arte. Ellas nos dicen desde dónde y hasta dónde llega el mundo. Todas las prácticas de la imagen, en ese sentido, tienen la capacidad de suspender el curso del mundo y del significado; recomenzar el mundo.

Cada imagen es una variante singular de la totalidad de los distintos sentidos –del sentido que no vincula el orden de las significaciones. Este sentido es infinito, cada variación es en sí singularmente infinita. Cada imagen es un infinito cortar por marca de la distinción. La superabundancia de imágenes es la multiplicidad y en la historia de las artes corresponde a esta inagotable distinción (Nancy, 2005: 12-13).

Es decir, el constante intento de tocar la imagen y de descubrir en ella algo que nos diga cosas sobre nosotros es lo que hace que ésta siempre nos atraiga. Pero jamás podemos fundirnos en la imagen como tampoco podemos vivir sin referencias a ellas. Diría Nancy: como en un cuadro, una pintura, penetrar el cuadro significa ser penetrado por él. Por ello “la carne es el espíritu de la pintura” (Nancy, 2005: 10). Se trata de una cuestión amorosa, de pasiones, de atracción, de posesión. Toda imagen nos atraviesa cuando la miramos. “La mirada está impregnada de color, el oído de sonoridad. No hay nada en el espíritu que no esté en los sentidos: nada en la idea que no esté en la imagen (...) *Cogito* deviene *imago*” (Nancy, 2005: 10). El arte entonces no es una diversión o entretenimiento, es una necesidad. “El arte marca los restos distintivos de la ausencia de verdad, por lo cual es la verdad absolutamente” (Nancy, 2005: 13). A lo que nos expone el arte es a la exposición misma. Cuando estamos frente a una imagen no tenemos de otra más que vernos a nosotros mismos. La imagen se nos enfrenta en cualquier momento y, si no queremos quedar dominados por ella, no tenemos de otra más que entenderla en su devenir también inexplicable, en su constante construcción en la que, por supuesto, estamos implicados nosotros.

d) Metáforas de la imagen

Hablar de la imagen se vuelve algo complejo. Pero ello, al mismo tiempo abre la posibilidad de abordar el tema desde perspectivas que vayan más allá de un intento de comprensión unilateral o definitivo. Se abre la oportunidad para utilizar otro tipo de herramientas conceptuales que nos

permitan no dar cuenta solamente de una relación fenoménica. Es necesario, por ejemplo, evidenciar que, actualmente, cuando miramos una imagen estandarizada a través de los medios de comunicación, también depende de nosotros creer en ella y dejarnos guiar por ella. Las imágenes que se arrojan desde una maquinaria de producción de subjetividades con fines determinados, como si estuviera totalmente calculado el efecto del estímulo y su respuesta, jamás pueden ser totales. Los reflejos nunca son ciegos, diría Merleau-Ponty (1985). Éstos se ajustan siempre a un sentido. Y ese sentido se da en la lucha de fuerzas entre diversos sentidos. En las imágenes, como se acaba de decir en el apartado anterior, se juega nuestra memoria y supervivencia. Por lo tanto, entenderlas como algo no dado, sino algo siempre intermedio puede servir como punto de inflexión para abrir más sentidos a cada ocasión para acercarnos a ellas y, con ello, al mundo y a nosotros mismos.

Didi-Huberman, para hablar de la imagen, toma las metáforas de las luciérnagas ([2009] 2012a) y la de las mariposas (2012b). La importancia de tomar estos seres como referencia es que claramente su vuelo “atañe más al accidente que a la sustancia. Hay quien cree que lo que no dura es menos verdadero que lo que dura, o es duro. Qué vulnerables son las mariposas, cuán poco duran” dice Didi-Huberman (2012b: 12). Efectivamente, lo estético, entendido como todo aquello que compete a lo sensible, para algunos se les antoja como no esencial. Tan sólo recordemos el ejemplo de la caverna de Platón ([380 a.C.] 2000) o las *Meditaciones metafísicas* de Descartes ([1641] 2005), donde de lo primero que se duda es de los datos sensibles. Y, sin embargo, todo el tiempo estamos tratando de captar la verdad que hay en ellos o detrás de ellos. Como lo diría Didi-Huberman, la paradoja está en que si uno trata de capturar la imagen, ésta pierde lo esencial. Al igual que con una mariposa, contemplarla conlleva dejarla en libertad, dejar que se vaya. Si uno termina atrapándola en un recipiente o peor aún disecándola para contemplarla, entonces su atractivo ha perdido su fuerza. La imagen es frágil; es siempre un milagro; siempre está amenazada por el olvido, el robo o la profanación; finalmente, todas las imágenes que conocemos no son más que una tumba de la memoria. La imagen es sólo un instante que queda impregnado en alguna parte de nosotros. Por ello, toda imagen nos atraviesa cuando la miramos. Estamos implicados totalmente en la imagen, pues ésta siempre depende de nosotros: al mismo tiempo que

la producimos nos produce. “La imagen quema: arde en llamas y nos consume”, diría Didi-Huberman (2012b: 9).

Por lo anterior, hacernos cargo de la imagen exige de nosotros ir más allá de nuestros propios *clichés* para implicarnos con ella. Si se mira bien una imagen, ésta puede tener la capacidad de renovar nuestro lenguaje y nuestro pensamiento (Didi-Huberman, 2012b). Sobre todo actualmente, aquello que los mortales hemos inventado para registrar el estremecimiento de la vida finita, nos supera y se nos coloca enfrente pidiendo cuentas, exigiendo que asumamos una responsabilidad frente a ella. Dice Didi-Huberman,

nunca antes, según parece, la imagen (...) se había impuesto con tanta fuerza en nuestro universo estético, técnico, cotidiano, político, histórico. (...) Nunca antes la imagen había experimentado tantos desagarramientos, tantas reivindicaciones contradictorias y tantos repudios cruzados, tantas manipulaciones inmorales y execraciones moralizantes (2012a: 10).

En el presente, ante el mar de información que nos enfrenta a una multiplicidad de imágenes a cada segundo, estamos tentados a no creer en nada de lo que vemos y, por lo tanto, a no mirar ni encargarnos de la imagen. Hoy somos espectadores de un naufragio, dice Didi-Huberman (2012b). Pero es justamente sólo participando en esa dinámica de fuerzas, trabajando con las imágenes como podemos responder ante nuestro propio deseo por ser parte de ella. Es necesario ser ardiente y paciente, según Didi-Huberman, como cuando se mira uno de estos seres voladores como la mariposa o la luciérnaga. En ese último caso se trata de poner atención en los destellos de tales fuerzas a partir de los cuales se haga posible operar sobre la imagen. Pero para poder hacerlo es necesario ir más allá de los *clichés* o formas estandarizadas de ella. A esto Deleuze ([1987] 2003) le llamó “el arte de la contra-información”. Didi-Huberman rescata esa noción para proponernos romper con la monotonía, que significaría un mundo con toda la información completa y ordenada, en favor del acto de creación. Y continúa Didi-Huberman, “debemos pues *implicarnos en* para tener una posibilidad –dándole una forma a nuestra experiencia, reformulando nuestro lenguaje– de *explicarnos con*” (Didi-Huberman, 2012b: 32).

Por su parte, Agamben hace uso de la metáfora de las ninfas, aquel invento medieval que representaba el objeto de amor por excelencia, para hablar de la imagen. De acuerdo a su planteamiento, las ninfas, que se mueven en una zona intermedia entre hombres, animales y dioses, no siendo ninguna de las tres, están condenadas a la incesante búsqueda amorosa del hombre y éste a la búsqueda de ellas. “La historia de la ambigua relación entre los hombres y las ninfas es la historia de la difícil relación entre el hombre y sus imágenes” dice Agamben (2010: 44). Pero lo importante es que esas ninfas ofrecen un acercamiento con la divinidad, por ello son tan atractivas. La zona de indiferencia en la que se encuentran hace también que dependan totalmente del hombre, sólo pueden recibir un alma si se unen sexualmente con un hombre y engendran un hijo. La ninfa se presenta como una aspiración. Representa esa figura que está ahí en frente, pero el riesgo que se corre al verla es no salir nunca de su encanto; nos lleva a una retención, una grabación, repetición, adicción. Pero, al mismo tiempo, la imagen posee la capacidad para no dejarnos ahí prendidos de ella, sino para lanzarnos hacia otro lado.

Cuando se realiza una labor crítica sobre nuestras propias imágenes se pone en juego todo lo que hoy conocemos como cultura; pues esta cultura, como la hemos construido, depende ya totalmente de lo que se nos presenta en la imagen, de lo que podemos mirar y a partir de ello discriminar y manipular. Es verdad que podemos caer presas de nuestras propias imágenes, de nuestros propios aparatos de visualización, pero también es cierto que eso que se manifiesta en la imagen tiene la capacidad para llevarnos a algo más. Agamben (2010) recuerda a Averroes cuando decía que los individuos se pueden unir con el intelecto único sólo por medio de fantasmas internos. Esos fantasmas no son más que la imaginación y la memoria, dos ejercicios posibilitados por la imagen. Es decir que toda la cultura pende de esa relación: “la historia de la humanidad es siempre historia de fantasmas y de imágenes” (Agamben, 2010: 53). Hoy más que nunca habría que asumir esta sentencia, pues ya sin referencias divinas no nos quedan más que las imágenes para transportarnos, para abrir nuestras propias posibilidades de mundo. Si no nos hacemos cargo de ellas, quedaría atrapados en una sola posibilidad dictaminada por los datos y la información; por la estadística y la dominación.

Resulta curioso que para hablar de la imagen, Agamben y Didi-Huberman se remitan a seres voladores, cuyo medio está entre la tierra y el cielo. A estos seres nos es difícil seguirles la pista. Por ello representan ciertas aspiraciones humanas. Representan libertad, pero también un misterio sobre su destino. Llamen nuestra atención, pero es simplemente para dejarnos solos después de ello. Quizá a partir de estos entendimientos, podría comenzar entonces el trabajo sobre la imagen. Pero ¿de qué forma? Hasta aquí hemos entendido que sólo trabajando con la imagen, como una reflexión sobre el tiempo y sobre lo que nos pasa, podemos hacernos cargo de nosotros mismos.

e) El símbolo

La imagen, como hemos visto, se coloca siempre en un lugar intermedio, entre lo que dura y lo que perece rápidamente, entre lo que está presente, lo que fue y lo que permanecerá. Toda imagen habla de lo que se ha querido conservar, es decir, de nuestros deseos. Ahora bien, como lo diría Nancy ([1994] 2008b), la imagen, para colocarse en ese lugar intermedio, para distinguirse, necesita estar siempre separada por marcas, trazos, huellas. Ésta es entonces la labor del arte: “Cada imagen es un infinito cortar por marca de la distinción. La superabundancia de imágenes es la multiplicidad y en la historia de las artes corresponde a esta inagotable distinción” (Nancy, 2005: 12-13). Pero lo que nos muestra el arte no es la distinción entre lo divino y lo humano, ni entre lo eterno y lo contingente, sino que es precisamente la distinción a la que estamos sujetos todos, uno del otro y uno de sí mismo. “La huella no es la traza sensible de un elemento insensible (que nos indique el sentido hacia un Sentido): es el trazado o el tratamiento (de lo) sensible, como su sentido mismo” (Nancy, [1994] 2008b: 130). Es decir que el sentido de las imágenes ha de ser construido en la relación entre los hombres para consigo mismos. El arte, por lo tanto, no tiene nunca un sentido dado, sino que está ahí para abrirnos la posibilidad de otra cosa, de que un mundo aparezca.

Para explicar todo esto, valdría la pena remitirnos a conceptos que nos sirvan como analogías para entender el papel de la imagen. Jung ([1934-1954] 1970), quien defendió la misma tesis que

Culianu acerca de la pérdida del sentido simbólico de las imágenes por la Reforma, explicaba la importancia de las figuras simbólicas, que él llamaba arquetipos. Se trata de símbolos colectivos; remanentes muy primitivos de los orígenes no sólo de la mente humana, sino de todo lo existente. Así, todo el arte, junto con los mitos, las leyendas o las doctrinas secretas serían expresiones de arquetipos. Sirven psicológicamente como marcas que llenan de sentido a la existencia humana. En términos de Jung se podría decir que reflejan la naturaleza del alma. Toda la forma en que vemos los fenómenos a nuestro alrededor está cargada de arquetipos, bajo esta perspectiva. Por ejemplo, “el curso del sol debe representar el destino de un dios o de un héroe, el cual en realidad no vive sino en el alma del hombre” (Jung, [1934-1954] 1970: 12). Es decir, en los dogmas e imágenes que hemos heredado de nuestros antepasados se encuentra el inconsciente colectivo. Las cosas más elevadas y valiosas se encuentran ya en la sabiduría de los pueblos antiguos dichas en un lenguaje tan magnánimos como críptico. Las raíces de nuestra cultura están ahí puestas. Pero han quedado tan grabadas en la memoria colectiva que las tomamos como algo ya determinado. “Las imágenes arquetípicas son ya a priori tan significativas, que el hombre nunca pregunta qué podrían significar”, dice Jung ([1934-1954] 1970: 21). Evidentemente, si no nos cuestionamos acerca de ello es porque al descender a los orígenes de dichas verdades uno se arriesga a que la vida pierda sentido completamente. Lo que se juega ahí son los fundamentos de nuestra existencia ante los ante los cuales uno se ve enfrentado.

No es que se esté haciendo aquí una metafísica de la imagen. Al contrario, se está vinculando ésta con todo lo mundano, lo humano. Incluso, para remitirnos a lo tratado anteriormente con Heidegger, podríamos seguir la interpretación de Ortiz-Osés (2009) acerca del “ser ahí”. Este autor equipara el concepto heideggeriano con el *sí mismo* junguiano. Ambos son conceptos límite; símbolos radicales que reúnen opuestos; centros descentrados; archisímbolos de la contradicción; tragicómicos; *daimon* o demon ambivalente, dioses menores, sentidos que asumen el sinsentido; en pocas palabras: un sentido simbólico. El ser es *sentido* en Heidegger. No hay sentido del ser, el ser es “*todo y nada* –un típico concepto límite filosófico con que exorcizar el mundo (los seres) o, acaso, un «concepto-tótem» de identificación psíquica de los miembros de la tribu humana” (Ortiz-Osés, 2009: 39). Se trata entonces de un símbolo como “emoción

socializada” y no de un concepto abstracto, lógico y coherente. Y al decir que se trata de algo mítico no se lo hace de forma despectiva; hay que tomarlo más bien como un “arquetipo”; un concepto que forma una compleción de opuestos: Dios sin Dios, divinidad inmanente.

En Heidegger, el paso entre el “ser ahí” en su estado de abierto y el olvido del ser es agudo, delicado. Incluso se puede decir que la única forma de permanecer abierto es asumir el riesgo del olvido en su máxima amplitud. Del mismo modo, en Jung ([1934-1954]), para acceder a lo inconsciente colectivo es necesario volverse inconsciente uno mismo, y he ahí el peligro. Sin embargo, los símbolos de la cultura están ahí para servir a la adaptación a la conciencia. Es por ello que para él resulta tan relevante la falla del protestantismo al querer acabar con los símbolos del hombre. A partir de ahí se han perdido los vínculos, conexiones no sólo con nuestro inconsciente, sino principalmente con la cultura en general, con nuestra historia y con nosotros mismos. Agamben (2010) también acude a la figura del símbolo. Se trata de aquello que se comparte; es un intermedio. El símbolo es una promesa de un encuentro futuro, de ahí su vinculación con la religión y la magia. Se trata del “medio”. Una cosa que se da en el “entre”, en el “ser con”. Sólo en esa asunción podemos ser parte de una indiferencia creativa en la cual podemos fundirnos como subjetividades.

Siguiendo con Jung, “el proceso simbólico es un *vivenciar en imagen y de la imagen*” (1970: 53). Es decir que fuera de las imágenes no puede haber proceso simbólico, no puede haber una construcción de uno mismo. En ese sentido se puede decir que somos imágenes. Estamos hechos de imágenes, de lo que nos rodea desde que nacemos. Ahora, de nuevo con Jung: “El peligro principal consiste en sucumbir al influjo fascinador de los arquetipos. Las mayores posibilidades de que esto suceda se dan si uno no toma conciencia de las imágenes arquetípicas” (1970: 54). En la psicosis, por ejemplo, éstas alcanzan completa independencia, dice Jung. Como ya lo había marcado Freud, en el caso Schreber ([1910-1911] 1984a), las psicosis sólo dejan ver lo que en todos los sujetos comunes se oculta. Es decir que la lógica del deseo presente en todos simplemente se deja ver en el psicótico con más claridad. Pero fuera de eso, todos compartimos los rasgos que separan al psicótico de la realidad social. Según Jung, los delirios psicóticos son

animados por las mismas figuras arquetípicas que están en el fondo de la conciencia de todos y cada uno de nosotros y de nuestras fantasías. “El elemento patológico no consiste en la existencia de estas representaciones sino en la disociación de la conciencia, que ya no puede dominar lo inconsciente” (Jung, [1934-1954] 1970: 55).

En resumen, si no nos hacemos cargo de las imágenes que generamos como cultura, éstas pueden absorbernos. No es que dejen de constituirnos de ninguna de las dos maneras; es simplemente que no seremos conscientes de los vínculos que nos unen no sólo con ellas, sino fundamentalmente entre nosotros. Implicaría no hacernos cargo de nuestras relaciones ni de nuestra historia. Es necesario tomar cada imagen como un símbolo que nos construye y que nos define como especie humana, un efecto de representación. De esta manera, no hay un arte que vale más que otro. Todo hacer humano está implicado en la construcción del mundo. Como en el psicoanálisis, no hay casualidades. Un símbolo siempre nos remite a otro. Así, la construcción del mundo y la de nosotros mismos se ven unidas en un mismo gesto. Se trata del gesto de la irrupción o la creación constante y permanente. Sólo de esta forma las tensiones se rompen para dar paso, sin embargo, a lo inesperado. La imagen, como símbolo, representa esa posibilidad y riesgo.

f) Vivenciar de la imagen

Vale la pena recordar aquí el veredicto de Culiánu acerca de que actualmente la magia sigue presente a través de ciertas manipulaciones de imágenes y vínculos afectivos por parte de todos aquellos organismos o aparatos que influyen sobre el comportamiento o las inclinaciones de las personas. Sólo de esta forma cobra sentido a nivel cultural lo que Jung nos dice sobre el símbolo. Si asumimos que a partir de las imágenes populares se generan vínculos afectivos capaces de motivar nuestro comportamiento de tal manera que podríamos quedar sujetos de esas imágenes, fascinados por completo por las fantasías que nos ofrecen, el peligro que se corre, siguiendo los planteamientos de Jung, es el de caer en una especie de psicosis colectiva. Lo que supondría tal cosa no sería que no pudiéramos elegir entre una cosa u otra que nos ofrece la cultura, sino que

quedaríamos sustraídos de la decisión de poder elegir o no elegir. Es decir, lo que se eliminaría sería nuestra capacidad para imaginar otras posibilidades distintas a las ofrecidas por las imágenes que tenemos enfrente. Tal estado equivaldría a quedar sin voluntad ni elección. Y, vale la pena aclararlo una vez más, lo que se juega no es sólo la voluntad de elegir entre lo ya dado o no, sino la de imaginar otras posibilidades; es decir, la posibilidad de crear.

De nuevo, la decisión que se juega ahí no es la de tomar una cosa u otra, o ninguna, sino la decisión de existir, la de asumir que todo lo existente depende de nuestro vínculo con las cosas. Aunque esto nos regresa al “ser ahí” del que hablaba Heidegger, no se trata ya de uno que tiene que separarse de lo cotidiano, de lo mundano, para hacerse cargo de sí mismo. Al contrario, esta decisión también se realiza en el plano óntico, en lo dado y no sólo se mantiene en la pregunta. Se realiza en cada instante con lo que se nos presenta. No se trata de entender lo que es el ser o no, sino de arriesgarse con la decisión, arriesgar el sentido completo del mundo: “arriesgar y afirmar la existencia en su propia ausencia de suelo”, diría Nancy (1993: 84).

En ese sentido, junto a la publicidad, la propaganda y las estadísticas evocadas por Culianu, quizá habría que invocar otro tipo de prácticas de la imagen que se involucran con los símbolos culturales haciéndolos suyos, jugando con ellos y remitiéndolos hacia diferentes lugares. Es decir, no es sólo suficiente con operar sobre los afectos a través de las imágenes, como lo vimos con los filósofos del Renacimiento, sino que la magia consiste en generar nuevas formas y nuevas posibilidades del mundo a través de los vínculos. En la historia del arte del último siglo no faltan ejemplos de prácticas que a partir de la articulación de símbolos culturales logran ya no manipular los afectos para obtener un efecto deseado, sino más bien abrir las posibilidades de unión y relación entre los hombres y sus imágenes. A partir de esto, se disparan las condiciones para la creación. Tan solo habría que recordar a los dadaístas, junto a otras de las llamadas Vanguardias, que asumían el papel del artista como pieza clave para la construcción –o desmantelamiento en muchos casos– de los ideales culturales. Un acercamiento a la historia de estos movimientos la veremos en capítulos posteriores. Por ahora remitámonos directamente a la figura del *culture jamming*, corriente que se sitúa justo entre la esfera del arte reconocido como

tal y el ámbito de lo cotidiano. Esta práctica asumiría más bien la tarea del arte a la que se refiere Nancy, exponiendo la fuerza misma de la imagen. Es decir, la importancia de este tipo de prácticas, por ejemplo, contrario a la publicidad, es que no utilizan los vínculos para promover ciertos productos ofrecidos en el mercado, sino que, incluso, es todo lo contrario: utilizan los vínculos que ya han establecido o utilizado los propios publicistas, ahora ya no para ofrecer una “solución” a nuestros problemas a través de la compra de determinado producto, sino justo para hacernos ver que cualquier sentido que se le quiera dar a la imagen depende totalmente de quien la mira.

Hablando directamente del caso del *culture jamming*, no se trata de ofrecernos simplemente una opción distinta de la que ya nos ofrecía la publicidad, sino que, en la operación de utilizar el lenguaje publicitario, lo que nos deja ver es que ese lenguaje es eso que nos constituye y que nos atraviesa y de lo cual hay que hacernos cargo con todo y sus riesgos. De esta manera, lo que se está realizando ahí es una exposición, no de las posibilidades, sino de la exposición misma; es decir, de nuestra capacidad para determinar lo que es o no posible. Se trata de dar otro rizo, otro giro, otra vuelta de tuerca; evidentemente, no para dar una respuesta definitiva, sino justo para que el proceso continúe. Lo que se permite continuar en este tipo de operaciones es la existencia misma. Sólo de esta forma el sujeto puede hacerse cargo de sí mismo como tal, como un ser arrojado en medio de un abismo que tiene que ir construyendo su propia morada sobre el aire. Esta construcción es lo que podríamos llamar cultura.

Es necesario recordar que todas las imágenes que generamos como humanidad y en lo que se basa nuestra cultura están cargadas de afectos y por ello es que tienen el poder de determinarnos. En la medida en que somos conscientes de lo que implica una imagen podemos tener la posibilidad de construirnos como sujetos, pero sujetos sujetados por nuestra propia condición deseante. En el caso del *culture jamming* lo que se muestra es justamente que las imágenes jamás se quedan estancadas en un sentido dado. Al inscribirse en una red de significaciones imaginarias para, desde ahí operar, las prácticas contemporáneas de la imagen, que no se supeditan a una labor meramente funcional, guardan la posibilidad de nuevas aperturas del mundo. Es una forma

de devolverles la magia a la imágenes; hacer saber que la imagen no tiene fondo; generar vínculos tras más vínculos; interpelar unos significados con otros y cambiar sentidos. Lo que estas prácticas están recordando evidentemente es la posibilidad que todos tenemos de participar en la decisión humana, en la cultura, en lo que es y no es el hombre. Y esto lo hacen simplemente adoptando el lenguaje bajo el cual se intentan imponer modelos unitarios: la imagen. El significado de tales modelos está aún por verse. No hay nada dado en las imágenes, a pesar de que pareciera lo contrario. Eso es lo que nos recuerda el *culture jamming*, junto con muchas otras prácticas que abordaremos más adelante.

Segunda conclusión

El recorrido por las metáforas de la imagen y el símbolo nos ha permitido reconectar los hilos que unen y a la vez separan nuestra época con la del Renacimiento. Si bien ésta última nos sirvió para entender las operaciones de los vínculos y la imagen en la magia, es preciso hacer la advertencia de que, en primer lugar, la magia del Renacimiento no podía ser concebida sin un referente divino. La magia era una forma de elevarse por encima de los hombres y ascender a lo angelical o celestial. Ahora bien, fuera de esas referencias cristianas, no quiere decir que el proceso simbólico presente en la magia se haya perdido. Y eso es lo que había que rescatar. Siguiendo a Nancy (2005), habría que dar cuenta de que, del Renacimiento al siglo XX, hubo un movimiento de la representación a la presentación, de la ontología a la fenomenología, del ser al aparecer, de la idea a la imagen, y en general de la imagen como mentira a la verdad como imagen. Él identifica la imaginación kantiana como la primera figura plenamente moderna que sitúa al sujeto trascendental entre la temporalidad trascendental y la libertad incondicional al realizar una imagen-síntesis. A partir de este momento es la imaginación la que crea el mundo, dice Nancy. “Una imagen es lo que se imagina a sí misma y cómo se imagina a ella misma” (Nancy, 2005: 84). La imagen se vuelve la posibilidad de que cualquier cosa se presente.

Ahora bien, la imagen nunca es completa en sí misma. Como lo diría Nancy, “la imagen siempre promete más que la imagen, y siempre mantiene su promesa abriendo la imaginación hacia su

propia inimaginabilidad” (2005: 97). Es decir que una vez borrada la referencia divina nos encontramos en un mundo de imágenes, de superficies que siempre sólo traen consigo más superficies; superficies que se pliegan y despliegan sobre sí mismas ofreciendo cada vez más vínculos. La imagen, como se dijo aquí, se mantiene en un estatuto intermedio, pero es intermedio entre nosotros y otros de nosotros. Sólo entendiendo que la relación con nosotros mismos es igual de ambivalente y libre que las imágenes que hemos generado para comprenderla, es como podremos tomar posición en nuestra época plagada de ellas.

Lo que nos ha dejado ver el desarrollo de todo tipo de medios de visualización es que ya de por sí estábamos siempre expuestos a la mirada; era y sigue siendo sólo así que podemos dar cuenta de nuestra existencia. De esta manera, más que horrorizarnos ante la proliferación de artificios en la que estamos envueltos por medio de las tecnologías, habría que asumirlos como aquello que nos ha formado y de lo cual no podemos desprendernos sino más bien apropiarnoslos. Como se ha visto, en la imagen se vuelcan todos nuestros deseos. Pero precisamente por eso es fácil quedar presas de ella, pues cuando el objeto del deseo se obtiene, no por ello termina de desearse. Así, las imágenes y los objetos que alguna vez fueron deseados terminan por apresarnos, sin dejar salida al deseo de otras posibilidades. Eso es quizá lo que sucede hoy ante los tantos dispositivos de información que se mueven en el reino de lo visible y lo observable, porque hay una diferencia entre lo virtual y lo digital. Mientras que lo virtual es una mera potencialidad, un campo problemático y sin resolución predeterminada (Lévy, 1999), lo digital es, por el contrario, la reducción de todas las posibilidades a dígitos o trazos preestablecidos de tal manera que el resultado de toda operación pueda ya ser calculado o computado. Lo virtual, en ese sentido, puede no ser sólo del reino de lo imaginario, sino, por el contrario de lo claro y lo concreto, de los datos, de lo ordenable, medible clasificable, rastreable, de lo que se encuentra en un lugar y un tiempo determinados. Aquello que da vida y forma a la imaginación, sin embargo, no puede ser capturado nunca, si acaso es ello quien nos captura a nosotros. El sumergimiento dentro de esta cultura de lo visual no puede ser tarea realizada sin crítica, lo que se está jugando es una operación rizomática, de búsqueda y construcción de uno mismo, de deseo, y, sobre todo, de historia humana.

Para entender cómo la historia se construye es necesario ir más allá de los “hechos”. Hay que entender que la historia se construye por imágenes y que ella está atravesada por infinitud de tiempos. Es decir que la historia es un constructo donde lo que se juega, además de la historia del mundo, es principalmente la forma de vernos a nosotros mismos dentro de ella. Si acaso, la historia es una forma de explicarnos a nosotros mismos. Pero también por eso habrá que ver que esta explicación no puede ser jamás total o acabada. Habría que recordar lo que nos decía el poeta Jean-Paul Richter en un ensayo titulado *Sobre la magia natural de la imaginación*: “La memoria no es otra cosa que fantasía, pero una fantasía más limitada” ([1794/95] 2011: 195). Es decir, que la historia nunca es suficiente si sólo es guardada y archivada. La lógica de la imagen nos fuerza a desplegar nuestra fantasía sobre ella. Las metáforas de la imagen nos dejaron ver que ésta siempre escapa y en eso consiste precisamente su carácter. En otras palabras, hacernos una imagen de nosotros mismos es aceptar que podemos cambiar. A su vez, también es aceptar que la imagen cobre vida y pueda ser redestinada, reinterpretada, resignificada y reacomodada cuantas veces sean. A partir de la fantasía, la imagen no tiene límites. En resumen, la imagen nos confronta con nuestro propio devenir.

Asumir de esta manera la imagen es, digámoslo así, vivenciarla. Es encarnar la imagen aceptándola como riesgo; sabiendo que en todos y cada uno de los símbolos de la cultura y de nuestra cotidianidad se juega nuestra supervivencia. Hoy en la cultura en que nos encontramos pareciera no haber límites; pareciera que todo está asegurado. Justamente el desarrollo de la imaginación que se ha llevado a cabo en ella nos deja ver una sociedad en la que todos los deseos parecen estar satisfechos y todo parece armónicamente ordenado bajo la ley de la imagen. Sobre todo, resulta curioso que todo se ordene en torno a la dinámica del mercado. Pero precisamente en este contexto es cuando se vuelve necesario un trabajo sobre la imagen, a fin de que el riesgo se abra como tal ante sí mismo. Brevemente aquí se trató el caso del *culture jamming* como forma de reabrir las posibilidades de la imagen. En el siguiente capítulo se abordará la manera en que en la cultura contemporánea, no sólo esa práctica, sino muchas otras han contraído la misma tarea y por qué.

3 Cultura

3.1 Industria

a) Esclavitud maquínica

Bajo la etiqueta de *Industria cultural*, Adorno y Horkheimer ([1944-1947] 2007), identificaron una cultura de masas que se caracteriza por una indistinción entre macrocosmos y microcosmos, una falsa identidad entre universales y particulares, una unión de cultura alta y baja subsumida al dominio económico. “El mundo entero debe pasar por el filtro de la industria cultural” dicen ellos ([1944-1947] 2007: 139). En sus términos, esto atrofia la imaginación y la espontaneidad del espectador. Éste no puede pensar, pues se pierde de lo que pasa rápidamente ante su mirada. “Los productos de la sociedad industrial pueden contar con que serán consumidos alegremente incluso en un estado de distracción” ([1944-1947] 2007: 140). De acuerdo con estos autores, la cultura se iguala a la publicidad cuando bajo el monopolio toda cultura es cultura de masas y toda cultura de masas es idéntica. No hay caos cultural, dicen ellos. No hay oportunidad para la creación. No hay irrupciones que desestabilicen el sistema. “Cine, radio y revistas constituyen un sistema. Cada sector está armonizado en sí mismo y todos entre ellos” ([1944-1947] 2007: 133). Dentro de un círculo de manipulación y necesidad, se originaron una serie de estándares que ahora se asumen como necesidades de los consumidores. La monotonía se acepta sin resistencia debido a que la racionalidad técnica se ha igualado a una racionalidad de dominio. Las distinciones de géneros, categorías, precios, etc., sirven para manejar mejor a los consumidores, para mantenerlos sujetos en una lógica de invisibilidad general y elecciones minúsculas e inmediatas. Nadie puede escapar porque siempre hay algo previsto para todos. Y dentro de su “nivel”, cada uno puede comportarse espontáneamente. Las supuestas ventajas y desventajas, las diferencias entre los productos, sirven sólo para perpetuar la apariencia del cambio y la posibilidad de elección.

Aquellas sentencias que Adorno y Horkheimer hacían desde mediados del siglo XX se han ido confirmando a la vez que se actualizan. Desde la perspectiva de Gerard Raunig (2008), aquello que Adorno y Horkheimer identificaban como *Industria cultural* podría muy bien encontrar su equivalente en lo que se acepta, e incluso muchas veces se toma como promesa de salvación universal en campos como la política y el arte, bajo el nombre de “*industrias creativas y culturales*”. Para Raunig, la historia efectual de la visión pesimista de Adorno y Horkheimer se fue desarrollando lentamente a lo largo del siglo XX y lo que llevamos del XXI. El simple cambio del singular al plural, de *Industria cultural* a *industrias creativas*, ha terminado por completar la creciente espiral totalizadora de manipulación sistemática en donde ya no queda ningún lugar de escape a la maquinaria de sujeción. Hay una correspondencia entre la producción y el consumo en las *industrias creativas y culturales*. En esa correspondencia, ni los productores ni los consumidores tienen algún espacio de libertad. Ambos están totalmente sujetos a una demanda ilimitada de producción y consumo que se lleva por completo sus vidas. Ambos están envueltos en una espiral de insatisfacción permanente y ninguno de los dos saben exactamente para qué están haciendo lo que hacen. Ambos personajes son evidentemente el mismo en diferentes facetas de la vida. Puede ser que por la mañana y tarde sea productores y por la noche consumidores, o en la semana de trabajo uno y el fin de semana el otro, da lo mismo. En ninguno de los dos momentos tienen ninguna decisión. Hasta sus vacaciones han sido programadas.

Bajo el dominio de las actuales *industrias creativas y culturales* se puede decir ya incluso que los espacios informales o no programados, tales como los pequeños proyectos temporales y supuestamente autodeterminados, constituyen el centro, y no el margen, de la maquinaria (Raunig, 2008). Es decir, la programación ha avanzado a tal grado que ha incorporado a todos aquellos espacios que se resistían a ella. Esto se ha realizado, según Raunig, favoreciendo la flexibilización del trabajo, misma que puede ser leída también como una precarización general como centro del sistema. Este sistema flexible es un “régimen de trabajo en el que la movilidad de la mano de obra y la flexibilidad de la jornada de trabajo se ven acompañadas por la constante vigilancia electrónica y el control directivo de la actividad laboral” (Holmes, 2001: en línea). Desde las esferas más altas de dirigencia hasta aquellos trabajos más minúsculos y aparentemente

insignificantes se vuelven parte de un registro infinito de movimientos que sólo sirven para acelerar la máquina. Es como si viviéramos en un mundo de deuda infinita. Todo el tiempo estamos siendo exigidos desde todos lugares para cumplir con expectativas de competitividad, pero también de adaptación social. Como productores, se nos demanda la innovación continua; como consumidores, siempre estamos tentados por la nueva compra. Evidentemente, destaca Raunig (2008), eso conlleva siempre miedo, angustia y temor relativos y absolutos respecto a todos los aspectos de la vida.

Hal Foster, en *Diseño y delito* (2005), ha etiquetado esta situación como un estado “sin perfil”, pues hoy se ha llegado a un nuevo mundo del gusto sin distinción entre alto y bajo, elitista y popular, modernista y de masas. Pero esto no es ninguna utopía comunista ni nada parecido, sino que, al contrario, en esta nueva faceta de la cultura, todo se ha vuelto digno de venderse. Cultura y mercado son una y la misma cosa. Foster identifica este “perfecto híbrido de cultura y *marketing*” con lo que Adorno y Horkheimer llamaban *Industria cultural* y él, siguiendo una etiqueta de Seabrook, llama la Megatienda. Ahora todos estamos en la Megatienda y “quizá ésta sea la última mercancía que se ponga a la venta en la Megatienda: la fantasía de que las divisiones de clase se han acabado” (Foster, 2005: 9). Toda la cultura ahora está dominada por “árbitros de la cultura sin perfil”, “mentes creativas” de la industria del entretenimiento, de los negocios de la música y el cine. Este tipo de “creatividad” efectivamente pone todos los recursos de la imaginación al servicio de la industria, pero sus resultados solo tienen un parámetro de valor: el monetario. Sólo en la medida en que logran atraer la atención y provocar la compra es que se consideran “creativos” los contenidos de esta cultura.

La creatividad en este sentido no es una actividad de creación de nuevas posibilidades de lo humano, sino al contrario, de una sujeción de todo lo humano a un régimen omniabarcante de comercialización. Todo lo humano se iguala y compite bajo los mismos estatutos. Todo se rebaja ante la venta. En este régimen, objetos y sujetos son mercancía por igual. Holmes (2001) ha identificado esta nueva forma de control social bajo el título de “personalidad flexible”. Ésta hace que todo el mundo se autoexplote en busca de dinero. Pasar de un trabajo a otro, de un ámbito de

producción a otro, se ha vuelto normal. Se vende esto como una aspiración social de libertad y autodeterminación, pero no es sino una reacción ante la pérdida de toda seguridad y estabilidad económica. Textualmente, dice Holmes: “la personalidad flexible representa una forma contemporánea de gubernamentalidad, un patrón interiorizado y culturalizado de coerción *blanda* que, no obstante, tiene su correlato en los duros datos sobre las condiciones de trabajo, las prácticas burocráticas y policiales, los regímenes fronterizos y las intervenciones militares” (2001: en línea). De acuerdo a Raunig (2008), hoy ha llegado el punto en que la supuesta emancipación vivida bajo este régimen no permite otro modo de subjetivación. Bajo esas condiciones, continúa Raunig, los humanos, en esta esclavitud maquínica, no son siquiera sujetos, pues las formas de subjetivación ahí reconstruyen aún más la totalidad, no se introducen ni voluntaria ni forzosamente, sino en un proceso de sujeción social total. Dice Raunig: “las formas de subjetivación de la servidumbre maquínica están tan unidas al deseo como la adaptación, y los actores de las *creative industries* apelan al hecho de que al menos son ellos mismos los que han tomado la decisión de la precarización de sí” (2008: 41-42). Por ello, en el caso de la servidumbre maquínica, es inadecuado hablar de engaño de las masas, como lo hacían Adorno y Horkheimer. Se trata más bien de un “autoengaño masificante”.

Es claro que esta maquinaria de sujetamiento que todo lo envuelve se ha logrado a partir del desarrollo de todas las tecnologías e industrias que se han adjudicado el apelativo de “creativas”, entre las cuales se encuentran todas aquellas relacionadas con la imagen y el diseño. Pero la experiencia creativa, no sólo en las altas esferas, ha quedado reducida, sino que en general la experiencia del sujeto queda desligada de su capacidad autopoietica pues queda supeditada a todo tipo de categorías que le dictan y califican su competencia. La cultura sin perfil supone la pérdida del centro respecto a cualquier práctica creativa. Representa la pérdida de referencias absolutas y la entrada en un individualismo extremo que como respuesta intenta llenarlo todo a como dé lugar. El resultado son sujetos dispuestos a venderlo todo a cualquier precio a fin de satisfacciones inmediatas. En este panorama, habría que volverse a preguntar sobre el lugar del sujeto y la forma en que aun con todos estos dispositivos de sujetamiento, puede encontrar o inventar sus propias formas de irrupción. Pero para esto, primero habría que ver cómo se llegó a

este estado de cosas, cómo éste representa un malestar generalizado que mantiene a los sujetos aprisionados por sus propios deseos y luego cómo es que aun en esta situación podemos encontrar ejemplos de desprendimiento y de creación a partir de tomas de posición acordes al tiempo en que vivimos.

b) Cultura del diseño

Para empezar, habría que dar cuenta de cómo poco a poco, desde la Revolución industrial y quizá mucho antes, desde la innovación de la imprenta que ya habíamos mencionado antes, hay una fuerza de estandarización que acompaña a todo avance tecnológico humano. Esta fuerza, como ya se había mencionado en el capítulo anterior, alcanza un punto decisivo en lo que se conoce como sociedad de masas a finales del siglo XIX y la primera mitad del XX. Pero para abordar lo que hoy nos toca vivir, es necesario señalar que hay aún un paso más que conlleva la flexibilización de la maquinaria, su expansión, su fragmentación y a la vez su diseminación en todos los aspectos de la vida. La homogeneización cobró una nueva forma en la que cualquier intento por salir de la norma se volvió la norma misma. Todo es susceptible de convertirse en moda. A la vez, ya no hay diferencia entre lo planeado y lo espontáneo. Todo cae dentro de cálculos y apuestas económicas especulativas donde ya no hay posibilidad de perder. Las pérdidas están contempladas.

De acuerdo con Foster (2005), el perfil comenzó a fallar cuando se apoderaron en los 80 las fusiones empresariales y el mercadeo de la cultura. Así, se rompió la frontera entre gusto y disgusto, entre alto y bajo. Estas nuevas técnicas de gubernamentalidad que representan el sistema flexible, para Holmes (2001), se constituyeron como resolución a la crítica cultural de la primera mitad del siglo XX y principalmente las prácticas marginales de los 60. Hoy la creatividad, la espontaneidad, la cooperación, la movilidad, antes contraculturales, han sido capturadas por el espejo deformante de la nueva hegemonía (Holmes, 2001). Foster por ello se remonta a un viejo debate que sostenían Adolf Loos y Karl Kraus, entre otros, a principios del siglo XX, contra la búsqueda de la “obra total”. Para Foster, hoy la unidad de lo estético y lo

utilitario se ha logrado, pues ambos están subsumidos en lo comercial bajo lo que actualmente conocemos bajo el nombre de *diseño*. Sin embargo, continúa Foster, el nuevo diseñador es distinto al antiguo, pues aquel se resistía frente a los efectos de la industria, mientras que en el diseñador actual no hay tal resistencia, sino que más bien se complace en las tecnologías posindustriales y es feliz sacrificándolo todo a la manipulación del diseño.

Esto sólo se da como consecuencia de un “sujeto diseñado”, a su vez, resultado indeseable del famoso “sujeto construido” de la posmodernidad y del desarrollo de los llamados *Estudios culturales americanos*, dice Foster (2005). Hoy “el diseño es cómplice de un circuito casi perfecto de producción y consumo, sin mucho «margen de maniobra» para nada más” (Foster, 2005: 18). Y esto lo remonta Foster a la conocida escuela de diseño alemana, la Bauhaus, por su intento por la combinación estético-utilitario. Como ya lo había señalado Baudrillard, en *Crítica de la economía política del signo* ([1972] 1997), la Bauhaus consagra una mutación que ya se venía gestando desde la Revolución industrial. Siguiendo a Baudrillard, Foster indica que la Bauhaus extendió el sistema de valor a todo el dominio de formas, signos y objetos en nombre del diseño. “La Bauhaus es la que sitúa esta universal semantización del entorno, donde todo deviene objeto de cálculo de función y significación. Funcionalidad total, semiurgia total” (Baudrillard, ([1972] 1997: 225). Foster señala que en nuestro presente pancapitalista hay una “economía política del diseño” donde se equipara la economía en torno a la digitalización y el cómputo, y donde el producto ya no es visto como un objeto, sino como un dato que diseñar y rediseñar, consumir y reconsumir. De aquí que se pueda sostener que el diseño ha quedado sustraído de su labor creativa, aquella que con Morris, e incluso muchos maestros de la Bauhaus, se orientaba hacia la crítica y la ruptura de las corrientes dominantes de su época, en especial la industria y las leyes del mercado.

Lo que hoy llamamos cultura pasa entonces por este filtro sostenido entre el modo económico capitalista y el desarrollo de la industria a través de la tecnología, ambos envueltos en una vorágine donde se vuelve difícil distinguir las diferentes capas que la componen. Puesto así el panorama, pareciera que no hay salida, pues, tal como lo muestra el desenvolvimiento de la

disciplina del diseño tomado aquí sólo como ejemplo, todo termina siendo finalmente asimilado e integrado a esa cultura total. El diseño en este entramado se convierte casi en una ambición total. Representa la aspiración de lograr todo lo proyectado y de calcular todos los percances en sus variantes. Alguna vez el diseño fue una respuesta por parte de los creadores ante el mercado para hacerse cargo de sus productos, sin caer en la tentativa de la mera satisfacción de las masas o de la producción industrial. Pero ahora, por un giro contraindicado, el mercado se terminó comiendo esta pretensión de conciencia frente a las masas y con ello se tragó a la cultura en su totalidad.

Ante ello, Raunig (2008) ha sugerido que la única forma de resistir a este sistema sólo puede ser inmanentemente, es decir, formando parte activa en la generación de esta cultura y no simplemente siendo arrastrados por ella, pero tampoco intentando escapar. Para lograr infiltrarse en el sistema entonces, Holmes (2001) asegura que primero que nada es necesario mostrar las conexiones entre las articulaciones del poder y las estéticas de la vida cotidiana, “revelando la intersección del poder social con las disposiciones morales íntimas y las pulsiones eróticas” (Holmes, 2001, en línea), tal como lo hicieron aquellos críticos de mediados del siglo XX. Es necesario y urgente realizar una crítica cultural actual dirigida hacia el régimen aquí descrito, para mostrar, como lo dice Holmes (2001), que la personalidad flexible no es un destino; que la sociedad del rendimiento, como la llamaría Han Byung-Chul (2012), no la única que nos espera. Si no conocemos las redes del poder y las fallas que hay en ellas, no será posible siquiera dar cuenta de nuestra existencia. Estaremos metidos en un sistema de autoexigencia continua, como emprendedores de nosotros mismos, pero sin saber para qué ni para quien trabajamos más allá del objetivo de obtener dinero. Cultura ya es igual a mercado. Todo se vale mientras traiga una ganancia. Tal estructura está en las bases del liberalismo y supone una cultura aparentemente libre que sólo se guía por las leyes de intercambio, confiando en que éste le dará el justo valor a cada cosa. Esta cultura es la que se cree más libre de todas. Y, sin embargo, algo no cuadra. El sujeto se siente cada vez menos parte de ella y más un mero estorbo que es arrastrado por su avance. Se vuelve pues imprescindible remontarnos a las teorías más básicas sobre la cultura y volver con una mirada crítica hacia la nuestra. De esta manera puede hacer sentido el lugar y el tiempo en que nos encontramos. Así, emprendiendo una tarea de desarticulación de las lógicas

actuales y a la vez de construcción subjetiva que atravesase todos los ámbitos culturales podemos encarar una tarea de diseño, pero ya no en el sentido de un programa predeterminado y planificado, sino en el de una toma de posición existencial que requiere hacerse cargo de cada uno de nuestros deseos y conflictos que vienen con ellos.

c) La sociedad perversa

En el umbral entre el siglo XIX y XX, justo en el momento en el que la sociedad de masas se intensificaba, las tecnologías industriales avanzaban –en la época del surgimiento de las Vanguardias artísticas, antes de que se desatara la primera guerra mundial– había ya sospechas de que este orden que venía desarrollándose traía consecuencias trágicas, efectos colaterales no deseados. En gran parte, las manifestaciones artísticas lo retrataban, pero también los teóricos comenzaron a buscar no sólo las causas de estos peligros próximos, sino a remitirse a los orígenes de toda cultura para hacernos ver los riesgos de adoptar una vida que promete todo tipo de seguridades, pero que lo hace a costa de muchas otras cosas. En este contexto es donde se origina no sólo el pensamiento de Nietzsche al que ya nos hemos referido y también los planteamientos de Morris que dieron nacimiento a la disciplina del diseño, sino también otra práctica que se abocó más a la experiencia subjetiva en este contexto, a saber, el psicoanálisis.

Acercarnos al planteamiento psicoanalítico de la cultura puede ayudarnos a entender en gran medida las razones de nuestro malestar cultural, a la vez que realizamos una actualización de tal mirada para nuestro presente. Recordemos antes que nada que, desde Freud ([1930] 2000), podemos identificar un malestar inherente a toda estancia dentro de la cultura, pues ésta actúa en dos sentidos en la formación de cada uno de nosotros. Textualmente dice: “el término cultura designa la suma de las producciones e instituciones que distancian nuestra vida de la de nuestros antecesores animales y que sirven a dos fuentes: proteger al hombre contra la Naturaleza y regular las relaciones de los hombres entre sí” (Freud, [1930] 2000: 35). Es por este último factor que toda cultura debe imponer restricciones y límites que garanticen la justicia para todos. Hay siempre presente, por tanto, una frustración cultural. Pero es precisamente esa frustración la que,

al intentar compensarse, genera nuevas formas culturales. Es ahí donde, como se verá más adelante, reside todo impulso por crear nuevas formas artísticas e institucionales que le den alimento una vez más a la cultura para seguir sosteniéndose. Evidentemente eso no se da sin una ruptura de lo establecido en cada momento. Si es necesario limitar al individuo en sociedad es porque hay en él siempre un impulso perverso que desafía a toda ley humana. La cultura no puede satisfacer todos nuestros deseos porque, desde el momento en que se separa al *yo* originario de un mundo exterior, el afán por enmendar esta falla es lo que motiva al ser humano precisamente a continuar edificando la cultura. Es decir, es justamente el establecimiento de una cultura lo que genera la frustración, y, con ella, la emergencia de expresiones opuestas que buscan remediar esa escisión fundacional. “Quien fija el objetivo vital es simplemente el programa del principio del placer”, dice Freud ([1930] 2000: 20). A éste, todo el orden del universo se le opone. Así que no hay regla para esa búsqueda. Hoy quizá es el libre mercado el que intenta dictar la regla y es contra ella que los impulsos creadores se dirigen en una infinita variabilidad de formas, incluso aun utilizando la norma a su favor.

La vida es demasiado pesada siempre, dice Freud ([1930] 2000), y los remedios que buscamos frente a ello siempre son del mismo tipo: distracciones poderosas, satisfacciones sustitutivas o narcóticos. La ciencia, el arte, la religión, el amor y evidentemente los narcóticos químicos entran todas en estas categorías. Y estamos condenados a buscarlos porque, en principio, las tres fuentes de *displacer* inevitables se relacionan con aquella separación inicial, ya que provienen de: el propio cuerpo, el exterior y la relación con otras personas. A partir de ahí, todos nuestros esfuerzos por restituir la unidad a través de las instituciones y todo tipo de manifestaciones culturales quedarán frustrados, pero eso no quiere decir que dejaremos de intentarlo. No parece posible que hoy se coloque al sistema de mercado como esa gran respuesta cultural dentro de la cual todo cabe. Toda cultura, aun sea la más libre, está indisolublemente ligada a la exaltación un malestar que se sostiene justo por los impulsos perversos de cada sujeto hacia la ruptura de lo establecido. Hoy aparentemente se ha avanzado de tal manera que el malestar no es parte de la cultura, sino que recae en el propio sujeto. Bajo las normas del mercado, supuestamente todos somos libres para buscar satisfacer tal principio del placer sin restricción alguna, únicamente

lanzados hacia la competencia de todos contra todos. Pero es justo aquí donde hemos de rastrear el malestar, uno que ahora se ha vuelto contra nosotros mismos.

Para pensar la ley bajo la cual nos encontramos sumergidos actualmente en la sociedad flexible, quizá sería justo recordar aquella ley a la que Sade hacía referencia cuando en *La filosofía en el tocador* ([1795] 1988) hacía un llamado hacia la defensa del derecho a gozar del cuerpo sin límites. Gozando así no sólo del cuerpo propio sino del cuerpo de todos los demás, incluso subsumiendo toda voluntad personal y colectiva al placer licenciado únicamente por las leyes de la naturaleza. Es decir, llevar hasta el límite el cuerpo exprimiendo todas las posibilidades permitidas por nuestra condición natural. Se trata en este caso de la ley del libertino y no de la libertad. Pero queda claro, como Lacan lo señaló en el artículo *Kant con Sade* ([1963] 1983), que lo único que está haciendo Sade es completar y darle verdad al giro que Kant ya había hecho en su *Crítica de la razón práctica* ([1788] 2005), donde señalaba que la libertad sólo puede suponerse a costa del reconocimiento de una ley moral, una conciencia del deber. Hoy tal parece que vivimos en ese mundo que Sade imaginó subyugados todos ante la ley del goce competitivo. Pero eso no quiere decir que no haya ley, sino, por el contrario, es cuando más nos encontramos sumidos en ella, tanto que muchas veces ni siquiera podemos verla. Somos siervos del placer acabando precisamente con el principio del placer. Hoy el malestar está tan disuelto que no podemos siquiera verlo ni apalabrarlo. Está introyectado, vuelto hacia dentro. Brota simplemente como cansancio inexplicable que, sin embargo, no se vive como resultado de una exigencia externa, sino interna, una positividad excesiva (Byung-Chul, 2012).

Como lo maneja Elizabeth Roudinesco (2009), hoy, después de la victoria del modelo democrático liberal a raíz de la caída del muro de Berlín, se puede decir que vivimos en una sociedad que tiende cada vez más a convertirse en una sociedad perversa total; “acabar con la perversión, tal es en la actualidad la nueva utopía de las sociedades democráticas globalizadas, llamadas posmodernas: borrar el mal, el conflicto, el destino, la desmesura, en provecho de un ideal de gestión tranquila de la vida orgánica” (Roudinesco, 2009: 182-183). Y es que no es sino el culto que hoy guardamos a la transparencia, a las ciencias, a las estadísticas, lo que nos he

llevado a la sumisión total de los sujetos bajo el orden de la disciplina exacerbado hasta la autovigilancia. Lo que escapa a esta sociedad flexible es considerado únicamente como desórdenes o desviaciones que tarde o temprano van a ser reintegradas. Con ello se elude toda posibilidad de ruptura. Se trata de una sociedad que ha integrado la ruptura en su estructura misma. Esta sociedad además de flexible es perversa. La perversión se juega así en dos sentidos: por un lado aparentemente todos tenemos acceso a todo y el mundo está al alcance de nuestras manos y de nuestros ojos, pero el precio que se paga por ello es que en todo momento estamos a disposición del poder del otro. El otro nos puede ver, nos puede identificar, vigilar e incluso nos puede manipular, acusar, arrestar.

Todos somos presas de los aparatos que hemos desarrollado para nuestra satisfacción. El presente inmediato nos mantiene apegados a una cotidianidad vacía que sólo se puede llenar con demandas y más demandas. No sabemos explicar nuestro malestar porque parece que no hay una cultura construida por nosotros, sino que es una ley natural. La cultura mercantil se toma como algo inamovible que lo envuelve todo y a la que ya no es posible reformular, sino solamente expandirla. Aun con eso, las tensiones no se acaban, sólo que ahora vienen sobre nosotros. ¿cómo hace el sujeto para responder ante todo ello? Eso es algo que iremos respondiendo poco a poco. Por lo mientras, sólo dejemos claro que si bien toda esta maquinaria de sujeción fue desarrollada paulatinamente a lo largo al menos del último siglo, también hay un malestar que fue creciendo a la par. Por el giro del que hemos venido dando cuenta hasta aquí, las formas en que se manifiesta este nuevo malestar no son ya precisamente contra la cultura, sino contra uno mismo; pero, a la vez, se expresan como contradicciones y antinomias de la cultura contra sí misma. Ésta es la condición de inmanencia a la que esta vez estamos lanzados. No es sino desenmascarándonos a nosotros mismos como se desenmascaran los mecanismos de la sociedad perversa que hemos construido. Y quizá sólo renunciando a la autodeterminación absoluta que impone el sistema del rendimiento es que se pueda ejercer al menos una resistencia.

d) Que nuestras sublimaciones sean revolucionarias

Como contraparte de lo anterior, vale la pena retomar ahora que justamente la ley y las restricciones que inflige sobre los sujetos, aquella tensión entre lo que se puede y lo que no se puede hacer, es lo que posibilita la sublimación en Freud ([1930] 2000). Como se había mencionado, el eterno malestar que se impone por causa de la cultura puede en algunos casos ser debilitado bajo la sublimación. Si bien hay otro tipo de distractores, específicamente la sublimación se ofrece en Freud como esa opción creativa del artista, quien encarnando sus fantasías en sus creaciones sumerge al creador en un refugio fugaz que tiene que ser revivido todo el tiempo a fin de no caer en cuenta del sinsentido de su existencia. Paradójicamente, no es sino a través de un desprendimiento de su contexto que el creador logra encontrarse a sí mismo en la cultura que le rodea. La sublimación no es ninguna salvación. El creador sigue inserto en el malestar, sin embargo, a través de sus creaciones, la cultura se renueva. Sean los que sean, los límites de la cultura se quiebran en un momento para abrir paso a otros diferentes. La creación no puede detenerse. Ésta es la importancia de retomar los planteamientos básicos de la cultura. La apuesta del artista es infiltrarse en ese espacio de indeterminación siempre inminente y desde ahí forjar una nueva cultura.

Siguiendo la teoría psicoanalítica, si la cultura no se renueva bajo la forma de la sublimación, lo mismo pasará bajo la forma de síntoma, algo así como el lado opuesto a la sublimación. Ambos, síntoma y sublimación, finalmente no son más que testimonios de las pulsiones inconscientes que van más allá de toda cultura. Ese impulso de quebranto es lo que regenera constantemente a la cultura, siempre bajo nuevas formas. Es decir, la sublimación, al igual que los síntomas, se da como una especie de desviación de la ley dentro de los términos que ésta misma permite. De acuerdo con Didi-Huberman (2012b), lo que habría que examinar ahora, sería la forma en que este “destino de la pulsiones”, ya que el “malestar” es el vínculo entre los dos conceptos opuestos de la sublimación y el síntoma, toma forma en la sociedad actual a través de las imágenes. Es decir, las imágenes de esta sociedad pueden tomarse perfectamente tanto como sublimaciones

como síntomas. El “destino de las pulsiones” al jugarse en este campo de batallas simbólicas que llamamos cultura, queda convertido, a través de la imaginación, en el “destino de las imágenes”.

Aquí es donde podemos volver sobre la importancia de las industrias creativas y culturales en relación con el malestar actual y la forma en que los sujetos responden ante ello. Didi-Huberman (2012b) rescata el planteamiento de Walter Benjamin ([1942] 2008) bajo el cual la imagen está en el centro de una actividad filosófica y política que “organiza el pesimismo”, es decir, aquel sinsentido de la existencia del que hablaba Freud. Con esto también queda claro que fundamentalmente el dolor está en el principio de toda estética. “Habría que saber elegir entonces, habría que tomar posición. Y además habría que hacer un esfuerzo por que la sublimación se vuelva revolucionaria” dice Didi-Huberman (2012b: 90). La cultura, vista así no es más que un campo de batallas simbólicas, de hecho, el terreno de la “economía libidinal”.

En los términos de Adorno y Horkheimer ([1944-1947] 2007), quien duda ante la monotonía es un loco. La Industria cultural, como la ven ellos, rechaza toda objeción. Así, se considera sano sólo aquello que se repite dentro del ciclo de la propia industria que ya se toma como el ciclo de la naturaleza. La cultura se funde con la publicidad en el momento en que se sujeta a la ley del intercambio, dentro de la cual ya ni siquiera es intercambiada, sino que se disuelve en el simple uso. Dentro de la ley del espectáculo, de lo único que se trata es de mostrar a todos lo que se tiene y lo que se puede. Se trata de un lenguaje dictatorial. “La ciega repetición y la rápida difusión de palabras establecidas concreta la publicidad con las consignas totalitarias” (Adorno y Horkheimer, [1944-1947] 2007: 179). Así, el triunfo de la publicidad en la Industria cultural representa el momento en que los gestos más íntimos de los hombres están perfectamente cosificados bajo la forzada actitud mimética ante las mercancías culturales. El triunfo de la publicidad es precisamente el triunfo de la personalidad. Por ello, como lo marca Foster (2005), aunque algunos maestros de la Bauhaus eran marxistas, el sueño de reconciliar Arte y Vida se cumplió de forma perversa en la Industria cultural, “y el diseño es una forma primaria de esta perversa reconciliación en nuestros tiempos” (Foster, 2005: 19). Y, sin embargo, hoy no por todo esto deja de haber batallas simbólicas. ¿Cómo es que se manifiesta el malestar actualmente?,

¿qué tipo de síntomas o sublimaciones podemos apreciar en una sociedad gobernada por las industrias creativas y culturales? A estas y otras preguntas intentaremos responder en lo que sigue.

Frente a las tesis pesimistas de Adorno y Horkheimer, de inmediato surge la figura de Walter Benjamin, pues de hecho el texto de *La industria cultural* es una especie de respuesta al famoso ensayo de *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Vale la pena retomar este ensayo, pues justamente en él Benjamin proponía dejar atrás aquellos términos culturales emparentados con una lógica de culto que mantiene al espectador alejado de las producciones artísticas de su tiempo y dependiente, por lo mismo, de las formas de producción capitalista. Benjamin veía en las tecnologías de reproductibilidad técnica de su tiempo, como la fotografía el cine, la posibilidad de dejar atrás términos como “genialidad” y “misterio”, en torno a la creatividad. Así, proponía fundar términos inutilizables para aquellas prácticas que él llamaba fascistas, pero útiles para las exigencias revolucionarias de una política del arte, y no una estetización de la política. Habría que ver aquí, por ello, distintas formas de referir la creatividad, la ruptura y la perversión incluso. El ensayo de Benjamin, podría ser interpretado como una prognosis fallida, puesto que las tecnologías de reproducción como el cine y la fotografía sirvieron más bien para hundirnos aún más en el dominio del mercado y sobre todo, la sociedad del cálculo. Pero también podría interpretarse como que la apuesta de Benjamin aún no ha concluido. Sobre todo cuando Benjamin encarna a su manera el pronóstico de Marx acerca de que la agudización de la esclavitud del proletariado llevaría a su propia abolición (Benjamin, [1936] 1989). La apuesta es montarse sobre el análisis de las artes, para detectar tal reverso.

Adorno y Horkheimer supusieron que Benjamin no había tenido razón. Sin embargo, es necesario decir que hoy no podemos contentarnos con esa respuesta de Adorno y Horkheimer, sobre todo ante el umbral de una sociedad perversa y la subsunción de toda experiencia por las tecnologías de la información, mismas que intentan hacerlo todo visible dispuesto para su manipulación, y el trabajo flexible, que actúa de la misma manera. No. De acuerdo con lo que hemos venido planteando aquí, sabemos que toda cultura engendra ella misma su propio malestar, la propia

frustración de los sujetos que lucharán por escapar a ella a pesar de que no lo logren del todo jamás. Y de hecho, por lo que aquí se apunta, esa cultura no puede quedarse estática ni tampoco puede ser la que conocemos última forma de ella, sino que precisamente las rupturas dentro de ella serán las que le den vida nuevamente. Si el sujeto se ha visto desligado de los productos que componen su cultura y, de alguna manera, se ve abrumado por ellos, al mismo tiempo que fascinado, ahí mismo se encuentran las bases para su reformulación completa. El sujeto encarna su propia cultura. por lo tanto, una reconstrucción de ésta última implica también un cuestionamiento sobre sí mismo. La forma en que éste afrontará esta tarea, tiene que pasar por el ámbito de las tecnologías de la imagen que caracterizan a nuestra sociedad.

Así regresamos una vez más sobre el tema de la imagen, de lo que permite y lo que impide. El diseño, y todos los dispositivos de los que se ha valido el ser humano para hacer visible la existencia y con ello intentar volverla un objeto de manipulación, forman hoy parte imprescindible de la cultura tendiente a lo perverso. Roudinesco (2009) insiste en que esa tendencia va acompañada de la inclinación a ya no definir la perversión, sino explotar su voluntad de goce, tratando de borrar todas las fronteras: humano-no humano, cuerpo-psyque, naturaleza-cultura, norma-transgresión, etc. Y efectivamente aquella unificación que se buscaba en las prácticas artísticas y plásticas en general, desde las Vanguardias hasta la Bauhaus, entre significado estético y significado existencial parece que se está cumpliendo. Dice Vattimo: “la utopía estética (...) se está realizando, de forma distorsionada y transformada, delante de nuestros propios ojos” (1990: 161). De ahí también que podamos entender lo que Brian Holmes (2001) señalaba acerca de que todo lo marginal se ha convertido hoy en una mercancía más que forma parte del sistema flexible. La crítica artística incluso se convierte en el eje de la nueva hegemonía, dice Holmes (2001). En resumen pues, podemos captar una tendencia de la maquinaria flexible a tragarse cualquier manifestación que pudiera servir de sublimación. Eso significaría que todas las artes están siendo absorbidas y neutralizadas. Y, sin embargo, algo resiste. Algo sobrevive, pero quizá está demasiado infiltrado en los organismos y dinámicas que componen el sistema mismo. Para poder verlo o forjarlo, hay que ir desenmarañando estos

mecanismos poco a poco, con la confianza en que aún, como lo dice Didi-Huberman (2012b), nuestras sublimaciones puedan tener algo de revolucionarias.

e) El arte como registro del caos posmoderno

Ante la subsunción de toda posibilidad de creación dentro del dominio de la industria, se vuelve necesario buscar manifestaciones que aún le hagan frente. Tal pareciera que lo que en algún momento pudo haber ofrecido alternativas desde diferentes tipos de pensamiento ante la sociedad de mercado, poco a poco fue siendo co-optado dentro de éste, haciéndolo aún más fuerte y resistente. Sin embargo, es necesario hacer énfasis en que, al menos dentro del mundo del arte, nunca se ha dejado de lado este debate. El arte, como concepto, se ve siempre atravesado por este tipo de cuestionamientos sobre su papel en la sociedad, y eso se ha permeado en todo tipo de prácticas artísticas. Como lo pondría Maurizio Lazzarato (2008), si bien existe el supuesto de que el modelo neoliberal se inspira en el modo de operar de la actividad artística, por la libertad que ésta siempre convoca, se vuelve necesario mostrar que tal supuesto se basa en la conjetura de que crítica artística y crítica cultural son incompatibles, cuando hay razones para dar cuenta de que no es así. Es decir, arte y compromiso social no están separados. Incluso es posible que puedan igualarse. Todo depende de la forma en que entendamos el concepto de “arte”. Abordaremos a profundidad esto en el último capítulo. Por ahora, tan solo hace falta remarcar que, para contrarrestar directamente la tesis de que la crítica artística, por sus cimientos sobre la libertad, la autonomía y la autenticidad, corre siempre el riesgo de ser aristocrático y liberalista, Lazzarato justamente destaca que esa imagen del artista como alguien que se eleva y rechaza la masa es sólo una idea de los liberales, pero nunca ha sido así. La clase artística obviamente no es homogénea y dentro de la diversidad hay ejemplos concretos que desmienten tales supuestos, asociando directamente la cultura con los derechos sociales. Lo que es verdad es que la flexibilización ha llegado a abarcar también al ámbito de arte, trayendo consecuencias terribles para quienes quieran dedicarse a esta labor. El trabajador, bajo este régimen, es una máquina-competente, un individuo empresario, que representa la culminación del capital como máquina de subjetivación (Lazzarato, 2008).

Como lo señala Didi-Huberman ([2009] 2012a), desde cierto punto de vista se podría decir que es un error creer que el fascismo fue vencido. Ahora vivimos un “genocidio cultural” que se emprende contra los valores, las almas, los lenguajes, los gestos y los cuerpos de un pueblo entero. La asimilación total de todo ello en la vida burguesa ha acabado con lo que se llamó alguna vez seres humanos. Pero este autor también señala que, pese a todo, siempre hay resplandores. Si bien no hay respuesta total, dogmática y radical frente a esto, siempre habrá “señales, singularidades, migajas, resplandores pasajeros e incluso débilmente luminosos” (Didi-Huberman, [2009] 2012a: 32). De acuerdo a su planteamiento, en todo movimiento, aún en el de la caída, algo queda. El proceso mismo de desaparición sigue siendo un proceso, no un fin. Hay siempre devenir, por muy raro que éste sea, no hay destrucción total nunca. Así, Didi-Huberman ([2009] 2012a) propone ver una “política de las supervivencias”, la cual, por definición prescinde de un horizonte como fin de los tiempos. Lo que sobrevive es nuestra capacidad de creación siempre. Se trata, en sus términos, de una “epistemología de ejemplo” que se propone ver aparecer los pequeños resplandores en medio de las tinieblas como una tarea de coraje y poesía; como un arte de fracturar el lenguaje y quebrar las apariencias. Tal es la importancia del arte y de las imágenes que se configuran en él. Las imágenes para Didi-Huberman, son aquello que sobrevive a todo movimiento. Son los registros que quedan de cualquier manifestación artística. Ya sea como sublimación o como síntoma, la imagen da prueba de que hubo un malestar que cobró cuerpo. En ese sentido, la imagen es siempre el primer operador político de protesta, puesto que ayuda a franquear el horizonte de las construcciones totalitarias (Didi-Huberman, [2009] 2012a). Y continúa, las imágenes organizan, pero también desmontan, analizan y contestan el horizonte de nuestro pesimismo. Así, la importancia del arte como producción de imágenes y su fuerza crítica radica justamente en actuar como testimonio, profecía o previsión sobre la historia política en devenir (Didi-Huberman, [2009] 2012a).

La forma en que queda grabada la historia del mundo no es solamente a partir de una unidad, sino, al contrario, en la multiplicidad de las imágenes que se están generando actualmente podemos rastrear infinidad de interpretaciones. Estamos en momento de la historia en que se ha vuelto totalmente volátil cualquier interpretación única. Por un lado podemos ver un almacén

económico-cultural-político-industrial que tiende a tragárselo todo y a acabar con toda posibilidad de creación que se salga de sus lógicas. Por otro lado, tenemos la posibilidad de ver en ese gran almacén una trama infinitamente compleja que no se deja atrapar por etiqueta o mecanismo alguno. En medio de estos dos extremos hay infinidad de posturas. En medio está la posibilidad de la ruptura o de pequeñas rupturas constantes. O también está la posibilidad de la construcción de una cultura comunitaria que no sólo lo abarque todo bajo una esclavitud o sometimiento, sino como forma de participación y co-construcción. Estamos ante una oportunidad peculiar. Ante la falta de precisión en la manera de describir nuestra época, simplemente se ha generalizado un entendimiento común, un tanto ambiguo y además muy discutible, al que en algún momento se le llamó “posmodernidad”.

Mucho se ha dicho acerca del término posmodernidad, pero aquí lo importante es notar que la particularidad de este término nos permite la antinomia que envuelve la lógica a la que nos vemos enfrentados cuando la maquinaria de la cultura se convierte en algo tan abarcante. Así como hemos hablado de una industria esclavizante que lo subyuga todo al mercado, también hay otras interpretaciones. Vattimo (1990), por ejemplo, en su ímpetu por plantear una salida a las posiciones totalitarias, ve a la cultura de masas como una posibilidad de la multiplicidad y el fin de los sistemas unitarios y totalitarios. De acuerdo con Vattimo (1990), justamente era la modernidad la que venía emparejada con el culto a lo nuevo, lo original, el genio creador, al mismo tiempo que las nociones de progreso, emancipación, “avance”, etc. Pero la modernidad hoy puede considerarse como concluida. Actualmente es imposible hablar de un progreso unitario y mucho menos de una historia unitaria, “solo si existe *la* historia se puede hablar de progreso” nos dice Vattimo (1990: 74). En lugar de ello, habría más bien infinidad de manifestaciones disímiles emergiendo por todos lados, dejando huellas y registros de todo tipo de historias y acontecimientos. El arte se multiplica en ese sentido. Con la posmodernidad se ha abierto entonces una oportunidad para ello.

La llamada posmodernidad tuvo varias caras. El mismo término deja lugar a muchas ambigüedades que reflejan a su vez el momento actual. Para decirlo brevemente, Diego Bermejo,

en *Posmodernidad, pluralidad y transversalidad* (2005), menciona algunas de las más comunes objeciones al término, como: el prefijo “pos” para referirse a algo como la modernidad, que en realidad sigue vigente; se trata de un término que respondió a cierta moda en un momento histórico; no dice nada descriptivo sobre la época; refiere a contenidos divergentes y dispares – que quizá lo único que comparten es el rechazo a la razón–; y, fundamentalmente, alimenta el indiferentismo y el “todo vale”, muchas veces utilizado para fines hedonistas y la banalización generalizada. Las supuestas rupturas que pudo conllevar la llamada posmodernidad en algún momento, se han convertido más bien en diversos estilos que abarcan todas las artes. Este tipo de tendencias, llamadas “posmodernismos”, si bien tratan de rescatar un espíritu de ruptura con la tradición, no por eso suponen una manifestación de malestar en la cultura, sino incluso en gran cantidad de ocasiones no es más que la expresión más contundente de la subsunción maquínica de las artes. Como lo dice David Harvey, “la retórica del posmodernismo es peligrosa en la medida en que se niega a enfrentar a las realidades de la economía política y las circunstancias del poder global” ([1989] 2008: 138). Y sin embargo, algo queda, algo resiste en las artes y en todas las interpretaciones a las que ha dado lugar esta dinámica de lo múltiple. La posmodernidad ha quedado grabada ya en la historia de Occidente como un quiebre que permite la reflexión. No está demás realizar un tránsito sobre este tema si lo que se quiere es entender lo contemporáneo.

Andreas Huyssen ([1986] 2002), teórico de la posmodernidad, si bien igualmente estuvo de acuerdo en que la Industria cultural identificada por Adorno y Horkheimer borra la distinción entre economía y cultura, al subsumir la última a la primera, también afirmaba que no es necesario concebir tal Industria cultural como amenaza, sino que es posible situarse en los intersticios del modernismo y la cultura de masas para articular nuevas formas de lucha y subversión. Efectivamente, de acuerdo a Huyssen, “uno de los pocos acuerdos generales acerca de las características del posmodernismo es su tentativa de negociar formas de arte elevado con ciertas formas y géneros de la cultura de masas y la cultura de la vida cotidiana” ([1986] 2002: 115). Por lo tanto, es necesario rescatar que, aún en las condiciones impuestas por la Industria cultural capitalista, hay formas en las que se pueden abrir caminos hacia la emancipación.

Para Huyssen ([1986] 2002), la oposición de arte alto y cultura de masas, cuya desaparición tanto irritaba a Adorno y Horkheimer, logra también una de las metas que se proponían las Vanguardias artísticas del principios del siglo XX. Lo relevante de estas propuestas es que se situaban dentro de una política cultural, entendiendo el arte como transformación social. El Dadaísmo, por ejemplo, se proponía explícitamente desmontar la cultura burguesa, y eso lo hacía precisamente depositando una confianza utópica en la cultura de masas. Siguiendo a Huyssen, es probable que la publicidad, el espectáculo, y todo lo que viene emparejado a la Industria cultural formen parte de una lenta emergente transformación cultural de Occidente. Se trata, desde su punto de vista, de un cambio en la sensibilidad; una nueva estética o reciclaje de técnicas que se inscriben en otro contexto. Para él, “la tarea es entonces redefinir las posibilidad de la crítica en términos posmodernos, en lugar de confinarla al olvido” (Huyssen, [1986] 2002: 313). Es necesario leer a Adorno a contrapelo, dice Huyssen, aplicando sus cuestionamientos a sus propios textos.

Una de las cosas que más le llamaban la atención a Huyssen ([1986] 2002) fue la nueva relación creativa entre el arte elevado y ciertas formas de cultura de masas, con la cual fue posible el rescate de la iconoclastia y la reflexión experimental ontológica de las Vanguardias artísticas. Para él sería la lectura reflexiva del pasado lo que podría caracterizar a la crítica posterior a la ruptura posmoderna. Se trata de operar en un campo de tensión entre tradición e innovación, ya no volviendo obsoleto el pasado moderno, sino arrojando luz sobre él. Así como los posestructuralistas articulan su discurso como una especie de arqueología de la modernidad, las prácticas artísticas también trabajan a partir de las ruinas del modernismo, almacenando, procesando, recordando. La forma de operar en medio de esta tensión quizá ya no es desde una supuesta genialidad de hacer algo nuevo, sino sólo en dejar rastros de que en los intersticios aún se infiltra el malestar. Es por esto que vale la pena aún prestar atención a la forma en que operan los artistas actuales y los creadores en general. Todas estas disputas las están experimentando todo el tiempo aquellos que hoy se dan a la tarea de registrar lo que está sucediendo y de plasmar su estancia por el mundo de alguna manera.

Después de la posmodernidad, quizá la forma en que el creador contemporáneo logra infiltrarse en el sistema para dejar constancia de su malestar tiene más que ver con lo que Nicholas Bourriaud (2004), teórico y curador de arte actual, ha identificado bajo la etiqueta de la *postproducción*. Este es término usado en el cine, la televisión y el video para referirse a una serie de procesos efectuados sobre un material grabado. Tales efectos pueden ser el montaje, el subtitulado, las voces en *off*, los efectos especiales, etc. De acuerdo a Bourriaud, actualmente las preocupaciones artísticas no están enfocadas en qué hacer de nuevo, sino qué hacer con lo ya hecho. Se trata de una respuesta por parte de los artistas y de otros creadores ante la actual aglomeración de imágenes. Así, el *zapping*, el reciclaje, la aglomeración caótica, la colectividad, el montaje, el *remix*, el recorte, etc., se vuelven una inscripción en una red de signos y significaciones que se ponen en tensión para forjar una cultura del uso o de la actividad que haga frente a la sobreproducción, que ya no es vivida como un problema, sino como un ecosistema.

En esta lógica se vuelve difícil distinguir siempre una cosa de la otra. No hay criterios definidos para diferenciar aquellas manifestaciones que contribuyen a la monotonía del sistema de mercado de aquellas que le resisten. Sin embargo, por ambos lados sabemos que la industria ya está metida hasta el fondo de cualquier práctica. En todo caso, tratar de escapar a esta lógica no es un opción viable y ni siquiera imaginable. En esta situación, más bien hay que prestar atención en las formas específicas que brotan como manifestaciones culturales sin desesperarnos de no encontrar una salida única. Estamos ante una complejidad enorme cuando tratamos de dar cuenta de nuestro propio lugar en este entramado y pareciera que la maquinaria se lo ha tragado todo. En esta era que se podría clasificar como “neobarroca”, el caos, la complejidad, la fractalidad, la monstruosidad, la disipación, la interrupción, el montaje, el desplazamiento o la cita se vuelven cotidianos (Calabresse, 1996). Así mismo, el arte que da cuenta de este momento de caos. Al menos la forma en que el arte en todas sus manifestaciones se ha desarrollado, respecto al avance de la maquinaria de sujeción, también se expande en igual medida. La posibilidad que brinda prestar atención en la manera en que lo hace nos puede ayudar a dar cuenta también del lugar en que estamos nosotros.

Precisamente muchas de las rupturas que vienen con la posmodernidad son aquellas que Walter Benjamin ([1936] 1989) ya identificaba desde mucho antes que se acuñara el término. La recepción de las obras colectiva, y en ocasiones masiva y simultánea, el quebrantamiento de la autenticidad y la pérdida de aura y su carácter de autoridad, en suma, victoria del valor de exhibición frente al valor de culto, son cosas que hoy son de lo más comunes en el arte. Pero si no vemos estas manifestaciones como muestras de sublimación o síntomas de nuestra cultura; o si nos apegamos a querer encontrar el arte sólo en los espacios instituidos para ello, es probable que no veamos en él más que un engrane más de la maquinaria. Como lo diría Francisco Pérez Cortés, aunque efectivamente las manifestaciones de arte contemporáneo sean un universo de un pluralismo irreducible, “detrás de la diversidad aparente y de la heterogeneidad sin sentido, se construyen y desarrollan órdenes, lógicas y sistemas complejos que hoy es posible poner en relieve” (Pérez Cortés, 1998: 9). Si ponemos atención al modo en que operan los artistas, es decir, aquellos que se encargan de sublimar nuestro malestar, tal vez podamos tener algunas luces sobre lo que significaría una resistencia ante la esclavitud maquínica.

Interrupción reflexiva: Desprendimiento

a) El camino del creativo

Justamente en un momento de desazón como el que atravesamos actualmente, seguir a los artistas y creadores se vuelve una tarea fundamental. Como ya se dijo, en el arte quedan grabadas las experiencias que unen todavía al sujeto con su cultura. El creador toma a su cargo la labor de sumergirse en los pasajes más duros y pesados de su presente con tal de encontrar, o en todo caso inventarse, en ellos una forma de darle sentido a su propia existencia. “En el origen de toda experiencia creativa hay una situación límite: una herida trágica, una abyección, una condición anónima, una demanda mercantil, un fantasma”, dice Pérez Cortés (2014b: 137). No es sino llevándolo todo hacia su propio límite que el artista se encuentra a sí mismo, justo donde funde con el otro y se difumina como sujeto. Si hoy vivimos en un momento de sujeción casi total y de tensión permanente por satisfacer una infinidad de requerimientos culturales y sociales,

precisamente ante eso es a lo que va a responder el artista. Por supuesto, se está hablando aquí en un sentido amplio del arte. En él pueden entrar cualquier manifestación que dé cuenta del nudo de tensiones en que nos encontramos.

Actualmente, todos estamos envueltos en estilos de vida aparentemente sin lógica ni objetivo. Los objetivos de la maquinaria se echaron a andar desde los inicios de la era moderna, por lo menos, y el día de hoy seguimos atorados en un torbellino de exigencias que ya no tienen sentido. En este contexto, otra forma de entender el periplo creativo de Pérez Cortés (2014b) que se abordó en el primer capítulo involucraría, al menos, tres aspectos: 1) un desprendimiento del contexto actual, duro, inhóspito y demandante; 2) una inmersión en las profundidades internas del individuo que le develen atisbos de las condiciones psíquicas y sociales de todo ser humano; y, finalmente, 3) un ordenamiento de aquello a lo que se enfrentó en su propio interior para regresar al mundo y ofrecerle una obra con sentido que diga algo del espacio-tiempo en que fue producida, pero también de su creador como un ser humano cualquiera. De acuerdo a Pérez Cortés (2014b), la tarea que enfrenta todo creativo implica sumergirse en las profundidades oscuras de lo humano, dejando de lado las demandas del momento, pero sin olvidar el lugar del que parte. Un creador no puede simplemente seguir inmerso en un modelo de vida sin preguntarse hacia dónde lo lleva éste. Para contestar ello, debe alejarse, introducirse en su propio abismo. Sin ello no hay creación. Este camino, por supuesto, es desolador en un principio. El creativo emprende un trayecto en el cual lo primero que hace es separarse de su contexto y enfrentarse con el vacío. Ahí no hay ningún suelo seguro, pero sólo desde ahí puede emerger una forma nueva. Pérez Cortés llega a comparar este proceso con el que Dante Alighieri describe en la *Divina comedia*: uno que va desde el Infierno, hasta el Paraíso, pasando, por supuesto, por el Purgatorio.

El creativo se rebela frente al *confort* que ofrecería la cultura predominante: un abandonarse a la corriente siempre en una pereza que tiende a lo absoluto; una vida de imitación, repetición y adaptación; “una existencia inexistente, pero placentera y sin culpa” (Pérez Cortés, 2014c: 17). El creativo sabe que aquel espejismo de comodidad conlleva también la esclavitud. Por ello se lanza

a una aventura sin garantías. Si tiene que hacerlo de esta forma es porque la sociedad no sólo no ofrece alternativas, sino que “bloquea a cada momento casi todo esfuerzo fundador con clichés, con fórmulas consagradas o con gustos estandarizados que a cada momento prometen el éxito” (Pérez Cortés, 2014c: 18). Quedarse en esa forma de vida representa la muerte para el creativo. Para hacer su trabajo, éste se coloca primero en una fisura, en una falla o ruptura del sistema social en que se encuentra. Observa una fractura poco explorada y desde ahí comienza su búsqueda. Rastrea esas ranuras y sólo desde ahí puede hacer emerger una nueva concepción de todo lo existente. Es así como, si hoy tenemos un contexto dominado por infinidad de industrias, no será sino entendiéndolas y afrontándolas que el creativo realizará su labor. El creativo se plantea en esa situación que le toca vivir y la asume como su única y última posibilidad. Pérez Cortés rescata el entendimiento de Emmanuel Lévinas acerca de que el artista siempre se coloca en una situación del fin del mundo (Lévinas, [1986] 2000). Esta cultura de sujeción forzada es puesta entonces en cuestión, con todo y los aparatos que la componen. Todos ellos se ponen en juego, por supuesto.

b) Sobre la experiencia estética

¿Cómo se realiza este recorrido en la actualidad? Sin duda, no se puede pensar la obra de arte hoy en día separada de las tecnologías. El creativo parte de un mundo altamente interconectado para tratar de hacer emerger algo de ahí. Vattimo (1990) ha rescatado a su manera los argumentos de Benjamin para equiparar el *shock* que el espectador experimentaba frente a la pantalla del cine, con lo que la obra de arte para Heidegger era capaz de provocar también. En Heidegger el término utilizado era *stoss* (tanto *shock* como *stoss* significan “choque”, en el idioma Español). En Benjamin el choque se da como efecto de la incapacidad del espectador de parar la rápida sucesión de imágenes en el cine. En Heidegger el choque se da en la obra de arte como posibilidad de la existencia. “El *stoss* es el hecho mismo de que la obra sea en vez de no ser” Vattimo (1990: 140). Este choque, para Vattimo, es la nueva esencia del arte. Es el momento en que el arte se vale de los efectos de las tecnologías para provocar un desarraigo fundamental.

Para Heidegger ([1936] 2008d), en *El origen de la obra de arte*, el mundo se desoculta a través de la obra de arte. Cada obra de arte abre un mundo. Pero esta apertura no puede llegar a realizarse sin un rompimiento con la actualidad, obviamente. Vattimo (1990) concuerda especialmente con Heidegger en el hecho de que en la experiencia estética se anuncia el “sentido del ser”. Es decir, que el mundo sólo adquiere sentido después de esta hazaña. Pero, al mismo tiempo que funda mundo, el arte desfonda. La obra de arte no es nunca tranquilizante. Es más bien un cuestionamiento continuo; es un ejercicio de mortalidad, de enfrentarse a la posibilidad última de la existencia. La experiencia estética, tanto para Benjamin como para Heidegger, tiene la característica de mantener vivo el desarraigo. Se trata de un “extrañamiento” que exige recomposición y readaptación a cada vez, una oscilación permanente. Esto, para Vattimo (1990), conlleva un aligeramiento del ser, es decir, la asunción de que no hay nada dado, no hay nada certero y último.

A esta experiencia no sólo es a la que nos lanza el arte, sino a la que también los medios de masas nos acercan. Por ello, para Vattimo (1990), respecto al arte no se ha hecho justicia a los *mass-media*, pues se trata aún de salvar una esencia del arte de la amenaza de la masa. Contrario a lo que se ha creído, dice Vattimo, “la masificación niveladora, la manipulación del consenso y los errores del totalitarismo no son el único resultado posible de la comunicación generalizada, de los *mass-media* y de la reproductibilidad” ([1989] 1990: 153). A través de la tan temida industria también nos podemos dar cuenta de la fragilidad de todas nuestras concepciones más arraigadas. Se ha forjado una liberación de lo ornamental, una bienvenida a lo efímero, lo ecléctico, la imposibilidad de cualquier esencialidad, fuera de toda referencia duradera, fuera de la estructura del objeto. Esta época, con su maquinaria de producción infinita, nos lanza también a un tipo de experiencia estética de lo inmediato. Pero para no quedar presas de ello, esta inmediatez ha de ser asimismo trabajada. Para que adquiera sentido nuestra vida, hoy tenemos que admitir la experiencia como acontecimiento, y no como fundamento y estabilidad de estructuras eternas; que se abre a la heterotopía –abordaremos ampliamente este término en capítulos posteriores–, a la multiplicación de la ornamentación, el desfundamento del mundo, incluyendo una desautorización global propia.

Sólo si, siguiendo a Heidegger de algún modo, podemos esperar que el ser sea lo que no es, lo que se disipa y afirma en la diferencia de no ser presencia, estabilidad, estructura; sólo así podremos –quizá– en medio de la explosión del carácter ornamental y heterotópico de lo estético hoy, encontrar alguna vía (Vattimo, 1990: 172).

Este resultado sólo puede acontecer en la cultura de masas. Se trata de la singularidad de nuestro tiempo. La experiencia a la que nos lanza el arte, esa experiencia de desfondamiento y de encuentro, está ligada ahora a la comunicación de masas. Tiene que buscar ahí su lugar abriéndose paso en medio de la monotonía y la estandarización para dar cuenta de que aún ahí puede haber una irrupción. El creativo que opera en estas sendas se arriesga a quedar perdido en ellas. Recorre los límites, los lleva al extremo. Se pierde a sí mismo poniendo en juego las intenciones de un sujeto que intentaría hacerse cargo de su propia vida, pues entiende que este camino sólo puede llevarlo a caer en el mismo mecanismo de la industria, de la acumulación, el despilfarro. El periplo comienza entonces con esta toma de posición entre un olvido de todo y una asunción de su estado actual. Sólo desde ahí la obra de arte tiene algo que decir ya no nada más personalmente, sino al mundo actual.

c) Despertar un temple de ánimo

Lo anterior no es una tarea para nada fácil. Aquello que se sitúa en los límites siempre causa problemas a los órdenes establecidos. Sin embargo, justamente en este tipo de hendiduras es donde se podría encontrar la posibilidad de la experiencia fuera de una sujeción maquinal. Para hacerlo, es necesario adentrarse en los cimientos que sostienen nuestro actual estilo de vida y experimentarlos desde su particularidad. Es decir, si las tecnologías nos lanzan a un desasimiento total y nos exigen una adaptación inmediata siempre, es necesario asumirla y extraer desde ahí un algo que nos oriente. Tomando una expresión de Heidegger ([1929-1930] 2007), se podría decir que se trata de despertar de un temple de ánimo fundamental; esto es, aquello que sacude desde su fundamento el principio de contradicción entre el ser y el no-ser. “Despertar: no constatar algo dado, sino hacer que algo dormido se despierte” ([1929-1930] 2007: § 16), dice Heidegger. Es

necesario trabajar con las condiciones de nuestra existencia actual y llevarlas a su límite; dar cuenta de que tanto ahí como en cualquier parte siempre existe la posibilidad de la experiencia.

Siguiendo a Heidegger ([1929-1930] 2007), este despertar no se puede forzar artificiosa y arbitrariamente. El temple de ánimo está ausente de un modo peculiar, pero está ahí. Es “lo que duerme”. Está ahí, pero al mismo tiempo no lo está. El temple de ánimo no es racional. Más bien, despertar un temple de ánimo exige un reajuste de nuestra concepción de hombre. Los temples de ánimo son: alegría, contento, beatitud, tristeza, nostalgia, cólera; son sucesos en el sujeto. Es decir que son los sentimientos más comunes en su estado más llano. Pero en el momento en que éstos se llevan a la conciencia, entonces se destruyen. Despertar un temple de ánimo es dejar ser al ser-ahí tal como es. Aquí es donde el creativo comienza su recorrido al darse cuenta de que no es necesario salir de sí para emprender un viaje. La esencia del temple de ánimo sólo la captamos cuando irrumpe como desviaciones extremas del temple de ánimo, como la alegría o la tristeza profundas, dice Heidegger. Pero generalmente estamos tan metidos en nuestras tareas rutinarias que no nos damos cuenta de nada de ello. El sistema exige que siempre estemos templados. Para Heidegger, la filosofía de la cultura, que expone nuestra situación, no nos alcanza, no llega jamás al ser-ahí y se obstruye a sí misma el camino hacia él. “No sólo no alcanza a captarnos, sino que nos dispensa de nosotros mismos en tanto que nos asigna un papel en la historia universal” ([1929-1930] 2007: § 18). Al final, es el aburrimiento de nosotros mismos el que nos lleva a buscarnos un papel. Pero más bien habría que entender que, en todo caso, “este *aburrimiento profundo* es el *temple de ánimo fundamental*” ([1929-1930] 2007: § 20).

Los temples de ánimo más poderosos son aquellos que nos templan sin que los atendamos ni observemos; como si no estuviéramos templados en absoluto, dice Heidegger ([1929-1930] 2007). Para él, al temple de ánimo hay que dejarlo ser. No es algo que suceda como vivencia, no es algo pasajero. Es el cómo de nuestro “existir uno con otro”, apunta. Es el modo de estar juntos, una atmósfera en la que nos sumergimos y por la que somos templados. Los temples de ánimo, para Heidegger, se forman por sí mismos, nos sobrevienen, caemos en ellos. Son algo que está más allá de nosotros y que nos fuerzan a situarnos en nuestro aquí y ahora. Paradójicamente, para

despertar este estado es necesario sumergirse en el sueño que ofrece la cotidianidad. Más bien se trata entonces de lo que, con Jean-Luc Nancy (2007), podríamos llamar “la tarea ciega del sueño”. El sueño representa precisamente ese hundimiento, desasimiento, desconexión, deriva, renuncia de sí mismo, abandono, descenso, retirada. El sueño desborda cualquier tipo de análisis. Mientras que en la vigilia lo que se tiene es atención, intención, cálculo, control, proyección y diferenciación, en el sueño todo se vuelve indistinto. El sueño, dice Nancy, no es más que la igualdad, la medida común a todos, donde no hay diferencias ni disparidades; todos los durmientes son iguales. El durmiente, para Nancy, es “en sí”, es el ser-ahí de Heidegger. Es el ritmo de la naturaleza profunda, dice. En el sueño, para él, se está en lo alto y lo bajo, la derecha y la izquierda, entre algo y nada, mundo y vacío, mundo y sí mismo. Se trata precisamente de un entredós, un balanceo, una mecedura y una oscilación. La tarea ciega del sueño a la que se refiere Nancy es ver que no hay nada que ver, ver la vista pegada a sí misma como su único objeto, ver lo invisible sin pretender discernirlo. De esta manera, no es sino a través de un sumergimiento en los rudimentos de la cultura en la que estamos metidos como podemos apropiarnoslos de otra manera. Ahí se despertaría el temple de ánimo. Si bien no podemos forzarlo, quizá sí podamos dar cuenta de cómo actúa, de cómo ha actuado y mirar prospectivamente hacia la forma en que puede o no presentarse a futuro.

d) Desprendimiento

El problema con el mundo en que nos encontramos hoy es que pareciera que no hay una sola muestra de que podamos hacer algo si no es cayendo en las dinámicas del mercado y, sobre todo, del consumo; si no es cayendo en una especie de esquizofrenia paranoica donde tenemos que servir a una maquinaria ya echada a andar desde mucho tiempo atrás y que exige a cada momento transformarse, enmascararse, esconderse y autoexplotarse al máximo. Lo que se produce y lo que se consume en esa maquinaria no es más que a nosotros mismos. La felicidad que se nos ofrece es la del autoengaño, pero no uno que construimos nosotros mismos, sino uno al que fuimos lanzados y al que somos sometidos y sólo aceptamos a fuerza de condicionamiento. No podemos salir de una maquinaria de seducción que ya sabemos que no esconde nada, ya sabemos que nos

lleva solamente a la frustración y aún así no nos atrevemos a cuestionar porque fuera de ella ni siquiera imaginamos qué podría haber. Dice Nancy, “es posible que el mundo esté hoy así: sin sueño ni vigilia. Durmiente de pie, despierto adormilado. Sonámbulo y somnoliento. Mundo privado de ritmo” (2007: 54-55). Estamos arrojados al sueño de otros.

En esta situación, la tarea ciega del sueño exige adentrarse en los infiernos de la maquinaria y anidar ahí. Esto se lleva a cabo como una labor de desprendimiento a la vez. Es decir, para que el desarraigo de la experiencia creativa se pueda dar es necesario situarse en estos límites. Ahí es donde puede acontecer una singularidad. Heidegger ([1953] 1994) en *La pregunta por la técnica* ya hablaba del arte como la región distinta a la técnica pero emparentada con su esencia, sólo desde la cual se puede enfrentar a la técnica. Lacoue-Labarthe ([1986] 2006) ha llamado a este espacio un “desprendimiento”, una liberación, un “extrañamiento” generalizado, que tiene la capacidad de desapropiarlo todo. Se trata de una suspensión o interrupción del lenguaje, como cuando se usan las palabras sin atender a su significado, una labor poética, apropiación de la palabra y de lo humano, un gesto, una contrapalabra, significar sin significar, acto, acontecimiento. Para Lacoue-Labarthe ([1988] 2002), el desasimiento es voluntad sin voluntad. “En la contrapalabra, o mejor, por el «contra» de la contrapalabra, se abre «decididamente» la posibilidad de la muerte; y algo más, en efecto, como lo que Heidegger dice del Dasein (ser-ahí): «su más propia posibilidad»” ([1986] 2006: 62). Ahí la existencia se dice a sí misma. Es una apropiación abismal, es el lugar sin lugar de la íntima apertura, posibilidad del encuentro de lo otro. Pero, una vez más con Nancy (2007), recordemos que el sueño viene siempre de otra parte. Nadie se induce el sueño a sí mismo; el sueño nos viene, es un ritmo, es regularidad y repetición. Del mismo modo, para Lacoue-Labarthe, la disposición al desasimiento “surge no tanto de una decisión sino de lo que en realidad nos impone la época. A lo sumo, dependería de la decisión cierta «rectitud» frente a la época” ([1988] 2002: 20).

Afrontar la paradoja de que el desasimiento sólo se puede dar adentrándonos en los mecanismos de este mundo caótico es la tarea que nos corresponde actualmente. Lacoue-Labarthe ([1986] 2006) argumenta que después de la primera mitad del siglo XX hay algo que fuerza a ese

desasimiento. Se trata del gesto de asumir y confiar en el lenguaje; situarse “en el olvido de sí” para que ceda el propio lenguaje en cuanto tal. En palabras de Heidegger, sólo se puede hacer que algo dormido se despierte a través siempre de una interpretación de nuestra situación actual (Heidegger, [1929-1930] 2007). “En Heidegger, se trata de asumir como horizonte de posibilidad la herencia de la tradición a la cual somos lanzados” (Vattimo, 2010: 15). Entender a qué es a lo que nos fuerza nuestra época es algo que le atañe al creativo y no descansa hasta hacérselo ver. Lo que sabemos, hasta ahora, es que no será sino en términos de industria, de entretenimiento y de explotación. Vattimo señala que “en la sociedad actual, de los medios que difunden los contenidos de la tradición cultural de occidente y ahora también de otras culturas, no puede pensarse que el trabajo de escucha de la procedencia, como lo llamaría Heidegger (...), sea un asunto de unos pocos profesionales” (2010: 111). El creativo nos fuerza a asumir esta tarea colectiva. No es algo que uno solo pueda realizar, no se trata de dar una respuesta que nos venga a salvar, no es algo que debamos esperar a que nos llegue o que sea planificado por algún sujeto privilegiado. El artista actual no es ése, sino aquel que se asume anónimo y, en todo, caso nos fuerza a todos a convertirnos nosotros mismos en artistas.

e) Una resistencia inmanente

Lo que permitiría el efecto de extrañamiento del que se está hablando, para Vattimo (1990), es el propio dar cuenta de que no somos lo único, cosa que sólo se da ahora que tenemos acceso a una multiplicidad de racionalidades “locales”. La historia queda expuesta como una infinidad de relatos desde distintas esferas. No hay privilegio de un relato sobre otro. No hay significado fijo ni tampoco una realidad última. Para Vattimo, más bien habría que rescatar lo que Nietzsche, en el aforismo 54 de *La gaya ciencia*, anuncia como “seguir soñando sabiendo que se sueña”. Dice Vattimo:

La «sociedad de espectáculo» de que hablan los situacionistas no es sólo la sociedad de las apariencias manipuladas por el poder, es también una sociedad en que la realidad se da con

caracteres más débiles y fluidos, y en la que la experiencia puede adquirir los rasgos de la oscilación, del desarraigo, del juego (Vattimo, 1990: 154).

Adentrarse en los circuitos que sostienen la maquinaria lleva tarde o temprano a dar cuenta de que no hay quien escape a su funcionamiento. Así como no hay libertad en las esferas de la producción creativa ni del consumo, tampoco en las direcciones empresariales ni en los gobiernos. Todos estamos metidos en esta maquina y estamos a expensas de nuestra capacidad para asimilarlo. El desasimiento que en todo caso nos permite el arte no es sino una oportunidad para dar cuenta de que siempre ha sido así. Se trata de devolvernos hacia las cuestiones fundamentales de la existencia. Pero ¿cómo se lleva a cabo este desasimiento que a la vez es un anidamiento en medio de un abismo de información y producción como el que vivimos? Para abordar esto es necesario prestar atención en el lenguaje que compone nuestra cultura, en sus dinámicas y sus elementos diferenciales.

Baudrillard (2006), quien, como ya se había mencionado en el capítulo anterior, dio por terminada la *Sociedad del espectáculo* para proclamar la *Era de la simulación*, en una conferencia titulada *El juego del antagonismo mundial o la agonía del poder*, apuesta por una oposición imprevisible, integral, irreductible al terror de la programación. “La oposición a la hegemonía mundial no puede estar hecha de la misma materia que la oposición a la opresión tradicional” (Baudrillard, 2006: 39). Para él es todo o nada. Desde su perspectiva, quizá emparejarse a los circuitos sea una estrategia más conveniente, o si no más conveniente, más certera en su acción. Baudrillard orienta la resistencia no hacia la fuerza opositora del sujeto frente al sistema, sino como una fuerza viral que se infiltra para atacar desde dentro. Es decir, se trata ahora de entrar en la lógica de la imagen y sus dispositivos para, desde ahí, proponer la afirmación. Esto es resistir inmanentemente. Efectivamente, en la *Sociedad del espectáculo* que describía Guy Debord, “los individuos deslumbrados por el espectáculo se sumergen en una existencia pasiva dentro de la cultura del consumo de masas, aspirando sólo a adquirir la mayor cantidad de productos” (Mirzoeff, 2002: 53). Debord estaba hablando acerca de esa sociedad que a causa de la publicidad, crea espectadores pasivos que sirven a los fines del mercado. Pero

también Debord, como artista que era, daba muestras de cómo sostener una posición desde esta postura. Debord escribía:

La teoría crítica debe *comunicarse* en su propio lenguaje, que es el lenguaje de la contradicción; una contradicción que ha de ser tan dialéctica en su forma como lo es en su contenido. Es crítica de la totalidad y crítica histórica. No es un “grado cero de la escritura” sino lo contrario. No es la negación del estilo, sino el estilo de la negación ([1967] 2002: tesis 204).

Más adelante abordaremos la forma en que distintas corrientes artísticas han intentado a su manera hacer asumir esta tarea. De lo que se trata aquí, por ahora, es de dejar ver ciertas intuiciones que quedarán marcadas en el arte de nuestra época. Las mismas intuiciones que ya defendía Benjamin ([1936] 1989) respecto a la politización del arte se podrán encontrar en diferentes variantes a lo largo de toda la historia del arte del siglo XX. Se trata, como lo decía él, de una constante tensión entre la función ritual del arte, que mantiene sus valores eternos intactos y aleja al espectador, y su fundamentación en la *praxis*, que da oportunidad a las masas de autoconocerse a partir de sus propias creaciones. Pero es necesario remarcar entonces que esta tarea que Benjamin veía viene también con un sumergimiento en la lógica de las masas, en la industria y en el caos. Viene con la fascinación del espectador y con la posibilidad de que cualquiera pueda tener acceso a ello. Sólo entonces es cuando este extrañamiento nos compromete a todos. El arte comienza a emerger después del periplo de desprendimiento, pero lo hace desde la inmanencia misma del lenguaje de la maquinaria, lo hace infiltrándose en los engranes, utilizando sus armas de seducción más efectivas como materiales artísticos. La obra comienza a decir algo sobre nosotros.

f) El llamado de las luciérnagas

En un mundo dominado por la sucesión de espectáculos sin fin; donde todo es apariencia sin fondo; donde la máscara se ha tragado al sujeto que la portaba; donde no queda más que la adaptación continua ante cualquier aspecto; los registros del arte no pueden más que dar cuenta

de estas condiciones y forzarnos a darle sentido a ello. La apuesta sería entonces que si ya no hay sujetos privilegiados y todos somos parte de esta farsa, entonces asumámosla como tal y comencemos a participar en su construcción. La metáfora ya mencionada en el apartado 2.2 de las luciérnagas, usada por Didi-Huberman ([2009] 2012a) para hablar de la imagen, nos puede servir para ilustrar la forma en que podemos actualmente hacernos cargo de esta tarea. Según este autor, los seres humanos podemos actuar y ser vistos también como luciérnagas, “seres luminiscentes, danzantes, erráticos, inaprehensibles y, como tales, resistentes” (Didi-Huberman, [2009] 2012a: 13). La danza de las luciérnagas, como la de las imágenes que se nos presentan todo el tiempo desde la industria, y que estamos obligados a presenciar, puede ser frágil y fugaz, pero siempre conlleva un componente erótico, una fascinación y una atracción, nos recuerda Didi-Huberman. Pero la luz de las luciérnagas se ve amenazada en este caso ya no tanto por la noche, sino por la luz feroz de los reflectores de la Industria cultural. Es decir, en medio de la gran sucesión de imágenes y espectáculos, ha de haber algunos que nos hagan darle sentido a todo esto. Éstas son señales humanas quizá levemente luminosas respecto a su entorno, pero que llevan una inocencia dentro que nos sirve para recordarnos que siempre hay algo que sobrevive.

Las imágenes-luciérnagas dan forma a nuestra frágil inmanencia (Didi-Huberman, [2009] 2012a). El infinito recurso de éstas es “su esencial libertad de movimiento; su facultad de hacer aparecer el deseo como lo indestructible por excelencia”, pero a su vez, “(...) sólo de nosotros depende no ver desaparecer las luciérnagas” (Didi-Huberman, [2009] 2012a: 119). Y esto se hace asumiendo en nosotros mismos esa libertad de movimiento, convirtiéndonos en luciérnagas y formando una comunidad del deseo, de pensamientos que transmitir (Didi-Huberman, [2009] 2012a). La frágil luz intermitente de las luciérnagas puede llegar a ser más fuerte que la de los reflectores puesto que puede llegar a ser más afectiva. El arte que se sitúa en este régimen de luminosidad atrae más y dice más sobre nosotros que todas las imágenes sobrecodificadas del espectáculo. Brian Holmes ha llamado a este tipo de arte como “afectivismo”. En su *Manifiesto afectivista* (2010a), Holmes proclama que el arte actualmente se sitúa y actúa directamente en un estado de la sociedad, buscando la manera de vivir e incidir en él; no ya fijándose únicamente en la ruptura que provoca sólo en el ámbito del arte, sino planteándose al mismo tiempo como activismo en el

espacio social. Este tipo de arte asume una labor que va más allá de los espacios destinados al arte oficialmente. Va más allá de las fronteras porque esto es lo que exige el momento actual de la sociedad. Se conforma entonces como un arte que es político, pero también epistemológico y ético. Pone en juego todos los regímenes que constituyen nuestro mundo. Y lo hace creando un espacio surgido del desprendimiento, pero invitando y mostrando la ruta para llegar a él.

Este tipo de arte como activismo artístico abre y cambia territorios de la sensibilidad. No hay arte actual que no pueda ser pensado también como un activismo social. Si no lo es, más bien es parte de la maquinaria de sujeción como un elemento más de ella. Se trata de hacer emerger territorios de posibilidad cambiando el mapa social. La sociedad mundial es el escenario del arte afectivista, dice Holmes (2010a). Éste actúa en distintas escalas de la intimidad de las redes. “Sólo nosotros podemos atravesar todas las escalas, haciéndonos otros por el camino” (Holmes, 2010a: en línea). Tal es la tarea del humano-luciérnaga que al emitir su luz hacia los otros ya está creando una comunidad. Para entenderlo, diría Marcelo Expósito (2012), hace falta combatir las sentencias aceptadas sobre la artísticidad y narrar los desbordamientos artísticos hacia la política y el activismo fuera de la historia del arte. Las fuerzas que en toda sociedad y época se niegan al sometimiento son justamente aquellas que generan la historia. El arte, entre ellas, condensa procesos de cooperación preexistentes, denotando el poder del cambio colectivo, y, por otro lado, “todo acontecimiento de masas incorpora un universo de instantes íntimos” (Expósito, 2012: en línea), por lo tanto, el arte que hace máquina con el movimiento social actúa en esos dos planos. Es aquí donde el periplo del creativo llega a su fin, cuando logra intervenir en el espacio social; cuando su obra tiene la capacidad de mover regímenes sensibles, diría Jacques Rancière (2005). La obra, por su parte, no termina ahí, sino que apenas empieza a vivir. Si la obra nos ha movido tanto como al creador, ambos comenzarán también una nueva tentativa a cada vez.

Tercera conclusión

Hemos dado cuenta aquí de varias cosas. En primer lugar, vimos cómo se fue constituyendo una maquinaria de sujeción altamente flexible que se alimenta de cualquier tentativa de escape para

su crecimiento. En esta maquinaria, todos estamos esclavizados, incluyendo, por supuesto, a la clase llamada “creativa”. Incluso se podría decir que ésta es la que más ha servido como modelo de la nueva explotación. La creatividad que se promueve desde ahí es sólo una exigencia de novedades que mantengan en constante crecimiento a la máquina. Ésta se hace tan flexible que lo pretende abarcar todo. El diseño se convierte en su principal arma si se le toma como una herramienta más para el cálculo y la programación de los estilos de vida. El diseño, visto así, es el motor de una cultura que pretende la manipulación total y que nada escape a ella. En gran medida, no sólo por la acción del diseño, sino principalmente por todos los aparatos de control que le acompañan, por el correlato bélico, político e ideológico, que toman formas muy particulares de sujeción en infraestructuras industriales, se ha logrado conformar una cultura total. En esta cultura ya no es posible distinguir lo que se hace por toma de decisión autónoma y lo que es impuesto. En ese sentido, el sujeto se ve borrado. Ya no se puede hablar entonces de libertad como quizá tampoco precisamente de sujetamiento de nadie. Todos estamos tan esclavizados como liberados. Y, sin embargo, un malestar insiste. Lo que no podemos saber es cómo afrontar este malestar que termina volcándose sobre nosotros mismos.

El malestar cultural no es una condición nueva. Por el contrario, como lo planteaba Freud ([1930] 2000), se remonta a las raíces de toda cultura. Sin embargo, lo que sí es nuevo es una ley perversa que al parecer todo lo permite, pero a costa de que todas las culpas se vuelquen contra el sujeto. La ley no se hace cargo de nada. La ley del mercado, de la competencia, de la flexibilidad, es aquella en la cual no hay de otra más que responder de manera efectiva y lo más rápido posible a las exigencias de un entorno inmediateista, siempre con la intención de estar un paso adelante de nuestros competidores y siempre mirando hacia un grado mayor de acumulación. Se trata de una ley que va mucho más allá que cualquier ley institucional humana. Por esta razón no permite nada, no hay a quién reclamar ni constitución que reformar. Más bien estamos lanzados a lo que seamos capaces de crear para encontrar en ella un sentido. En parte, esto es también una oportunidad entonces. Si bien el malestar sigue, éste queda grabado siempre de alguna manera en los registros que hacemos al tratar de darle un sentido, sublimaciones y síntomas les llamaba Freud. Pues bien, aquí abarcamos todo esto bajo la categoría de “arte”.

Como se ha podido ver hasta aquí, no se ha tratado solamente de mostrar cómo los artistas se han rebelado contra la maquinaria industrial desde que ésta fue echada a andar, sino de dar cuenta de que la forma en que lo hacen está íntimamente ligada a las condiciones mismas de la industria. El arte no está desligado de sus condiciones históricas y sociales. La indagación del arte es solamente la búsqueda de sentido de la existencia dentro de ellas. Más que una forma de rebelión sin más, es una forma de encontrarse y asumir estas condiciones. Pero para ello se emprenden caminos opuestos, se realiza un desprendimiento, se fuerzan los límites, se golpean las estructuras dadas, y finalmente se aporta un punto de vista que puede servir para ubicarse ahí, no para salir, sino para adquirir un sentido de vida. Ésta es una resistencia, pero no en un sentido de antagonismo o conflicto, no en un sentido de lucha o pelea contra alguien o contra algo, sino en un sentido de búsqueda interior y de construcción subjetiva. Es una resistencia ante el tiempo y ante la finitud que, si bien se ha dado en cualquier lugar donde se ha generado arte antes, hoy se presenta bajo condiciones particulares y específicas.

De lo que aquí se ha pretendido dar cuenta, entonces, es de esas condiciones, de la forma en que los creadores buscan su sentido en medio de una gran maquinaria de producción de subjetividades en serie. Para ello, por supuesto, tienen que asumir las condiciones de su época, dar cuenta de que hoy no se puede siquiera imaginar la existencia individual sin estar de alguna manera influido por la existencia y el avance cada vez más rápido de las tecnologías. Éstas tienen varias caras. Tienen la cara de la seducción, de la distracción, del entretenimiento y la comodidad, pero lo hacen siempre bajo un gran costo. El costo que se paga es una sujeción total, un sentimiento de que no hay ninguna salida y un malestar que se interioriza sin saber a quién culpar o contra quién luchar. El costo de tener todo aparentemente al alcance de nuestras manos es que no podemos siquiera distinguir entre lo que queremos y lo que no queremos. Todo simplemente nos llega y nos lleva entre sus ruedas. El arte se ofrece entonces como un modo de dejar patente de este malestar. El arte no salva en el sentido de que nos va a sacar de ahí, pero nos va a hacer situarnos en nuestra tarea individual lanzándonos hacia el compromiso completo de la existencia.

¿Qué significa la tarea del arte en una época como la nuestra? Si en algún momento las prácticas artísticas sirvieron como fuente de estímulo para que el sistema de mercado se flexibilizara y lo abarcara todo, ahora en el arte quedan registradas simplemente las huellas de un caos cotidiano. A partir de un hundimiento en este caos, el artista se busca a sí mismo a la vez que nos ofrece a los demás la posibilidad de encontrarnos. Pero el artista del que se habla aquí no es un sujeto privilegiado que ve más allá que los demás. Al contrario, es cada uno de nosotros dejando rastros de nuestro quehacer en el mundo tratando de cargar con nuestro malestar. Al final es más bien una figura simbólica que nos sirve para dar cuenta de que la posibilidad de la experiencia estética está en cualquier parte. Lo que llamamos aquí “despertar un temple de ánimo” no es algo a lo que nadie nos pueda forzar. Opuesto a ello, es algo que simplemente acontece. Si todos estamos actualmente sumergidos en un sueño falso de promesas incumplidas e incumplibles, más nos vale hacernos cargo de ese sueño. Despertar un temple de ánimo es caer en el sueño más profundo, el de la conciencia de que estamos soñando.

El arte del que estamos hablando es el que, más que basarse en una idea predeterminada del arte, simplemente actúa de forma inmanente, afecta los cuerpos y las subjetividades. Este arte puede estar en cualquier parte, pero sobre todo, no se separa de la cotidianidad en que se ve envuelto. No es un ámbito aparte del de la vida diaria, sino que se inmiscuye en ella. En ese sentido, este arte opera no sólo bajo regímenes estéticos, sino que, con ello, tiene consecuencias políticas, sociales y sobre todo éticas. Como lo ha dicho Marcelo Expósito (2012), en un momento como el actual, en el que museo, partidos políticos y universidades están en estado de podredumbre, el arte no goza de ninguna autonomía, sino que se une a todo tipo de movimientos colectivos de lucha y resistencia en todo el planeta. Por ello, para seguir al arte de nuestros días, más bien es necesario construir una diagramación inmanente de dinámicas en curso, que muestre las resistencias y las afecciones que cambian de lugar a la vez que cambian el estado de las cosas. Este tipo de prácticas están ahora diseminadas entre una gran cantidad de expresiones de todo tipo, algunas de ellas incluso es posible que se resistan a ser registradas o capturadas por las instituciones comunes y más bien juegan precisamente entre los lenguajes de la cultura de la visualización para ejercer desde ahí rupturas en la forma de acontecimientos irreductibles. Esto es

lo que hay que hacer evidente. Si en algún momento el arte tomó para sí la tarea de salir e las instituciones destinadas a ello y se llegó a decir: “la tarea del artista consiste hoy en evadirse de la torre de marfil del arte y colaborar en la transformación de la vida cotidiana”, como lo hacía Andreas Huyssen ([1986] 2002: 273-274), ahora nuestro acercamiento teórico no puede quedarse tampoco dentro de una perspectiva que se remita solamente al arte reconocido como tal.

Siempre el arte ha estado en diálogo con la historia social. Hay movimientos de ida y venida entre los acontecimientos sociales y los del arte. Ya hemos hablado de la apuesta de Benjamin sobre las posibilidades de los medios de reproducción masiva. Hoy esta maquinaria ha avanzado tanto que quizá se podría abatir completamente las tesis benjaminiana. Sin embargo, de lo que se trata aquí es de intentar captar en su singularidad lo que significaría la tarea del arte que hemos identificado con la tarea ciega del sueño, el llamado de las luciérnagas y el afectivismo. Finalmente lo que se expresa en esas prácticas es un desasimiento que siempre es necesario y quizá hoy más que nunca. Se trata de un desapego que se genera para después volver a realizar la labor de unir las piezas sueltas, de juntarse ya no por una ley moral cultural, sino por mero llamamiento; por estar viviendo bajo el mismo sueño. Ahora podemos ya sostener que, si es posible decir todavía que hay un grado de creatividad, éste debe sostenerse sobre la ruptura, sobre los abismos; y no será sino dentro de los límites establecidos por la misma cultura donde se ejerza una resistencia, incluso bajo su mismo lenguaje.

El arte, como ya dijimos, siempre ha estado en íntima relación con los episodios sociales. Respecto a la industria, ya los impresionistas reaccionaban ante la reproducción de imágenes fotográficas exponiendo su punto de vista tanto sobre el color y las impresiones como sobre el avance de las ciudades y el estilo de vida burgués a su manera. El expresionismo dejó marcado un rechazo o al menos un reclamo hacia este mundo que se veía venir. Pero no fue sino hasta principios del siglo XX, con el Dadaísmo, que el arte comenzó a usar los mismos elementos de la industria para sus obras. Hoy la forma en que el arte asume esta labor tiene que ver con un avance en las tecnologías y los cambios en la organización social que se han venido dando en el último siglo. Esta vez se trata del lenguaje de la imagen, aquel que si bien pretende ponerlo todo a la

vista, dispuesto para su manipulación, también tiene la facultad de unirnos en nuestras imaginaciones. En el siguiente capítulo abordaremos una historia del arte del último siglo que podría reflejar los esfuerzos de los que aquí se ha venido dando cuenta: una forma de hacerse cargo de su presente a la vez que se abre la posibilidad de la construcción de un mundo propio.

3.2 Historia

a) Cruces

Hoy no se puede buscar una respuesta definitiva, ni una imagen que nos venga a salvar, pero lo que sí se puede hacer es detectar dinámicas específicas que se dan dentro de las mismas normas del sistema, y que, sin ser percibidas de inmediato por los grandes reflectores, tienen la capacidad de infiltrarse en él y operar desde dentro. En el cruce de la historia del arte y el avance de las tecnologías de la reproductibilidad técnica hay un sinnúmero de temas que pueden ser abordados y desarrollados para dar cuenta de que nunca ha sido tan sencillo dividir simplemente entre un arte que se resiste a la industria y uno que sirve a ella. Más bien encontraremos formas en que se expresa esta contrariedad. Se podrían trazar una infinidad de recorridos a través de la historia del último siglo para llegar a poner sobre la mesa la cuestión de cómo los artistas se mueven dentro de esta tensión permanente. En este apartado trataremos de hacer un breve recuento de cómo es que muchas prácticas artísticas y no artísticas abordaron estos debates, hasta llegar al llamado *culture jamming* que aquí tomaremos como punto de inflexión para, en posteriores capítulos, aproximarnos a las tareas y descripción ya no sólo de lo que hoy se considera arte como tal, sino en general de las prácticas contemporáneas de la imagen.

Tal parece que no es casualidad que, desde alrededor de principios de los 90, justo cuando se marca de manera más radical la personalidad flexible de la que nos habla Holmes (2001), surge también el llamado *culture jamming*. Éste puede identificarse como una de las últimas manifestaciones que mantienen un impulso antagonista hacia la corriente dominante identificada con el consumo. No es tampoco casualidad que el *culture jamming* lleve tal nombre, pues a lo

que se está tratando de enfrentar es precisamente a esa cultura comercial total descrita más arriba. Pero el impulso que sostiene al *culture jamming* no viene de la nada, sino que puede ser rastreado en otras prácticas artísticas previas que vienen desde el Dadaísmo y su afán un tanto destructivo, pasando por el Constructivismo ruso y su ímpetu por los compromisos sociales del arte, el Situacionismo y su aclamación de eliminar el arte para llevarlo a la vida, etc. Todas estas prácticas, junto con muchas otras, fueron respondiendo a las necesidades de su tiempo, utilizando la plástica para, entre otras cosas, contrarrestar de alguna manera aquella voluntad maquínica de la Industria cultural. Así, cada una tenía algo que decir en un momento y un contexto determinado. Abordar este tipo de prácticas, aunque sea de manera muy breve, puede ayudarnos a situar la práctica del *culture jamming* y entender por qué ésta puede ser tomada como detonante de discusiones importantes en torno a las actuales prácticas de la imagen.

Se ha hecho una conexión de forma reconocida entre el *culture jamming* y prácticas como el Dadaísmo y el Situacionismo. De acuerdo con Naomi Klein (2001), quien ha sostenido este vínculo, la diferencia entre las prácticas artísticas del pasado y el *culture jamming* sería, si a caso, que mientras que las obras dadaístas y situacionistas dirigían sus ataques hacia las imágenes del mundo del arte, con el fin de romper aquella cultura pasiva de la observación general, el *culture jamming* va directo contra las imágenes difundidas por las marcas, tomando como enemigo ya no al espectador pasivo, sino a las corporaciones empresariales que se esfuerzan por mantener la pasividad del consumidor. Se podría decir que los practicantes del *jamming* han retomado la propuesta de las Vanguardias entendiéndolas a su manera, apropiándose de las imágenes que nos rodean para alterarlas a su modo. Pero para que esto sucediera, tuvo que haber un quiebre en las formas de operar de las prácticas artísticas en el siglo XX, uno que involucra un forcejeo y en muchos casos una salida total de las instituciones artísticas para lograrse. De eso intentaremos dar cuenta en este apartado.

Desde la lectura de Holmes (2007b), hay un sentido antagónico al que habría que poner atención para tener una comprensión más abierta y potente acerca del arte del último siglo. Holmes sigue un montaje muy particular que le permite decir esto. Para él, las Vanguardias de principios del

siglo XX podrían ser clasificadas en dos tipos: o destructivas y desgarradoras, o de diálogo político y propuestas sociales. El Dadaísmo, por supuesto entraría en la primera categoría, mientras que el Constructivismo sería la corriente representante de la segunda. Bajo estas dos tendencias, la crítica iba siempre hacia la institución misma del arte. Por un lado, con el Dadaísmo siempre marcando su insuficiencia, e incluso ineptitud; y, por otro lado, siempre señalando los deberes del arte para con la sociedad. Con el tiempo, esto acabó por reducirse a disputa especializada dentro del ámbito artístico que terminó con la llegada de la Internacional Situacionista. Con ésta última, se dejó de lado la simple autosuperación encerrada en el campo del arte, representado por galerías, museos, colecciones, críticos y academias principalmente, y se inauguró un diálogo con la industria para actuar directamente sobre la experiencia de la sociedad de consumo. Más aún, mucho después, en la década de los 70, el movimiento musical conocido como *punk* dio paso a un nuevo giro totalmente fuera del ámbito institucional del arte: tal paso fue el “hazlo tú mismo”. Con esto se podría decir que se efectuó una fuga del ámbito del arte y se comenzó a propagar una nueva manera de operar que coincide más bien con la llamada contracultura. Poco a poco se fue generando una forma de operar muy particular en las fronteras del arte institucional, la cultura *pop* y la política. Para Holmes, ya en los 80, con la accesibilidad de los nuevos medios se empezaron a fraguar una serie de mecanismos para intervenir a nivel global que derivarán en los movimientos políticos de gran escala que conocemos ahora. Pero de lo que hay que dar cuenta es de que esta forma de operar se fue constituyendo paulatinamente en medio de un constante roce entre el arte y la industria.

Siguiendo la provocación de Holmes (2007b), es posible trazar una historia del arte que va a contracorriente de la cultura dominante a lo largo del siglo XX, extrayéndola de la historia “oficial” del arte donde se juegan muchos otros debates internos a la disciplina. No hay como tal una historia “oficial” del arte, sin embargo, sí hay academias, revistas, museos, etcétera, en todo el mundo que en el nombre llevan la oficialidad. De este modo, aunque, por ejemplo, la etiqueta de “arte contemporáneo” sirve hoy para designar una discusión dentro de un campo muy especializado, aquí será necesario tomar en cuenta tanto lo que se discute dentro como fuera de la institución artística. Así, introducir un fenómeno cultural como el *punk*, dentro de la historia del

arte puede constituir no sólo una provocación irreverente, sino un giro que nos ayude a entender de nuevas maneras lo contemporáneo. “*La contemporaneidad presenta muchas historias, e incluso muchas historias dentro de las distintas historias del arte*”, diría Terry Smith (2012).

El crítico musical Greil Marcus, ya desde 1989, en su conocido libro *Rastros de Carmin* (1993), se atrevía a rastrear una línea que unía a los dadaístas, los situacionistas y el movimiento *punk* de acuerdo a un criterio casi personal. Para Marcus, el “soy un anticristo” de la banda de *punk* llamada *Sex pistols* eran las palabras más potentes que cualquier cosa en la década de los 70, y, por lo tanto, merecen cierta consideración dentro de las diversas manifestaciones del arte contemporáneo. “En última instancia no se trataba sino de una afirmación artística”, en palabras de Marcus (1993: 15). Era una crítica a la sociedad moderna y la propuesta de una nueva fecundidad como cultura. Siguiendo a Marcus, la vinculación *punk*-Dadaísmo era ya algo que se podía leer en muchos artículos de aquella época, pero Marcus introduce en el trayecto a los letristas y situacionistas. Esta introducción no resulta aventurada en realidad, pues, de hecho, como lo señala este autor, Malcolm McLaren, manager de los *Sex pistols*, tomaba consignas situacionistas, como “el aburrimiento es siempre contrarrevolucionario”, para darle impulso y estandarte a la banda que promocionaba. Del mismo modo, se sabe que Jamie Reid, quien diseñó mucha de la propaganda de la banda, había pertenecido a una sección del movimiento situacionista años antes de que surgiera el *punk*.

A partir de este momento, podemos hablar de un giro o al menos de un cruce entre la crítica proveniente de las prácticas artísticas para con la industria, la vida cotidiana y el propio arte, y otra crítica proveniente del espectador que hasta ahora se creía pasivo. Con este cruce lo que se genera es un efecto insospechado que se propaga a nivel masivo; un impulso por la crítica y la ruptura donde el aburrimiento se vuelve una patología social a la cual quebrantar. “Ahora las premisas de la vieja crítica estallaban en un dominio que nadie de la escuela de Frankfurt, ni Adorno, ni Herbert Marcuse, ni Walter Benjamin, habría reconocido: en el corazón del culto al pop de la cultura de masas” (Marcus, 1993: 80). Aunque esta historia no se construye de la nada y tampoco termina ahí, lo que sí podemos afirmar es que, a partir de este instante, las prácticas

artísticas que se colocan en este campo en disputa cargan con un gran entramado que ha de tomar en cuenta este cruce. Así, el *culture jamming*, nos va a servir aquí para dar continuación a esta historia “no oficial”. Éste, junto con otras prácticas dentro y fuera de la institución artística, pueden servirnos para dar cuenta de cómo actualmente, aunque quizá no haya una salida a las dinámicas de mercado y de consumo globales, no por eso deja de haber manifestaciones artísticas que las pongan en cuestión y que nos permitan seguir problematizándolas y situarnos a nosotros mismos en medio de esas preguntas.

La forma en que se fueron construyendo diversos modos de operación, que se caracterizan por esta fuga de las corrientes oficiales del arte hacia la incidencia social, involucra también una historia y un entendimiento de las prácticas de la imagen en el siglo XX. En adelante iremos desglosando algunos de los componentes principales para, al final, tratar de extraer una conclusión acerca de la forma de ejercer la crítica por medio de operaciones que aquí identificaremos con el montaje y la infiltración. Es importante este relato porque nos permite ver más allá de lo oficial y sobre todo más allá de las fronteras que pudieran separar el arte de su contexto social. Veremos entonces la manera en que el artista, que a partir de lo que aquí diremos pudiera ser cualquier persona, genera siempre modos de dar sentido a su mundo sin importar la infinidad de dificultades a la que se pueda enfrentar, e incluso usándolas a su favor para seguir creando. Si el camino del creativo que describimos en el capítulo anterior implica un desprendimiento del contexto cultural que lo envuelve, para que esta búsqueda no se quede sola, es necesario que se sitúe dentro de un linaje en los registros de la historia en un esfuerzo por dar sentido a ella. El resultado de este esfuerzo nos va a permitir voltear la mirada hacia el acto y trabajo creativo, para captar que en todo momento existe al menos la posibilidad de la crítica.

b) Dadaísmo, primera irrupción

Para empezar, es necesario dar cuenta de una ruptura que se da entre el siglo XIX y el XX en las prácticas de la imagen. Es bien conocida la historia de la artes en la cual la invención de la fotografía constituyó un punto clave para que lo que posteriormente se llamarían Vanguardias

artísticas comenzaran a preguntarse por la noción de representación pictórica, de la imagen y del uso de sus elementos en un cuadro (Gombrich, [1950] 1997). La superficie del lienzo se comenzó a deconstruir. Inició una búsqueda introspectiva en la pintura no sólo en la forma de representar que queda muy clara en los impresionistas, sino también acerca de los motivos u objetos a representar. Objetos o paisajes que tenían que ver con el modo de vida de la época, al ser representados, venían a contrastar con los motivos anteriores de la pintura, sobre todo cuando estamos hablando de que los impresionistas ya vivían en un contexto totalmente intervenido por los efectos de la Revolución industrial. El cruce de estos dos vectores daba como resultado, por ejemplo, un cuadro como *La gare Saint-Lazare* (La estación de San Lázaro), de Claude Monet, en 1877. La fotografía, uno de los productos del avance industrial, por otro lado, estaba aún lejos de ser considerada como arte y, sin embargo, ya estaba metida conceptualmente en medio de estos debates (Shiner, 2001).

La figura del artista y su papel dentro de la sociedad estaba siendo cuestionado en su totalidad desde la segunda mitad del siglo XIX. Ya hemos hablado en otros capítulos de cómo esto motivo al nacimiento del movimiento *Arts and Crafts* en Inglaterra y, como fruto de esto, los inicios de la disciplina del diseño. Sin embargo, al interior de los debates sobre el arte también se dejaron ver sus efectos. El artista Gustave Courbet, en *Bonjour, Monsieur Courbet* (Buenos días, señor Courbet), de 1854, se plasmaba a sí mismo como un trabajador más que emprende su jornada laboral cada mañana al mismo tiempo que los campesinos y demás trabajadores. Todos estos debates estaban influenciados por una atmósfera socialista, pero a la vez eran una respuesta ante la inminente industrialización que amenazaba ya tragárselo todo y borrar la posibilidad de un sentido de la vida. En la famosa obra expresionista de Edvard Munch, *Skrik* (El grito), de 1893, quedaban plasmados perfectamente estos sentimientos.

Por todas las discusiones que estaban surgiendo en esa época, y sobre todo por la preocupación de que el arte poco a poco se fuera separando de la vida y de los problemas sociales, surgió lo que Larry Shiner (2001) ha identificado como un *ethos* anti-artístico en el umbral del siglo XIX y XX. Este *ethos* se dejó ver en diversas corrientes, tanto al interior como al exterior de los debates

artísticos. Se podría decir que todas las Vanguardias están involucradas de alguna manera en ellos, pero también otras manifestaciones derivadas que se ocupaban de asuntos más sociales como la escuela de la Bauhaus en Alemania y el Constructivismo ruso. En las fronteras del arte, sin salir de este ámbito, surgió la más radical de todas estas posturas que hasta la fecha sigue funcionando como un símbolo de ruptura y dando material para trabajar a gran parte de las expresiones artísticas. Se trata del Dadaísmo.

El Dadaísmo se ha vuelto un tema crucial para entender el arte contemporáneo y sobre el que una y otra vez estarán regresando tanto los teóricos como los artistas a lo largo del siglo XX y lo que va del XXI. Recordemos que, por ejemplo, para Benjamin ([1936] 1989) el Dadaísmo se anticipó a lo que más tarde podría provocar el amplio avance de los medios de reproducción masiva en el sentido de que, al utilizar objetos de la cultura industrial para sus obras, mostraban la inutilidad del concepto burgués de arte. “La fuerza revolucionaria del dadaísmo consistió en poner a prueba la autenticidad del arte” (Benjamin, [1934] 2004: 40). En sus obras se llevaba a cabo ya lo que Benjamin identificaba como la destrucción del aura. Para decirlo de una manera muy concreta, cuando Marcel Duchamp, con su *L. H. O. O. Q.*, retoma la imagen ya reconocida de *La Gioconda* de Leonardo da Vinci para ponerle bigote y la inscripción que le da el nombre a la obra, arriesga no sólo a la imagen, arriesga el mundo del arte. Duchamp hace uso de la imagen y la arriesga en su totalidad. En su obra se juegan el lenguaje del arte y el lenguaje de la industria. Juega con una red de símbolos de tal manera que nos muestra un absurdo. Es sólo a partir de ese absurdo como todo se hace posible. Ante la contradicción que se hace manifiesta en la obra de Duchamp, cualquier cosa podría sobrevenir. En esta obra tenemos, por un lado, una imagen que es considerada parte del gran arte y, por otro lado, una doble transgresión, en primera por parte de la industria al reproducirla por millones, y en segunda por el propio artista al intervenirla. Aún así, la imagen se logra colar en el mundo del arte sólo para mostrar que todo es posible. Con esto Duchamp inaugura nuevas posibilidades en el arte.

Se ha dicho mucho acerca de las obras de los dadaístas, pero lo que aquí se busca destacar en concreto es el tipo de operaciones que llevaban a cabo a través de las cuales se puede trazar una

línea que une éstas y muchas otras manifestaciones del mundo del arte con otras totalmente ajenas y nos sirven para dar cuenta de la forma en que los creativos contemporáneos han encontrado modos de intervenir en el espacio social y, con ello, brindar sentido a la existencia. Cada uno de ellos responde a un contexto social determinado, buscan una forma de operación particular que les permita decir algo sobre su mundo. Pero, para hacerlo, utilizan diferentes tácticas en cada caso. Lo que aquí se intenta mostrar son estas mutaciones que sufre el impulso creativo cuando se pone en contacto con los territorios de la crítica social.

Lo que a Duchamp y a otros artistas de su tiempo les llamaba la atención era la inserción de la industria en el ámbito de la vida. El arte, al tener una conexión directa con el entendimiento de la vida, tenía que integrar elementos industriales a su práctica. Se trataba de devolver el gesto hacia las instancias que se apoderan de la vida. Para Benjamin, preocupado por la posición de la obra dentro de las relaciones de producción de la época, eran la interrupción y el montaje las que se dirigen contra la ilusión del capitalismo y ponen de manifiesto el estado de cosas (Benjamin, [1934] 2004). Así, se reflejaba en el arte una lógica semejante a la industria tanto en lo referente a la institucionalización de sí mismo –a través del museo principalmente– como en lo referente a la producción y venta masiva de sus obras –a través del *souvenir* o de la llegada de los nuevos medios de reproducción de imágenes como el cine y la fotografía. Bajo la lectura de Didi-Huberman (2008), esta mirada político-estética que propone Benjamin es posible y necesaria debido a que centra sus análisis en elementos sensibles y palpables. Benjamin nos enseñó a ver la forma en que la superestructura puede sufrir consecuencias a partir de los cambios en la infraestructura de las artes. Para hacerlo, analizaba las mutaciones en los modos de producción de las artes de su tiempo. Lo que encontró fue un arte de la copia y de elementos insignificantes que se colocan frente al espectador para hacerle tomar posición frente a éstos.

“El dada era una profecía, pero no tenía ni idea de lo que estaba profetizando, y su fuerza era que no le importaba”, dice Marcus (1993: 256). A partir de este momento de la historia, salirse de los elementos que caracterizan al arte para producir obra será uno de los recursos más socorridos en el arte para poder ejercer una crítica que no se quede dentro de la institución. Como se sabe, se

suele relacionar directamente el Dadaísmo con su sucesor inmediato el surrealismo. Pero específicamente el tipo de operaciones dadaístas que retomaban objetos ajenos al mundo del arte, como en el caso del *collage* o el *ready-made* de Duchamp, resurgirían de formas diversas en muchos otros movimientos. Ésta es una historia del arte que, si bien es una entre muchas otras, aquí nos sirve para dar cuenta de un modo de operar en particular que se vino gestando desde entonces y que recaerá –como lo veremos más adelante– en muchas de las prácticas no sólo artísticas, sino políticas y sociales de la actualidad. “Ésta era la estética de la ocupación del territorio enemigo, una incursión lanzada para apoderarse de lo conocido y convertirlo en otra cosa, una guerra librada sobre un campo de batalla sin límites y sin reglas” (Marcus, 1993: 193).

c) Situacionismo: el impulso por la intervención

El Surrealismo, considerado muchas veces como el sucesor del Dadaísmo, planteaba una gran cantidad de cuestionamientos hacia el mundo de la representación artística. Benjamin ([1929] 2009) se refería a él como un espacio en el que, al permitirse la embriaguez y el delirio, abría un lugar para la transformación vital de la sociedad. En su tiempo eran necesarios cuestionamientos de este tipo, por supuesto. Algo que atravesó al Dadaísmo, el surrealismo y la mayor parte de las Vanguardias fue el horror experimentado ante las guerras mundiales. No se pueden pensar las éstas si no es como una variedad de proyectos de mundo que cada una de ellas encarnaba, pero también como la contracara del estremecimiento que sufrió todo Occidente con los conflictos bélicos de aquel tiempo. La Segunda guerra mundial representa la caída de todo un proyecto de la humanidad que venía desde la Ilustración. El arte inmediatamente posterior retrata lo que Valeriano Bozal llama “El tiempo del estupor” (2004). Este arte tenía que cargar con la responsabilidad de poder decir aún algo a la sociedad. Muchos artistas emprendieron una búsqueda muy introspectiva que miraba por la reconfiguración del hombre; pero a la vez, fueron otros artistas los que sacaron el debate hacia los tópicos de la esfera pública. Como lo pondría Stewart Home, en *El asalto a la cultura* ([1988] 2002), después de que André Bretón al terminar la Segunda guerra mundial se alejó del comunismo y se refugió en el misticismo, fue Christian Dotremont, quien había sido parte del grupo surrealista de Bélgica, el que respondió de forma

muy distinta formando el *Grupo Surrealista Revolucionario*. Este grupo reivindicaba la acción colectiva y representa una vuelta hacia la intervención en la sociedad que aún quedaba como sobreviviente del horror.

Dotremont, junto a Asger Jorn, quien venía del grupo *Host*, más tarde constituyeron el grupo *CoBrA*, bajo un proyecto ambicioso que envolvía la idea de construir todo un nuevo entorno urbano. Por su parte, Isidore Isou y Gabriel Pomerand pusieron en marcha el *Movimiento Letrista* también bajo la consigna “el surrealismo está muerto”. Es aquí donde comienza la historia de “el asalto a la cultura” que cuenta Home. Maurice Lemaitre, Gil Wolman y Guy Debord, entre otros, se unieron al *Movimiento Letrista*, pero pronto éste se vio escindido en la *Internacional Letrista* y más tarde los *Ultraletristas*. La primera escisión se dio cuando un grupo de ellos irrumpió en una presentación de Charles Chaplin y su película *Limelight* (1952) denunciando a este personaje como un impostor burgués al servicio de la industria que bajo una máscara de defensor del proletariado estaba no más que lucrando (Home, [1988] 2002). En 1957 la *Internacional Letrista* se unió al *Movimiento Internacional por una Bauhaus Imaginativa* (*IMIB*, por sus siglas en inglés) y formaron la *Internacional Situacionista* (Home, [1988] 2002). Pero es importante mencionar que el mencionado *IMIB* se había formado en oposición a la Escuela de Ulm, la reconocida escuela de diseño que intentó rescatar de alguna manera los principios de la Bauhaus. El *IMIB* denunciaba a Max Bill, primer director de la escuela de Ulm, de racionalista y funcionalista (Home, [1988] 2002). El proyecto que representaban estos principios debía ser derrumbado en ese momento.

Una vez que se formó la *Internacional Situacionista*, se proclamó la creación de situaciones como una política revolucionaria a la vez que una política cultural. Esta política iba más allá de un proyecto definitivo y se planteaba más bien como una forma de operación inmanente y constante. En 1957, Guy Debord publicó un libro con recortes de todo tipo y salpicaduras de Asger Jorn. El libro se llamó *Mémoires* y resultó ser no sólo un libro de memorias, sino una especie de profecía (Marcus, 1993). En el nuevo mundo de los situacionistas,

cada situación sería un «medio ambiente» para una «gama de acontecimientos», cada uno cambiaría su escenario y permitiría que este mismo le transformara a su vez. La ciudad ya no sería experimentada como un decorado de mercancías y poder sino que se percibiría como un campo de «psicogeografías» –una epistemología de tiempo y el espacio cotidianos–, permitiendo a cada uno comprender y transformar «los efectos específicos del entorno geográfico» (Marcus, 1993: 178).

Se trataba, según Home, de la creación de ambientes de vida momentáneos por una calidad pasional superior. Para los situacionistas “los medios eran dos: la *derive*, ir sin rumbo por las calles de la ciudad en busca de signos de atracción o de repulsión, y el *détournement*, arrancar artefactos estéticos del contexto que les es propio y desviarlos hacia contextos de creación propia” (Marcus, 1993: 182). A partir de este momento, cada situación y cada espacio social se volvió una oportunidad para la intervención. De alguna manera, se había invertido la propuesta dadaísta. Ya no se trataba de llevar la vida cotidiana al ámbito artístico, sino de llevar el arte a la vida real.

El giro que permitió semejante inversión no se dio sino a través del desarrollo de algo que en ese momento era aún totalmente ajeno a la esfera del arte. Se trata del avance insólito de las tecnologías de comunicación masiva y de toda la industria del espectáculo que viene con él. Tal terreno todavía no tenía nombre, pero era lo que hoy conocemos como “cultura *pop*”. Ésta, dice Marcus (1993), comenzó en 1948 aprox., en Estados Unidos e Inglaterra. “El proyecto occidental de posguerra (...) era probar que se había regresado a la vida real y restringir la definición de vida real al consumo placentero de bienes materiales dentro de un sistema de supremacía masculina y hegemonía colectiva” (Marcus, 1993: 277). En E.U., el nacimiento de la cultura *pop* trajo consigo también una serie de manifestaciones, no en oposición pero sí de tomas de posición frente a ella, dentro del ámbito artístico. Con E.U. como vencedor proclamado de la Segunda guerra mundial, todo el país se convirtió en un espectáculo de victoria. Cuando en 1954 Jasper Johns pintó una bandera de E.U., animado por un sueño que había tenido, lo que estaba realizando era un enaltecimiento de una gran superficialidad usando formas reconocidas y aceptadas por el público a nivel masivo. Se trataba de una especie de *ready-made* pictórico. Como lo señala Thomas Crow

([1996] 2001), con la técnica usada, pone en diálogo el aspecto del expresionismo abstracto con la perfecta identificación del símbolo nacional. Este ícono era tan repetido que se había metido hasta en los sueños, así la obra se ponía en diálogo también con el surrealismo. Muy poco tiempo más tarde, en 1956, con el *collage* ampliamente conocido de Richard Hamilton *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?* (¿Qué es exactamente lo que hace a las casas de hoy tan diferentes, tan atractivas?), se puede decir que comienza oficialmente el arte *pop*.

Como se puede ver, en cada movimiento de la historia, la concepción del arte tiende a cambiar de acuerdo a los acontecimientos particulares. A mediados del siglo XX, donde nos ubicamos, surgen por todos lados propuestas que intentan romper con la separación del arte como institución del ámbito de la vida cotidiana y la cultura popular. Las expresiones más radicales de desmaterialización del arte podrían ser leídas también de esta manera. Así, el *happening*, el *performance* y posteriormente el minimalismo y el arte conceptual se vuelven secuelas de un arte que se volvió tan abstracto que tuvo que abandonar su sustrato material. No sólo se trataba de una discusión formal sobre los medios del arte, sino que, a la vez, algunas de estas tendencias se antojaban como un intento de escapar de la creciente comercialización de la esfera del arte. Ahora sabemos que muchas de estas manifestaciones “anti-artísticas” han sido finalmente asimiladas desde las instituciones oficiales. Pero para el momento en que surgieron, era importante señalar un peligro y una advertencia. Lo que estaban enfrentando estos artistas era, por un lado, una demanda desmesurada del medio artístico por la innovación que venía, por otro lado, emparejada con una amenaza implacable de ser totalmente subsumidos a las dinámicas de mercado, y, en el peor de los casos, al mero entretenimiento.

Andy Warhol probablemente experimentaba de forma gozosa la exacerbación del mercado, volviéndose él mismo un síntoma de ésta. Pero quienes lo trabajaron de una forma no sólo práctica sino también teórica y dejaron las bases para muchas críticas que vendrían en el futuro fueron los situacionistas. Con *La sociedad del espectáculo* de Guy Debord ([1967] 2002), quedaba clara una posición existencial respecto a la cultura *pop* que influiría durante mucho

tiempo en manifestaciones artísticas de todo tipo. El espectáculo se volvió la denuncia por excelencia. Con esta perspectiva del Situacionismo, el ámbito del *pop* se volvió no sólo un espacio para la creación, sino una forma de llevar esa acción creadora al terreno de la crítica social. Ante el espectáculo “uno no podía reponer, ni dar réplica o intervenir, si bien es cierto que nadie quería hacerlo. En el espectáculo, la pasividad era simultáneamente los medios y el fin de un gran proyecto oculto, un proyecto de control social” (Marcus, 1993: 110). Espectáculo entonces era igual a enajenación y sumisión, pero la denuncia iba más allá, pues proclamaba que ahora era imposible distinguir entre lo que es espectáculo y lo que no. Forma y contenido se volvieron una y la misma cosa en el espectáculo, imponiendo su propio principio de realidad (Marcus, 1993). Por ello, para los situacionistas, el único terreno de acción es el mismo espectáculo y su lenguaje, para hacerlo explotar desde dentro. De acuerdo con Marcus, para Debord, el principio de negación es “la localización del impulso revolucionario en el nuevo terreno del espectáculo concentrado sobre un solo punto, entonces la demolición de los símbolos era el camino más seguro para revelar el terreno invisible en el que la gente vivía” (Marcus, 1993: 154). Así, los situacionistas emprendieron una labor de infiltración y diseminación que después heredarían muchas otras prácticas artísticas que aún intentaban rescatar algún rasgo de antagonismo.

La *Internacional Situacionista* se escindió en dos facciones: lo que Home ([1988] 2002) llama los especto-situacionistas y la *2da Internacional Situacionista*. Bajo la perspectiva de Home, los especto-situacionistas, donde se encontraba Debord, fueron siempre más sociables y es por esto que atrajeron más atención del público, pero la otra facción también tenía algo que decir. La diferencia fundamental entre ellas era el tema del arte, dice Home. “Los especto-situacionistas querían «realizar y suprimir» el *arte*, un deseo que se repite a lo largo de toda su literatura” (Home, [1988] 2002: 98). El arte para ellos sólo se realiza en su supresión. Y a su vez el arte sólo se suprime mediante su realización. En cambio, para la 2da Internacional Situacionista, “el arte seguiría existiendo como categoría especializada sólo hasta que el mismo capitalismo sea abolido” (Home, [1988] 2002: 100). El movimiento situacionista, aun con todas las contradicciones internas que pudiera tener, sigue siendo un referente en cuanto a crítica social.

En 1966 se repartió una crítica a la Universidad *Sobre la pobreza de la vida estudiantil*, escrita por Mustapha Khayati; el texto más conocido de los situacionistas. Por este texto fueron catalogados de anarquistas y amenazas para la moral; lo cual agradó a la intelectualidad contracultural y les dio aún más fama. Se hizo en realidad un énfasis desmedido, dice Home, del papel de la *Internacional Situacionista* en los acontecimientos de mayo del 68, pero éstos, incluso al terminar tales acontecimientos, anunciaron su victoria diciendo que la *Internacional Situacionista* resurgiría en todas partes del mundo.

Efectivamente, el impulso situacionista que se traduciría como la voluntad de irrumpir en el terreno del espectáculo, de desgarrarlo desde dentro y abrir posibilidades críticas en medio de las habladerías de la cultura *pop*, ha vuelto una y otra vez dese entonces. A finales de los 60, como lo cuenta Home ([1988] 2002), el movimiento *Fluxus* que había sido heredero de muchas de las Vanguardias terminó mezclándose con el movimiento *hippie*. El primer festival *Fluxus*, donde se trataba de romper una gran cantidad de cánones en el arte, mezclando música, *performance*, pintura, teatro, etc., al mismo tiempo, se había llevado a cabo desde 1962. *Fluxus* había sido antes una revista, cuyos miembros eran gente como John Cage, George Brecht, Dick Higgins, George Maciunas, quien por cierto promovía *Fluxus* con el dinero que ganaba como diseñador gráfico. En la propaganda de *Fluxus*, hecha por Maciunas se proponían manifestaciones, sabotajes, interrupciones, composiciones y venta de publicaciones por igual. Estos artistas se oponían a lo que Henry Flynt, miembro del movimiento, llamaba la “cultura seria”. Entre sus planes estaba: interrumpir el sistema de transportes, interrumpir las comunicaciones con noticias falsas, saturar el sistema postal, interrumpir la vida cultural con bombas fétidas, polvos pica pica, anuncios falsos, etc. Cuando *Fluxus* acabó, en 1971, ya había sido dejada una premisa: espectáculo era también igual a monotonía. Había que irrumpir en el aburrimiento y en la repetición de los modelos de vida propuestos desde la cultura *pop* denunciada ahora no sólo melosa y sin sentido, sino, sobre todo moralista y represiva.

Diversos movimientos artísticos se colocaron en medio de estos debates jugando con los lenguajes de aquello en donde se trataba de irrumpir. Los nuevos realistas, por ejemplo,

realizaban *decollages*, una técnica inventada por Jacques Villeglé donde en lugar de encimar elementos de la cultura masiva para formar una imagen, se desgarran carteles publicitarios para permitir ver los que hay en el fondo. Arman, en *Long Term Parking* (Estacionamiento a largo plazo), apilaba autos sosteniendo una torre por medio de concreto. Apropiacionistas como Barbara Kruger o Dara Birnbaum retomaban anuncios de revista o televisivos para realizar sus obras. Artistas del *mail-art*, como Ray Johnson, enviaban su obra por correspondencia ya fuera en una red de artistas que se correspondían o a destinatarios desconocidos. Fanni Tutti y Genesis P. Orridge enviaban pornografía hecha por ellos mismos. Entre otros artistas y movimientos que tenían sólo por objetivo irrumpir en una cultura monótona y aburrida, se podrían citar el arte auto-destructivo, que en realidad contaba con una sola persona, Gustav Metzger; Ivor Danes y sus obras explosivas; Yoko Ono y su obra *Cut* (Corta), donde los espectadores le cortaban la ropa con tijeras; Herman Nitsch, quien mutilaba un cordero en vivo y proyectaba imágenes de genitales masculinos, entre muchos otros (Home, [1988] 2002). Todo esto que se suscitó a finales de la década de los 60 y gran parte de los 70 vino a caer y a dar frutos, aunque sea de forma muy indirecta, en un terreno insospechado ya totalmente fuera del ámbito del arte: en la música *punk*. Cómo es que se dio este giro y de qué nos sirve aquí dar cuenta de él, es lo que veremos a continuación.

d) *Punk*, segunda irrupción

Vale la pena hacer una escala significativa en el movimiento *punk* de los años 70 porque éste representa una salida total de la posibilidad de transformación de los regímenes sensibles ya totalmente fuera del ámbito oficialmente artístico. Como lo ha puesto Holmes (2007), el *punk* puede tomarse como un punto de referencia para ilustrar la posibilidad de apropiarse de los medios de producción de la industria que y a través de ellos borrar las distinciones de clase. Evidentemente, se está hablando aquí de una industria en particular. Se trata de la industria de la música que adquirió especial relevancia durante la segunda mitad del siglo XX, no sólo en cuanto a su alta capacidad de ventas y de dinámicas mercantiles en general, sino también en cuanto a asidero de infinidad de ilusiones de transformación social e individual a nivel masivo. Con el

punk, se da una ruptura que afectaría a la forma de concebir la rebelión y la contracultura a nivel mundial a partir de entonces. Representa un cruce inesperado en la cultura de masas donde, desde dentro, genera su propio antagonista. Representa una especie de fuga interna, es decir, ya no hacia un afuera o una independencia; no es ese intento de desmaterialización que se estaba buscando en muchas de las corrientes del arte de la época, sino, todo lo contrario, un impulso por realizar concretamente la fuga en un estilo de vida autoimpuesto y dejarlo plasmado en infinidad de grabaciones que dieran cuenta de esta tentativa.

Para poder entender cómo se dio este cruce insospechado en la cultura *pop*, hay que remitirse a varios años atrás, cuando, como estrategia de mercado para expandir la música afroamericana en el territorio de E.U., Sam Phillips produjo el primer lanzamiento del cantante Elvis Presley, “Heartbreak hotel”, en 1956. Este suceso representa el nacimiento del *rock n’ roll* como un género de música que, por sus vínculos con la música y expresiones de una clase marginada en E.U., esta vez tocada por un personaje blanco y de clase media, desde el principio trajo consigo una carga juvenil y rebelde. La historia de cómo esta música, después denominada simplemente *rock*, y una gran cantidad de derivaciones de ésta, se convirtió en un símbolo de la rebeldía a nivel masivo, durante la década de los 60, involucra una serie de acontecimientos. En 1964 los Beatles visitan E.U. por primera vez, con lo cual alcanzan una fama y reconocimiento insólito, pero además conocen a Bob Dylan, ícono de la música de protesta en ese país durante ese tiempo. El fenómeno *hippie*, heredero en parte del *Beatnik* norteamericano, movimiento en literatura, filosofía y, sobre todo, conocido por la experimentación con narcóticos, estaba creciendo e involucrándose en las protestas multitudinarias contra la guerra de Vietnam. Dentro del mundo del arte, Andy Warhol produjo al grupo *The velvet underground* en 1968 también como una estrategia para su beneficio. Todo este entramado llega, pues, a los 70 y una tendencia ya más bien anarquista y nihilista parecida a la del movimiento dadaísta, pero esta vez ya no a nivel especializado del arte, sino desatada en el espacio social con el movimiento *punk* en Inglaterra y E.U.

En Inglaterra, como se sabe, la primera banda de *punk* fueron los *Sex pistols*. Al igual que el lanzamiento de Elvis, el de esta banda era una estrategia comercial, esta vez para promover la tienda de ropa de diseño de Malcolm McLaren, cuyo nombre era *Sex*. McLaren, en un viaje a Nueva York, hizo un estudio anecdótico de lo que se consideraba atractivo entre los jóvenes de aquella época y se dio cuenta de que era el espíritu rebelde y frenético lo que se podía explotar. Los *Sex pistols* entonces se apropiaron del símbolo de la anarquía para promoverse como grupo radical. A partir de ello, surgieron infinidad de bandas que, creyéndose aquello que fue concebido como una estratagema publicitaria, en un viraje perverso del *pop*, trataron de llevar a cabo a su manera lo que entendían por “anarquía”. Desde entonces, el movimiento *punk* ha sido emblema de generaciones y generaciones de adolescentes inconformes con la sociedad que pretenden separarse de ella y generar sus propios modos de vida. Como se puede ver, por un giro inesperado, lo que se llamó más tarde “actitud *punk*” resultó ser un cruce entre las Vanguardias artísticas, los movimientos obreros y de protesta y el atractivo de la industria del *pop*. Como lo diría Home ([1988] 2002), todas estas influencias evidentemente formaban parte del *punk* aunque la mayoría de los participantes no fueran conscientes de ello. Y, sin embargo, habría que destacar que quizá justamente esta inocencia fue la que trajo consigo una gran cantidad de prácticas insospechadas:

chavales que nunca habían tocado un instrumento formaban grupos y, en cuestión de meses, estaban dando conciertos en público. Prevalecía un ética del “háztelo tú mismo”, había sellos independientes editando grabaciones de bandas *desconocidas*, proliferaban las publicaciones independientes en forma de fanzines punks (generalmente ediciones fotocopiadas de unos centenares de ejemplares) y prácticamente cada punk hacía de diseñador *alterando* su ropa con rotos y descosidos (Home, [1988] 2002: 176-168).

La consigna del “hazlo tú mismo” surgida de ahí sigue siendo proclamada y practicada hasta la fecha bajo infinidad de apreciaciones. Pero lo que más se puede destacar del *punk* era que se trataba de un movimiento que se colocaba entre las fronteras de lo estético y lo político. El “hazlo tú mismo” fue entendido como una consigna que se llevaba en la indumentaria y la forma de componer música, pero también a nivel ideológico. El *punk* también tuvo gran repercusión en los

medios masivos de comunicación, con lo cual se sitúa en un lugar intermedio entre la enajenación que podrían suponer éstos y un espíritu rebelde que se subleva contra todo intento de imposición ideológica. Gracias a este tipo de operaciones, hoy quizá incluso se podría afirmar que el *punk* tiene más influencia y repercusión sobre la toma de posición de muchos jóvenes en la crítica de la cultura que muchos de los demás movimientos reconocidamente artísticos mencionados aquí.

Desde la lectura de Home ([1988] 2002), una serie de movimientos entre artísticos y no artísticos le siguieron al *punk* como el *Ismo* y el *Neoismo*. Este último considerado como “una visión heroica del futuro reducida a la novedad de *lo nuevo*” (Home, [1988] 2002: 176). En este marco, se hacían “festivales de apartamentos” donde había conciertos, *performances*, instalaciones y proyecciones de videos. Home termina su recorrido con la *Class war*, una revista de “rabia satírica” que al principio atraía al ala más radical del movimiento *punk*, pero que terminó siendo una revista casi de chismes. Lo importante de la propuesta de Home es que traza un hilo conductor desde ciertas Vanguardias hasta este tipo de manifestaciones de los 80. Se trata de un discurso como protesta y agitación político-cultural. Todos los movimientos a los que hace referencia, nos dice, pueden ser englobados en el término ruso самиздат, “*samizdat*”, que básicamente significa autopublicación. Aunque estas prácticas a menudo perdían su efectividad rápidamente, por su mismo impulso iconoclasta y sus contradicciones internas, “el *samizdat* es una tradición viva. Mientras persista esta sociedad habrá oposición a ella”, dice Home, [1988] 2002: 206). De lo que está hablando entonces es de una voluntad que nació con el *punk* y que persistió en los años siguientes hasta la fecha: la voluntad de crearse a sí mismo en medio y con los recursos de la propia industria, dándole la vuelta a su impulso homogeneizante y manipulador.

Podríamos seguir la línea del *punk* de muy diversas maneras. Como hemos dicho, el *punk* es un subgénero de la música *rock* y, como tal, tuvo influencia sobre muchos otros subgéneros y fusiones musicales dentro de la esfera del *pop*. Pero el impulso especial del *punk* no siempre fue tan fácil de asimilar comercialmente y eso también se dejó ver en muchos subgéneros que desde entonces se autodefinían como “no comerciales”. Así, por ejemplo, mientras la asimilación del *punk* de la forma más comercial, combinado con la música *disco* de los 70, trajo un género como

el *new wave* en los 80, surgió también un contra-movimiento denominado *no wave* en Nueva York. Junto a esta oleada musical, también surgió un tipo de género filmico bajo la misma premisa del “hazlo tú mismo”. El nombre de este tipo de cine es *Cinema of transgression*. En diferentes partes del mundo en los 80 surgieron bandas musicales que llevaban al extremo la filosofía del “hazlo tú mismo”, tomando, desde posiciones políticas en sus letras, hasta modos y medios de producción alternativos. Géneros no sólo derivados del *punk* como el *hardcore* o el *crust punk*, sino muchas otras mezclas retomaron su influencia. Sobre todo, con el avance de la tecnología para la generación, grabación y producción musical, surgieron derivaciones inesperadas como la música electrónica y el *rock* industrial, en cuyas raíces ya estaba también el afán por utilizar sintetizadores y otras máquinas que pudieran servir para generar sonido. Es en este contexto donde emerge el *culture jamming*. Éste ya no es un género musical, sino un concepto propuesto por una banda de música, la banda *Negativland*. En él se resume de alguna manera el ánimo y al mismo tiempo el *modus operandi* de toda una generación y que consiste en infiltrarse dentro de la maquinaria industrial de comercialización para hacerla explotar desde dentro. Ya hemos descrito de qué se trata el *culture jamming* en capítulos anteriores, pero aquí, a continuación, veremos la forma en que éste se puede conectar con los movimientos aquí mencionados y para qué nos sirve hacerlo.

e) *Culture jamming* o cómo conectar los movimientos

Marcus (1993) termina su libro sobre el *punk* diciendo: “Cualquier buena canción punk puede sonar como lo más grandioso que he oído nunca. Cuando eso ya no ocurra, significará que la historia ha dado su siguiente giro” (1993: 474). Y tal parece que ese siguiente giro del que hablaba Marcus en los 80, ha sucedido ya ahora en el siglo XXI. De hecho, en realidad el subgénero *punk*, como práctica de transformación social a gran escala, tuvo efectos relativamente muy poco tiempo. Para los 90 esa fuerza transformadora ya estaba en otros géneros que, si bien podían tener mucho o poco de la estética o la ideología *punk*, éste último ya no era el estandarte predominante. Actualmente el *punk* sólo es un género más entre muchos otros, pero lo más importante es que la música en sí misma ha perdido esa capacidad de transformación de la

realidad social, cosa que sí lograba el género del *rock*. Evidentemente eso no quiere decir que se ha dejado de hacer música politizada, comprometida, ni mucho menos. Simplemente ha dejado de estar en la escena de la transformación social de masas. Sin embargo, este cambio tiene sus matices y sus detalles. Efectivamente hay un vínculo que se puede rastrear entre las prácticas de las Vanguardias aquí mencionadas, el fenómeno del *punk* perteneciente más bien a la cultura *pop* musical y las subsiguientes expresiones que, de una u otra forma, nos permiten ver el modo en que el impulso creativo se manifiesta. El *punk* viene a representar un cambio en la sensibilidad en el arte que se venía gestando desde mucho antes y que caracteriza a toda la segunda mitad del siglo XX. El arte, desde entonces, ya no se puede pensar solamente adentro de los espacios destinados a él oficialmente. Pero lo que habría que preguntar entonces es dónde y cómo lo podríamos encontrar ahora.

En la película *Decoder*, dirigida por Muscha en 1984, podríamos rastrear un vínculo peculiar que nos puede servir. En esta película aparece Genesis P. Orridge, artista ya mencionado aquí dentro de los practicantes del *mail-art* y también vocalista de *Throbbing gristle* y *Psychic tv*, bandas con las que incursionó en géneros de la música como el *rock* industrial y la electrónica; junto a William Burroughs, el escritor que llevó a cabo técnicas literarias de *cut-up*, que básicamente se podrían calificar como *collages* y yuxtaposiciones textuales. Los personajes de Genesis P. Orridge y William Burroughs le dan al protagonista de la película una serie de herramientas psíquicas-tecnológicas para operar en la realidad social. El protagonista usa justamente un tipo especial de grabaciones sonoras sobre *cassettes* de cinta magnética, muy usados en los 80, que al ejecutarlas en lugares públicos como tiendas o restaurantes de comida rápida hacían que la gente saliera de sus prácticas comunes y comenzaran a hacer disturbios en toda la ciudad. Ese sueño de la subversión fue finalmente el que acompañó a todo el movimiento del *rock* desde mitades del siglo pasado hasta quizá principios de éste. La música gozó de un estatuto privilegiado en algún momento de la historia. Era a través de ella que muchos creativos de su tiempo lograron intervenir en el campo social, pero eso ya se acabó.

Naomi Klein, en uno de los primeros capítulos de su conocido libro *No logo* (2001), menciona el movimiento *grunge* como un ejemplo de música que fue asimilada rápida y totalmente por el *marketing* y que probablemente ni siquiera tenía demasiado que decir: “cuando las cámaras de todo el mundo se dirigieron hacia Seattle, lo único que se vio fueron unas cuantas protestas contra el sistema, algunas sobredosis y el suicidio de Kurt Cobain” (Klein, 2001: 115). Pero lo que hay que hacer notar aquí es que si no se traza una línea que vincule todos estos movimientos y dé sentido a las manifestaciones actuales dentro de un panorama más amplio, probablemente se podría terminar afirmando como lo hace Klein: “vale la pena recordar que los deportes de riesgo no son movimientos políticos, y que el rock, a pesar de su pretensiones históricas, no es una revolución” (Klein, 2001, 38). Efectivamente, el *rock* no culminó en ninguna revolución en el sentido en que se pensaba acerca de ellas en el siglo XIX y principios del XX, pero quizá lo fue en otros sentidos. La misma Klein, en *No logo*, tiene como objetivo rastrear un nuevo movimiento que se está gestando en diferentes partes del mundo y que se caracteriza por un tipo de militancia más auténtica, global y capaz de acciones coordinadas. Lo que hay que advertir es que este movimiento tampoco podría ser duradero ni “auténtico” si no se une al menos teóricamente con un suelo que lo sustente. Este movimiento no surgió de la nada, sino que trae una gran herencia y eso es de lo que hemos tratado de dar cuenta aquí. Nuestra apuesta es que este movimiento representa la forma en que a partir de la consolidación del sistema mercantil flexible se ha hecho manifiesto un malestar cultural general. Aunque evidentemente una forma de este malestar ya existía al menos desde tiempos de Marx, el modo en que se manifiesta esta vez es lo que hace la diferencia y lo que le permite a Klein pensar que es algo nuevo.

Dentro de los capítulos que componen *No logo*, hay uno que se ocupa del *culture jamming*. Como se sabe, la historia de los movimientos obreros y sindicalistas es amplia, junto con las teorías acerca de ello. Gran parte de los autores más importantes del siglo XX compartían ideologías orientadas hacia el socialismo o variaciones utópicas que le debían mucho al siglo XIX. Este imaginario, que alimentaba todo tipo de protestas e ilusiones de transformación en el siglo XX se vio fuertemente golpeado con la caída del muro de Berlín en 1989. Desde ese momento, la idea de que se podía combatir el sistema capitalista desde una propuesta ajena a éste se vio acallada.

Otras formas de protestar y otro tipo de reclamos y de visiones del mundo a futuro fueron necesarias. Pues bien, en este contexto, el *culture jamming*, movimiento al que Klein sigue la pista, realiza sus operaciones, atacando ya no desde una postura opuesta dada e inamovible, sino interviniendo dentro de los medios y las circunstancias del sistema mercantil bajo su propio lenguaje. Pero para que llegara este momento fue necesaria toda una travesía en las prácticas de creación que abriera la posibilidad de pensar de esa manera. Es por esto que aquí hemos seguido un recorrido muy particular revisando en la historia de las artes acompañada de la cultura popular y los distintos aspectos de ésta vinculados con la industria. Esta historia que hemos compuesto aquí nos sirve para dar cuenta de cómo los creativos contemporáneos idearon la forma de insertarse en un panorama tan complejo como éste, generando modos de operación acordes con este entendimiento.

La obra de Jean-Michel Basquiat podría ilustrar muy bien el recorrido que hemos propuesto aquí, aunque de forma inversa. Como se sabe, este artista inició su carrera en las calles. Bajo el pseudónimo de *SAMO*, solía pintar frases tanto satíricas como reflexivas en las paredes de Nueva York. Basquiat también participó dentro de una banda musical llamada *Gray*. Pero no fue sino como pintor que pasó a la historia, sobre todo cuando entabló amistad y una relación de trabajo profesional con Andy Warhol. La carrera de Basquiat fue muy rápida. En sus obras plasmaba todo un imaginario personal que se había forjado él mismo de forma autodidacta, pero también en las calles. La fuerza de su obra radica justamente en que provenía de una clase no privilegiada y todos los elementos que usaba en sus obras servían como una exposición de las tensiones generadas a partir de ello. Jugando con el primitivismo y el lenguaje callejero, Basquiat usaba esta potencia para golpear al espectador con unos trazos que además rescataban mucho de la furia de las Vanguardias. Sin embargo, todo esto duró muy poco, ya que Basquiat murió en medio del éxito a los 27 años por una sobredosis de heroína. La historia de Basquiat es la de cómo un artista fue consumido por una esfera artística cada vez más ligada al mercado. De alguna forma, sirva esta parábola para exponer las diferentes esferas que estaban en juego durante los años 80. Los creadores de esa época se estaban jugando la vida entre ellas y fueron abriendo territorios de

posibilidad artística que hoy podríamos considerar más plausible. El ejemplo de Basquiat muestra el recorrido contrario a éste: de la institución hacia las calles, pasando por la música.

La herencia de Basquiat, por supuesto entre muchos otros artistas callejeros, se dejó ver en los años 90 y principios del siglo XXI cuando muchos artistas del *graffitti* alcanzaron fama internacional. El artista Banksy, sin lugar a dudas, el más conocido de ellos, ya no es sólo un artista que expone las tensiones entre clases y formas de representación, sino que su obra se compone la mayoría de las veces de una fuerza política mucho más directa, jugando con los símbolos culturales para destituirlos y provocar la reflexión en el camino. Banksy trae la herencia no sólo del arte callejero del *graffitti*, sino también y principalmente del *culture jamming*. Pero, una vez más, no sólo en el mundo del arte reconocido como tal podemos encontrar la influencia del *culture jamming*, sino que ahora principalmente podemos ver cómo este modo de operación se deja ver en las formas de protesta contemporáneas. Este impulso de antagonismo que hemos venido siguiendo y que irrumpe una y otra vez de diferentes maneras a lo largo de la historia, encontrando siempre grietas en el sistema para hacerse expresar, se pudo observar también en lo que se ha llamado “carnavales contra el capital” durante los últimos años del siglo XX y los primeros del XXI. Holmes (2007) ha seguido un recorrido similar y ha identificado este tipo de manifestaciones bajo la etiqueta de “geopolítica del hazlo tú mismo” –abordaremos más de lleno este tema en el siguiente capítulo.

Es necesario conectar los movimientos para remarcar que este impulso no se reduce a la mera oposición al capital global, como lo han interpretado algunos autores. Joseph Heath y Andrew Potter (2005) por ejemplo, en *Rebelarse vende*, proclaman que todos los intentos por atacar o resistirse a la cultura del mercado son inútiles, pues, de hecho, son esos mismos intentos los que la fortalecen. La cultura comercial no puede ser sabotada, es un mito creer que la contracultura le hace algún daño al mercado, dicen ellos. Estos autores están siguiendo a Thomas Frank (1997), quien evidenció la forma en que muchas de las campañas comerciales de la segunda mitad del siglo XX estaban basadas en un afán de extraer provecho de la imagen del disconforme social o de aquel que se aleja de la masa. Por esta razón, Heath y Potter proponen perfeccionar el mercado

y no tratar de abolirlo. Ellos proponen explícitamente la defensa del Estado y las leyes en pro de una reducción de la libertad individual. Para ellos, oponerse a la cultura comercial es oponerse a la cultura en general. Pero vale la pena recordar, que de lo que están hablando ellos cuando se refieren a la cultura es a aquella unión de la que hablaban Adorno y Horkheimer ([1944-1947] 2007), donde todo tipo de creaciones del espíritu se ven reunidas y neutralizadas por la Industria cultural bajo el nombre de “cultura”. Si no se realiza un seguimiento de las diferentes formas en que a lo largo del tiempo se ha llevado a cabo un desprendimiento de esta maquinaria industrial, por supuesto que parecería que jamás ha existido ninguna alternativa. Si cada uno de los intentos se ve por separado como tentativas fallidas, entonces estos autores tienen razón. Pero, como hemos venido mostrando, todos estos proyectos no están aislados, cargan con una herencia y una coherencia interna y han ido modificándose de acuerdo a las situaciones. Sirva entonces el recorrido hecho hasta aquí como una forma de mostrar que no es sólo el mercado lo que prevalece, sino también estas muestras del malestar que, al final, son la única manera de seguir creando. En el siguiente apartado, y el último antes de llegar a una conclusión, veremos la forma en que a partir del *culture jamming* podría reconocerse un modo particular de operación que podría caracterizar a las prácticas contemporáneas que siguen este impulso, identificado ahora bajo la etiqueta de “montaje”.

f) El montaje

Hasta ahora hemos mostrado un recorrido muy particular abordando principalmente algunas prácticas que se sitúan entre las fronteras del ámbito artístico con muchos otros, pero que juegan en la línea de la cultura comercial popular, con sus lenguajes, sus símbolos, sus fines. La misma discusión se podría seguir desde otras líneas, por supuesto. Pueden mencionarse tan sólo dos que se desprenden de la aquí propuesta: a) seguir la línea que va desde el movimiento *Arts and Crafts*, la escuela de la Bauhaus, el Constructivismo ruso y una gran cantidad de intentos más, considerados no dentro del ámbito del arte, sino del ámbito del diseño. Aquí la discusión es más bien si el diseño tiene la posibilidad, o incluso el deber, de proponer formas específicas para una sociedad mejor o si solamente se debe alinear a una maquinaria que se rige por las normas de la

industria del consumo: el comercio coludido con la estadística. En esta línea el *culture jamming* y las contiendas imaginísticas que se desprenden de él vienen a representar un punto de cruce entre el arte, al activismo y el diseño. Y b) seguir la línea del arte contemporáneo, como lo ha hecho por ejemplo Michael Newman (2008), donde desde el *ready-made* la crítica se realiza ya no sólo desde la teoría, sino desde la práctica también. Al *ready-made*, como crítica no sólo de la industrialización y reproducción masiva sino también del museo como institución del arte desde dentro del mismo, le siguen otras transformaciones históricas que responden ya directamente a las denuncias de Adorno y Horkheimer del arte moderno como parte de la Industria cultural. En estas transformaciones se pueden encontrar el *happening*, el *performance*, el *arte inter-media*, el arte conceptual, etc., las cuales a nivel práctico, y a nivel teórico la última de éstas, impedían cualquier tipo de asimilación masificante de la que hablaba Adorno y Horkheimer (Newman, 2008). Ahora bien, lo que aquí se eligió no pretende formalizarse como ninguna historia oficial, sino al contrario, se ha hecho para abrir posibilidades en la comprensión de las prácticas contemporáneas de la imagen. Se ha realizado una labor de búsqueda de referencias a través de la historia haciendo uso de los hallazgos para construir una explicación de nuestro presente. Se ha propuesto, entonces, de forma coherente con lo que se sostiene en esta tesis, un recorrido que actúa del mismo modo en que lo hacen los movimientos seguidos a lo largo de todo el texto, a través de montajes, interrupciones, conexiones, intervenciones, interpretaciones, saltos, etc.

Si se siguieron estas manifestaciones es debido a esa particular forma de operar, involucrándose en el terreno enemigo y desterritorializando sus elementos. En suma, lo importante de la asociación que se ha venido haciendo a lo largo de todo este capítulo se encuentra en la manera de operar de tales prácticas, siempre bajo la lógica de la interrupción, la desviación y el montaje; es decir, retomando elementos ya dados para subvertir su mensaje o su significado. Tal pareciera que no es sino a través del montaje, la desviación, la distorsión, la interrupción como estas prácticas se insertan en la gramática de la cultura. Si seguimos a Didi-Huberman (2008), Raoul Hausmann, el artista dadaísta, había llamado a esto “dialéctica de las formas”, entendida como una confrontación de diversos puntos sobre una misma cuestión. En esta dialéctica se ve involucrado el arte y la historia, e incluso nos recuerda la forma de hacer filosofía en la antigua

Grecia (Didi-Huberman, 2008). Es decir, estamos ante un modo de operar donde todo es susceptible de ser tomado en cuenta, todo puede aportar algo al debate. No hay una línea directa ni una división clara entre lo que vale y lo que no. Más bien, bajo la exposición de una serie de imágenes, fragmentos o líneas, se dejan ver los cruces y los fondos comunes. De acuerdo con Didi-Huberman, vale la pena recordar que, para Benjamin, el trabajo dialéctico de la imagen es el trabajo formal del montaje –reencuadre, interrupción, desplazamiento, retraso. La responsabilidad entonces cae tanto en los creadores como en los teóricos (Didi-Huberman, 2008).

Aunque Didi-Huberman (2008) no hace referencia a muchas de las Vanguardias y movimientos que se han trabajado aquí, identifica y concentra todo este tipo de operaciones de confrontación bajo la etiqueta de “montaje”. El montaje, desde su perspectiva, resume una serie de posibilidades que lo convierten en el método moderno por excelencia a través del cual se muestran los conflictos, las paradojas, los choques que tejen toda historia. En primer lugar, el montaje renuncia a una visión unitaria o global. “El montaje hace surgir y adjunta esas formas heterogéneas ignorando todo orden de grandeza, toda jerarquía, es decir proyectándolas en el mismo plano de proximidad, como en la parte delantera del escenario” (Didi-Huberman, 2008: 99). Lanzándonos a una heterogeneidad aparentemente sin sentido, el montaje, en segundo lugar nos liga con un ámbito en el que cualquier cosa puede convertirse en cualquier otra. El orden del mundo queda suspendido. Cada elemento, en el montaje, pierde su rango y su privilegio, si es que lo tenía. A partir de ello, en tercer lugar, se abre la posibilidad de que se muestre más bien, un fondo común, un espacio que se abre en medio de la ruptura, que no depende de uno ni de otro elemento, sino de su conjunción y lo que ésta provoca. En cuarto lugar, el montaje renuncia a una posición dada. Más bien, mueve al espectador a situarse él mismo y tomar posición respecto de los elementos expuestos. A esto Didi-Huberman llama “tomar posición” en este territorio abierto y no “tomar partido” por alguno de los elementos o alguna composición predeterminedada de ellos. En quinto lugar, motiva a establecer una constelación, como la llamaba Benjamin ([1942] 2008). Entonces el montaje se vuelve teórico y práctico a la vez. El montaje, como lo dice Didi-Huberman (2008), forma una idea, como los astros una constelación, ésta cobra sentido sólo por las posiciones de cada elemento. “Hay que comprender la posición crucial del montaje en esta economía de la

imaginación” (Didi-Huberman, 2008: 317). Así, en medio de un mundo donde aparentemente todo está ya dado y resuelto, principalmente, hacia los términos del capital, el montaje se vuelve una forma de operar que va acorde con los requerimientos de la época.

Marcelo Expósito (2006), artista y crítico de arte, ha dicho que el montaje es la invención más formidable de las Vanguardias. Él enfatiza que se trata de una herramienta para pensar críticamente y no un mero estilo. Este autor define explícitamente el montaje como “construir, (re)estructurar, combinar, montar, para producir artefactos cuya legibilidad es ambivalente, siempre coyuntural y situada” (2006: en línea). De ahí la artísticidad del montaje, pues, como lo dice el mismo Expósito, “la «artísticidad» de lo que se hace no es una identidad ni una condición esencial o dada de antemano: es una contingencia” (2006: en línea). El historiador de arte Benjamin Buchloh, a su vez, señala el montaje como una práctica que desde el principio ha servido para “transmitir sentidos ocultos en las manifestaciones públicas” (Buchloh, 2004: 87). Para Buchloh, hay una carga política explícita en la estética del montaje. “El montaje puede entenderse como una atalaya para la reflexión contemplativa de la reificación o bien como una potente herramienta propagandística para la agitación de masas”, dice Buchloh (2004: 88). Tal potencial político del montaje puede servir como procedimiento de desvalorización mercantil y de desmitificación de la vida cotidiana. Si los artistas han optado por este modo de operación es porque éste se ha ofrecido como un medio para tomar posición en la actualidad. Ahora podemos entender más lo que Bourriaud (2004) ya nombraba con el título de *postproducción* –mencionado en el apartado anterior. No es sólo una lógica de no poder hacer nada nuevo, sino que es una toma de posición existencial, un forcejeo constante con el mundo contemporáneo para abrirlo y arrancarle nuevos sentidos.

Todos los movimientos y artistas mencionados aquí juegan y toman posición de alguna manera en los debates actuales sobre la definición de la cultura. Hemos rastreado el montaje como esta operación que viene a darle sentido a estas búsquedas. Hemos también propuesto el *culture jamming* como un instrumento de utilidad teórica que nos permitió realizar este recorrido. Sin embargo, repetimos, no es la única vía posible ni pretende serlo. Mark Dery (1993), primer

teórico del *culture jamming*, propuso un *continuum* histórico en el cual se inscribía esta práctica. En su relato, además de incluirse algunas prácticas dadaístas, situacionistas y el *samizdat* ruso, todos ellos mencionados aquí, también figuraba el periodismo *underground* de los 60 y el “terrorismo poético” de Hakim Bey, entre otras. Evidentemente, éstas y muchas otras prácticas resultan un antepasado o unos interlocutores del *culture jamming*. Pero lo importante es señalar que no es sino a través también de una lectura de todas estas prácticas como se puede hacer aparecer su base común. Tal es la forma en que actúan todos los artistas y demás personajes mencionados aquí, pero tal es la forma en que también actúa el teórico con su lectura. Lo que se propone entonces es ver un modo de operar general que hoy nos pueda servir para situarnos en nuestro contexto sin perdernos en el camino. Se propone ir más allá de la posible invisibilidad que puede provocarnos la maquinaria industrial capitalista y hacernos cargo del mundo en que vivimos y la forma en que lo hemos construido. Finalmente de lo que se trata es de dar lugar a una imaginación operativa, una que se sitúa en medio de las tensiones entre la cultura y el sujeto, en la vida cotidiana mediados por los aparatos mediáticos, para detectar ahí la posibilidad de una o infinitas fugas.

Cuarta conclusión

Partimos aquí del Dadaísmo como una ruptura reconocida en la historia del arte. Y la usamos como plataforma para, desde ahí, salir poco a poco de un relato que se quedaría en la historia institucional e ir hacia lo que constituye ahora nuestra cultura y vida cotidiana. Evidentemente, se pudieron haber tomado como pretextos muchos otros ámbitos de la protesta y disconformidad social, pero lo que tiene la historia del arte es que se ofrece como aquel ámbito privilegiado donde se juega la posibilidad de condensación del espíritu de una sociedad. En el arte se plasma el malestar. Ahora, bien, este ámbito hay que estarlo abriendo a cada momento si lo que queremos es que nos diga algo sobre nosotros. Si no se realiza esta labor de apertura, es posible que el arte mismo se vuelva un mecanismo y un espacio cerrado y centralizado, monótono y encadenado a dinámicas muy específicas determinadas desde una oficialidad que se arroba el derecho de decidir lo que es o no arte. No es que el arte reconocido como tal no sirva de nada, simplemente

es necesario marcar que abrir líneas hacia la no oficialidad puede brindarnos muchas posibilidades para entender el momento que nos toca vivir.

De lo que se ha dado cuenta aquí es de la forma en que poco a poco se fue infiltrando dentro del sistema un impulso antagonista que en algún momento compartían ciertas prácticas artísticas, pero que ahora está diseminado en infinidad de prácticas disímiles y que, por ello, se vuelve difícil de reconocer. Éste ha sido el modo en que los creadores contemporáneos han encontrado un medio de expresión, saliéndose muchas veces de las instituciones destinadas al arte. Se han construido etiquetas, tendencias, estilos, ideologías, a través de las cuales sigue haciéndose aparecer un malestar y una forma de expresarlo. Tomamos esto aquí como ejemplo de las formas en que los sujetos de una sociedad se intentan hacer cargo de sí mismos. Son formas en que establecen una conexión con su sociedad para no ser meramente presas del supuesto avance tecnológico, industrial y comercial de ésta. El ser humano se encuentra ahí a sí mismo, se construye a sí mismo a partir de los elementos que tenga a su disposición. Así como los *punks* de los 70 y muchos otros han generado sus propios medios y símbolos para identificarse y construir incluso modos de vida, así es el recorrido del creativo de nuestro tiempo. En el *culture jamming*, ya queda claro un modo de operar totalmente inmerso en una cultura donde ya no hay oposiciones claras, donde no hay modo de confiar en un partido o ideología determinada, sino que es necesario encontrar las grietas en el sistema para, a partir de ahí, desembocar en una búsqueda individual a la vez que se toma en cuenta el medio en el que se vive.

Lo que los situacionistas en la década de los 60 llamaban *détournement*, o antes Marcel Duchamp ya había etiquetado con el nombre de *ready-made*, podrían ser consideradas ahora como una forma de subvertir los objetos, y los objetivos, del mundo del mercado. Sin duda, uno de los motivos que llevaban a los dadaístas a retomar elementos producidos por la industria para sus obras era cuestionar la pérdida de sentido que traía consigo la fe ciega en el progreso tecnológico. Su práctica artística muchas veces consistía en apropiarse de esos elementos y dotarlos de otros significados, o, quizá extraerlos de todo significado llevándolos al ámbito del arte. Más tarde, como se vio, otras corrientes artísticas, como el Situacionismo o incluso el arte *pop* comenzaron a

realizar tales prácticas de apropiación. Se dio paso a una poética de lo visual, de los signos con los que se ha cubierto el mundo. El vínculo que aquí rastreamos con el *culture jamming* se resume en que se trata de una práctica de apropiación de imágenes o de símbolos con el fin de subvertir su significado original y generar irrupciones a partir de ello. Esa tarea que comparten los artistas de nuestro tiempo exige, sin embargo, perderse por un momento en el lenguaje hegemónico, incluso perder la identidad dejándose llevar por los símbolos. Y, desde dentro del corazón de la cultura, arrancarle algo que la misma cultura no quería decir. Tal es la labor que ha buscado cierto tipo de arte y que, de distintas maneras, se asignan quienes se enfrentan ya directamente a la cultura comercial como un medio que intenta tragárselo todo.

Al mismo tiempo, se intentó desestabilizar cierta crítica meramente teórica, siguiendo más bien ejemplos concretos del arte. Lo que se podría rescatar después de la inclusión de fenómenos como el *punk* y el *culture jamming* en esta historia, es la identificación de un rasgo peculiar en estos movimientos. Es un tipo de infiltración en la nueva economía del *pop*; infiltración basada en la subsistencia, en la conmoción, en incursiones de atacar-huir en la paz mental del público, diría Marcus (1993). Pero lo más importante es que ahora ya no se trata de intentar escapar de ningún sistema opresor, sino más bien colapsarlo desde dentro. Esto es lo que se podría rescatar del *punk* de los *Sex pistols*: “utilizaban el rock’n’roll como un arma contra sí mismo” (Marcus, 1993: 66). No hay aquí ningún engaño. El *punk* siempre fue una estrategia de mercado, la banda de *Sex pistols*, como hemos dicho, no era más que parte de una estrategia de venta, pero, por un giro inesperado, el resultado de este experimento, resultó convertirse en un símbolo de la rebeldía y la iconoclastía para muchos jóvenes a partir de ese momento. Las décadas de los 60 ha sido miles de veces explotada con cualquier fin comercial. Si por un lado, se considera como referencia para el nacimiento de la contracultura (Roszak, [1969] 1978) es también un buen anzuelo para vender. Y sin embargo, eso no quiere decir que no hay ahí algo que se estaba gestando y que tal vez no entenderíamos de no ser por que, de vez en vez, resurge siempre cierto impulso que fuerza a retomarlo y darle sentido a todo.

Con el *punk* se inaugura la posibilidad de montarse sobre los mecanismos infraestructurales de la cultura *pop* y hacerla desgajarse desde dentro. Todavía el fenómeno *hippie* buscaba una suerte de pureza o evasión de la realidad, una utopía. Con el *punk* ya no hay ilusiones. A partir de este momento comienza la táctica de la infiltración como una forma de ruptura a nivel social, pero también como una búsqueda de identidad personal. Se actúa en varios niveles a la vez. La música sirvió como puente para exponer la inconformidad en las calles. Frente a la monotonía de la cultura comercial se imponía un tipo de resistencia que no precisamente trataba de huir, sino de mantenerse viva, de irrumpir y resquebrajar por su propia potencia. Abordamos el ejemplo del arte callejero que cobraría fuerza después. Lo que se busca ahí es algo diferente a una oposición o huida. Se busca un tipo de comunicación anónima que interpela al espectador en el espacio cotidiano. Este tipo de expresión no prescinde del contexto, sino que lo utiliza. Se coloca en medio, en el camino y las rutas que dirigen las vidas de la época actual. La lógica sigue siendo la de la infiltración. Pero hay un mecanismo que a su vez, se permea en todo este panorama de prácticas y que se dejaría ver mucho más tarde. Rastreamos aquí éste con el nombre de “montaje”. Hay algo en este método que permite la acción desde dentro del sistema y que permite a la vez conectar una gran cantidad de prácticas heterogéneas, como lo hemos hecho aquí. Como lo dice Marcus,

la yuxtaposición de fenómenos aparentemente inconexos era la táctica básica del arte moderno del siglo XX. La idea era que, del mismo modo en que podía probarse que las categorías estéticas eran falsas, también podía demostrarse que las barreras sociales eran barreras construidas, y que el mundo podía cambiarse (Marcus, 1993: 202).

Así es como él resuelve la conexión entre el *punk*, el Dadaísmo y el Situacionismo, llevando a cabo a su vez la misma lógica de yuxtaposición y conexión de la que habla. El montaje se toma aquí como un símbolo para entender la labor de los artistas en la actualidad, pero también de los teóricos, para darle sentido al mundo.

Si bien, como lo decían Adorno y Horkheimer ([1944-1947] 2007), la Industria cultural fija su propio lenguaje, su sintaxis y su vocabulario, eso no quiere decir que deje de haber muestras de disconformidad dentro de él. Es cierto que ya no están claras las distinciones entre alta y baja cultura, pero es justo por eso que en el medio se abre la posibilidad de hacerse un camino en la singularidad. Lo que pasa con Adorno y Horkheimer es una historia que se repite una y otra vez dentro del capital: los que se creían libertarios terminan siendo los más autoritarios y conservadores cuando se espantan de que las nuevas generaciones ya no comparten los mismos ideales de liberación. En cambio, los conservadores terminan siendo ya no libertarios, sino liberales cuando, por más cambios que haya en la sociedad, todo cae dentro del sistema establecido, todo es bienvenido mientras sirva al mercado. Por eso es necesario hacer ver que lo que se plasma en las imágenes artísticas no es un oponente al mercado. Se trata de un impulso que va más allá y que se puede valer de cualquier cosa para manifestarse. Por eso era importante señalar los mecanismos del síntoma y la sublimación en el apartado anterior. Si ya no hay distinción entre fuera y dentro de la masa, entonces será bajo el mismo lenguaje de la masa como se manifestará el malestar. El arte no salva a nadie, no lo saca de su contexto para ponerlo en un lugar seguro, más bien al contrario, lo inserta y lo coloca justo en medio de su situación cargándolo con todos los conflictos, tensiones y contrariedades que esto traiga. Lo que ha ido variando es la forma de realizar esta labor y eso es de lo que intentamos dar cuenta aquí. En el siguiente capítulo se abordará de lleno el fenómeno del *culture jamming* y las posibilidades que nos da para entender muchas de las luchas sociales de la actualidad.

4 Política

4.1 *Jamming*

a) **Contra las marcas**

El *culture jamming* tiene la particularidad de haberse originado en medio de un contexto totalmente mercantil y mediatizado. Estamos hablando de la década de los 80 en E.U., donde a nivel gubernamental se implementaron una serie de políticas que reforzaron el libre mercado. Bajo la lectura de Klein (2001), este movimiento se podría enmarcar en uno más grande que ha tomado como su enemigo a las marcas empresariales que desde entonces y hasta hoy no han dejado de expandirse a nivel global. Bajo este entendimiento, los artistas del *jamming* se infiltran en los lenguajes y las armas de sus enemigos. Habría que destacar entonces que para el momento del que estamos hablando, el entorno social se vivía ya totalmente cubierto de productos generalmente pertenecientes a la esfera comercial. En 1981, Adrian Frutiger escribía:

toda persona es contada hoy como consumidor. El entorno vital aparece abarrotado de bienes de consumo, sin los cuales la vida se nos antoja impensable. El artículo de consumo se ha convertido en una necesidad. Y podríamos decir que el nuevo día no empieza hasta que no hemos puesto la mirada en el signo-marca impreso en el paquete del café de nuestra confianza (1981: 258).

Las marcas comerciales, por la forma en que fueron desarrolladas, no sólo poseen la cualidad de ser fácilmente distinguibles y recordadas, sino que, como imágenes, ahora se han convertido en un instrumento con un amplio poder sobre los estilos de vida de las personas. “Hoy las marcas reemplazan a las banderas. Las marcas atraviesan limpiamente los territorios políticos, y es en torno a ellas que se construye la identidad individual” (Tejeda, 2006: 194). Es precisamente por este poder y por esta capacidad de identificación que las marcas se volvieron en algún momento, con el *culture jamming*, un blanco de ataque perfecto para los movimientos alternativos a la cultura comercial. La lógica de la infiltración logró captar la fuerza que poseían las imágenes de

tal manera que los artistas, al verse rodeados por ellas, decidieron utilizarlas para crear su obra en medio de un gran arsenal de elementos plásticos que tomaron a su disposición. Ésta fue su táctica y su venganza, al menos con la que empezó.

Las imágenes comerciales se volvieron una especie de gramática cultural, una suerte de nuevo lenguaje del cual se apropiaron algunos espectadores y consumidores que dejaron su posición pasiva y decidieron ejercer su poder como sujetos partícipes de la cultura a la que pertenecen. Naomi Klein (2001) ha mostrado la forma en que algunas de las campañas realizadas en contra de las marcas han llegado a modificar la conciencia pública y las posiciones políticas de los espectadores. Klein aborda tres ejemplos emblemáticos, como ella los llama: “la historia de tres logos, La flecha, la concha y los arcos”. Las marcas *Nike*, *Shell* y *McDonalds*, respectivamente, fueron presas de ataques por parte de una gran cantidad de activistas de tal manera que su imagen se vio fuertemente afectada de diversas maneras. En ocasiones, las disputas no fueron sólo en las calles, con sus anuncios bajo ataques o propaganda en su contra distribuida afuera de sus establecimientos, sino que llegaron a los tribunales, con lo cual, algunos casos se volvieron muy renombrados. Debido a que las prácticas de las empresas en cuestión eran evidentemente dañinas en muchos aspectos, la fama que adquirieron los casos produjo aún más inconvenientes para ellas que si no hubieran denunciado jamás tales injurias. Su propia imagen y su propio reconocimiento se volvió en su contra. Con resultados como éstos, los artistas-activistas, una categoría de creadores que comenzó a hacerse más popular cada vez, lograban su objetivo.

En palabras de Werner y Weiss: “las marcas basan su poder en una imagen que ha sido cuidada con inversiones publicitarias de muchos millones. Ése es precisamente el flanco por donde se las puede atacar” (2004: 35). Bajo esta premisa, los practicantes del *culture jamming* se vieron motivados a retomar directamente esas marcas, apropiárselas y modificarlas a su antojo. Klein se acerca a aquellas manifestaciones que, en su búsqueda por alternativas, se instauran contra las marcas que se encargan ahora de dirigir la vida, de tiranizarla. Como ya se dijo, es precisamente la publicidad uno de los elementos que Klein destaca como armas de las corporaciones para esta imposición, es decir, una vez más, la imagen y el uso de las imágenes. Por esta razón, se vuelve

relevante el ataque que se ejerce sobre ellas. Pero más que simplemente el ataque como una posición en contra de las marcas, lo que estos creadores estaban tratando de forjarse era también una forma de poner en movimiento a la cultura. En un mundo saturado de insignias que remiten siempre a órdenes de consumo, apropiarse e intervenir estas consignas no es solamente un acto de rebeldía sin más, sino que a la vez es un acto de darse su lugar y buscar una identidad propia. Lo que se abrió con el *jamming* como *modus operandi* fue un nuevo espacio para la creación y para el resurgimiento del trabajo creativo en los territorios de la crítica social.

El *culture jamming* emergió en un momento en que el arte como institución ya estaba siendo cuestionada acerca de su capacidad para intervenir directamente sobre el ámbito de lo social. Es por eso que prácticas como ésta nos obligan a repensar la historia del arte contemporáneo para entender la forma de actuar de los nuevos creadores. Recordemos que, de acuerdo con Holmes (2007a), hay cada vez más una especie de lógica, necesidad o deseo, por parte de los artistas, de salir de las instituciones del arte. Esto se da, por supuesto, como un intento de respuesta hacia las nuevas exigencias del medio extraartístico. Así, se establece una línea delgada y variable que va desde dentro hacia afuera del mundo institucional del arte y viceversa. Dice Holmes, ya el arte *pop*, el *performance*, el video, etc., planteaban una exploración de nuevas lógicas y medios que más tarde dio lugar a expresiones como el *net-art*, el *bio-art*, el *finance-art*, etc. Pero lo importante de estas expresiones no es simplemente incorporación de estos recursos a la esfera especializada del arte y la consecuente expansión de ella, sino, al contrario, la crítica inmanente que representan éstas a los mismos medios que utilizan; es decir, una suerte de infiltración del arte en el mundo social. Entendido de esta manera, no sólo se activa la disciplina artística como esfera separada del mundo social, sino que se activa también la crítica cultural y la política involucrada en los nuevos medios.

De acuerdo con Holmes (2007a), y con lo que hemos venido diciendo aquí, quizá es probable que se pueda encontrar más riqueza en prácticas extradisciplinarias del arte que dentro de lo que se considera la institución artística. Para Holmes, sin importar si el arte es reconocido como tal, lo que habría que seguir son las prácticas de creación que de alguna manera tienen una incidencia

social. Aquí es donde podemos situar al *culture jamming*. Es decir, en primer lugar sí, como un modo de protesta contra las marcas, pero también como una toma de posición respecto al arte. Una forma de sacar al arte de su esfera especializada; primero dando cuenta de que las imágenes de la cultura comercial probablemente influyen más sobre nuestras vidas que cualquier obra de arte reconocida como tal, y luego apropiándose de ellas justamente por la carga simbólica que trae consigo. Con este movimiento, el *culture jamming* se coloca en medio de los debates sociales, económicos y políticos actuales, pero también aquellos relacionados con la plástica y la imaginería contemporánea. Este punto crucial en que podemos situar esta práctica, nos permite vincularla con un panorama más amplio que la simple oposición a las marcas. Se convierte en un nodo de conexión que nos puede llevar a entender muchas de las manifestaciones políticas y estéticas actuales.

Para Åsa Wettergren (2009), el *culture jamming*, propone un régimen emocional alternativo, una especie de subrégimen de la risa, burla o carcajada, en estrecha relación con el régimen emocional dominante del capitalismo tardío, en el cual la diversión es un ingrediente clave. Para este autor, se trata de la diferencia cualitativa entre comprar placer y crear placer, articulando la diferencia entre emociones “reales” y “falsas”. Si la publicidad propone una diversión, el *jamming* se levanta sobre la burla. Wettergren equipara el *culture jamming* al carnaval medieval, en el cual, de acuerdo a Bakhtin, todos los valores sociales quedaban suspendidos, todas las normas y la vida cotidiana en general se veía transgredida a favor de una carcajada utópica. De esta manera, el *jamming* y sus carcajadas “reales” se proponen vivir ya en el mundo que se desea, es decir, no es sólo el medio, sino un fin en sí mismo. Wettergren no fue el primero en identificar este tipo de iniciativas con el carnaval medieval. De hecho, como lo recuerda Holmes (2007), gran parte de las protestas alrededor del mundo a finales del siglo XX y lo que lleva del presente se han propuesto como carnavales multitudinarios callejeros con todo tipo de manifestaciones estéticas por parte de los participantes. Pero para que este tipo de fenómenos tuvieran lugar, hizo falta un desarrollo de diversas formas de operación que se fue construyendo durante varias décadas.

Alrededor de la década de los 80, surgió también un término que haría justicia a este tipo de operaciones, donde podríamos englobar al *culture jamming*, en las cuales los usuarios de los medios terminan por apropiarse de ellos en una manera subversiva. Nos referimos a la etiqueta de “medios tácticos”. En palabra de Holmes:

La emergencia de los medios tácticos marca el umbral en que los mecanismos altamente individualizados de la sociedad contemporánea de incitación y control comienzan a desmoronarse ante la mera posibilidad de hacer uno mismo sus imágenes, con todas las sofisticadas técnicas ofrecidas por la propia integración dentro de la economía de alta tecnología contemporánea (Holmes, 2007: en línea)

De acuerdo con Holmes, el giro que nació con el “hazlo tú mismo”, principalmente relacionado con la autoedición de la música en el *punk*, pronto se diseminó en muchas otras prácticas conocidas hoy como medios tácticos. El término “medios tácticos” fue acuñado en los años 80 para referirse a una gran cantidad de prácticas que hacían uso de las tecnologías con fines subversivos (García y Lovink, 1997). Está basado en la distinción que identificó Michel de Certeau ([1980] 2007) entre las tácticas y las estrategias acerca de la invención de lo cotidiano. Mientras que las estrategias se realizan desde los planes de alguna institución social como lo puede ser una empresa, un ejército, un gobierno, etc., las tácticas, por otra parte, surgen desde abajo, desde aquellos que supuestamente forman parte de esas instituciones. Por ello, carecen de un lugar específico para ejercerse, más bien emergen e irrumpen en los lugares menos pensados. La táctica es ocasional, móvil y siempre contingente. Su importancia es que este tipo de manifestaciones ofrecen un espacio-tiempo que permite la efectuación de posibilidades que permanecían siempre latentes, pero que no podían ser vistas desde una lógica unitaria o global. Para Holmes, aquellas prácticas que se colocan en estos términos constituyen como un “arte” más libre, potente y resistente que no se queda en las esferas establecidas para lo que se denomina arte actualmente. Más bien, ofrecen ya un quiebre en el flujo de la experiencia colectiva cotidiana. Rompen, aunque sea por un segundo, con la normalización y el control de la sociedad contemporánea.

En resumen, lo que en algún momento fue considerado solamente una manifestación de intervención sobre los productos de la esfera comercial, en especial las marcas e imágenes que sostienen el mundo del consumo, puede calar más hondo cuando se le analiza y se le relaciona con los debates sobre el ámbito artístico y, por otro lado, sobre el político. Estas tres dimensiones están imbricadas de tal manera que a la vez que se habla de una, ya se está abordando de alguna manera a la otra. El punto táctico donde nos situaremos, nos permitirá dar cuenta de los alcances del *jamming*, tomando en consideración el momento presente y cómo hoy tenemos en gran medida una herencia para con este movimiento. Si en el último apartado del capítulo anterior dábamos cuenta de una especie genealogía del *culture jamming* a partir de un acercamiento a la historia del arte y su relación con la industria y la vida social, en este capítulo abordaremos lo que siguió al *jamming* y se tomará a éste como un punto de cruce que nos permita entender muchos de los movimientos políticos ciudadanos actuales. Veremos que estos movimientos cuentan ya con una lógica particular que ve a la política como una cuestión de imagen más que de ninguna otra cosa.

b) El *jamming* como resistencia

Christine Harold, en *OurSpace* (2007), trabajó directamente el tema del *culture jamming* como un modo de resistencia actual. Esta autora argumenta que, ante la modulación de todos los aspectos de la vida que se lleva a cabo en la sociedad de control que ya advertía Foucault, pero que fue anunciada como tal por Deleuze, también han cambiado las posibilidades para la resistencia. Brevemente, recordemos que Michel Foucault ([1976] 2000; [1976] 2007) daba cuenta de que en el siglo XIX se constituye lo que él identifica como biopoder, o poder sobre la vida, a partir de dos polos: las disciplinas del cuerpo y la regulación de las poblaciones. De acuerdo con Foucault, la jurisprudencia política sufrió una notable transformación, pues el derecho de vida o muerte, que era uno de los atributos fundamentales de la soberanía en la teoría clásica y que se ejercía bajo el poder de “hacer morir y dejar vivir”, se vio completado con el de “hacer vivir y dejar morir”. A partir de este momento, el poder comienza a invadir la vida entera. Gilles Deleuze, en *Post-Scriptum Sobre las sociedades de control* (1990), dando un paso más allá que Foucault, pero

siguiendo sus planteamientos, identificó un tránsito entre la “sociedad disciplinaria” descrita en Foucault, a lo que él llamaría “sociedad de control”. Pues bien, cada uno de estos tipos de poder tiene sus riesgos. No es posible mantener la vida bajo un mandato todo el tiempo. Harold sostiene que el *culture jamming* podría servirnos entonces para dar cuenta de las formas en que, dentro de la sociedad descrita por Deleuze, aún puede haber fugas.

Para Deleuze (1990), el poder en las sociedades de control se ejerce de forma continua e ilimitada a través de todo un sistema de superproducción que se administra por cifras. Así, el instrumento principal de control se vuelve la lógica del *marketing*, de la venta y del mercado. La empresa se vuelve una figura etérea, deformable y transformable, que atraviesa a los individual interiormente y modula cada uno de los aspectos de la vida. La norma creada opera sobre poblaciones enteras y genera imaginarios de lo aceptable, de lo que debe vivir y cómo, lo que no entra en ella puede ser desechado. Harold (2007), siguiendo a Deleuze, identifica ese tipo de poder sobre las poblaciones con el control sobre los medios de comunicación, el cual posee la facultad de ejercer una influencia sobre los deseos de consumo y así determinar los estilos de vida. De hecho, según ella, la proliferación de las estrategias del mercado sellan el cambio de la sociedad de la disciplina, que se basaba en una retórica política de la nación-estado, al control, que se sostiene sobre la retórica visual de las marcas. Pero hay que advertir que estas dos formas de control son complementarias. Es decir, desde Foucault es muy claro que el control sobre las poblaciones se lleva a cabo por parte del Estado a través de la higiene pública, el control sobre las anomalías y en general la batalla que se libra al oponer las dinámicas ciudadinas ante las de la naturaleza. Y, por su parte, también es claro que hay un control que quizá abarca más que poblaciones territoriales y se ejerce a nivel global. Se trata del control emparentado con el poder del mercado, el cual se encarga de la acción sobre los medios a fin de estandarizar los deseos de una vida aceptable que incluye por supuesto todos los bienes de consumo que proponen tales medios. Así, de acuerdo con Harold, las diferentes formas de *jamming* responden también a las distintas formas del poder.

Harold (2007) identifica que bajo la etiqueta ambigua de *culture jamming* se pueden reconocer tres modos de intervención cultural: el sabotaje, la apropiación y la intensificación o

argumentación. El sabotaje consiste en la broma y el pirateo, dos estrategias que se colocan en contra de la lógica de las corporaciones enfrentándolas como sus enemigos. La apropiación, por otra parte, se trata de provocar efectos retóricos jugando con los códigos y disparando los significados hacia caminos inesperados. No se colocan como enemigos de las corporaciones, sino reconocen que no poseen la última palabra revolucionaria y su juego consiste en suspender los valores comerciales sin colocar otros en su lugar. Por último, la intensificación o argumentación consiste en dejar de ver la sociedad y el mercado como algo excluyente, y así, tomando ventaja de la ubicuidad de la sociedad y su naturaleza consumista intensifican ciertos aspectos del mercado bajo el concepto de “bienes comunes” (*the commons*). Ampliando el entendimiento del *jamming* como el juego de tergiversación de imágenes, Harold encuentra ejemplos que siguen el mismo impulso en los movimientos de contenido-abierto en las redes, tales como el “*copyleft*” o el desarrollo de *software* comunales de código abierto. Estos tres tipos de intervención se fueron desarrollando, como tácticas de desprendimiento y contraataque, uno por uno desde finales del siglo pasado y actualmente actúan simultáneamente en correspondencia con la situación que enfrentan.

Para demostrar cómo es que el *culture jamming* puede ofrecer una forma de resistencia al control dictado desde el *marketing*, Harold toma varios ejemplos. En *Pranking Rhetoric* (Harold, 2004), se centra en lo que ella identificó como ética de los “bromistas” (*prankster* en el original). De acuerdo con ella, los bromistas prefieren la afirmación y la apropiación, que la oposición directa. Deleuze (1990) decía que el riesgo en las sociedades disciplinarias era el sabotaje y la entropía, pero el riesgo en las sociedades de control es la interferencia, inoculación de virus y la piratería. Siguiendo este planteamiento, Harold da cuenta de que los bromistas ya no proponen una postura ascética que trata de evitar el consumo, sino que se adhieren a la propia lógica de la publicidad y hacen uso de ella. Estos personajes no están interesados en la venganza, más bien son como surfistas sin firma que, de acuerdo con situaciones específicas reaccionan y ponen en entredicho los símbolos disponibles de aquella cultura que los mantiene sujetos. De acuerdo con Harold, el efecto de resistencia de estas prácticas no está en realizar lo opuesto a lo que se espera, sino más bien salirse de toda expectativa y romper con los moldes de lo calculado. Al jugar con los

símbolos se introducen en la red imaginaria sobre la que se sostiene el sistema actual de valores. En este marco, se trata de ser siempre lo inesperado, totalmente fuera del régimen del control.

Un ejemplo muy claro que nos muestra Harold (2004) es el del *The Barbie Liberation Organization* (BLO), un grupo de bromistas que en 1989 lograron intercambiar las voces de los muñecos *G. I. Joe* con las de *Barbie* en la época de compras de Navidad. Cuando los clientes llegaron a su casa, después de aquella hazaña realizada por los activistas, se encontraron con personajes masculinos de *G. I. Joe* con voces femeninas diciendo: “¡Vamos a planificar nuestra boda de ensueño!”, y a *barbies* con voces de hombre diciendo: “¡hombre muerto no dice mentiras!” o “¡la venganza es mía!”. Además de esto, el BLO supo hacer uso de los medios, pues en cada uno de los muñecos alterados colocaron una etiqueta que decía: “avisa a tu noticiero local de TV”, con lo cual garantizaron su impacto mediático. Con este caso, Harold nos deja claro que la lucha que ella identifica con el *culture jamming* no consiste en reemplazar una imagen por otra, sino en arriesgarlo todo dentro de la imagen, arriesgar en una sola intervención la noción misma de realidad. No es proponer una imagen más bella que la anterior, más moral, más correcta o más verdadera, sino en abrir el espacio para que surja la reflexión. Lo que se está jugando, por ejemplo, en el caso citado son los estereotipos de género instaurados ya en toda la sociedad y que son reforzados a través de la publicidad y el sinfín de productos de la esfera comercial. Más allá de que de por sí puedan ser considerados peligrosos los roles de género por los excesos que manejan, por su misma existencia tienden a sobredefinir lo que se espera de la vida. En la broma realizada por BLO lo que se transgrede es la noción misma de género. La supuesta existencia de los géneros ha hecho que se crea en estereotipos ya dados sobre los cuales ya no hay modo de crearse como sujetos. Con esta forma particular de *jamming*, BLO deja abierta la posibilidad hacia cualquier cosa. La broma va más allá de una simple oposición a las marcas y se convierte en un lugar político y en un espacio para la creación.

Desde este punto de vista, los alcances del *culture jamming* no pueden ser medidos bajo los mismos parámetros de la comercialización. No se trata sólo de darle la vuelta al consumo intentando evitarlo o hacerlo de forma menos dañina. Se trata, más que eso, de no doblegarse ante

un mundo ya configurado. Se trata de una resistencia que explota la tensión entre un modelo de vida ya dado y uno que siempre está por crearse. Pero no es sino a través del juego con los lenguajes y de la devolución hacia las instancias que los crearon como el *culture jamming* se instaure en la ruptura. Es, en suma, una forma en que los creadores contemporáneos se forjan su lugar en el mundo, poniéndolo todo en cuestión y permitiendo a partir de ello que aquel que se vea afectado por sus intervenciones tome posición. Así, se introduce en el mundo social. La práctica del *jamming*, ya lo hemos dicho, es el resultado del cruce de una serie de vectores que provienen de una historia particular del arte y de la cultura *pop*, pero que ahora se encuentran con la política. En adelante veremos de qué tipo de política estamos hablando.

c) *Eventwork*

Habría que dar cuenta de que ante el advenimiento del biopoder, a lo que se enfrenta la resistencia —o todas aquellas formas de *culture jamming*— es a un derecho planetario donde se encuentran implicadas todas las fuerzas sociales de manera cada vez más intensa. Como lo dirían Michael Hardt y Antonio Negri, en su conocido libro *Imperio* ([2000] 2005), se juega ahora la producción y reproducción de la vida misma a nivel global. El Imperio, como ellos lo llaman, representa “una transformación radical que revela la relación no mediada entre el poder y las subjetividades” ([2000] 2005: 47). Hay que advertir entonces que desde el momento en que el *culture jamming* tomó como su objetivo de lucha al mundo de las marcas, estas prácticas están más bien buscando responder a un poder no sólo económico, sino uno que se inscribe en toda la extensión de lo político, lo social y lo cultural. En el Imperio ya no están separadas las políticas del mercado con las del Estado. Éste es el momento en que la sociedad de control y la disciplinaria se complementan. Ahora las empresas estructuran y articulan directamente territorios y poblaciones. Las inversiones y maniobras financieras y monetarias determinan la nueva estructuración biopolítica del mundo. La perspectiva monetaria representa un poder y un lenguaje al que pareciera que nadie escapa (Hardt y Negri, [2000] 2005). “La estrategia imperial consiste en primer lugar en organizar la ceguera en cuanto a las formas-de-vida”, diría el Comité invisible, Tiqqun ([1999] 2012: 19). Como lo marca Jacques Rancière, en las *Palabras*

preliminares de El desacuerdo (1996), lo que conocemos como democracia liberal no es otra cosa que la simple discusión concerniente a la adaptación al mercado. Es decir, se ha llegado a la perfecta unión de los dos poderes, pues las políticas poblacionales se encaminan cada vez más, y tal pareciera que esa es su única función, a resolver los requerimientos de un mercado total.

Pero, de acuerdo al planteamiento de Hardt y Negri ([2000] 2005) –muy parecido al que ya veíamos con Vattimo–, esta incorporación de todos los elementos de la vida social, que sella el logro del objetivo perseguido por el capitalismo a lo largo de todo su desarrollo, revela también la paradoja de un poder que a la vez que unifica pierde la capacidad de mediar entre las diferentes fuerzas sociales y entra en “un nuevo contexto, un nuevo ámbito de máxima pluralidad e incontenible singularización: el ámbito del acontecimiento” ([2000] 2005: 46). En ese contexto cobra importancia la figura de la multitud. “La multitud dio nacimiento al imperio”, dicen ellos (Hardt y Negri, [2000] 2005: 64), pero el Imperio no sólo es homogeneidad, sino también heterogeneidad y complejidad, sustentada sobre una multitud global. La relevancia de entender la forma en que actúa el Imperio es que permite dar cuenta de que en el mundo superficial que presenta puede llegarse a su centro inmediatamente desde cualquier punto de esa superficie. Cada lucha, para estos autores, aunque sea local, tiene su propia intensidad y ataca a todo el Imperio a su vez. La multitud, con sus múltiples facetas: el nomadismo, las constelaciones de singularidades, etc., constituyen una fuerza positiva antagónica y creadora. “El poder desterritorializador de la multitud es la fuerza productiva que sostiene al imperio y, al mismo tiempo, la fuerza que demanda y hace necesaria su destrucción” (Hardt y Negri, [2000] 2005: 82).

La multitud es plural y abierta, sigue sus propias lógicas, no se puede reducir a una unidad, está compuesta de sujetos sociales diferentes, no se trata de una masa uniforme que se mueve al unísono, se compone de todas las fuerzas diversas de la producción social distribuidas en red (Hardt y Negri, 2004). Si seguimos esta descripción de Hardt y Negri, habría que dar cuenta también de que el acontecimiento al que fuerza la multitud tiene entonces ciertas características especiales. La multitud, como la describen estos autores, actúa de forma inmanente y concéntrica,

es decir, que actuando en un lugar y en un momento determinado pone en cuestión toda la estructura del Imperio. Pero habría que agregar que con la inmanencia viene también la propiedad de lo efímero y fugaz. El acontecimiento, entonces, no puede pensarse sin el distintivo de ser breve y perecedero. En ese sentido, el *culture jamming* actúa bajo estas condiciones de la multitud, entendiendo que cada una de las intervenciones que de éste tienen que ser vistas y valoradas dentro de determinadas circunstancias y situaciones. Si bien un sólo gesto de ruptura pone en suspenso todo el mundo artificioso del biopoder, éste debe ser un ejercicio constante e insidioso. En el último de los casos, puede ser partícipe de lo que Holmes (2013) ha identificado como *eventwork*, es decir, un acontecimiento muy particular que se da a nivel multitud, pero que se centra en el trabajo sobre el evento, o sea, en la mera contingencia.

El *eventwork* tiene la característica de que ya no se trata solamente de un acontecimiento político, sino que posee las facultades de un acontecimiento estético también. Holmes extrae esta categoría de su experiencia acerca de lo que comenzó a suceder en las manifestaciones multitudinarias callejeras que él identifica como “carnavales contra el capital”. Estos carnavales callejeros que comenzaron con el movimiento Recuperar las calles (RLC) en los años 90, documentado por Klein en *No logo* (2001), se vivieron como un salto de la imaginación a la fiesta global callejera, dice Holmes (2007). Si recordamos brevemente en qué consistía el movimiento RLC, se trataba de una interrupción de las actividades cotidianas de los ciudadanos de grandes e importantes urbes a través del bloqueo de avenidas principales, pero en forma de fiesta con baile, música y disfraces; además, por supuesto, de repartición de propaganda en contra del uso del automóvil y a favor de la bicicleta u otros medios de transporte no contaminantes. Desde este momento, las manifestaciones políticas que siguieron contaban ya con un arsenal de herramientas festivas que se ponían en juego a la hora de actuar en las calles. El primer carnaval contra el capital que recuperó esta forma de operar fue el 18 de junio de 1999 cuando se paralizó con estas tácticas el distrito financiero de la capital de Londres. “Nuestra resistencia es tan global como el capital”, decían las pancartas y mantas aquella vez. A partir de entonces, cada una de las manifestaciones de este tipo se vive también como un espacio abierto que da cabida a todo tipo de expresiones surgidas de la imaginación de quienes la componen. El *eventwork* permite este cruce entre lo

político y lo estético, que podríamos calificar de artístico.

El *eventwork* es una ruptura que se da en un momento determinado de crisis de la sistematización social. Es un nuevo tipo de desprendimiento. Hoy, justamente por el exceso de control que vivimos en la política, es posible hablar de una fragilidad de la misma; “un evento es un quiebre en un flujo normalizado de la experiencia”, dice Holmes. (2013: en línea). De repente se abren brechas por todos lados y se hacen cada vez más abismales. Tal es la ocasión perfecta para el *eventwork*, dice Holmes. Precisamente por la monotonía del mercado y del estilo de vida que produce donde todo el mundo está demasiado ocupado ya sea ganado dinero o gastándolo en lo que le alcanza, una ruptura como éstas, viene a poner en cuestión todo el orden establecido. Esta es la lógica de la multitud. El *eventwork* ya no depende de una iniciativa individual, sino todo lo contrario, simplemente se da como una confluencia de iniciativas desde diferentes frentes. Es una confluencia de fuerzas que estaban presentes, pero sofocadas o canalizadas, que de repente rompen con los moldes que las soportan.

Concretamente, Holmes (2013) menciona 4 dimensiones del *eventwork*: territorial, organizacional, teórica y estética. Las primeras dos tendrían que ver con tácticas políticas en el sentido tradicional, pero las otras tendrían que ver con una forma diferente de ver las luchas políticas actuales de tal manera que pudiera cambiar, con ello, también nuestra forma de concebir las primeras dos dimensiones. Holmes extrae esta caracterización a partir de la observación de muchos de los movimientos sociales contemporáneos que, de acuerdo con él, operan bajo estas otras 4 dimensiones: a) la investigación crítica, b) el arte participativo, c) la comunicación real, y d) las estrategias de penetración en los medios masivos (Holmes, 2012). Ninguno de los ámbitos, ni el social ni el político ni el artístico ni el teórico, son suficientes por sí mismos para general un acontecimiento como los que Holmes cita como *eventwork*. Más bien es algo que se da como un cruce ocasional, pero certero. Si la política que conocemos ahora se ha vuelto un ámbito donde todo queda programado, el *eventwork* es la posibilidad de que esta política se abra a la multiplicidad a través de un acontecimiento donde se ponen en juego todas las esferas mencionadas como una fuerza móvil capaz de reorganizar la experiencia estética. Es una

irrupción en medio de una cultura demasiado calculada y restringida. Las tensiones se exageran en determinado momento a tal punto que se vuelve inevitable la emergencia de las fuerzas. Todo se pone en cuestión y entonces se abre el espacio para nuevas creaciones.

d) Las lógicas de la multitud

Para entender la forma en que se fue constituyendo el espacio que describe Holmes para la intervención de la multitud, habría que dar cuenta de cómo poco a poco fue cambiando la manera de resistir o de cuestionar los sistemas político, económicos y sociales en los últimos años. Ya en el siglo XXI, los movimientos de resistencia se comportan de maneras antes imprevisibles. Además de las manifestaciones carnalescas descritas arriba, con la masificación del *internet* como herramienta política comenzó también otro tipo de tácticas. Pero desde antes, la comunicación facilitada por los dispositivos móviles fue la que de alguna forma permitió otro tipo de organizaciones contingenciales que ponían retos frente a la vigilancia. En gran medida, las conocidas manifestaciones de Seattle de 1999 junto con muchas otras en el umbral del siglo XXI se movilizaron de acuerdo a mensajes telefónicos con los cuales los participantes se advertían y dirigían mutuamente. Ya para el año 2002, Howard Rheingold profetizaba que la próxima revolución social sería la de las multitudes inteligentes, cuyo modelo es la cooperación de personas a gran escala sin éstas siquiera se conozcan mutuamente. “La masa crítica surgirá poco después de 2003, cuando haya otros dispositivos móviles conectados a internet, además de los ordenadores personales”, decía Rheingold (2004: 20).

De acuerdo con la definición de Rheingold,

Las «multitudes inteligentes» son grupos de personas que emprenden movilizaciones colectivas –políticas, sociales, económicas– gracias a que un nuevo medio de comunicación posibilita otros modos de organización, a una escala novedosa, entre personas que hasta entonces no podían coordinar tales movimientos (Rheingold, 2004: 13).

Para Rheingold (2004), los adolescentes serían los protagonistas de esta revolución, pues son ellos los que siempre forman su identidad a través del grupo. Sin embargo, ahora hay que advertir que, bajo la lógica de los dispositivos de información y principalmente de las redes sociales, todos nos hemos vuelto adolescentes. Todos estamos metidos en ciertas dinámicas de red donde lo que uno hace tiene repercusiones y efectos en el conjunto de nodos interconectados. Decía Rheingold que en el espacio virtual surgen redes de identidad en las cuales se supera el espacio físico y, por lo tanto, muchos de los choques sociales asociados con ellos. Todo se magnifica. Los mensajes de texto, dice, propician nuevas subculturas. El número de personas que utilizan estos medios inventan formas de sexo, comercio, entretenimiento, comunión y sobre todo conflicto. Ahí es donde este autor veía no necesariamente una multitud prudente o benévola, pero sí nuevos riesgos y oportunidades. Los dispositivos permiten mandos a distancia que repercuten en el mundo físico y el poder social: “si un número suficiente de personas adquiere los conocimientos necesarios, la humanidad podrá hacer cosas maravillosas en cooperación”, argumentaba Rheingold (2004: 240). Se podría decir que aquello que profetizaba este autor se ha cumplido de diferentes maneras. Sin embargo, aún habría que ver cuáles son esas formas, con qué tipo de subjetivación contamos ahora y de qué tipo de revueltas o movimientos sociales hablaríamos ahora.

Por su parte, Kalle Lasn (2000), uno de los más destacados defensores y propulsores del *culture jamming*, identificaba, también al inicio del siglo XXI, la manipulación de *memes* como una de las estrategias de batalla geopolítica en la era de la información. Lo que ahora conocemos como *memes* tiene una historia muy particular que habría que abordar brevemente para poder dar sentido a esto. En 1976, Richard Dawkins (2006), un teórico de la conducta definió un *meme* como un replicador cultural que se transmite de forma parecida a los genes, pero en lugar de hacerlo de cuerpo a cuerpo a través de las generaciones, lo hace de cerebro a cerebro a través de los dispositivos culturales. Dawkins acuñó el término buscando un monosílabo semejante al de *gene* (“gen” en español). Recurriendo a la raíz etimológica de las palabras memoria y mimesis definió *meme* como una unidad de transmisión cultural o de imitación (Dawkins, [1976] 2006). Lasn ([2000] 2007) retomó este término para definir las luchas del *culture jamming* como

aquellas que se llevan a cabo a partir del reconocimiento de símbolos culturales y que se ponen en entredicho cuando se desvía su significado. Lo relevante del asunto es que el día de hoy tal término se usa para designar a las imágenes hechas por los usuarios de las redes sociales retomando alguna imagen de la cultura popular para dar cualquier tipo de mensaje a partir de su reconocimiento. Estas imágenes que pasan ahora casi desapercibidas como fenómenos sociales, pero que al mismo tiempo forman parte ya de la cotidianidad para quienes son usuarios de las redes sociales, muestran nuevas formas de organización y de lenguaje. Hay que advertir que, a pesar de que Lasn las veía como modos de resistencia geopolítica, hoy no necesariamente se usan de esta manera. Sin embargo, lo que sí es verdad es que estas imágenes tienden a ser detonadores de la opinión pública en muchos casos o servir como asidero para que ésta se exprese.

Aún no se sabe hacia dónde nos llevará en el futuro este desarrollo de la tecnología de la información, pero lo que sí se sabe es que desde ahora se pueden identificar una gran cantidad de debates y de actores en ellos. Lo que hoy conocemos como *hackers*, por ejemplo, eran personas que creaban sistemas informáticos, en los 60. Hoy en cambio hay una carga social frente a esta categoría que se identifica como piratas informáticos. Aún con todo, eso no quiere decir que no haya también una forma de organización ahí. Como lo señala Rheingold (2004), retomando a Steven Levy, se ha llegado a plantear incluso un código ético del *hacker* que consiste en defender el acceso ilimitado, el enfoque pragmático sobre el teórico, la libre información, desconfiar de la autoridad, descentralizar, etc. Estas nuevas formas de organización, nos recuerda Rheingold (2004), están respondiendo a su manera ante ciertas preguntas fundamentales de la civilización relacionadas con la capacidad de cooperación entre individuos dentro de un grupo. Pero también responden evidentemente frente a su contexto tecnológico, el cual “posibilita una economía de vigilancia universal y dota de poder tanto a los sádicos como a los altruistas” (Rheingold, 2004: 24). Aumenta la libertad y la calidad de vida en unos aspectos, pero las restringe en otros. Puede ser control social o medio de resistencia. No sabemos lo que esto traerá a largo plazo. Lo que sabemos es que hay fuerzas que tienden hacia la cooperación, pero también que ahí se juega del mismo modo el ego, la sensibilidad, la estructura social, el poder.

Hoy somos testigos de esta exacerbación de la lógica de las multitudes. Lo que Ortega y Gasset ([1929] 1976) temía acerca de la toma del poder de las masas es posible que se haya cumplido de cierta manera, pero él no advirtió que esto traería también una serie de nuevos retos y paradojas que ahora podemos ver. Como ya lo marcaban Hardt y Negri (2004), la multitud no es equiparable a la masa en los términos en que se planteaba a finales del siglo XIX y parte del XX. La multitud nace en un contexto que si bien es efecto de los desarrollos que se dieron antes en la cultura occidental, es ahora distinto y se identifica con el nombre de globalización o mundialización. La multitud responde ante ello con el altermundismo. La multitud pone en entredicho cualquier intento de tomar al mundo como simplemente el globo terráqueo que puede ser manejado al antojo de algún hombre. De forma maniquea se ha llamado globalifobia a algunas de las expresiones de la multitud. Y eso es porque precisamente ésta amenaza cualquier proyecto de globo. La multitud es infinitamente plural. No es homogénea, en eso se diferencia de la masa. Ésta no creaba nada, en cambio la multitud es un nuevo tipo de sujeto creativo, un sujeto múltiple cuyos parámetros de transformación social no han sido aún definidos. Es una forma de desprendimiento y de respuesta por parte de los sujetos ante la situación actual de la cultura, pero el modo en que esto se resuelva es algo que aún está por verse.

Justamente en los últimos años hemos sido testigos de manifestaciones enormes en las calles de varias de las principales ciudades del mundo. Algo que caracteriza precisamente a estos movimientos es que parecen no tener propósitos, demandas o propuestas fijas y definitivas, sino que se trata de meras irrupciones de inconformidad sin objetivo ni plan. Se ha dicho, por ello, que no tienen consistencia política. Sin embargo, como lo diría Judith Butler (2012), analizando específicamente lo relacionado con el movimiento *Occupy*, lo que hay que entender es que tenemos que dejar de pensar bajo las mismas lógicas institucionales para poder ver lo que ahí se reclama y la potencia de estos movimientos. La equivocación está en exigir a estos movimientos que hagan propuestas bajo los mismos términos que conocemos hasta ahora. La solución que reclaman no puede ser formulada en una lista de demandas específicas que se le exijan a ninguna institución, pues todas las instituciones existentes son vistas como cómplices del régimen económico que fomenta la desigualdad y depende de ella. De hecho, pedirles que satisfagan las

demandas equivaldría a darles aun más poder. Por ello, este tipo de movimientos y de emergencias de la multitud debe ser visto más bien como el desarrollo de estrategias directas contra la reproducción de desigualdad. Visto así, es posible que tal tipo de “reivindicaciones imposibles” se salgan del campo de “lo político”, pero es precisamente porque la forma en que hemos construido este campo no permite resolver ni siquiera las cuestiones menores sin poner en cuestión todo el régimen. Los regímenes de poder tachan de “intolerables”, “insensatos” y “poco prácticos” a quienes no entren en su lógica y en el campo político que ellos han definido y donde todo cambio radical del régimen económico no es negociable. Para ver entonces cómo es que hemos de entender lo político, en términos de la multitud, haría falta un acercamiento más minucioso a este tópico.

e) Por una política

Habría que distinguir, para empezar, entre dos tipos de política o dos formas de entender la política. Una es la política como institución e instrumento de gobierno. Es aquella que se encarga del buen funcionamiento del orden establecido. Se encarga de que todo siga bajo los mismos estatutos y lineamientos vigentes en cada momento. Los sujetos que dirigen la política, en este caso, siempre son los mismos o son elegidos bajo los mismos criterios y procesos y esto no está sujeto a discusión. Ésta forma de política también ha sido identificada con el nombre de “policía” (Foucault, [1976] 2000). La segunda forma de entender la política es, en cambio, sólo un momento. Este momento político se da entre los hombres y se basa en la pluralidad de las opiniones y las diferentes voces que ellos pueden representar (Arendt, [1950] 1997; Rancière, 1996). El momento político sólo se da cuando el orden establecido se pone en suspenso para declarar igualdades que no se tienen, pero que se adquieren en ese preciso instante. A partir de esta diferencia entonces, podemos entender aquella lógica de la multitud y su forma de hacer política.

La multitud estaría siempre en el momento político. Ésta es su fuerza y por ello vale la pena de ser rescatada para entender el *eventwork*. Ahora bien, los momentos políticos están destinados a

ser efímeros. De hecho, de acuerdo con Hannah Arendt ([1950] 1997), muy pocas veces en la historia del hombre ha habido política. Y hoy estamos en una época en la que la lógica bajo la que se juega lo que estamos acostumbrados a llamara política representaría más bien la desaparición de la posibilidad política en el segundo sentido (Rancière, 1996). En términos de Jacques Rancière, ésta política que conocemos ahora es una que se toma como mera distribución y organización de las partes a costa de la exclusión total de la parte de los sin parte. Es decir, para poder establecer una interlocución es necesario entrar ineludiblemente en sus propios términos y escenarios. Así, sólo tienen palabra lo que ya tienen parte ahí. Si es una policía, y no una política, es porque una vez que ha quedado establecida una ley que dictamina lo que cuenta y lo que no cuenta, entonces sí se encarga de todo lo que concierne al “hombre” y a su “felicidad”. Rancière identifica este momento histórico con el nombre de posdemocracia, es decir, una democracia posterior al *demos*. En ella ya está establecido lo que se puede hacer y decir y lo que no. Se basa en un régimen de visibilidad donde ya está resuelto lo que cuenta, lo que se ve, y lo que no. Romper con ese orden se convierte entonces en un acto casi imposible. Y, sin embargo, ahí situaremos la potencia de la multitud.

Para Rancière (2005), la posibilidad política se basa en un momento en el que la política de la policía se vuelve un objeto que puede ser cuestionado desde distintos puntos de vista. Es decir, cuando la libertad se toma como igualdad de cualquiera con cualquiera y surgen formas de subjetivación singulares que falsean la cuenta de la comunidad; falsean el orden, el derecho, la tolerancia y lo que se toma en cuenta como “humanidad”. Por ello, “la comunidad política es una comunidad de interrupciones, de fracturas, puntuales y locales, por las cuales la lógica igualitaria separa a la comunidad policial de sí misma” (Rancière, 1996: 170). Ahora bien, el peligro en las sociedades de control es que la policía ha terminado por incluir todo tipo de manifestaciones de la vida dentro de sus redes. Esto sucede, siguiendo a Deleuze (1990), cuando las instituciones del poder dejan de operar solamente a través de los espacios programados y comienzan a programar la vida entera a través de la imposición de ciertos estilos de vida. Incluso la propia definición de “estilo de vida” contiene ya el germen del control, pues, desde esta perspectiva, la vida se vuelve algo moldeable, sobre todo gracias a su estetización; un tipo de visibilidad específica; un régimen

de lo sensible que permea todos nuestros actos y nos constriñe para ver solamente bajo ciertas ópticas.

Si el biopoder ha terminado por ejercerse totalmente sin dejar ninguna esfera suelta, entonces dar visibilidad a formas de vida que retan a las políticas de control, o que se salen de ella para hacer ver que la policía no es la única política, es ya demasiado. Para Holmes (2013), entonces, el terreno de conflicto es la producción de la subjetividad y de los modos y experiencias de vida. Por ello, se vuelve necesario ir más allá de cualquier esfera en particular, ya sea la política, la artística, la teórica, etc. El lema “otro mundo es posible” de las protestas callejeras de las últimas dos décadas, se puede referir entonces a la generación de universos creativos existenciales o la generación de “ensamblajes colectivos de enunciación”; es decir, formas en que la colectividad puede “tomar palabra” de una forma ya no sistemática ni sobrecodificada, sino a través de afectos, gestos, símbolos y prácticas. La subjetividad se convierte así en una matriz que empuja los flujos hasta el exceso, disolviéndose en una colectividad que actúa en dos sentidos: como una urgencia teórica, pero también como una serie de tácticas mediáticas que irrumpen y se dirigen y expresan en muchos casos como manifestaciones donde cada quien hace lo que quiera y/o pueda. Lo que se abre ahí son territorios existenciales, para Holmes. Y lo que se deja ver es que el proceso social no es algo que pueda ser manipulado conscientemente, dice Holmes; el *eventwork* más que mandar o canalizar, escucha y empuja los flujos que por sí mismos arrastran hacia la disociación y la multitud.

Para Rancière (2005), hay un ámbito privilegiado que tiene la capacidad de poner en juego lo que entra en un régimen de visibilidad y lo que no; es decir, donde se juega lo que tiene palabra y lo que no; o, en otros términos, en donde se pone en juego todas las distribuciones de lo sensible, de la experiencia. Ese ámbito es el arte. Pero en cuanto mencionamos esta palabra hay que poner también una serie de agudas advertencias, sutilezas, matices; pues el concepto de arte, al igual que el de la política ha de pasar por las mismas paradojas, los mismos conflictos ya marcados antes. Habría entonces un arte como institución, como policía, como administración, como régimen y programa; y otro que siempre inevitablemente evade por principio toda clasificación,

estratificación, calificación, ordenamiento. Todo arte entendido como tal conlleva esta paradoja: la de convertirse en una institución cerrada y, por lo tanto, simplemente un aspecto más de una humanidad ya dada y aparentemente resuelta. El arte mismo experimenta una política en su propia definición. El arte y su definición no están dados. Lo que hay que entender entonces es que, desde este momento, al hablar de las políticas del arte también hablamos de la política en general. Por ello se vuelven importantes las manifestaciones artísticas que se mueven en los márgenes de la institución. Ellas nos pueden hacer ver los límites y las posibilidades ya no sólo del arte, sino de lo que puede o no llegar a ser la humanidad. Una vez más: sólo en el arte se pone en juego la política, pero entonces, para saber de qué política se está hablando, es necesario adentrarse en las discusiones de lo que es o no el arte mismo.

f) Arte y política

Habría que entender lo político como una multiplicidad y no simplemente una pugna entre varias fracciones dadas; y donde la balanza se puede inclinar a veces hacia un lado o a veces hacia el otro. De igual manera, con el arte, podría entenderse éste como una simple pugna entre lo que está adentro y fuera de la institución, proclamando que lo que se halla afuera está más cercano a la vida. Efectivamente, durante todo el siglo XX hubo esta gran discusión y no fue sino paulatinamente como se fueron vivificando, pero a la vez volviéndose cada vez más frágiles ambas posturas. El paso del tiempo nos permite ver a la distancia e interpretar desde la situación actual aquellas querellas. Hoy, habría que entender que el arte se puede dar tanto dentro como fuera de la institución, pero bajo el agregado de que el mundo institucional se organiza básicamente como un juego de azar completamente (Holmes, 2002). Aún con eso, por supuesto que existe ahí la posibilidad, pero lo que se busca es que éste arte nos muestre o nos lleve a la realidad político-social, la cual nunca ha dejado de ser infinitamente compleja. Por ello, es necesario no detener la crítica institucional del arte, pues sólo con eso podremos a la vez entender lo que está pasando en política.

Holmes (2007a) distingue tres momentos en la crítica institucional del arte desde la teoría, empezando, por supuesto, por un cuestionamiento directo hacia la institución, pero cayendo en un segundo momento en la institucionalización misma de la crítica. El paso del primer al segundo momento es casi imperceptible y también casi inevitable. Es decir, cuando la crítica hacia la institución comienza a enfocarse en determinadas posturas tales como la crítica postcolonial o el feminismo, de repente la crítica se vuelve algo meramente autorreferencial, centrada en discusiones minúsculas que, una vez más, sólo competen a algunos expertos. Hace falta, por ello, ver una tercera fase de la crítica institucional que es aquella que mira a la distancia la paradoja que envuelve la inscripción en los debates del arte. Esta tercera fase asume una transversalidad en su quehacer, una multiplicidad de agenciamientos heterogéneos. Ya no se trata de contemplar y juzgar el mundo del arte para plantearse en uno u otro lado, en pro o en contra de la institución, sino de llevar la labor crítica también a la práctica, borrando las fronteras entre la crítica y el arte mismo. De esta forma, se incorporan en la crítica colectivos de todo tipo, desde movimientos sociales, asociaciones políticas, universidades, *okupas*, etc., con todo y las dificultades que éstas organizaciones puedan traer. La tercera supone un nuevo tipo de resistencia. “La historia del arte ha emergido en el presente, y la crítica de las condiciones de representación se ha desbordado hacia las calles. Pero en ese mismo movimiento, las calles han tomado su lugar en nuestras críticas” dice Holmes (2007a, en línea).

Evidentemente, la tercera faceta de la crítica tiene que ver con las calles y con lo que él defiende como *eventwork* (2007a). El *eventwork* entonces es el resultado de una serie de transformaciones que se dieron a lo largo del siglo XX y que han terminado por poner en duda no sólo los límites de la institución artística, sino, con ellos, también los de la política e incluso los de la definición de la experiencia humana. De acuerdo con Holmes, actualmente el arte, la teoría, los medios de comunicación y lo que se entiende normalmente por política, pueden actuar de forma conjunta para reabrir el campo de la experiencia; modificándose internamente cada una de estas esferas y dando lugar a una política de la multiplicidad. Es decir, ya no se está hablando aquí de un ámbito abstracto del arte ni tampoco del ámbito reconocido del mismo; al menos no solamente de él. Se está tomando en cuenta que la noción de arte está en medio de una serie de dimensiones que

tienen que ver más con los movimientos sociales que con la esfera autorizada del arte, aunque ésta tampoco queda fuera, por supuesto. El *eventwork* es la respuesta que Holmes ha encontrado para responder a dos de las fórmulas características del siglo XX, al menos muy claramente en la primera mitad de éste: la de llevar el arte a la vida por parte de las Vanguardias; y la de llevar la teoría a la revolución por parte del pensamiento de izquierda. Ambas luchas se cruzan en una época como la nuestra y nos recuerdan los anhelos de los constructivistas rusos. Ahora en lugar de “¡A la producción!”, habría que decir “¡A la información!”, dice Holmes (2010b).

Cuando el sistema de consumo ha terminado por programar de manera total la vida de los sujetos, la tarea del arte, diría Boris Groys (2008), es identificarse con la vida misma realizando un constante juego entre deslocalizaciones y (re)localizaciones, desterritorializaciones y reterritorializaciones para redefinir una y otra vez lo que es y no es la vida. Evidentemente, para hacerlo tiene que realizar este mismo juego de desterritorializaciones y reterritorializaciones también el interior de la propia institución artística. Si no lo hace de esta forma, el arte se convierte en una institución más, incluso en una policía. Por ello, la tarea de valorar, o autovalorar el arte, sin importar el campo de la institución, o más bien desbordándolo, se vuelve al mismo tiempo que relevante, titánica. Pero en esa labor, en ese movimiento de entrar y salir de la institución, lo que nos queda es, como lo diría Marcelo Expósito (2006), una red de flujos que se constituyen de forma continua y que influyen sobre las formas de subjetivación ya instituidas.

Aquellas prácticas que se sitúan en los límites del arte y el no arte comienzan a convertirse en una guía para nosotros. De aquí la importancia del rescate del *culture jamming* como plataforma para abordar las contiendas políticas contemporáneas a la vez que se abordan las del arte. El *culture jamming* no se define, sino que precisamente juega entre las etiquetas estandarizadas en torno a un sinfín de prácticas que podrían ser englobadas como contracultura. Lasn Kalle, autor del libro *Culture Jam* lo dice de esta forma:

somos una red informal de artistas, activistas, ecologistas, empresarios verdes, profesores de medios, simplificadores, izquierdosos convertidos, liantes de instituto, agitadores

universitarios, marginados, incorregibles, poetas, filósofos, ecofeministas (...) idealistas, anarquistas, estrategias de guerrilla, embaucadores, bromistas, neo-luditas, descontentos y punks” ([2000] 2007: 129).

De la misma manera, también sostiene: “no somos cool”, “no somos gandules”, “no somos académicos”, “no somos feministas”, “no somos izquierdistas” (Lasn, [2000] 2007). Se trata de entrar y salir de las etiquetas establecidas, yendo de una a otra y marcando el territorio cada vez que se pasa por cada una de ellas. A la vez que se hace arte se hace política y se lucha contra las marcas. Con el paso del tiempo, lo que hemos aprendido es que sólo puede ser desde dentro del sistema mismo donde se puede también plantear una resistencia, jugando con sus reglas y haciendo política en la distorsión, el lo local y lo ocasional (Rancière, 1996). Tal parece que el *culture jamming*, que en un principio se identificaba como una lucha contra las corporaciones, pero que deriva de una práctica ilegal más antigua consistente en irrumpir transmisiones de radio o conversaciones metiendo ruido o mensajes en la señal para bromear, sabotear, interrumpir, bloquear, vandalizar o simplemente distorsionar o saturar el sistema (Dery, 1993), puede servirnos para entender las actuales formas de hacer política. La lógica es la de la infiltración y la irrupción en las políticas del Imperio. Así, en el cruce de lo político, lo artístico y lo cotidiano se abre un espacio para que se escuche algo nuevo.

Quinta conclusión

Hemos visto hasta aquí cómo el *culture jamming* puede ser leído no sólo como una práctica que toma como su enemigo a la esfera comercial y, a partir de ello, se coloca siempre como un opositor al mercado, sino que más allá de ello, se constituye como un espacio de creación que envuelve discusiones más cercanas al arte y la política. Es verdad que en determinado momento se identificó al *culture jamming* como una práctica que solía enfrentar a las marcas comerciales utilizando sus logotipos o símbolos más conocidos, pero no sólo es eso. Más bien, esta forma de operar habría que verla como una táctica que los creadores tomaron en algún momento para actuar en situaciones específicas y con objetivos dirigidos. Así, *Shell*, *McDonalds* y *Nike* se

convirtieron en símbolos del sistema del consumo, pero también fueron utilizados como material simbólico de apropiación y uso. Si esto surge así es porque también se cruza con un momento en la crítica de arte en que las instituciones oficiales están siendo cuestionadas porque ya no ofrecen muchas veces un vínculo con la realidad cotidiana del espectador de arte. Por su parte, la esfera política se ha separado tanto también de lo social que se ha convertido en una policía global tendiente a convertirlo todo en una mercancía dispuesta a ser intercambiada por otra. Así, el *culture jamming* viene a inscribirse en medio de estas tres esferas: artístico, político y social; no para dar una respuesta definitiva a nada, sino simplemente para mostrar las fallas en ellas y, con ello abrir nuevos espacios de reflexión y discusión.

Como modo de resistencia actual, el *culture jamming* actúa de muy diversas maneras, pero siempre es tratando de infiltrarse en las lógicas del *marketing*, bajo las cuales parece finalmente recaer todo. Desde ahí, puede abrir debates sobre infinidad de temas. Vimos, por ejemplo, con el caso de BLO, cómo puede servir para problematizar los roles de género impuestos por la sociedad en general. Esta labor de desestabilización de los *clichés* o de los moldes es algo que caracteriza al *culture jamming* en todas sus manifestaciones. Si bien han aumentado las posibilidades del control por parte de los mecanismos del poder, también se han desarrollado una gran cantidad de medios tácticos para darle la vuelta a este control. Ahora bien, debido a la pluralidad de expresiones distintas que se pueden englobar bajo la etiqueta de *culture jamming*, lo que caracteriza a este fenómeno es precisamente su divergencia, su capacidad de propagación en diferentes esferas bajo distintos aspectos y su constante emergencia en todos los niveles. Frente al control, la elección del *culture jamming* es la habilidad de darle la vuelta a todo esto a través del uso de la imaginación como herramienta para entrar en cualquier ámbito sin importar su especialización. Para el *culture jamming* todo se vuelve no más que una imagen o un objeto a disponibilidad que puede ser subvertido, que puede ser puesto frente a otro para probar su resistencia. De nuevo, el *culture jamming*, que fue en algún momento dirigido hacia la esfera comercial principalmente, ahora se convierte en una herramienta política y heurística a la vez. Se trata de una forma de llevarnos al acontecimiento político/artístico.

Así como los gobiernos y las corporaciones actúan de tal manera que puedan manipular los eventos a través de una serie de estudios sobre la reacción popular a estímulos, la construcción de modelos matemáticos acerca de ello y la puesta en prueba de hipótesis y variables, también se generan respuestas por parte de los teóricos del lado opuesto. Si bien, como ya lo habíamos marcado, desde la década de los 60 se desarrolló un sistema flexible que abarcara las diferentes prácticas, manifestaciones y formas de actuar que surgían en ese momento, el giro que representan los medios tácticos demuestra un impulso que va más allá, como si se tratara de una estructura que lleva en sí misma un exceso incontrolable. Así, lo que hoy podríamos identificar como *eventwork*, siguiendo a Holmes (2013), es el resultado de un bucle entre control y contracontrol jugado tanto teóricamente como en la práctica. Por un lado, desde la teoría, todos los intentos por analizar, clasificar y juzgar las prácticas tiene como destino una inevitable caída en debates hiperespecializados; por el otro lado, las prácticas siempre rebasan toda teoría y la ponen de nuevo en marcha para un renovado intento de acercarse a ella. Pero en esa dinámica que pareciera ya definida, algo se escapa ya sea por mero desgaste o por exceso. Eso que escapa tiene más que ver con las infinitas lógicas de la multitud que con cualquier intento por apresarlas o incluso tan solo clasificarlas.

Si se puede decir, con Hardt y Negri ([2000] 2005), que hay un Imperio que se esfuerza por mantener su biopoder, la multitud no es, ante ello, poco inteligente. Las mismas tecnologías que son usadas para controlar, serán puestas a disposición de cualquiera de múltiples maneras. Como lo observa Holmes (2001), aunque el ordenador personal juega un papel fundamental en la nueva hegemonía, también se ha convertido en el instrumento productivo de lo que hoy forma el sector líder de la economía, la información, una máquina de imágenes y lenguaje que también permite la apropiación. Si tomamos en cuenta la forma en que las redes sociales y los mensajes depositados en ellas han tenido un papel relevante en muchos de los movimientos sociales de gran alcance de los años más recientes, veremos justamente la importancia de tales manipulaciones de imágenes y lenguaje. Si bien los *memes*, por ejemplo, son usados para cualquier fin muchas veces considerado sin gran importancia, no se puede dejar de lado que justamente es en gran parte a través de este tipo de artilugios imaginísticos que pueblan las redes sociales como se manifiesta y

se disemina el descontento social. Todas ellas son respuestas por parte de los sujetos para hacerse cargo de sí y de su cultura.

Como vimos, desde Foucault ([1976] 2000), se estableció el término “policía” para distinguirlo del de “política”. Éste último entendido como no más que un momento o acontecimiento y no un estado, institución o ámbito definido. Del mismo modo, habría que distinguir entre distintos tipos de arte en relación al vínculo que guardan para con la institución y para con el acontecimiento político. Éste último, entonces, se podría dar en cualquier ámbito, incluso en la institución de arte. Como vimos, el acontecimiento artístico es también político siempre. Si recordamos que aquel llamado de Benjamin ([1936] 1989) hacia la politización del arte, ésta resulta más bien una especie de pleonismo, pues el arte siempre es político. Como Rancière lo diría: “lo propio del arte es operar una redistribución del espacio material y simbólico. Y en este punto el arte alcanza a la política” (2005: 25). Del lado contrario al momento político estaría lo que Benjamin llamó estetización de la política. Ésta se refiere al momento en que se quiere hacer de la institución policial un arte a fin de que se olvide su condición justamente policial. Momentos históricos que conocemos en los que esto se ha tratado de llevar a cabo nos muestran la peligrosidad de ello. Podríamos remitirnos desde Nerón y la quema de una gran parte de Roma para la construcción de su *Domus Aurea*, hasta, mucho más recientemente en la historia, el arte del régimen *Nazi* y el régimen soviético. Al menos estos tres fenómenos han quedado grabados en la historia como lecciones negativas para el arte y la política: el arte es político, pero la política no puede ser un arte. Abandonar la tarea política del arte es ceder ante la policía.

Las lógicas de la multitud fuerzan a una política en el sentido de una pluralidad de voces y una apertura de los regímenes sensibles. Estamos, como hemos visto, ante una política que se entiende más bien como una administración de los recursos a nivel global donde de antemano ya están dictadas las partes que tienen lugar en la repartición. Pero el arte, y sólo el arte, entendido bajo la advertencia de que no se refiere al arte institucional forzosamente, tiene la capacidad de poner en cuestión ese régimen policial; pero no es porque con el arte se puedan hacer demandas específicas que puedan ser atendidas en términos de las políticas existentes, sino porque sólo a

través del arte se puede poner en suspenso el orden establecido en su totalidad al mismo tiempo que se hacen valer otro tipo de sensibilidades. Por ello, la peligrosidad de una institucionalización del arte no es nada inocente, pues justamente el riesgo que corre es que se convierta en una policía que impida la emergencia de nuevos espacios de creación. Aquí suena en términos muy abstractos, pero quizá observando la forma en que actúan este tipo de irrupciones ante la conjunción de los poderes estatales y mercadológicos se puedan captar las sutilezas de tales movimientos que ponen de manifiesto el impulso o voluntad creadora que les da vida. En el siguiente apartado se abordará la forma en que el *culture jamming* se ha presentado en México, particularmente en lo relacionado con la política y, dentro de ello, en las pasadas elecciones para presidente de la República.

4.2 Caso

a) Cráter invertido y Minerva Cuevas

Estamos hablando ya de un sujeto múltiple, una multitud creadora. La diferencia entre lo individual y lo colectivo se borra cuando ante la biopolítica es necesaria una resistencia polifacética, es decir, sin unidad. En estas contiendas, cada enfrentamiento es único. Así como rastreamos algunas de las raíces del *culture jamming* a partir de la historia del diseño en el primer capítulo o a partir de la historia del arte del siglo XX en el tercer capítulo, podríamos también explorar, y es quizá necesario hacerlo, lo que en nuestro contexto tienen que decirnos estas formas de operar. Ha llegado el momento de llevar la discusión que hemos escudriñado aquí al caso concreto. Situémonos pues en el contexto actual mexicano donde sin duda hay mucho que decir sobre la situación que vivimos, pero leámosla a partir de los términos que hemos descrito aquí. Veamos qué es lo que tiene que decirnos este sujeto múltiple, cómo realiza su labor de desprendimiento, cómo elabora y se pone en relación con su propia historia, qué papel juega la imagen aquí y, por último, cómo irrumpe en el terreno social.

Para empezar, en México gran parte del impulso estético-político del que aquí damos cuenta ha estado desde hace mucho presente en la caricatura política mexicana. Este género no es exclusivo de México, por supuesto, pero en este país, como en otros de Latinoamérica, ha servido muy bien como espacio para la exposición de infinidad de descontentos sociales y como espacio de lucha contra regímenes autoritarios. Evidentemente, habría muchas anotaciones que se tendrían que hacer aquí antes de dictar alguna postura última y determinista acerca de la historia y la situación política mexicana. Ha habido un sinfín de incidentes, episodios y circunstancias que han marcado a nuestro país y que requerirían un acercamiento muy detallado para poder dar cuenta de ellas. Sin embargo, en la opinión popular, México se caracteriza por estar reconocidamente, desde hace casi un siglo, más o menos bajo el dominio de una misma élite en el poder. Sobre todo, muy recientemente, en el año 2012, cuando regresó al poder un miembro del partido que había gobernado durante 70 años en el siglo XX, de 1929 al año 2000, fue un acontecimiento que desató la indignación popular y trajo a flote de nuevo gran parte de aquel imaginario que caracterizó al México que vivía bajo ese régimen.

Además de la indignación mostrada dentro de los canales oficiales de discusión política, ya bajo la modalidad de uso de distintos medios de comunicación masivos o de protestas de diferentes tipos, se disparó también una gran cantidad de manifestaciones de descontento social a través de infinidad de medios y formas inusitadas. Dentro del ámbito artístico, por ejemplo, un grupo que se ha ocupado de rescatar la atmósfera política que se vivía durante los últimos años del siglo pasado, en México, es Cráter invertido. Este grupo artístico conformado como cooperativa en el año 2011, entre otras cosas que ha hecho, se ha servido del año de 1994 como un símbolo detonador de una gran cantidad de reflexiones y discusiones llevadas siempre al ámbito de lo estético (Chávez McGregor, 2014). Así, el levantamiento del EZLN, el inicio del Tratado de Libre Comercio, el asesinato de Colosio, entre otras cosas, sirven como plataformas para la realización de intervenciones en espacios públicos, publicaciones editoriales independientes, piezas artísticas individuales o colectivas, etc. El colectivo entonces se sitúa en medio de las discusiones política y estéticas, pero no bajo una militancia específica, sino, en la mayoría de los casos, por el mero placer de poner en juego una gran cantidad de simbolismos que trazan líneas

conectoras entre nuestro presente y toda la historia política mexicana. Este grupo, que de alguna forma viene también a rescatar cierta tradición de los grupos artísticos en México como La Perra Brava, Proceso Pentágono, No Grupo, etc., ha buscado a la vez sus propias formas de mostrar las inconsistencias, disparates y barbaridades del contexto político mexicano (Chávez McGregor, 2014). La tradición de los grupos artísticos en México es muy amplia, y no solamente se trata de una forma de proceder que carga con los propósitos de la crítica del artista individual de algunas Vanguardias como el Dadaísmo, sino que de manera notoria se engarza con las condiciones políticas-económicas del país en cada momento histórico.

Gran parte de la producción de Cráter invertido se basa precisamente en caricaturas. Estos dibujos con estética inocente son producidos en las mesas de trabajo de manera espontánea mientras se discuten asuntos colectivos que tienen que ver con sus próximas intervenciones, acciones o posiciones políticas y artísticas. El colectivo tomó la asamblea como forma de organización política, en gran medida influenciado por el movimiento político ciudadano que se suscitó en el año 2012, en torno a las elecciones de presidente, en el cual se vieron involucrados activamente. A partir de este momento, Cráter invertido comenzó a consolidarse no sólo como un grupo de sujetos, sino también como un espacio para la creación y la imaginación; físicamente, se hicieron temporalmente de un lugar que les permitía llevar a cabo sus reuniones y sus piezas, pero también, por la forma en que están organizados a través de la asamblea, cualquier asistente a las reuniones tiene voz y voto en las decisiones. Se desarrolló así una especie de democracia directa, al menos en este pequeño espacio. En el año 2012, una serie de confluencias tuvieron lugar en cuanto a movimientos políticos-artísticos se refiere. Abordaremos mucho más a detalle este movimiento más adelante, pero lo que aquí dejaremos claro, de una vez, es que esta búsqueda de la irrupción, desde diferentes frentes, se llevó a cabo precisamente como un cruce entre una serie de vectores que hemos venido marcando aquí. La convergencia entre lo artístico, lo político y lo mediático, ámbitos atravesados por la veta de la imagen, es lo que une estas manifestaciones con lo que ya habíamos trabajado aquí con el *culture jamming*.

Una artista mexicana reconocida por su trabajo relacionado directamente con el *culture jamming* es Minerva Cuevas. Esta artista, nacida en 1975, estudió en la Escuela Nacional De Artes Plásticas de la UNAM y, desde sus primeros trabajos, encaminó su labor hacia un encuentro con lo social. Por ejemplo, una de sus primeras obras a principio de los años 90 fue dejar algunos obsequios en el metro de Nueva York, E.U., y del Distrito Federal, México, tales como “semillas mágicas”, pastillas para no dormir, gas lacrimógeno para defenderse contra asaltos, boletos del metro, etc. Todos estos regalos eran etiquetados bajo la marca distintiva de la corporación Mejor Vida Corp., la cual, en sí misma, es una obra de arte que continúa operando hoy en día y que se presenta como una institución ficticia que se dedica a brindar servicios a la comunidad sin recibir nada a cambio. Algunos de los productos que ofrece son: credenciales para estudiantes simuladas, cartas de recomendación a cualquiera que las pida, códigos de barra falsos para bajar de precio algunos productos de tiendas reconocidas, etc. En toda la trayectoria de la artista, algunas de sus modificaciones de logotipos fueron mundialmente conocidas. Un ejemplo claro de esto es el desvío del logotipo de la marca francesa de agua embotellada *Evian* que llevó a cabo en 2004. Retomando los colores y las ilustraciones originales de la marca, el nombre de ésta fue sustituido por el vocablo francés *Égalité* (igualdad), y la leyenda “una condición natural”; refiriendo así parte del lema oficial de la Revolución francesa de “igualdad, fraternidad, libertad”. Esta intervención gráfica fue retomada en las movilizaciones callejeras francesas, en 2007, respecto al tema del agua que coincidieron temporalmente con la exposición de su trabajo dentro de *Le Grand Café-Centre d'art Contemporain*.

Algo muy parecido al caso de *Égalité* sucedió durante las manifestaciones del 2012 en México, pues dentro de ellas en ocasiones se llegaba a ver otro cartel diseñado por Minerva Cuevas con la leyenda: “Para qué infierno si tenemos la patria”. Y es que curiosamente la exposición más reciente de Minerva Cuevas en México, y la más grande que ha tenido hasta el momento en este país, coincidió con los procesos electorales. Mientras la exposición se llevaba a cabo en el Museo de la Ciudad de México, situado en la calle José María Pino Suárez, en el centro del Distrito Federal, muy cerca, en el zócalo capitalino, se llevaban a cabo manifestaciones masivas casi cada semana, e incluso a veces dos o tres veces por semana. En el momento en que la obra de Minerva

tiene por escaparate a la multitud, ésta se vuelve también múltiple. Ya no es la obra de una artista individual, sino una que pertenece al colectivo. La artista, así, no es más que un adminículo de un impulso que la rebasa cuando se engarza con un momento determinado de la crítica social. El desprendimiento personal que la artista haya podido realizar con su obra, se convierte en un instrumento para el *eventwork*. Ambos van de la mano.

Alrededor de estas elecciones presidenciales hubo, sin duda, un sinfín de manifestaciones de algo que se podría identificar con el *culture jamming*. Es necesario advertir que lo que sucedió en México es un claro ejemplo de que el poder del Estado y el del mercado están actuando en conjunción, sobre todo cuando en estas elecciones la influencia de los medios de comunicación jugó un papel fundamental para cerrar el círculo del control. Pero lo importante es que el evento electoral al que nos referimos disparó también una respuesta por parte de los supuestos sujetos de control, es decir, por parte de aquellos quienes se supone no tienen palabra en la política. Y esta respuesta se dio bajo los términos de una amplia producción de imágenes satíricas provenientes del pueblo mexicano, donde se unieron desde artistas profesionales, activistas dedicados, hasta simples aficionados o bromistas. Hasta aquí hemos descrito muy brevemente tan sólo dos casos del ámbito del arte que se vieron involucrados de distintas maneras en los acontecimientos políticos del 2012 en México. En ambos casos trató de una confluencia entre un trabajo llevado a cabo en torno a lógicas estéticas-políticas, por partir del ámbito del arte. Pero hubo algo en estas últimas elecciones que permitió que no sólo los artistas realizaran este tipo de gestos políticos, sino que una gran cantidad de ciudadanos más, se vieran movidos a intervenir bajo este mismo tipo de operaciones en cierta medida artísticas. A continuación veremos algunas de las condiciones que permitieron esto y luego cómo fue desarrollado tal movimiento bajo las lógicas que hemos descrito hasta aquí, en capítulos anteriores.

b) Condiciones para la intervención

Es posible que las tantas imágenes que se crearon y difundieron en torno a las más recientes elecciones nos muestren una forma de resistencia peculiar que adoptó un tipo de operaciones

específicas acordes con la situación que enfrentaba. Sin duda, ésta fue una lucha por hacer política, pero los términos en que se realizó aún hace falta describirlos y entenderlos. Así, quizá es posible explicar esta forma de luchar por hacer política a través de la imagen si se advierte que, bajo el dominio de los medios, las últimas elecciones en México se lograron llevar a cabo dentro de un control tan determinado que terminaron por colocar a la cabeza del gobierno a una imagen tan verdaderamente ridícula que se podría calificar de telenovelesca incluso. El actual presidente Enrique Peña Nieto (EPN), como se sabe, se caracterizó por explotar en sus campañas una imagen basada más en la apariencia que en propuestas políticas concretas. Como con las marcas comerciales, la imagen del entonces candidato fue trabajada a tal grado que se convirtió también en el punto capital para ser criticado y burlado. En otras palabras, esa imagen de telenovela que se apoderó de la presidencia resulta ahora un elemento perfecto para ser apropiado, parodiado, desviado, distorsionado y humillado pública y socialmente. En este caso, tal pareciera que el espectáculo, que, si seguimos a Debord ([1967] 2002), se suponía debía hacer que se olvidara la historia, llegó a tal grado de acumulación que hizo de la suya una historia de telenovela que se quedó grabada en una especie de memoria común y ahora forma parte de su propia reedición.

En el contexto mexicano, la imagen del supuesto ganador de las elecciones logró integrar los cabos sueltos que quedaban para vivir por fin un país donde todo es simulación. A partir de este entendimiento, las rebeliones también se inscriben en ese juego para competir en igualdad de términos con aquella representación de la política que no hacía antes más que evitar precisamente el enfrentamiento político. Ahora ya no es así. Ese político del que hablamos ahora ya no es más que una imagen, por lo tanto, la forma de ponerlo en cuestión no podría haber sido sino bajo las lógicas de la imagen también. Por un giro perverso e inesperado como el que describimos anteriormente sobre la irrupción del *punk* en la cultura *pop*, esta vez el ciudadano común pudo irrumpir en la política. Como lo diría Rancière: “La política es en primer lugar el conflicto acerca de la existencia de un escenario común, la existencia y la calidad de quienes están presentes en él” (1996: 41). En este caso, el escenario común es la imagen. Y, por lo tanto, la forma de intervenir en la política es a través de la intervención de las imágenes. En otras palabras, ya no se trata de una lucha de los de abajo contra los de arriba, porque todos estamos bajo el dominio de la

imagen. Si, por el lado policial, por fin lograron imponer un régimen simulado donde todos los ciudadanos sólo están esperando el nuevo espectáculo para dar sentido a sus vidas; por el otro lado, estos espectadores lo asumieron y entonces ésta se ha vuelto una lucha por hacerse la imagen y el espectáculo que uno quiera. De cualquier manera, todo ha pasado a ser parte de una gran representación y esto lo entendieron muy bien los ciudadanos mexicanos convertidos ahora en activistas político-estéticos.

Para poner este escenario en términos de la teoría crítica, qué mejor ejemplo podríamos encontrar de hiperrealismo baudrillardiano que las pasadas elecciones para presidente de México. Así como lo describiría Baudrillard acerca de Disneylandia, ese evento fue un simulacro de tercer orden. Baudrillard nos dice, en *Cultura y simulacro* ([1978] 1993), que Disneylandia está ahí para ocultar que todo Estados Unidos vive bajo la simulación del mundo de Disney. De igual manera, se podría decir que todo el episodio de las votaciones, incluyendo lo que se vive actualmente bajo este gobierno y lo que falta, está ahí para hacer parecer que la democracia existe, o podría existir, y ocultar que en México nunca ha existido tal cosa; o peor aún, que hoy se vuelve imposible saber si existió o no alguna vez. Pero el juego consiste en violar totalmente el supuesto de la democracia a fin de que se olvide que la política no se reduce a la democracia. Entonces queda claro que este simulacro está ahí para hacer desaparecer totalmente a la política. La violación de aquello que se supone como real le da más fuerza a la creencia en la simulación. Porque el espectáculo de las votaciones no intentó nunca ocultar que la democracia no existe, sino al contrario, de convencernos de que la democracia podía existir y podía ser una vía política real. Sólo así podía imponerse. Fue sólo gracias a esa maniobra que la gente pudo engancharse con el discurso de que podía participar de alguna forma en la política y, más aún, en la democracia. Pero fue justo ahí que el sistema se autoboicoteó, pues los ciudadanos realmente se lo creyeron y entonces comenzaron a ingeniar modos de organización que los llevaran a su objetivo.

Rancière argumenta que la realidad simulada a la que se refiere Baudrillard es “la organización de una relación especular de la opinión consigo misma, idéntica a la efectividad del soberano y al conocimiento científico de los comportamientos de una población reducida a su muestra

estadística” (Rancière, 1996: 132-133). El reino de la simulación es aquel en el que nada puede suceder, donde cada uno está en su lugar y se ocupa de lo que le corresponde. Pero aquí precisamente lo que se está perdiendo, de acuerdo a Rancière, es la apariencia, pues lo que permite el disenso es la forma en que el pueblo aparece. Cuando se suprime la apariencia, entonces el pueblo se identifica con la población. La democracia y la política se llevan a cabo a partir de “sujetos que no coinciden con las partes del Estado o de la sociedad, sujetos flotantes que desajustan toda representación de los lugares y de las partes” (Rancière, 1996: 126). La política no existe antes de las partes, y éstas no existen antes de la declaración de una distorsión. Se trata de un orden de lo visible. Por esto Rancière defiende que “la política es una cosa estética, una cuestión de apariencias” (1996: 98). Así, en el caso de los procesos electorales mexicanos, esto quedó claro cuando de un momento a otro, toda discusión política se volvió más bien un escenario de imágenes que se pervertían unas a otras. Todo se volvió caricatura. Doble apariencia: En primer lugar hubo un escenario que trató de ser bloqueado con apariencias o “cortinas de humo”; después de que se logró bloquear no fue sino interviniendo esas farsas como se declaró una igualdad: la igualdad ante la imagen.

Pongámoslo concretamente: cuando el viernes 11 de mayo de 2012, el entonces candidato a la presidencia EPN trató de iniciar una campaña visitando una serie de universidades del país, en un gesto de simple simulación política, éste se enfrentó con algo que no esperaba. Resulta que los estudiantes de la Universidad Iberoamericana (UIA) lo rechazaron y lo persiguieron a través de varios lugares de su escuela hasta expulsarlo del lugar. Los medios de comunicación tradicionales como el radio y la televisión, al servicio del poder dominante, trataron de reducir el acontecimiento, pero el primer paso de los estudiantes fue utilizar los propios medios para hacerse aparecer. Los gritos de repudio hacia el candidato por parte de los estudiantes fueron minorizados por parte de las manipulaciones mediáticas a través de ediciones de audio y video, además de una narración tergiversada, favorable para el candidato, donde se decía se trataba de un grupo de unos cuantos individuos, quizá ni siquiera estudiantes, que habían querido provocar revueltas. La respuesta de los estudiantes no se hizo esperar y lo hicieron a través de un video difundido en las principales redes sociales donde revelaban su identidad, su número de cuenta

como estudiantes de la UIA y aceptaban haber participado en la manifestación de lo que fue llamado el “viernes negro” de EPN. A partir de ese momento nació el movimiento conocido mundialmente como *#YoSoy132*, generando un modo de subjetivación que paradójicamente se hace anónimo a sí mismo a partir de los 131 estudiantes que sí aparecían en el video mostrando sus credenciales. Esta forma de irrupción fue muy particular y sólo se pudo dar a partir de una serie de condiciones a través de las cuales se forjó el movimiento. A continuación abordaremos la forma en que se desarrolló para dar cuenta de que no fue sino forzando las tensiones ya existentes como emergió este acontecimiento.

c) El *#YoSoy132*

Ya hemos visto en capítulos anteriores cómo los sujetos buscan la forma de intervenir en la cultura de la que son parte; y, para hacerlo, pueden buscar cualquier medio. Vimos cómo desde el diseño, esta disciplina se planteaba, al inicio, como una forma de responder ante el avance del mercado y la industria en el siglo XIX. En otra parte, vimos cómo desde el arte hay un relato que está siempre tratando de salir de la institución hasta llegar a la calle. Y en el apartado anterior a éste, vimos cómo las lógicas de la multitud abrieron espacios para la aparición de eventos inesperados que ponen en suspenso el orden político-policial a partir de intervenciones estéticas. Pues bien, ahora entraremos de lleno en la descripción de un movimiento que adquirió un tipo de formas muy específicas que respondían a la necesidad de hacerse valer frente a un poder que pretende mantenerlo todo bajo su control. El movimiento *#YoSoy132* reúne una serie de propiedades que hemos venido trabajando aquí y nos permite, principalmente, dar cuenta de un impulso creativo que logra irrumpir en medio de un escenario profundamente adverso como lo es el Estado mexicano. No se trata aquí de ensalzar ninguna bandera política, sino simplemente de mostrar la forma en que, como hemos venido construyendo el discurso, este impulso creativo emerge y pone en juego una gran cantidad de factores como la imagen, la resistencia, el arte y la política, entre otros.

Para empezar, hay que decir que el movimiento #YoSoy132 no fue algo que haya sido planeado desde ninguna postura específica más que la del hartazgo hacia las falsedades de un cierto partido político que representa más bien a todo un sistema de corrupción y desigualdad en México. Ya habíamos hablado, a partir del caso de Cráter invertido, cómo para los jóvenes de estas generaciones, el Partido Revolucionario Institucional (PRI) y todo lo que tiene que ver con su gobierno de 70 años el siglo pasado, representa un Estado de crisis que heredaron ellos y que parece no tener fin, sino justamente haberse prolongado hasta hoy y quizá mucho tiempo más. No hay que negar que dentro de todo acontecimiento político que involucra multitudes, como este del que estamos hablando, hay un sinnúmero de intereses de todo tipo y se ven envueltos muchas facciones de partidos y organizaciones sociales con posiciones muy establecidas, agendas, ideologías y jerarquías. Sin embargo, en este caso las multitudes fueron los principales actores, pasando por encima de cualquier postura partidista o ideológica. Incluso se puede decir que por un momento muchas de las jerarquías sociales se borraron. Fue un acontecimiento en el sentido que ya habíamos descrito como *eventwork*. En él se fundieron de alguna manera las subjetividades para exponer un descontento que puso en suspenso todo el orden establecido.

Por un giro inesperado, se puso en marcha toda una contramaquinaria de imaginación que le estaba dando la vuelta a la maquinaria de manipulación mediática que provenía de los canales oficiales. De pronto, se echó a andar una labor creativa donde todo el mundo podía participar a su manera. Pero hay que decir que, para que esto sucediera, tuvo que suceder un mecanismo mental a nivel masivo en el cual pareció, por un momento, que una democracia diferente a la que conocemos era posible. Los actores de este sueño eran los ciudadanos y éstos no se preguntaban o no sabían responder a ciencia cierta qué era lo que estaban esperando o forjando, pero lo que sí sabían era que el orden actual no era suficiente para ellos. En ese sentido, se llevó a cabo un desprendimiento de las condiciones actuales de la política, la economía y la organización social mexicana, para dar paso a una utopía diferida en miles de mentes distintas. Esta utopía habría que llamarla, entonces heterotopía, retomando una etiqueta de Foucault ([1967] 2010). Este acontecimiento político, esta irrupción, no fue sino el resultado de la intensificación de ciertas tensiones que ya se venían mostrando. Ante una cultura cada vez más determinada y envuelta en

una monotonía dictaminada desde las élites, la resistencia se ejerció como la creación de espacios para el libre flujo de la imaginación, es decir, heterotopías –más adelante ahondaremos en las implicaciones de esto. Retomando los términos heideggerianos, se podría decir que esto es justamente lo que quiere decir con “despertar un temple de ánimo”. Pero recordemos que una de las condiciones de éste era que no puede ser forzado. El despertar simplemente se da, acontece; abre un espacio inusitado en medio de un lugar al cual tiene que decirle algo. Ya puesto así, la apuesta sería que en México todavía estamos tratando de entender qué es lo que nos quiso decir el acontecimiento #YoSoy132. Eso es lo que habría que elaborar.

El #YoSoy132 no fue el único en su tipo. Al contrario, éste siguió a una serie de movimientos alrededor del mundo que venían ya mostrándose bajo las lógicas que aquí hemos venido trabajando. Así, el ya mencionado movimiento *occupy*, el movimiento de los indignados en España, lo que se conoce como Primavera árabe, son algunas muestras de una lógica que se ha venido forjando y que se proponen como formas de responder a nuestra cultura en este momento determinado. Como hemos dicho, la imagen, como resultado de una confluencia entre las tecnologías, ciertas iniciativas artísticas y la cultura *pop*, cuando menos, cumple un papel muy importante en ellos. Ya en el siglo XXI, después de una especie de mundo de fantasía en que se vivía todavía a finales del siglo XX con la llamada sociedad del espectáculo y después de la caída de las torres gemelas en Nueva York, en 2001, parecía que todo ello se vendría abajo en adelante. Aquellas fantasías mostraban su cara oculta con las cada vez más graves crisis financieras en 2008. Pero ante ello, como hemos venido dando cuenta, también estaba emergiendo y cobrando fuerza un modo de operar artístico-creativo para elaborar y brindar la posibilidad de nuevos sentidos a los que aún tenemos que escuchar. Este tipo de movimientos están reeditando toda la historia y poniéndola ante nuestra mirada.

En #YoSoy132, *La primera erupción visible*, Jesús Galindo y José González-Acosta (2012) defienden que el último estallido social multitudinario de México del que estamos dando cuenta aquí, se trató de un movimiento “estético” más que político a la manera tradicional. Para estos autores, esto representa nuevas formas de organización, convivencia y sobre todo de identidad.

Su hipótesis es la que sigue: “La gente está interesada en participar, en acudir a las convocatorias, pero especialmente a aquellas que se distinguen por generar conciencia, esperanza o la expectativa de participar en algo «sublime»” (2012: 21). Haciendo uso de los nuevos medios, el movimiento #YoSoy132 dejó atrás los modelos tradicionales de comunicación, dicen ellos. Frente a ello, el modelo propuesto es abierto, no exige exclusividad de sus miembros, no es territorial, se mueve conforme a las propias fuerzas de la población y apela más a la autenticidad que a la objetividad. Las comunidades estéticas que se forman son entonces etéreas y efímeras. Este tipo de caracterización, evidentemente, no es casualidad. Está relacionada con un momento de la historia en que sólo una intervención de este tipo podría llegar a constituir un acto político.

Gran parte de la nueva sociabilidad que Galindo y González-Acosta (2012) identifican se debe al amplio consumo cultural de los miembros que las conforman. De acuerdo con ellos, las comunidades estéticas se forman por gente con tiempo, dinero y educación; curiosos, críticos e independientes. Siguiendo con sus planteamientos, el antecedente principal de las comunidades estéticas son aquellos grupos basados en marcas de ropa, programas de *tv*, música, cine, política o estilos de vida que se desarrollaron a lo largo del siglo XX. Ahora bien, habría que agregar que estas comunidades no estaban siempre en conformidad con el sistema. Es aquí donde se enlaza el tema del *culture jamming*. Así, ha llegado el momento en que las comunidades que se forman gracias a los diversos sistemas de información de forma virtual, actúan ya también directamente sobre la vida urbana y cotidiana; y lo hacen siempre dándole sentido a su manera. En el caso del movimiento #YoSoy132 sólo hizo falta una coyuntura política para desatar la acción de lo que estos autores llaman comunidades estéticas. Por ello, es probable que, como concluyen ellos, tal movimiento no será el último de este tipo, sino, por lo contrario, se pueden esperar próximamente otros movimientos bajo los mismos parámetros.

El movimiento #YoSoy132 puede tomarse como esta operación por emparejarse a esa representación de la realidad con que se ha cubierto el mundo. Se ha optado por fundirse con la representación, siendo un número más, un dato más, una estadística, una imagen, un medio más entre los medios. Se trata de una especie de venganza viral que se empareja a los circuitos y actúa

desde ahí, un clic más, un *like* en *facebook* más. Si el sistema se esforzó tanto en bombardearlos de imágenes y convertirlos en estadísticas, ahora le toman la palabra siendo ellos mismos sus propios medios para transmitir la imagen que ya son y así reapropiarse del discurso numérico. Ahora el 132 ha quedado grabado como imagen y como número, las dos caras que el poder ha usado para el control de las poblaciones ahora se colocan en su contra. El paso de la disciplina al control y la conjunción de estos dos poderes, en este caso manifiesta en la conjunción del partido político con ciertas empresas específicas, se dejaba ver en la mayor parte de las protestas contra el régimen que estaba por venir. Por ejemplo, la mancuerna del partido de EPN, el PRI y Televisa, una de las dos empresas que mantienen un duopolio sobre la telecomunicación en México, fue evidenciada por los activistas, quienes no perdieron la oportunidad para parodiar en imágenes y consignas la pareja formada por EPN y su esposa, la actriz de telenovelas, Angélica Rivera. Algunas de las consignas que se podían escuchar en las manifestaciones callejeras eran: “¡Queremos escuelas, no telenovelas!” y “Que no te eduque La rosa de Guadalupe”, ésta última haciendo alusión al título de una serie televisiva producida por Televisa. Así, muchos ejemplos más podría mencionarse acerca de cómo de un momento a otros irrumpió el descontento, pero siempre infiltrándose en los lenguajes y las lógicas del poder. No sólo los medios virtuales fueron usados, sino también las calles fueron tomadas, entrando en una lógica de bucle enriquecedor para ambas partes. A continuación describiremos esta forma de devenir imagen.

d) Cuerpos y espacios de aparición

Con base en el ensayo y error, el movimiento #YoSoy132 fue cobrando diferentes formas con tal de conseguir una irrupción que desestabilizara el sistema. Se organizaron infinidad de asambleas en gran cantidad de universidades. Al haberse originado el movimiento en torno a un evento de la UIA, de inmediato se hizo la indistinción entre universidades públicas y privadas. En las manifestaciones participaban todos los estudiantes por igual. Así, se constituyó el #YoSoy132 rápidamente como un sistema de protesta al cual se adhirieron no solamente los estudiantes de todo el país, sino los familiares de éstos y la sociedad en general (Estrada Saavedra, 2014). El movimiento creció exorbitantemente y de manera muy heterogénea. Por todos lados se comenzó

a discutir sobre temas sociales, llegando no sólo a todos los Estados de la República mexicana, sino también a otros países. Se trató de una irrupción inesperada y novedosa que se vivió como una experimentación y una experiencia anómala, como una dinámica de acción directa que, en su movimiento, configuró nuevos horizontes sociales y culturales (Salazar Villalva y Cabrera Amador, 2013). Como sistema de protesta autopiético, de inmediato atrajo a un sinnúmero de participantes, organizaciones y colectivos. “Como el sistema no puede más que reproducirse comunicando protestas, entablar vínculos y alianzas de apoyo y solidaridad con otros grupos y actores colectivos amplía las posibilidades de la movilización contestataria” (Estrada Saavedra, 2014: 109). Así, pronto estaban involucrados todo tipo de asociaciones civiles, cosa que, por un lado, ayudó a hacer crecer el movimiento, pero por otro también lo llenó de disconformidades que poco a poco se fueron haciendo más grandes.

Lo importante del #YoSoy132 es que fue un momento político. Dentro de él fue posible visualizar no sólo frentes y organismos sociales que no se veían normalmente, sino principalmente se hicieron imaginables otro tipo de organizaciones o estructuras sociales. Por muy poco definidas que estuvieran sus demandas, no hay que olvidar la importancia que tenía en ellas la democratización de los medios. Como lo ha dicho Francisco Barrón Tovar (2012), se trataba de una disputa por la sensibilidad, es decir, por la apropiación de los medios de producción y reproducción de imágenes. Así, de pronto, el #YoSoy132 se vuelve un heredero no sólo de las Vanguardias artísticas influenciadas por el marxismo, sino también, en México, de grupos artístico-políticos como El Taller de Arte e Ideología, el No-grupo, Tepito Arte Aquí, Germinal o Proceso pentágono (Barrón Tovar, 2012). Pero, como sabemos, este tipo de demandas no se le pueden hacer a ninguna institución en particular, sino que involucrarían una reestructuración social en su totalidad. Los clamores de democracia y de transparencia, en los términos en que los manejaba el #YoSoy132, tenían que venir emparejados con una democratización de los medios, eso estaba claro. Pero lo que no se sabía era exactamente quién podría atender estas demandas ni qué tipo de orden emergería después de ser resueltas, en caso de que lo fueran. De Los pinos a Televisa, simbólicamente, en las calles estaba la disputa.

Incontables intervenciones callejeras fueron realizadas en estos recorridos. Por ejemplo, el colectivo Arte por la Izquierda, bajo la comisión de intervención integrada por Jorge Aguilera, Jerildy Bosch, Claudia Fernández, César Martínez y Pedro Reyes, aprovechó la conjunción del PRI con el mercado, expresada en empresas tales como la cadena de tiendas Soriana a través de la cual se daban tarjetas con crédito por parte del partido, para resignificar la historia política mexicana. Resulta que a lo largo de una de las avenidas más importantes de la ciudad de México, la avenida Paseo de la Reforma, todos los monumentos a personajes patrios fueron cubiertos del rostro por una bolsa de supermercado de la empresa en cuestión. Lo que se generó con esta acción fue un ambiente ideal para la caminata de los manifestantes. Como lo diría Manuel Delgado (1999), frente a las estructuras de la ciudad, se inauguró lo urbano. Lo que se juega es la reconfiguración de los públicos y del espacio de la política. Para Judith Butler, en *Cuerpos en alianza y la política de la calle* (2011), además de las intervenciones en los espacios, es tan solo en la unión de cuerpos en el espacio donde se puede realizar la aparición política. Es en el “entre” de los cuerpos, en el espacio hueco que se genera en la reunión del cuerpo de una persona y el de la otra, donde surge la acción política.

Aunque los cuerpos en la calle estén expresando su oposición a la legitimidad del Estado, están también, por el hecho de repetir y persistir en la ocupación de ese espacio, planteando el desafío en términos corporales, lo que significa que cuando el cuerpo «habla» políticamente no lo hace sólo en lenguaje oral o escrito (Butler, 2011: en línea).

De esta manera, la lógica de la recuperación y resignificación de los espacios políticos y territoriales hizo, en el caso de la política mexicana, que los recorridos de las manifestaciones fueran mutando poco a poco. Las constantes manifestaciones adoptaron una lógica propia, oscilando entre la ocupación, el plantón y la manifestación. A lo que respondía esta forma de operar siempre estaba en relación con algún acontecimiento estrechamente vinculado ya fuera con los lugares ligados a los signos de la nación-Estado o con los símbolos actuales del control mediático y económico. Concretamente, algunos de los tantos sitios visitados eran: zócalos y

plazas de las principales ciudades, sedes del PRI, sedes del Tribunal Electoral, Universidades, a sedes de Televisa, megatiendas de Soriana.

Lo que generaron este tipo de acciones de oposición fue una exploración del territorio mismo que se quería poner acción. La Ciudad de México fue recorrida por rutas de formas que se volvían cada vez más insospechadas, llegando así a promoverse incluso una especie de psicogeografía masiva. Recordemos que bajo esta estrategia situacionista, de lo que se trata es de buscar formas inesperadas de recorrer la ciudad y salirse así también de ciertos regímenes emocionales comunes impuestos el urbanismo y la arquitectura. Pues bien, esta experiencia llegó a codificarse de tal modo en el acontecimiento político del que hablamos, que la psicogeografía se convirtió en un ejercicio sociográfico, un mapa de la cuestión que al mismo tiempo que se trazaba se alteraba. Bajo el entendimiento de Butler,

cuando las multitudes se mueven fuera de la plaza, trasladándose a calles adyacentes o a callejones, o a barrios cuyas calles aún no han sido pavimentadas, entonces sucede algo más. En ese momento, la política ya no se define como actividad exclusiva de la esfera pública y ajena a la esfera privada, sino que se cruza esa línea una y otra vez, llamando la atención sobre la forma en que la política ya está presente en el hogar, o en la calle, o en el barrio, o incluso en los espacios virtuales no restringidos por la arquitectura de la plaza pública (Butler, 2011: en línea).

Hemos dado cuenta hasta aquí ya de una serie de giros que abarcó el movimiento #YoSoy132. Comenzó con una manifestación dentro de una universidad, pero pronto el debate se trasladó a los medios. Luego, esta visualización a nivel masivo provocó la reunión de asambleas multitudinarias y la toma de las calles. Sin duda, uno de los más importantes papeles en todo el movimiento en contra de la imposición de EPN como presidente de México fue la difusión del mismo a través de las redes sociales y otros medios de comunicación. Es decir que, para resistir ante la conjunción de los medios y las instancias estatales, las manifestaciones tomaban todos los recursos a su alcance, desde la incidencia directa en las calles hasta todo tipo de dispositivos para captar los momentos y propagarlos por toda la red de telecomunicaciones.

Lo importante es que esos cuerpos llevan consigo teléfonos móviles, transmiten mensajes e imágenes, así que cuando son atacados lo más frecuente es que estén en cierta relación con la cámara de fotos o la grabadora de vídeo (...) ¿Es la acción del cuerpo inseparable de su tecnología y cómo la tecnología determina las nuevas formas de acción política? Cuando la censura o la violencia se dirige contra estos cuerpos, ¿no está también dirigida contra el acceso a los medios de comunicación, con el fin de establecer un control hegemónico sobre la difusión de las imágenes? (Butler, 2011: en línea).

Butler insiste en que son las acciones corporales las que finalmente sustentan tanto las manifestaciones callejeras como la información que se transmite a través de las tecnologías globales. Y a lo que se da lugar en ambas es a un espacio de aparición. Como lo dice Rancière, “la política sobreviene cuando aquellos que «no tienen» tiempo se toman ese tiempo necesario para erigirse en habitantes de un espacio común y para demostrar que su boca emite perfectamente un lenguaje que habla de cosas comunes” (2005: 18-19). En este caso, el lenguaje que utilizan es el lenguaje de las imágenes, ya que es con ese mismo lenguaje con el que se manejan los políticos mexicanos de la actualidad. La irrupción del #YoSoy132 se convirtió en una intervención estética. Si bien el arte sirve para movilizar regímenes estéticos, aquí todos los participantes de las marchas se convertían en artistas por un momento.

El movimiento contrario al de Minerva Cuevas, del museo a la calle, también pudo ser observado en una exposición que se efectuó justo a partir de las protestas mexicanas. Dentro de las muestras de la exposición estaban una serie de documentos de movilizaciones sociales de todo el mundo caracterizadas precisamente por la confrontación entre la difusión hegemónica de la información y otro tipo de formas de comunicación cercanas a los grupos disidentes o a la población general. La exposición en cuestión fue titulada: *A partir de mañana, todo* y se montó en el Centro de Cultura Digital ubicado precisamente debajo de la Estela de luz, un monumento que fue inaugurado por Felipe Calderón en 2012 para la celebración del Bicentenario de la Independencia Mexicana y del Centenario de la Revolución Mexicana. Lo curioso es que este monumento se convirtió posteriormente en centro de reunión de las manifestaciones callejeras en menos a menos de un año de su inauguración. De nuevo con Rancière (2005), recordemos el arte tiene que ver

con la política precisamente en practicar una distribución nueva del espacio material y simbólico, una reconfiguración de los lugares. Entonces lo que queda claro es que no es sólo en los espacios consagrados al arte donde se está jugando y donde se debe jugar la aparición política, sino que, como lo demuestran este tipo de manifestaciones, es en la calle donde se gana el lugar del aparecer.

e) Devenir imagen

El #YoSoy132 cayó en tensiones muy pronto entre los mismos integrantes y grupos disímiles que lo conformaban. No faltó quien quisiera hacer de él una marca o alguna etiqueta partidista. Al cabo de poco tiempo cayó de la desconfianza general de la población cualquiera que se autonostrara integrante de este movimiento, sobre todo cuando el resultado del proceso electoral no fue favorable para los que se buscaba con el #YoSoy132. Al cabo de unos meses de esta desilusión se llevó a cabo un acto de autoritarismo estatal el día de la toma de posesión de EPN. Estos eventos terminaron por dividir al movimiento entre radicales que buscaban hacer justicia por propia mano y moderados que aún buscaban las vías legales. Sin embargo, aunque por cualquiera de los dos bandos muchos seguían con el impulso de transformación, en la opinión general de la población, el #YoSoy132 ya no era un movimiento confiable (Fernández, 2014). Hemos de reconocer que no se lograron los objetivos del #YoSoy132 en los términos de modificaciones estructurales en la organización policial mexicana que se encuentra impregnada en la mayor parte de las instituciones y aparatos sociales. Pero no hemos hecho este recuento aquí para adherir a nadie a ningún movimiento. Se hizo porque, sin importar la corta vida de éste, sirvió para mostrar una irrupción. Este tipo de irrupciones, quizá ahora podríamos entenderlo un poco más, no pueden ser eternas. Incluso su vida efímera muestra precisamente su fuerza de ruptura. De inmediato hubo reacciones ante ello. El sistema no podía soportarlo por mucho tiempo, pero eso no quiere decir que dejará de haber otras muestras del descontento y de potencia irruptiva.

Lo que representa el #YoSoy132 es una interpelación que no por ser apartidista dejó de ser política, sino al contrario, llamó a una toma de posición ética. En algunos momentos se pensó que se podía hacer frente a la manipulación mediática a través de la puesta en marcha. La interpelación del #YoSoy132 permitió una fe en esto (Dussel, 2012). Pero como bien lo apunta Barrón Tovar (2012), quizá hizo falta una reflexión y una puesta en marcha sobre los mecanismos de la imagen para dar cuenta de que la potencialidad del movimiento no tenía que ser la de un enemigo que enfrenta a los medios tradicionales como la televisión y el radio, buscando mostrar lo que éstos no muestran e intentando contrarrestarlos. Después de un tiempo, lo que fue el #YoSoy132 regresó en gran medida a las formas tradicionales de lucha, con las mismas organizaciones sociales como actores y bajo las mismas dinámicas (Barrón Tovar, 2012). Y, sin embargo, aún quedan muestras de que algo cambió. A partir de ese momento han vuelto a surgir de formas muy diversas movimientos similares, pero de una forma mucho más diseminada, no concentrada. Una vez que aquel candidato contra el que se rebelaba el #YoSoy132 tomó el poder y las configuraciones del control se han hecho cada vez más violentas y evidentes, ya no es tan fácil que cualquiera se adhiera a alguna causa determinadamente. Las manifestaciones continúan, las reflexiones se siguen haciendo desde infinidad de lugares, la indignación no ha cesado ni tan sólo un poco. Lo que ha mermado es más bien la ilusión compartida de que algo podía ser diferente con la simple unión de las fuerzas. Esto nos coloca en el lugar en que estamos ahora, nos mueve a reflexionar sobre los términos en que se llevó a cabo aquella intervención del #YoSoy132 y, lo más importante, nos obliga a pensar de otras maneras si es que lo que queremos es darle sentido a este caos.

En los momentos políticos como al que estamos haciendo alusión, hay siempre una subjetivación, una toma de palabra, pero para que ésta cale tiene que devenir-anónima (Rancière, 2005). Y precisamente deviene anónima cuando se presenta en las calles. Ahí afuera lo que se juega es la reconfiguración del tiempo y el espacio, la reconfiguración del aparecer. Lo que hay que aprender es que si el arte es político, lo es “por el tipo de tiempo y espacio que establece, por la manera en que divide ese tiempo y puebla ese espacio” (Rancière, 2005: 19). Si bien la política ahora se juega sólo en los lugares destinados a ella, el arte precisamente ha tenido y tendrá que salir de los

lugares destinados a él, salir y entrar, para así reconfigurar los espacios. El arte no se puede jugar sólo en las aperturas de los museos a las manifestaciones críticas de éste, así como la política tampoco se juega en los espacios destinados a ella. Lo que hacen estas manifestaciones de la calle es igualarse a los actores políticos a través de la imagen y desde ahí ejercer la distorsión política. Bajo esos términos se juega el conflicto actual, porque es evidente que los dados políticos policiales ya están lanzados. Es decir, la política de los políticos no deja lugar al pueblo, pero, como la política siempre es finalmente cuestión de apariencias, es por ahí donde se puede ejercer una resistencia, donde se puede dar una subjetivación insoportable para el estado de cosas.

Democracia, siguiendo a Rancière (2005), es el modo de subjetivación política, el nombre de una irrupción de la subjetivación en el buen funcionamiento del orden de distribución de los cuerpos en comunidad que se propone bajo la policía. Ahora la imagen se ha vuelto una forma de atacar, pero sin saber exactamente qué resultados se buscan. Al menos, lo que sí podemos decir es que, desde el #YoSoy132 hasta la fecha, no ha parado de realizarse un esfuerzo por continuar con la contramaquinaria de imaginaria que, aunque sea, deje registro y memoria de indignación vivida ante la injusticia. Algo ha quedado claro. Esta labor tiene que ver con la producción de imágenes, sí, pero también con la infiltración, el montaje, la reunión de los cuerpos y, sobre todo, la apertura de espacios para la creación. Es por ello que se vuelve importante inscribir el #YoSoy132 en un relato mucho mayor que le dé sentido y permita ver su potencia. Este relato podría incluir, como lo hemos hecho aquí, expresiones desde el arte reconocido y no reconocido, cruces teórico-históricos que sirvan para la reflexión y, especialmente, una ubicación táctica en la situación actual con todo y sus dificultades y riesgos. Es bajo esta forma como se hace posible colocarse en los términos que determinan la vida actual, pero para meter la interferencia en ellos, dislocando sus lógicas y estadísticas. Como lo argumenta Harold (2007), de cualquier forma, el público de aquel espectáculo somos todos y nunca ha habido algo como una oposición radical, sino que simplemente hay formas en que se puede jugar con sus lógicas y establecer estrategias y posibilidades de acción políticas filtradas en ellas.

Finalmente, es claro que los movimientos de resistencia están jugando entre estas dos lógicas entre la re-edición de las imágenes populares y la reapropiación política de los espacios en concreto, haciéndose aparecer en el territorio que compone el Estado-nación que se pretende aún gobernar. Se mueven así entre una lógica de la imagería mediática y una lógica de los cuerpos. Los propios cuerpos se vuelven ya una imagen estética, donde se juega incluso el entendimiento de uno mismo ante la modulación cifrada de la sociedad de control. Tal parece que este emparejamiento a los términos de la representación ha sido la única respuesta que los sujetos han encontrado para poder decir algo sobre ellos y sobre la sociedad en que viven. “Ahora las luchas son a la vez económicas, políticas y culturales y por lo tanto son luchas biopolíticas, luchas por la forma de vida. Son luchas constitutivas que crean nuevos espacios públicos y nuevas formas de comunidad” dicen Hardt y Negri ([2000] 2005: 76). Pero evidentemente ésta no será una respuesta definitiva, pues de lo que se trata aquí es más bien de la forma en que surge siempre el desacuerdo y la distorsión ante lo que entraña la tarea misma de la política.

Si seguimos a Rancière y entendemos la política como una cosa primordialmente estética, entonces cabe tomar en cuenta lo que aún tienen que decir las diferentes formas de operación que aquí hemos unido a partir de la etiqueta de *culture jamming*. Este tipo de fenómenos podrían ser entendidos como una especie de virulencia biopolítica quizá a nivel micro, jugando desde el acontecimiento, pero que no por ello dejan de poner en suspenso todo el orden establecido. Definitivamente todo este tipo de manifestaciones no van a cambiar el modo de operar del Imperio, al menos no notoriamente de un día para otro, pero lo que dejan claro es que sus lógicas no lo son todo, que no puede llegar a cubrir todos los aspectos de la vida en su interior y que, muy probablemente, llegará un momento en que no tenga ninguna operación sobre los supuestos sujetos de control, sobre todo cuando la subjetivación se juega justo en el punto del desacuerdo. Ahora sobra decir que de lo que se está hablando aquí no es la política de los partidos, sino de la política de la vida. Se trata de aquella política sobre la estandarización de los estilos y la forma de entender lo que es la vida. Ese devenir sujeto implica entonces hacerse cargo de los sentidos con los que está constituido el mundo y uno mismo a partir de los elementos con los que se cuenta en cada momento.

Sexta conclusión

Comenzamos este apartado mostrando dos ejemplos artísticos que se vieron de alguna manera involucrados en un movimiento político multitudinario mexicano, tal vez por mera casualidad, pero también porque los artistas involucrados tenían desde antes un compromiso político en su trabajo. El ejemplo de Cráter invertido nos sirvió para dar cuenta de que tanto política como estéticamente se pueden hacer cruces y rescates de la historia de México para traerlos al presente y reconocernos en, a la vez que podemos reflexionar sobre, ellos. Lo que sucedió con la obra de Minerva Cuevas que fue sacada a las calles por los manifestantes nos permitió hacer una vinculación entre el tipo de prácticas políticas que ella venía realizando, muy influenciada por el *culture jamming* a nivel mundial, y la circunstancia particular por el que México atravesó en ese momento. A partir de estos dos breves ejemplos, abordamos precisamente las condiciones de este momento en el que se juntaron una serie de factores para que las intervenciones político-estéticas se dispararan en todos lados, ya no sólo en el ámbito del arte institucional o reconocido. Así, dimos cuenta de cómo la historia de México donde los medios de comunicación han ejercido un papel fundamental en un panorama de dominación y autoritarismo, de pronto, se convirtieron sus lenguajes en un flanco para no sólo para la protesta, sino también y primordialmente para la creación.

La historia de cómo EPN llegó al poder y cómo se convirtió en el hazmerreír público que ahora conocemos no es ninguna casualidad. Desde antes esta figura había ido construyéndose a través de los medios y sobre todo, se había conocido este personaje por haber sido el gobernador del Estado de México cuando un abuso policial de gran magnitud sucedió en el municipio de Atenco, entre otras cosas. Pero no fue sino hasta el conocido viernes negro de EPN que esta imagen colocada a la luz del público sirvió como punta de lanza para disparar un movimiento mucho más fuerte y representativo. El movimiento #YoSoy132 vino a representar un cruce de un sinfín de energías que estaban gestándose de diferentes formas en diferentes campos. Por un lado, por supuesto, las luchas sociales en el territorio mexicano, pero, por otro, una ola de indignación y agitación alrededor del mundo y, por último, pero no menos importante, un impulso por

irrumper creativamente en la esfera mediática que tanto en México como en el mundo trata de capturarlo todo y envolverlo todo bajo una monotonía cultural programada.

Ante la alianza Estado-mercado en pro del control de las subjetividades, los supuestos sometidos también desarrollan sus armas de defensa y una contramaquinaria que reta cualquier autoridad no sólo como infiltración, sino también como irrupción. El #YoSoy132 fue un movimiento que dejó claro que entre más se magnifique la tensión entre las fuerzas, la irrupción será más patente. Así, la resistencia que nunca ha dejado de estar presente, de repente se vuelve un espacio para la heterotopía, es decir, para la irrupción de la imaginación en múltiples formas. Los sujetos que antes se sentían desligados de las políticas que impregnan su cultura, de pronto tienen palabra y visibilidad en ella. El #YoSoy132 fue un acontecimiento en el sentido de un *eventwork*. No fue algo forzado ni planeado, simplemente fue algo que emergió por una confluencia entre distintas fronteras; una forma de ruptura de las líneas canónicas de lo artístico, lo político, lo social y lo teórico.

Los movimientos políticos que ahora conocemos, formados por colectividades e individualidades de todo tipo, muchas de las cuales no se conocen entre sí, ya no buscan definitivamente una participación en la política en los términos de los partidos, sino una participación en las políticas estéticas. Estos movimientos políticos se configuran como fiestas callejeras; guerra de imágenes virtuales en forma de partículas de información con alta carga cultural llamadas *memes*; organizaciones espontáneas; infinidad de autopublicaciones físicas y virtuales. Hoy, ante estos fenómenos, se da la oportunidad de hablar de arte en otros términos. Más allá de la esfera especializada, llena de lógicas, dinámicas y etiquetas gastadas, se abre paso a una nueva comprensión en donde nos vemos todos envueltos en una tarea artística y política a la vez. Pero sólo podemos realizar esta lectura bajo una labor de montaje y desmontaje de las lógicas actuales sobre la política y el arte; una operación de interpretación y composición de la historia; una lectura del tiempo que se da cuando se presta atención en aquellas formas extradisciplinarias del arte que poco a poco nos muestran una composición como montaje, tanto en la forma de vincularse entre ellas, como en su forma de operar internamente. Así, de lo que se trata es de un

enfrentamiento con la imagen de nosotros mismos, con todos esos ámbitos que hemos separado pero que, de repente, se nos colapsan, pues ninguno de ellos es suficiente para satisfacer las demandas del momento.

Aunque haya muchas manifestaciones u otros movimientos artísticos que cuestionan la representación desde una posición interior a la institución artística, se eligió mostrar aquellos que se engranaron con un movimiento ciudadano y popular como el #YoSoy132 justamente porque éste nos permitía un despliegue de lo estético fuera del ámbito institucional. Pero hay que advertir que ni el *culture jamming* ni el #YoSoy132 son la culminación de nada. Son sólo manifestaciones algo presente en cualquier creación artística. Es la política la que está en juego. La irrupción bajo diferentes medios es algo que se encuentra permanentemente en el arte. No es algo tampoco reciente como lo hemos visto en capítulos anteriores. Es un mecanismo que se puede presentar como montaje, como infiltración, como evento social, etc.; es un proceso y una fundación permanente que se da en las fisuras, en los momentos de crisis y de tensión extrema. Es una tarea de destruir, reconstruir y hacer emerger. En cada periodo se puede ver esto de distinta manera; un mecanismo que se deja ver en todo proceso creativo pero que donde mejor aflora es cuando se vincula con un proceso social. Esto es lo que hemos querido mostrar con el #YoSoy132. La acción creadora y su estructura de puesta en cuestión, reconstrucción y emergencia es lo que se pone de manifiesto en estos momentos. No importa si toma la forma de una protesta social o pieza de museo, sino la manera en que a través de estas obras se le da sentido a un momento determinado de la historia y de la vida de los hombres.

Habría que entender de esta forma lo que viene sucediendo en México y en el mundo desde finales del siglo pasado, pero sobre todo a lo que nos enfrentamos actualmente en lo que lleva del siglo en nuestro país. En especial, en el contexto social mexicano, lo que se lee en las manifestaciones estéticas que intervienen en la política es una representación más del deterioro político. Ante lo que estamos es la figura del impulso creativo frente al poder: un temple de ánimo que está surgiendo y que se sirve de una gran cantidad de fuerzas para hacerse valer. Entre esas fuerzas está la de la imagen. Ahora se juntan una gran cantidad de elementos que se vinieron

desarrollando desde todo el siglo pasado y que convergen en un momento donde lo político y lo policiaco se enfrentan de manera inusitada. Quizá asistimos a un acontecimiento que, si dejamos pasar, quedaremos atrapados en una dinámica tortuosa entre la vigilancia y el espectáculo. Pero la irrupción creativa puede tomar mil caras. Esto es lo que hay que aprender a ver. En el siguiente capítulo, y cierre de la tesis, se retomarán algunas discusiones del primer capítulo y se pasarán a la luz de todo el recorrido que se ha hecho hasta aquí. Se abordarán la imaginación, la resistencia, la heterotopía, el *eventwork*, etc., al mismo tiempo que se propondrán otros conceptos, a fin de tratar de dar sentido a todo esto.

5 Postfacio: Creación

5.1 Crítica

a) El cuadro de lo contemporáneo

Ya que hemos realizado este largo recorrido, es necesario advertir entonces que, cuando situamos al *culture jamming* en medio de la discusión política, hay que remarcar la precaución básica de que las políticas de las que se está hablando son las políticas de la creación. Éstas serían definidas como aquello que determina quién puede y quién no puede crear; y también qué es y qué no es crear. Las políticas de la creación estarían representadas por los regímenes o dispositivos que permiten la creación. Pero, por supuesto, esto podría resultar casi un contrasentido, pues la creación lleva en su misma definición la condición de tener que ser inaugural. Y, sin embargo, precisamente por eso es necesario remarcar que las políticas de la creación se activan cuando el trabajo creativo y la acción creadora se ponen en contacto con los territorios de la crítica social. Ahí se vuelve a poner en entredicho todo el orden y se abre la posibilidad a la pluralidad de creaciones. Se hace ver que estas políticas no están definidas, sino siempre por definirse. Son un espacio para la multiplicidad. Hemos dado cuenta aquí de algunas irrupciones y de algunas formas de irrupción, pero no fue sino para dejar claro que cada una de ellas es singular y responde ante un contexto determinado.

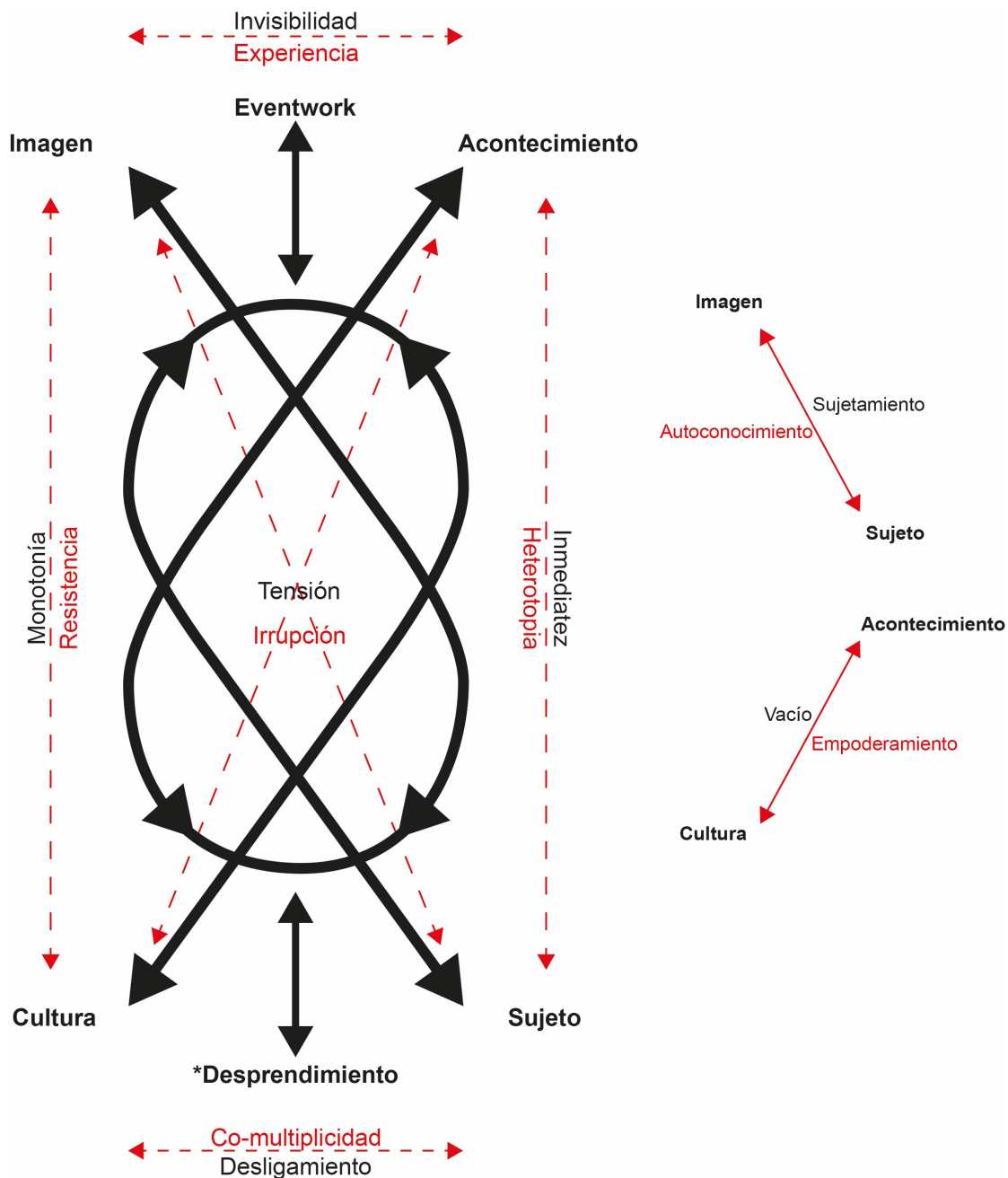
Realizamos un enorme recorrido que tomó como punto de partida el fenómeno conocido como *culture jamming*, pero que pronto nos llevó a indagar acerca de cuestiones de distinto tipo y en distintos niveles de observación. Partimos de la relación de este fenómeno con la disciplina del diseño por estar enmarcada esta investigación dentro de un área académica particular. Sin embargo, por tratarse de un fenómeno vinculado con las prácticas de la imagen en general, pronto nos vimos tentados a ampliar la búsqueda hacia preguntas de corte más filosófico para, desde ahí, ir “descendiendo” hacia el objeto concreto. Así, realizamos, en primer lugar, un breve acercamiento hacia la ontología de la imagen y la razón por la cual consideramos necesario que

este acercamiento se lleva a cabo en este momento de la historia; a saber: que la imagen forma parte fundamental para la definición de la vida actual. Posteriormente, dimos cuenta del panorama cultural en que se ve inscrito nuestro fenómeno, pero, para ello, tuvimos que realizar también una breve historia bajo cierto artificio que nos permitiera conectar una serie de movimientos que se fueron dando durante todo el siglo XX hasta llegar al que a nosotros nos ocupa. El *culture jamming* se mostró entonces como un cierto momento de confluencia entre distintas corrientes y fuerzas que encontraron en él una salida. Una vez que abordamos directamente este fenómeno, la misma dinámica que llevábamos nos permitió seguir adelante, avanzando de la década de los 80 en que surgió, hasta ver una gran cantidad de remanentes directos o conexiones remotas en movimientos políticos contemporáneos donde la lógica de la imagen sigue siendo lo primordial. Así, se podría decir que hasta este punto hemos recorrido desde lo más general tanto teórica como históricamente, hasta lo más particular y cercano a nosotros.

Las tácticas del *culture jamming* por supuesto, no son la primera vez que son usadas ni la última, como se pudo ver en nuestro recorrido. Más bien en cada ocasión se utilizan de manera diversa; cobran una forma particular que tiene que ver con las condiciones del momento. Si bien se puede decir que estas tácticas han sido ya asimiladas muchas veces en todas sus formas, y lo seguirán siendo, éstas poseen también un carácter fugaz e inaprensible que tendría que ver con algo más profundo: algo que podríamos aquí identificar como el carácter creativo de todo arte. Éste va más allá de cualquier bandera política o interés partidario. No tiene un solo rostro, sino muchos. Incluso se podría decir que cambia a cada momento y se puede agarrar de cualquier membrete sin identificarse totalmente con él. De las tácticas de infiltración y montaje que describíamos en el capítulo 3, las formas de irrupción se fueron transformando en nuevas lógicas de la multitud donde ya se ven envueltos elementos políticos junto con los del espectáculo y la cultura de masas. Es una lucha que desde una visión mediana pareciera no tener sentido, pues aparentemente nunca se completa. Pero más bien habría que ver que se trata de un impulso que fuerza todo el tiempo a la transgresión de lo ya dado; fuerza los límites. Tendríamos que entender en ese sentido al arte y en general las prácticas de creación contemporáneas.

En cualquier artista está el proceso de cuestionar las formas existentes para, al recombinarlas, reconstruirlas hacer emerger nuevas formas. La historia de la pintura en el siglo XX es representativa de ello. Pero la gran diferencia, el criterio, es que los movimientos citados aquí se han puesto en relación al desarrollo de la industria de la cultura, jugando con sus elementos, cuestionándolos y reconstruyéndolos. Lo que emerge es una forma de lectura crítica. Lo que los caracteriza es el tipo de operaciones que realizan sobre los elementos de la cultura popular, ya que su objetivo es siempre irrumpir en el ámbito de la vida cotidiana, la cual ya es imposible de pensarse sin las tecnologías de la reproductibilidad masiva. Pensar la procedencia, como lo hace el *culture jamming*, es algo que ya muchos artistas del siglo pasado intentaron a su manera, desde Duchamp hasta Warhol, por ejemplo. Como hemos dicho, tampoco se puede decir que simplemente por situarse en la contracultura los movimientos no serán asimilados. Tal vez todas las corrientes aquí mencionadas han sido asimiladas como meros estilos un tiempo después de su aparición, pero de lo que se trata de dar cuenta aquí es de que cuando el trabajo creativo se vincula con el contexto social, entonces se muestran las fisuras del momento. El artista, entre otras cosas, se alimenta también de las crisis políticas, económicas y sociales. Ése es el espacio perfecto para hacer emerger nuevas disposiciones de las cosas, ya que sólo a partir del resquebrajamiento es que se puede volver a comenzar la labor de creación. Lo que queda claro es que para la creación es necesario un trabajo de limpieza primero, una exhibición de las contradicciones internas del sistema en curso. Una vez que eso sucede, es posible un quiebre y posteriormente un reacomodo.

Llegado este momento, a pesar del riesgo que conlleva cualquier esquematización de estas cuestiones, es un riesgo que ha de correrse siempre si lo que se quiere hacer es teoría. Podríamos, de esta forma, esbozar, de acuerdo con lo que hemos descrito hasta aquí, un pequeño cuadro que nos permita dar cuenta de una serie de relaciones entre distintos conceptos que hemos manejado a lo largo de la tesis. A continuación, nos aventuraremos a exponer este cuadro y en adelante iremos desplegando los conceptos principales que lo componen de tal manera se vayan comprendiendo las implicaciones de la propuesta general de la tesis.



10. Cuadro de lo contemporáneo

Como se puede ver en el cuadro, se juegan una serie de oposiciones entrelazadas, una serie de relaciones implícitas que se hacen explícitas y de las cuales se extrae la propuesta. En color negro se marcan los conceptos principales que determinarían el estado de la cuestión teóricamente, pero

en color rojo se muestran los conceptos que componen una propuesta teórica para acercarse a los fenómenos contemporáneos de los que hemos hablado aquí. Este esquema constituye, como se había dicho, una aventura, una apuesta teórica que podría servir como máquina de visión no sólo para lo que ya se expuso a lo largo de esta tesis, sino para nuevos acercamientos a distintos temas contemporáneos relacionados con la imagen, la cultura y, sobre todo, el arte y las formas de creación. No es un esquema concluyente ni uno que tenga una sola lectura, pero sí puede servir para hacer visibles ciertas fuerzas que componen el mapa de lo contemporáneo. A continuación realizaremos algunas interpretaciones posibles. Al final de este apartado intentaremos glosar de nuevo lo expuesto aquí enclavándonos directamente en las implicaciones de la creación.

b) Experiencia e invisibilidad

Para empezar, lo que está sucediendo, y de lo que nos permitió dar cuenta el *culture jamming*, es que estamos frente a un contexto de procesos que suceden en diferentes dominios. Lo anónimo, lo insignificante, lo ambiguo, lo efímero, adquieren relevancia en este contexto. El *culture jamming* no es una alternativa, como si de una elección entre distintos partidos se tratara. Es más bien una manifestación irruptiva de un impulso creativo que no se deja clasificar del todo nunca y que puede ser abordado retrospectivamente, como lo hemos intentado hacer aquí, a fin de situarnos nuevamente en una posición frente a los acontecimientos actuales. Las manifestaciones como el #YoSoy132, más que tener que ver con una posición política que se determina por medio de partidos, tiene que ver con lo múltiple; es decir, con las diversas maneras que el carácter creativo tiene para manifestarse. En ese sentido es político, ya que, como su nombre lo dice, la política tiene que ver con la pluralidad, con la emergencia de lo múltiple; que, por propia definición, no es susceptible de ser determinado nunca desde un solo punto de vista.

Para entender el modo en que lo múltiple irrumpe en este tipo de manifestaciones contemporáneas, hemos representado un par de giros en el cuadro mostrado. Estos virajes están etiquetados como *eventwork* y desprendimiento colocados en dos extremos contrarios -ambos conceptos fueron desarrollados ampliamente cada uno por su parte en capítulos anteriores.

Mientras que el primero tiende a la unión y fusión de las subjetividades en lo social, el otro exige una separación de las condiciones del momento para sumergirse en las profundidades de lo humano. De igual manera, el primero se localiza en un momento muy efímero y volátil, mientras que el otro se despega de ello y pone atención en un tiempo indeterminado de la cultura, al nivel de las tradiciones ancestrales, de los arquetipos, de los símbolos y de las herencias. *Eventwork* y desprendimiento serían planteadas como dos fuerzas que permiten un rizo y un vínculo a la vez. Permiten ver que las relaciones imagen-acontecimiento y cultura-sujeto no son directas, necesarias o naturales. Son algo que hay que forjar en estos tiempos; de la misma manera que hay que forjar una cultura de la imagen donde el sujeto se haga cargo de su presente a la vez que lo hace de la cultura y de la imagen.

Si de lo que se trata la crítica cultural, como la habría identificado Brian Holmes (2001), es de percibir dinámicas quizá aún inconscientes para la propia masa que las genera que puedan servir para la transformación social, entonces la dinámica de este cuadro es la apuesta de este texto. La idea es que nos sirva para hacer explícitas muchas relaciones que no lo son. Siguiendo la metáfora de las luciérnagas que nos proponía Didi-Huberman ([2009] 2012a), habría que detectar pequeñas luces que destacan en el horizonte como alternativas, no oponiéndose a la iluminación espectacular, la cual definitivamente las supera casi infinitamente en cuanto a iluminación, sino ofreciendo su luz como un esfuerzo que se realiza a pesar de su aparente inutilidad. Esto es lo que en nuestro contexto no puede permitir una visibilidad y una experiencia del presente. “Hay que afirmar que *la experiencia es indestructible*, aunque se encuentre reducida a las supervivencias y a las clandestinidades de simples resplandores en la noche” diría Didi-Huberman ([2009] 2012a: 115). Es decir que, frente a una sociedad que lo ha cubierto todo bajo un armazón programático que lo convierte todo en invisible y desligado de los sujetos mismos que la componen, la experiencia consiste en encontrar vías para establecer o re-establecer relaciones en el cuadro de lo contemporáneo.

En una cultura no sólo de invisibilidad, sino de inmediatez, monotonía y sobre todo desligamiento de los sujetos con su entorno, lo que se busca es el acontecimiento como un

espacio donde el sujeto actúa sobre su cultura y se hace cargo de ella: un espacio de creación. Este sujeto ya no es único ni ontológicamente privilegiado como el elemento último de lo social, sino un sujeto atravesado por la multiplicidad que define a la cultura. La tan llamada “cultura de la imagen” se puede convertir en una oportunidad para la autopoiesis tanto individual como colectiva. Eso es de lo que se ha intentado dar cuenta aquí. Pero eso no puede suceder si no es dando cuenta de una serie de relaciones que se tiene que poner en juego para que esto suceda. Ya dimos cuenta de cómo es necesario que haya un desprendimiento por parte del creativo para poder decir algo acerca de su contexto. También mostramos cómo el *eventwork* ha funcionado en las recientes manifestaciones políticas como una forma de fusión de las subjetividades en un colectivo. Si el sujeto tiene que realizar esta labor de desprendimiento para abordar su propia cultura, el *eventwork* funge como un catalizador para que esta cultura de la imagen se convierta en un acontecimiento que toma la forma de carnaval, ruptura de la cotidianidad y puesta en suspenso del orden económico y político. Cumple el carácter social de la obra. La idea es que, por un lado, el sujeto frente a la imagen no quede sólo sujetado o prendido, sino que pueda ver en ella la posibilidad de un autoconocimiento. De igual manera, por el otro lado, la cultura no quede sostenida meramente en el vacío de una cotidianidad sin sentido, sino que el acontecimiento abra la posibilidad de un empoderamiento cultural. Evidentemente, todo de lo que se habla aquí no son sólo actos que se llevan a cabo de una vez y para siempre, sino procesos permanentes que se llevan a cabo dentro de campos de fuerza o tensión por donde todo el tiempo se atraviesa y se circula.

Concretamente, si bien todos los dispositivos de las industrias creativas y culturales generan una especie de aparato monstruoso, donde todo tipo de creaciones del espíritu se ven reunidas y neutralizadas bajo el nombre de cultura (Adorno y Horkheimer, [1944-1947] 2007), es ahí mismo donde, en sus propias rupturas, en sus propias perversiones, se han de encontrar los resplandores. Más que rupturas totales, se trata de encontrar grietas o desviaciones de la ley a través de las cuales se pueda tan solo vivir. Los grandes reflectores y espectaculares tienden a dejarnos ciegos ante tales desviaciones, las cuales siempre están presentes. Tienen el propósito de que olvidemos nuestro propio malestar, pero éste se manifiesta siempre bajo el mismo lenguaje con el que es

configurado. Así, revirtiendo o subvirtiendo las estructuras, se trata de encontrar rutas o relaciones que permitan a la irrupción. Si hoy se nos ha bombardeado con imágenes hasta hacernos perder la capacidad para asimilarlas y comprenderlas, pero sobre todo la capacidad para generar nuestras propias imágenes e imaginaciones; será por ellas mismas que se muestre nuestro padecimiento. Ya sea como sublimación o síntoma, siempre hay algo que queda. Y eso que queda es la posibilidad de establecer aún relaciones. La monotonía se puede convertir en resistencia y la inmediatez en heterotopía, pero se trata de realizar un esfuerzo por hacer visibles estas posibilidades.

La imagen, siempre como supervivencia y como manifestación de la imaginación, puede ser un punto de partida para rastrear los flujos y el diagrama que trazan tales flujos en su movimiento (Didi-Huberman, [2009] 2012a). Esos movimientos, que tienden a la fuga, no sólo se dan a pesar de la ley o de los reflectores, sino incluso a pesar de nosotros mismos. Hay un movimiento que se está gestando en todos lados, pero que permanece aún casi imperceptible. Hay una inmanencia fundamental en la vida cotidiana, un recurso de deseo en nuestras decisiones más inmediatas que se manifiesta en la supervivencia de las imágenes. Es decir, las imágenes, los rastros, las huellas de nuestra resistencia, ahí quedan. Y no será de otra forma sino prestando atención a nuestros propios registros imaginativos como podremos captar las fugas siempre presentes de la cultura.

Situándonos en el contexto actual, donde los mecanismos de producción y reproducción de imágenes han terminado por servirse de ellas para adentrarse en todos los ámbitos de la vida, la forma en que la imagen se pone en juego dentro de las prácticas de creación contemporáneas será aquello que nos permita ir más allá del control esbozado desde aquellos mecanismos. Es necesario, por ello, abordar tanto el carácter creativo como la forma en que éste se juega en la imagen; una cosa que envuelve a todas las discusiones que hemos abordado aquí acerca de la imagen, la cultura y la política, pero que también va más allá de ello y nos habla de aquella fuerza creadora presente en toda manifestación artística y cultural. Dentro de los elementos que se ponen en juego dentro de cualquier acto creativo, hay muchos relacionados con el amplio contexto en que éste se da. Por ello es necesario buscar más allá de los ámbitos donde supuestamente se debe

articular la crítica social y cultural, tales como el ámbito artístico o el ámbito académico. Es necesario un desprendimiento que permita ver más allá de lo aparente. La apuesta por el *culture jamming* es una vía, entre otras que puede haber, para tratar de encontrar eso en prácticas menores, que aunque pareciera que cualquiera puede hacer, en realidad conllevan una carga social muy puntual y en muchas ocasiones muy trabajada. Por supuesto que no hay que dejar de lado los espacios destinados a la crítica, pero hay que abrir oportunidades para realizar en ellos constantes desterritorializaciones que incluso les permitan mantenerse en esa condición. Lo político reside en la multiplicidad de las visiones. En un contexto donde más que simplemente política habría que hablar de biopolítica, lo que ponen en juego las prácticas de creación es la definición de la vida en su totalidad. Si la biopolítica se ha encargado de englobar todas las manifestaciones de la vida entre sus ejercicios, lo que las prácticas de creación permiten es la posibilidad de que la vida no sea solamente vista en términos de la biopolítica. Para ello, será nuestra imaginación una de las herramientas principales de visualización.

c) El carácter creativo de la imaginación

La imaginación como facultad estrictamente vinculada con la creación y composición de imágenes ha adquirido una importancia primordial en nuestros tiempos. Retomando de cierta manera a Benjamin ([1936] 1989), habrá que decir que si hoy se está jugando la aparición y la irrupción de la imagen por medio de todos los dispositivos de información, ellos no sólo sirven a las industrias culturales, sino que también acercan a las masas hacia su propia tendencia a eliminar las relaciones de propiedad. Por lo que se ha dicho aquí, sabemos que toda cultura engendra ella misma su propio malestar, la propia frustración de los sujetos que lucharán por escapar a ella aunque no lo logren. Lo que sí se puede decir es que esta cultura no puede quedarse estática ni tampoco puede ser la última forma de ella. No sabemos a qué tipo de cultura nos lleva el desarrollo actual, pero sí sabemos que nunca podrá ser total, nunca podrá cubrirlo y satisfacerlo todo como lo pretende. Lo importante entonces para las prácticas de la imaginación aquí es llevar una y otra vez a la imagen hacia el ámbito del acontecimiento. En un juego constante entre las imágenes existentes y las que aún están por conformarse, en esta tensión permanente, es posible

que se rompa aquel desligamiento entre sujeto y cultura para dar paso a nuevos tipos de subjetividades.

Para abordar el carácter creativo de la imaginación, vale la pena remitirse brevemente a la obra de Aby Warburg, un historiador y teórico de arte de principios del siglo XX que estaba componiendo un atlas a manera de estudio historiográfico de las formas en el arte. Didi-Huberman, quien se ha dedicado a estudiar e incluso en ocasiones a reproducir el intento de Warburg, se ha propuesto extraer de él reflexiones acerca de la forma en que ha de ser entendida la imagen y los usos que de ella podemos hacer desde la teoría. En la misma época en que los dadaístas, movimiento con el que comenzamos nuestra historia del arte aquí, planteaban su propio cuestionamiento al mundo del arte, Aby Warburg estaba ensayando en otra línea borrar la distinción entre arte y teoría; tratando de hacer un tipo de teoría que implicaba el trabajo con el lenguaje de la imaginación más que con el de la lógica o el lenguaje escrito. El proyecto que realizaba, y que quedó inconcluso al momento de su muerte, consistía en una recopilación de alrededor de 2,000 imágenes dispuestas y acomodadas en 60 tableros. Hoy aún hay discusiones acerca de lo que él estaba tratando de hacer o decir con ese proyecto. Cuando Didi-Huberman (2012c) hace referencia al *Atlas Mnemosyne* de Warburg destaca la posibilidad que en este tipo de ejercicios se da de que el espectador haga conexiones. Se trata de un *modus operandi* a la vez histórico y argumentativo que nos recuerda la labor del filósofo y el historiador, trabajando al lado del artista. Es una forma de mostrar la dimensión heurística de la imagen y de la organización de las imágenes. La teoría entonces es entendida por Didi-Huberman como “un mero acomodo que insta cuestiones” (Didi-Huberman, 2012c: 102); una forma de poner en movimiento a la imaginación.

Para Didi-Huberman, en primer lugar, hay algo que diferencia el proyecto de Warburg de otros acercamientos a la historia del arte. Warburg trabajó en un atlas. Un atlas es una mina, dice Didi-Huberman, es “una forma visual del saber, una forma sabia del ver” (Didi-Huberman, 2010: 14). En ese sentido, subvierte lo estético y lo epistemológico canónico: “contra toda pureza epistémica, el atlas introduce en el saber la dimensión sensible, lo diverso, el carácter lagunar de cada imagen. Contra toda pureza estética, introduce lo múltiple, lo diverso, la hibridez de todo

montaje” (Didi-Huberman, 2010: 15). Se mueve en zonas intersticiales y heurísticas. Su principio motor es sólo la imaginación, como facultad que acepta y goza de lo múltiple jugando con principios movedizos que generan siempre nuevas relaciones. Así, habría que ver que los juegos de la imagen se dan principalmente para tender puentes entre órdenes distintos de realidad; convienen, a la vez que promueven, lo heterogéneo. Así la imagen se muestra en su multiplicidad. De acuerdo con la visión de Didi-Huberman ([2002] 2009), el atlas de Warburg no era solamente una recopilación o compendio de imágenes, sino que era un intento de *pensamiento por imágenes*. Si hablamos de una cultura basada en la imagen, es hora de que comencemos a indagar sobre lo que sucede cuando una serie de imágenes se superponen, cuando luchan entre sí, cuando entran en conflicto, en tensión; cuando dentro de las imágenes podemos encontrar resistencias, experiencias, desprendimientos y hasta utopías y heterotopías.

Aprendiendo del ejemplo de Warburg, observamos que lo que resulta de una simple disposición de imágenes colocadas una al lado de otras no es una teoría acabada, sino todo lo contrario, una que a cada mirada comienza de nuevo y siempre lanza a lugares distintos pues no sólo están en juego las imágenes, sino el contexto desde el que se las mira y la subjetividad del espectador. La importancia del rescate de la figura de Warburg en nuestros tiempos radica en las posibilidades que nos abre para un tipo de pensamiento por imágenes que nos puede ayudar a afrontar teóricamente nuestro presente, sus manifestaciones y sus contrariedades. Fernando Zalamea (2013), quien ha hecho una reflexión sobre el carácter creativo en la obra de Aby Warburg –un poco siguiendo la línea de Didi-Huberman–, ha identificado el tipo de ejercicios imaginísticos del historiador del arte como una labor antinómica por excelencia. Siempre emergen oposiciones. Y siempre hay que decidirse entre ellas: “muchos actos creativos mayores *requieren* oposiciones, polaridades y contradicciones en su *emergencia*”, dice Zalamea (2013: 17). Así, la creatividad está siempre necesariamente enlazada con la contradicción. Ése es su aspecto oscuro, penumbroso, turbio y enlodado que hay que enfrentar. De esta forma, habría que ver que las prácticas contemporáneas de creación de las que se ha dado cuenta aquí poseen esas cualidades ambiguas, contradictorias, paradójicas, de tal manera que hay que abordarlas junto con todas estas propiedades; en su dinamismo interior pero también en el exterior.

Warburg, como ya se había mencionado desde el capítulo 1, situaba la creación de toda obra de arte en un lugar intermedio entre los impulsos personales y los requerimientos de la sociedad. En sus palabras: “entre la renuncia a la expresión impulsiva personal y la creación consciente sujeta a lo [*formal*], es decir, precisamente entre [*Dionisio*] y Apolo, donde aún pudo dotar a su propio lenguaje formal de un rasgo individual” (Warburg, [1929] 2012: 59). Para Warburg, la humanidad es esquizofrénica, “Warburg conjura las escisiones contradictorias de lo humano y observa cómo esa esquizofrenia se constituye en motor imprescindible de la creatividad”, dice Zalamea (2013: 81). Dionisio y Apolo son polaridades esenciales que se encuentran de fondo en todo acto creativo. Lo que se juega en ellos es la afirmación o negación de la vida y de sí mismo. Toda cultura está atravesada por esa escisión. Ésa, recordemos, es la lección que Freud ([1920] 1984c), por otro lado y con sus propios matices, identificaba bajo la oposición de las pulsiones de vida y de muerte. Sí, pero ahora hay algo que agregar y tiene que ver con la imagen y con el arte. Dice Didi-Huberman: “Lo que Sigmund Freud nos enseñó a nivel psíquico sobre el saber inconsciente de los sueños o de los síntomas, nos lo demostró Aby Warburg a nivel cultural al concentrarse en los saberes supervivientes que las imágenes transmiten en la larga duración” (2010: 33). Es decir, el malestar en la cultura del que hablaba Freud queda plasmado siempre en el arte de cada época. Las imágenes, por su situación intermedia entre lo eterno y lo más contingente, nos ayudan a autodefinirnos, pero también a ubicarnos en un contexto político e histórico. “Las antinomias – formas profundas de la vida y de la creatividad– son necesarias, pero deben ser integradas a su vez dentro de un espacio polidimensional coherente” (Zalamea, 2013: 175).

Una vez que hemos dado cuenta de que el carácter creativo de la imaginación viene junto con esta serie de antinomias y contrariedades, es cuando vale la pena arriesgarse con la imagen. Para darle la vuelta a la invisibilidad, la monotonía, la inmediatez y el desligamiento, es necesario poner en tensión todas estas fuerzas, quizá llevarlas al extremo para hasta medir su fortaleza interna. Ahí la imaginación se desborda. Estaríamos hablando entonces de una imaginación radical, como la llamaría Castoriadis ([1975] 1983). Se trata de una imaginación que surge como creación aparentemente de la nada, como invención absoluta. Pero, como hemos venido insistiendo aquí, se llega a este punto cuando la tensión se exagera a tal punto que requiere un

reacomodo súbito que por su carácter repentino no presenta ninguna causa o antecedente certero. Hay que dar cuenta de que justamente en una cultura de la imagen donde todo se ha vuelto monótono, estandarizado y previsible, estamos también sumidos en una inmediatez absoluta donde jamás estamos preparados para el próximo golpe. Por otro lado, la saturación de imágenes no nos permite ver lo que hay de oportunidad en ellas, respondemos ante lo inmediato y terminamos hundidos en una individualidad sin proyecto, desligados totalmente de alguna visión de conjunto de nuestra sociedad. En otras palabras, tenemos acceso a visualizarlo todo, pero de nada nos sirve, pues ese mundo que vemos pareciera no tener nada que ver con nosotros. A su vez, nuestras producciones imaginísticas, en esa red de imágenes infinitas, recaen de manera totalmente invisible para nosotros en mecanismos de programación cultural a escalas inimaginables. Todo parece estar hecho un nudo, pero quizá precisamente apretando este nudo y forzando las tensiones entre las partes antinómicas es que pueden emerger o dejar irrumpir nuevas relaciones. Eso es lo que hay que evidenciar.

d) Antinomias, resistencias y heterotopías

En el cuadro de lo contemporáneo que hemos mostrado intentamos exponer no sólo las tensiones entre las fuerzas de coerción sino también las posibilidades hacia la apertura. Lo que quisimos remarcar es que toda fuerza contiene su propio reverso. De esta manera, por ejemplo, ante la invisibilidad señalamos la experiencia; ante la monotonía mostramos una resistencia constante e inquebrantable; ante la inmediatez abrimos la posibilidad de la heterotopía, es decir, la transformación permanente e imprevisible; ante el desligamiento proponemos la co-multiplicidad que explicaremos más adelante; y, por último, ante las tensiones de todo ello advertimos una irrupción. Esta irrupción es el resultado de todas estas fuerzas enfrentadas. Es el resultado del enfrentamiento de toda una serie de antinomias entre sí. La historia de estas irrupciones se podría describir entonces como el producto de un vaivén permanente entre fuerzas de condensación y de dispersión entre los componentes antinómicos de lo contemporáneo. En otras palabras, entre más se obstine una fuerza por algo, más se acerca hacia lo contrario. Una vez más, éstas son las

políticas de la creación: un puñado de antinomias irresolubles que no cesan de decidirse todo el tiempo. En esas decisiones se define la vida.

En toda creación se juegan una serie de antinomias irreductibles. Pierre Klossowski ([1969] 2004) ya había destacado la importancia de las antinomias para la creación, a partir de su lectura de Nietzsche. Si por un lado tenemos la necesidad de la creación, ésta acarrea por sí misma también la necesidad del olvido. Hay una fuerza que tiende hacia la ruptura; para la construcción hace falta una destrucción. La creación, en su propia emergencia, pone en escena todas las fuerzas implicadas en ella; tanto las fuerzas mismas de la creación, como aquellas que se le resisten. Esta fuerza creadora pone las fuerzas existentes en cuestión para ver qué tanto duran en su mismo estado. Así, una fuerza que resiste es una de la cual su potencia no se disuelve ante el advenimiento de las demás fuerzas a la escena. La resistencia entonces, desde la lectura de Klossowski ([1969] 2004), es sólo la conservación de sí mismo y es, a la vez, una fuerza creativa también por sí misma. Resistir es soportar ante la invasión de fuerzas disolventes. Ya Heidegger ([1961] 2000), también en su lectura de Nietzsche, interpretaba el filosofar con el martillo, tan característico de éste último autor, como la acción de golpear una cosa, un concepto hasta que emerja por sí misma una forma de ahí. Esa forma que emerge es lo que resiste de ella, es su propia potencia. Dicho de otro modo, la resistencia en la sociedad contemporánea se juega todos los días cuando al vernos enfrentados ante los aparatos de almacenamiento, producción, reproducción y diseminación de imágenes nos vemos obligados a poner cada una de éstas bajo sospecha. Si por un lado tenemos una fuerza de estandarización y monotonía que tiende a dictar normas o *clichés* sobre lo aceptado y no aceptado socialmente, por otro lado, la resistencia sería estar continuamente arriesgando esas imágenes para ver qué tanto resisten. Éste es el espacio para la creación.

En cualquier forma de creación hay una cierta resistencia. Diría por su parte Deleuze (1987) que la resistencia son los puntos que hacen que los cambios en las relaciones de fuerza sean posibles. A la exposición de las fuerzas, es decir, a este espacio para la creación del que estamos hablando, Deleuze ([1981] 2007) lo identifica bajo el nombre de diagrama. El diagrama para Deleuze es el

escenario en el cual todas las fuerzas están ahí como aquellas que se enfrentan unas a otras, no como elementos dados, sino como fuerzas en cuestión. El diagrama borra todas las formas dadas; borra los *clichés*. Deleuze ([1981] 2007) ilustra esto cuando habla de la pintura, pues, para él es necesario un momento de catástrofe antes que cualquier pintura emerja. El cuadro, dice, está lleno de *clichés*; y es necesario pasar por un caos antes de cualquier cuadro, pues de no ser así, el cuadro se quedará en el *cliché*. De esta forma, el caos, o catástrofe, es también un germen de algo nuevo. El diagrama, como caos, pone en suspensión todos los valores de las fuerzas y con ello abre la posibilidad a que cualquier cosa emerja. El diagrama no es una posibilidad más, es la posibilidad de cualquier posibilidad. El diagrama opera como una zona de limpieza. Así, no sólo el *culture jamming*, sino cualquier arte o práctica de creación contemporánea necesita pasar por una zona de indeterminación. La ambigüedad de estas prácticas no es casual. Están jugando entre los extremos. Están rompiendo con lo conocido, mostrándonos algo que todavía no sabemos codificar. He ahí su importancia.

El diagrama pone en relación el caos y el germen. Para Deleuze ([1981] 2007), es el momento del nacimiento de una forma en la pintura. Es una especie de filtro o recorte. Pero Deleuze no solamente usa este concepto para hablar de arte, sino para hablar en general de una zona de subjetivación. Finalmente, esto es lo que se busca con la creatividad; no sólo la emergencia de formas cualquiera, sino la emergencia de formas que además de ayudarnos a explicarnos, nos ayuden a construirnos como sujetos. Esto implicaría hacernos cargo de las fuerzas que nos atraviesan en cada caso y de la potencia que somos, pero eso, evidentemente, no se hace de manera fácil. Es un trabajo constante de reasimilación que a fuerza de tiempo y esfuerzo hace emerger las potencias necesarias para la vida. Desde la perspectiva de Didi-Huberman (2010: 52), tan solo pensar el reparto de las cosas es abrir la posibilidad de nuevas configuraciones. “Cuadro” en francés deriva de tabla –una tabla como mesa– donde se puede hacer de todo, una disposición, un reparto de las cosas, espacios y tiempos heterogéneos que se encuentran, se cruzan, se confrontan. En ese sentido es como Didi-Huberman aborda el atlas de Warburg. A partir de los ejercicios de Warburg, las obras de arte ya no se quedan sólo como aquellas manifestaciones que materializan las contrariedades de su tiempo, sino que, al ponerse en diálogo con otros cuadros,

adquieren nuevos sentidos, cada vez nuevos sentidos. La labor teórica y la práctica se fusionan en este espacio de creación. No hay diferencia entre ellas porque precisamente instauran una forma nueva de abordar ambas.

Cada obra entonces, además de ser producto de las antinomias, adquieren en su lectura otro sentido a la vez antinómico, dando lugar a nuevos lugares que bien podrían ser identificados como heterotopías, pues no son lugares cerrados y definidos, sino lugares de dispersión de la imaginación. Como las definió Foucault ([1967] 2010), las heterotopías son lugares que, como las utopías, pertenecen a los intersticios, a los sueños, y, sin embargo, tienen lugar y tiempo determinado. Foucault identificaba las heterotopías remontándose a los juegos infantiles donde cualquier lugar puede convertirse en cualquier otro gracias a un juego imaginativo. Decía Foucault que una sábana en la cama de los padres podía convertirse en un océano, por ejemplo. Pero las heterotopías, nos advierte Didi-Huberman ([2002] 2009), no consuelan, como las utopías, más bien amenazan o inquietan. Las heterotopías socavan el lenguaje. Son “espacios de crisis y desvío, ordenamientos concretos de lugares incompatibles y tiempos heterogéneos, dispositivos socialmente aislados pero fácilmente «penetrables» y, por último, *máquinas concretas de imaginación*” (Didi-Huberman, 2010: 52). A lo que nos lleva, en todo caso, el espacio vacío de la creación es hacernos cargo de las antinomias y a generar, a partir de ellas, cualquier cosa que responda ante las necesidades del momento; nos lleva a la invención radical.

En concreto, en una sociedad de imágenes como la nuestra, lo que insta todo el conjunto de imágenes dispuestas frente a nuestra mirada es precisamente a una lectura de la que sólo ella misma se puede encargar. En ese sentido, la mirada experimenta saltos, llamadas de atención, atracciones, repulsiones, comparaciones, etc. Todo ello en una tensión constante entre el *cliché* y la invención creativa. La contestación creativa ante la Industria cultural es la apertura hacia espacios heterotópicos, o imágenes que van más allá de lo estandarizado causando conflicto por la misma forma en que han sido realizadas, por los elementos con los que juegan o por la ausencia de una propuesta única. La fuerza creadora de la imaginación se sitúa justamente en medio de la antinomia entre la generación de una imagen absoluta y total que daría fin a toda

política como la definimos en el capítulo anterior y una incesante producción de imágenes sin orden ni regularidad. La imaginación como actividad creativa, creadora de imágenes, llama por un lado a la unión, a la comunidad, pero, por otro lado, tiende a romper con todo patrón o uniformidad. Tal es la paradoja que envuelve a toda actividad creativa y hay que entenderlo de esta forma a fin de no llevar las cuestiones que se han trabajado aquí a un entendimiento cerrado o unilateral. “En nuestra *manera de imaginar* yace fundamentalmente una condición para nuestra manera de hacer política. La imaginación es política, eso es lo que hay que asumir”, diría Didi-Huberman ([2009] 2012a: 46).

e) Comunidad sin uno

La imaginación, aplicada en política, pone en confrontación diferentes imágenes de lo que se considera político. De sus acercamientos, relaciones, asociaciones y choques, surge la posibilidad de la política nuevamente. Pero he aquí que todo este movimiento envuelve una paradoja irreductible. Y es que la política y la imaginación no son más que tendencias contradictorias que por un lado conducen hacia la unión y por otro lado hacia la separación, la pluralidad, la diversificación. Por un lado, podríamos decir, llaman hacia la comunidad. Es decir, a que se forme una unidad en común. Pero por otro, llaman hacia lo que podríamos llamar una explosión multiforme, inestable, impredecible. Más que hacia la comunidad, a lo que nos llamaría la imaginación es a una comunidad sin uno. Llamémosle co-multiplicidad. Desde la imaginación, de lo que se trataría no sería entonces de siempre dirigirse hacia un sólo punto. Por el contrario, ése es el único peligro que puede experimentar la imaginación. Si ésta queda ceñida a dirigirse a un sólo lugar o ejercerse de un modo único, entonces sus posibilidades quedan cerradas.

La política entendida desde la imaginación, ya no se trataría de que dos o más se hagan uno sólo, sino de que éstos se desboquen y se hagan muchos más. Es decir, no se trata de formar una totalidad o un elemento único en la relación, sino de que a partir de las afecciones se disparen las relaciones. Hay que abordar los actos creativos de los que se está dando cuenta aquí dentro de un amplio panorama de contrariedades, fragmentaciones, discontinuidades, montajes, etc. Y

justamente ver que en esta diversidad está la oportunidad de dar cuenta y asumir también nuestra propia forma de ser creativos. En otras palabras, para que el sujeto se relacione con su cultura, no hace falta que éste se involucre en una tarea individualista buscando su propio beneficio o progreso, pues este camino sólo lo llevará a caer en fórmulas predeterminadas que él mismo no podrá ver por su falta de perspectiva. Más bien, hace falta confrontar la multiplicidad de estampas o imágenes estereotípicas que se le presentan sobre lo que debe ser o no para, a partir de esto, generar nuevas posibles subjetividades. Por supuesto, estas posibilidades, sólo pueden emerger hasta que se llevan a la vivencia.

Warburg comienza su atlas con la siguiente frase: “*La creación consciente de una distancia entre sí mismo y el mundo exterior bien puede considerarse un acto fundador de la civilización humana*” (Warburg, [1929] 2012: 27). Este efecto de desprendimiento es lo que finalmente tiene la capacidad de producir una imagen, es decir, una mirada. Ahí comienza el ingenio y es entonces la imagen la que determina lo que en cada época o en cada caso es la cultura o la civilización. La imagen, como el producto de los impulsos contradictorios entre interior y exterior de la cultura, como síntoma o como sublimación, queda ahí como muestra de aquel sustrato de antinomias fundadoras sobre el que todo proceso creativo se genera. La cultura se desboca a sí misma en sus imágenes. El resultado cultural es colectivo siempre. No hay quien pueda dirigirlo hacia un sólo punto, no tiene dueño. “Todo lo múltiple es múltiple de múltiples y solo existe en la actividad de diseminación completa de sí mismo”, diría Pérez Cortés (2014c: 25). La cultura es múltiple por definición. Todo lo que en ella se siembra trae resultados inesperados junto con las cosechas deseadas. Cada producto cultural recoge nutrientes de diferente tipo y de distintos lugares insospechados. No se puede determinar nunca a ciencia cierta a una civilización. Si bien la comunidad es un proyecto, éste nunca se cumple de forma cabal. Siempre hay cabida para la diferencia.

Ahora bien, lo que estamos viviendo actualmente es un entrelazamiento de tensiones que ocurren a la vez que un quiebre. El quiebre al que asistimos es el quiebre que envuelve la definición de la vida por parte de la biopolítica. Esto se convierte en una ocasión para que las polaridades

adquieran una fuerza mayor en el espacio intersticial entre ellas. Todas aquellas imágenes producidas actualmente que entran en debate con la definición de la cultura quedan como testimonio de las fuerzas antagónicas a las que todos estamos expuestos. “El *espacio intersticial* maneja unas *lógicas residuales* específicas en las que conviven los opuestos. Más allá de pensar en *puntos* (e.g. obras de arte aisladas), debe pensarse en *vecindades* (e.g. obras de arte dentro de un contexto de conexiones históricas)” (Zalamea, 2013: 90). A partir de las diferentes manifestaciones y sus movimientos puede rastrearse un mapa, ya no un discurso cerrado, lineal, con planteamiento y conclusión, sino más bien una cartografía política; no un argumento, sino un relato con muchas aristas, o más bien infinidad de relatos que se tocan entre sí, que se encuentran, pero que nunca terminan por conformar sólo uno. Cada relato es también una imagen de nuestro tiempo.

En este contexto, una vez que hemos delineado el espectro teórico de la ontología de la imagen desde el segundo capítulo; después de que hemos descrito las circunstancias culturales que vivimos bajo el dominio de las industrias creativas y culturales en el segundo; y, por fin, luego de realizar una labor de recolección de las diferentes manifestaciones imaginísticas del malestar contemporáneo en el tercero; hace falta volver sobre la reflexión acerca del carácter creativo en las prácticas de la imagen para poner una advertencia: que no se puede esperar una respuesta total o absoluta por parte de los creadores. Tampoco se puede esperar siquiera que las mismas obras resultado de todos los encuentros y relaciones aquí descritas posean un carácter no contradictorio. Hay que entender esto en el contexto de la creación artística:

En el arte y en la vida, (1) *no es correcto* pensar que las cosas son o no son, pues, allende las polaridades, múltiples expresiones intermedias son imprescindibles (falla el tercio excluso), y (2) *no es correcto* pensar que una cosa y su contrario no pueden convivir, pues la superposición de los opuestos es un requerimiento fundamental en la invención (falla la ley de contradicción) (Zalamea, 2013: 96-97).

De esta manera, la comprensión de los fenómenos en el arte debe situarse en esta otra especie de lógica. Si de algo nos dio la oportunidad la llamada posmodernidad, fue de abrir el espacio a

nuevas comprensiones, que no forzosamente excluyen los mecanismos científicos modernos y ni siquiera los míticos de la antigüedad, sino que se insertan simultáneamente en varios niveles donde confluyen gran cantidad de símbolos y se generan vertientes complejas. Pensando más allá de una lógica que busca una solución final y acabada, habría que hacerse cargo de las antinomias que conlleva toda creación; antinomias que tienen que ver con lo personal y lo cultural, pero también con lo apolíneo y lo dionisiaco, como lo habría caracterizado Warburg. De ahí que Nietzsche constituya también una fuente relevante para los autores contemporáneos que se dan a la tarea de comprender y de proponer situaciones en el mundo de hoy. Ahora, si bien se puede hablar de una ruptura de cierto orden en la posmodernidad, eso no quiere decir que simplemente se haya roto toda lógica, todo orden, y mucho menos toda la complejidad con que cuenta la cultura occidental. Por el contrario, las diversas lógicas actuales no son excluyentes y de eso dan cuenta las manifestaciones imaginísticas contemporáneas. Éstas nacen de los impulsos contradictorios, tanto como han nacido de ellos cualquier otra expresión artística. La oportunidad que tenemos ahora sería la de abrirnos a un nuevo tipo de coherencia que tome en consideración los impulsos antinómicos fundamentales en toda creación sin dejar de lado la herencia moderna.

Del capitalismo cultural al que nos enfrentamos, no sólo las industrias culturales y creativas forman parte, sino que es un modelo total que apuesta por las cifras. En las TICs se reproduce como sistema. Frente a eso, quedan las experiencias, las resistencias, las heterotopías y las co-multiplicidades como fundaciones de espacios caóticos pero ampliamente generativos. Se convierten en algo tan impenetrable como el ser-ahí heideggeriano que habíamos abordado en los primeros capítulos. Se muestra como algo siempre incomprensible, algo que siempre está por explicarse, desenvolverse y entenderse. “Para sobrevivir a la creciente uniformidad, la única opción es reconstruir sin cesar el mundo interior como un niño que reconstruye para si mismo la misma cabaña en todas partes” (Comité Invisible, 2010). “La insurrección que viene”, como la llamaría el *Comité invisible*, está siempre por venir; constituye una tarea heterotópica continua. La co-multiplicidad se muestra como aquello que Nancy ([1983] 2001) llamaría la comunidad desobrada: una que está siempre por hacerse. Asimismo, el ser de la imagen se nos presenta también cada vez como algo inatrapable, por eso su explotación es infinita. Estamos lanzados

cada vez más a la interacción con la imagen a través de las tecnologías, pero no hemos terminado de comprender ni a la imagen ni a nosotros mismos. Por ello, en los ejercicios imaginativos de los que se ha dado cuenta aquí, lo que se trata de comprender es la imagen a la vez que nuestra historia y nuestra situación actual. Dado que lo que se busca es estos espacios, los recorridos por la historia del arte no pueden ser solamente los reconocidos oficialmente dentro de ella, sino que es necesario buscar en las fronteras, en los espacios intermedios; en esos espacios del recorrido que, por situarse en los márgenes, permiten lecturas hacia lados diversos, tanto hacia la esfera propiamente del arte institucional, como hacia la política y sobre todo, hacia nuestra vida cotidiana. La multiplicidad se manifiesta en todas las formas posibles, eso es lo que hay que comprender.

f) Tensión/irrupción: implicaciones de la creación

Estamos bajo el entendido de un mundo desfragmentado precisa pero irónicamente por el avance de un proyecto aparentemente unificador, identificado como mundialización. Lo que hace éste es cada vez más tender hacia la estandarización de los estilos de vida de diversas maneras y a través de instancias cada vez más especializadas. Situados en este contexto, la importancia del creativo no es menor. Hoy precisamente tiene cabida un pensamiento y un desarrollo sobre ello. Pérez Cortés (2014a) ha identificado al menos dos posibles caminos hacia los cuales nos puede quedar abierto el panorama gracias a la tarea del creador contemporáneo: 1) la creolización y 2) las heterotopías.

1) Es cierto que las políticas de creación actuales pueden darse sólo mediante la mezcla de distintos elementos desestructurados, desfragmentados e inconexos. Sin embargo, lo que esto permite es la aparición de espacios de crisis que conjuntan realidades antes incompatibles; nuevos territorios para las combinaciones. Se trata entonces de un desorden con efectos totalmente nuevos a cada vez; una multiplicidad que es toda conectable entre sí; una concepción rizomática. Siguiendo a Glissant, Pérez Cortés (2014a) habla de una “realidad diseminada en archipiélagos”, es decir, un tipo de pensamiento que escapa a toda lógica de sistema. El sistema, diría Glissant

([1996] 2002) teme a lo impredecible, a lo indeterminable. Por ello, sólo una lógica de archipiélago, es decir, fragmentaria, por destellos y apariciones, es la única posibilidad de inscribirnos en la impredecibilidad de la relación mundial actual.

2) Por la imprevisibilidad de lo múltiple, no solamente se pueden crear mezclas insospechadas, sino también heterotopías o espacios de creación. Éstos se vuelven una salida o alternativa para enfrentar al caos actual no mediante un orden absoluto, sino mediante nuevos lugares de caos que se mueven dentro de un marco de sentido singular del momento en que son creados. Así, por ejemplo, a través del montaje y en general de cualquier superficie de una imagen, cualquier cosa se hace posible para la mirada. Ésa es la labor del arte. Recordemos que, para Foucault, las heterotopías son prácticas o incluso técnicas de la libertad. “En el ámbito de la heterotopías, las paradojas, lo anómalo y las antinomias se vuelven la realidad del pensamiento mismo”, dice Perez Cortés (2014a: 29). A las heterotopías habría que sumarle las alternativas que hemos expuesto aquí: la experiencia, la resistencia y la co-multiplicidad. En este cuadro de lo contemporáneo, la irrupción puede llevar a cualquiera de ellas, o más bien todas a la vez. Una vez que se da la irrupción, la transformación es irreversible, pero eso no quiere decir que sea final o concluyente.

En un esfuerzo por rearticular los fragmentos del mundo, el creativo contemporáneo se sitúa en una lógica de relaciones, vínculos, conexiones, afectos. Este tipo de pensamiento relacional es el que hemos explotado en nuestro cuadro de lo contemporáneo. Pero en el centro de él hemos colocado el binomio tensión/irrupción a fin de dejar claro que de lo que estamos hablando aquí sigue siendo de las políticas de la creación. Tensión e irrupción podrían ser vistas como dos caras de un mismo suceso que se da cuando se conjuga la serie de relaciones que hemos desglosado arriba. Así, todo el cuadro nos recuerda dos condiciones mínimas de la creación:

1) La creación es siempre resultado de una relación. Como ya lo habría identificado Gilbert Simondon ([1964] 2009), toda individuación es siempre relativa; supone una realidad pre-individual que no completa nunca y que se mantiene siempre en relación con el mundo. La

unidad y la identidad son sólo fases del ser y están en constante cambio, pues están compuestas por fuerzas en tensión y en devenir. Tal definición sin duda hace remitirnos a la noción deleuziana de cuerpo: “Cualquier relación de fuerzas constituye un cuerpo: químico, biológico, social, político. Dos fuerzas cualesquiera, desiguales, constituyen un cuerpo a partir del momento en que entran en relación” (Deleuze, [1967] 1986: 60). A partir de aquí es posible entender los acercamientos actuales hacia la ontología, tales como el pensamiento de Jean-Luc Nancy, para quien, por principio ontológico ser es en relación o no es: “la existencia *es con*: o nada existe” (Nancy, [1996] 2006: 15).

2) La creación implica siempre una transgresión. Así, tomando en cuenta que la creación siempre se da como cambio en las relaciones, toda creación altera no sólo el objeto, material o individuo sujeto de la creación, sino todo su medio. De esta forma, la transgresión no es más que el resultado de llevar lo existente al límite de sus posibilidades; así se instauro un nuevo límite de lo posible. La posibilidad de creación ya está latente siempre en la existencia y no es otra cosa más que la transgresión de la existencia misma. Como lo maneja Michel Foucault, en *Prefacio a la transgresión*, la transgresión y el límite se dan sentido uno al otro. Pero la transgresión no se opone a nada, sólo “toma la medida desmesurada de la distancia en la que se abre y dibuja el trazo fulgurante que le da nacimiento. No hay nada negativo en la transgresión” (Foucault, [1963] 1999: 168). La transgresión afirma el ser limitado, abriéndolo a la existencia.

La creación, se podría decir, es el reacomodo permanente entre las cosas, aún cuando se vuelvan a acomodar del mismo modo. Hay una fuerza que las mantiene acomodándose y reacomodándose, organizándose, reestructurándose. El filósofo Spinoza identificó esa fuerza como conato ([1677] 1958). El conato, para Spinoza es la fuerza perteneciente a cada cosa tendiente a la permanencia; una fuerza que lo motiva no sólo a conservar su propio ser, sino a perseverar en su afirmación, en su potencia. Pero ese conato no pertenece a cada cosa como una propiedad en el sentido de que pueda utilizarla a su antojo, sino más bien como una propiedad en el sentido de que sin ésta la cosa ya no es lo que era, como un atributo. La cosa es una manifestación del conato y viceversa. Si hay una cosa es porque hay un conato que la hace ser.

Spinoza ([1677] 1958) identificaba una sola sustancia de la cual emanan todas las fuerzas o potencias. Todas las cosas pertenecen a esa sustancia junto con las fuerzas que las hacen existir como son. La potencia de la sustancia no tiene un objetivo determinado, simplemente ejerce su potencia porque la sustancia es igual a su propia potencia. Si tuviera un fin sería porque no es completa, con lo cual ya no podría ser a ella a la que pertenecen todas las fuerzas. Si Spinoza argumentaba todo esto era principalmente para poder ir más allá de los prejuicios humanos acerca del bien y del mal. La creación no tiene bien ni mal. La creación es esa potencia que se hace manifiesta. La sustancia era Dios para Spinoza. Y sus ataques iban dirigidos hacia los creyentes que creen que pueden juzgar lo que está bien y lo que está mal bajo sus propios parámetros sin tener en cuenta que Dios está por encima de ellos y de todo prejuicio y proyecto humano. La creación no tiene medida humana.

Es en esta zona de indeterminación que implica toda creación donde habría que situar nuestro acercamiento al *culture jamming*. Éste viene a forma parte de un movimiento social de creación que no deja de empujar hacia nuevos horizontes, pero sin terminar de definirlos completamente nunca; sirve como una zona de choque que pone en tensión las fuerzas existentes y expone su resistencia. Es parte de un momento creativo a nivel social. Ahora bien, el primer estadio que hemos propuesto para entender este recorrido del impulso creativo es el de la imagen. Por supuesto que el impulso creativo se puede valer de cualquier cosa para ejercerse. Como hemos explicado antes, de la mano de Pérez Cortés (2014b), todo acto creativo pasa por un periplo de impulso, *logos* y *poiesis*. Sin embargo, como lo diría el mismo Pérez Cortés: “El proyecto creativo nace en el encuentro de dos grandes realidades: por un lado, la experiencia creativa, con todo el conjunto de figuras que le caracteriza y, por el otro lado, un problema concreto, un tema o un motivo que exige siempre una respuesta lo más precisa posible” (2014b: 287). Por ello, se ha creído necesario en este recorrido particular destacar el papel de la imagen por las circunstancias sociales e históricas que nos interesan. Desde la teoría, el riesgo siempre será que difícilmente se puede ver el propio tiempo a la vez que se lo está viviendo. La paradoja de la imagen en general es que si uno se hace una imagen de su tiempo, éste no por ello deja de cambiar y la imagen que uno se ha hecho de él queda obsoleta velozmente. Todo operador de la imagen, incluyendo así al

teórico, enfrenta esa paradoja. Y, se trata, en última instancia, de la tarea titánica del creativo frente al poder. Éste puede caer en el abismo si da cuenta de que su propia labor se vuelve inalcanzable o ingobernable para él mismo. Pero si se deja llevar por las contingencias, si se involucra en las fisuras, puede transformar el estado de las cosas, o al menos ser parte del cambio. Ésa es la apuesta que se juega tanto teórica como prácticamente.

Habría que asumir que la creación se da en el dominio de algo más. Se trata de una fuerza que empuja sin razón ni motivo alguno. Una fuerza creadora es algo que va más allá de la pura resistencia como huída o repliegue. Pasa al ataque cuando tiene que hacerlo. Es una resistencia que se mantiene firme e incorruptible; con una fuerza tan potente que tiene la posibilidad de volverse transgresora, destructiva e irruptiva. Se trata siempre de desgarrar para crear. Deleuze ([1981] 2007) lo ilustraba en el arte de la pintura: ir más allá del código para definir cómo se lleva a cabo la transgresión. El resultado de esto no puede ser otra cosa que criolización, montajes, mestizajes, infiltraciones, hibridaciones. A partir de aquí emerge la heterotopía: espacios, puntos y líneas de fuga que brotan de la transgresión que, después de exponer las fuerzas en cuestión, deshace lo innecesario o débil. En Nietzsche ([1883] 2009b) podríamos rastrear el concepto de voluntad de poder para dar cuenta de esta fuerza creadora. La voluntad de poder en Nietzsche nos abre al mundo dionisiaco, nos lleva a abrir los lenguajes apolíneos. Recordemos que Dioniso representa lo expulsado, lo irracional, lo poiético, el festín, la multiplicidad, como la hemos llamado aquí. Lo único que se busca es liberar la vida de donde está atada, trayendo elementos de fuera y volviendo a plantear todo desde el principio. Una vez más, no busca un fin, sólo busca seguir ejerciendo la fuerza de búsqueda, transgresión, deseo, apetito, y no se puede detener.

El *culture jamming*, como una de las tantas manifestaciones del malestar cultural que da cuenta de la crisis de nuestro tiempo, es irreductible en su particularidad. Si bien es posible que sus tácticas sean asimiladas una y otra vez por el sistema comercial, no por eso dejará de emerger de distintas maneras y bajo distintos nombres. Y eso sucede porque el impulso de que ella da cuenta no busca nada. Es algo así como una transgresión que se busca a ella misma. Por ello, los códigos

que genera son rotos más tarde por su propio impulso. Su satisfacción es su propio recorrido. La creación en general, vista así, es paradójica por antonomasia. Implica la transformación forzosamente. Y la transformación pone en entredicho el estado actual de las cosas en pro de un nuevo estado que a su vez no será definitivo. La creación, por lo tanto, implica una destrucción de lo ya dado. Tal destrucción puede ser vista como algo negativo, pero eso es sólo un aspecto de la creación. Si es vista como negativo es porque solamente se está mirando desde el estado anterior de las cosas. Toda creación da temor en ese sentido. No tenemos otra opción que temerle a la creación, pues no tenemos la posibilidad de adelantarnos a ella para ver el resultado. Cuando se sabe de antemano el resultado de una creación, entonces ya no hay tal cosa. La creación no tiene ley; ella impone su ley a cada momento y siempre es una ley diferente. No podemos jamás prever a ciencia cierta los resultados de la acción creadora, pero sí podemos tomar las formas de creación que conocemos como críticas sociales de nuestro tiempo.

5.2 Teoría

a) Creación y creatividad

Probablemente no puede siquiera existir un consenso acerca de cómo actúa la creatividad, pues el carácter creativo, como ya hemos dicho, consiste precisamente en cuestionar a cada vez las formas existentes y exponer la emergencia de nuevas formas. Por lo tanto, definirlo sería un contrasentido. y, sin embargo, hay que asumir la paradoja si lo que se quiere es dar cuenta de alguna posibilidad de creación en la actualidad. De ahí su importancia política. No podría existir, evidentemente, un manual de creatividad o algo parecido. Si hubiera un manual de creatividad, cualquiera que lo usase ya no sería creativo por definición. Y, sin embargo, la creatividad se presenta como el tema, quizá el único, a estudiar acerca del ser humano. ¿Cómo es posible la creación? La creatividad evidentemente está emparentada con la creación, pero la creatividad se reduce al ámbito de lo humano. Un ser humano que es creativo es creador, pero la creación es algo mucho más amplio que rebasa todo lo humano. Aquí podría parecer que hemos usado en ocasiones de forma indistinta los dos términos, pero hace falta aclarar que la creatividad es sólo

una de las tantas formas de creación. Es el tipo de creación que le corresponde al ser humano en su aspecto consciente. El ser humano, a la vez, puede crear sin ser creativo; de hecho, está siempre creando: porque la creación no puede detenerse. Pero la posibilidad del ser creativo sería la de poder ser consciente de sus creaciones, hacerse cargo de ellas. A lo largo de toda esta tesis, la creatividad y la creación han sido conceptos fundamentales que atraviesan cada uno de los capítulos, poniendo de relieve, en ellos, un aspecto distinto. La intención fue siempre destacar las posibilidades creadoras, llevándolas al ámbito de lo consciente, desde la creatividad en diseño y publicidad, hasta las prácticas de la imagen en general enmarcadas en la cultura contemporánea y finalmente en el campo político.

Recapitulando entonces desde el principio: el *culture jamming* se tomó como objeto de estudio por sus vínculos con el diseño y la publicidad, disciplinas o prácticas que se encuentran actualmente en el centro de las disputas sobre la definición del mundo. Entre la economía de mercado y un mundo de imágenes, estas prácticas, junto con el arte, forman parte de la discusión. Si tomamos en cuenta que vivimos en una sociedad que se levanta sobre la concepción de un mundo percibido como imagen, como algo ya dado, ésta puede ser catalogada como estacionaria. A partir de esa configuración del mundo, en el cual se percibe al hombre y al mundo como algo determinado, objetivo y separado uno del otro, la publicidad ofrece la posibilidad de obtener siempre lo nuevo. Pero en ese “estar al tanto de” que ofrece la publicidad, se ha tematizado la vida. Ésta se convierte en algo estático, olvidando su estado de abierto que la caracteriza, olvidando su posibilidad creadora. Pero la imagen siempre tiene dos caras. Es por ella que podemos vigilar y clasificar pero también con ella con la que soñamos, con la que tenemos la posibilidad de comunicarnos, proyectar y simbolizar el mundo. Se podría decir que en el actual sistema político-económico nos encontramos presas de la imagen en una especie de vorágine de la cual no hay modo de escapar. Pero también hace falta recordar que toda cultura tiene sus riesgos. Y que, de hecho, entre más esté tratando la cultura de someter a los sujetos bajo su mandato, menos control tendrá sobre las singularidades de cada uno. La creación no puede ser manipulada. Por esto mismo tampoco podemos asegurar que el desarrollo de nuestras tecnologías de información de la imagen llevarán hacia la destrucción del sistema capitalista ni lo contrario.

Lo que sí podemos decir es que la imagen aún exige una tarea de la cual no sabemos qué esperar, pero es necesario tomar el riesgo.

En este caso se retoma la figura del *culture jamming* como riesgo hacia todo lo que significa la imagen y su tendencia hacia colocar el mundo como algo puesto ahí delante, dispuesto a manipulación, control, medición, etc. Si se retoma el *culture jamming* es porque éste se opone directamente a la publicidad definida bajo los términos de lo público, es decir, aquello que se presenta como ya dado. Más aún, el *culture jamming* utiliza los mismos términos y medios de la publicidad para autodefinirse y desde esa subjetivación colocarse en oposición al discurso dominante. No es sino a través del acercamiento a la imagen misma y a sus configuraciones como se puede arriesgar el mundo, como se puede proponer algo y abrir posibilidades de mundo, es decir, crear. El *culture jamming*, viene a cumplir lo que en otro momento Heidegger identificaba con la poesía o el arte; viene a vincularnos con un tipo de manipulación sobre la imagen que ya veíamos con el acercamiento a la magia del Renacimiento. Lo que se busca no se reduce a un enfrentamiento al mercado como sistema económico, sino que va más allá. Forma parte de una resignificación de la cultura a través de las prácticas de la imagen. Busca una autoconciencia o autorreflexión a partir de la labor crítica sobre la sociedad y sus lenguajes. En esa subjetivación lo que se rescata es la conexión entre la imagen y la vida, principalmente devolviéndole su sentido y su fuerza creativa.

La importancia de abordar el *culture jamming* es que permite distintas aproximaciones sobre la imagen y la cultura actual. Así, al nivel cultural, de lo que se trata de responder aquí es de qué forma las prácticas de la imagen pueden realizarse desde otros lugares distintos de los que la maquinaria mercantil les impone. El *culture jamming*, con todo y la ambigüedad que le caracteriza, se presenta como una forma de poner en entredicho este orden. Para abordarlo se volvió necesario dar cuenta de la forma en que estas prácticas actúan y cuáles son sus límites y alcances en el ámbito de la cultura, ya no solamente de la cultura visual, sino de la cultura mercantil en la que estamos insertos todos y que se sostiene en gran parte por la misma lógica de la imagen y sobre todo la publicidad. Pero lo que queda claro es que si en el mundo

contemporáneo la imagen ha quedado como aquel dispositivo por el cual se puede llevar a cabo una amplia vigilancia y control sobre los sujetos, ésta también puede experimentar un giro dionisiaco. Así puede darse lugar no solamente a espectadores pasivos que no salgan nunca del régimen de cálculo y estadística hacia el cual podría conducirnos la imagen, sino a sujetos activos y críticos que asumen ya una nueva gramática de lo visual. La sobreproducción de imágenes misma que ha hecho que el mundo parezca estático en su propia aceleración de novedades dota al espectador de un nuevo lenguaje a partir del cual puede crear símbolos que le permitan cuestionar los existentes, proponer nuevos y, en determinado momento, autocrearse a partir de ellos.

El *culture jamming* sirve para exponer la creación continua de parte de los creadores contemporáneos. Sirve para mostrar las herramientas, las tácticas, los conflictos por los que éstos pasan. Se ha expuesto mucho acerca de la maquinaria industrial flexible que tiende a tragárselo todo de una forma tan voraz que incluso necesita de todo tipo de prácticas creativas como parte de su estructura. Así, la creatividad queda enclaustrada y redirigida siempre hacia un mundo ya determinado. Frente a este panorama un tanto desolador, el arte, entendido en un sentido amplio, se muestra como un receptáculo de los malestares, una corporalización de la perversidad de este sistema en todos sus sentidos. El trabajo del creativo, por la puesta en cuestión de las formas existentes que conlleva, comporta también un desprendimiento del contexto en que se lleva a cabo. Situado en un intersticio de indeterminación, el trabajo creativo recoge elementos de su contexto pero los lleva hacia un ámbito fundamental y fundacional. Pone todo en entredicho, pero en esta acción rescata sólo lo que por propia fuerza le soporta. Entonces, cuando se convierte en acción creadora, emerge bajo la forma de cualquier tipo de arte. Pero ya es uno que actúa de forma inmanente, provocando afectos en sus contemporáneos y generando nuevas formas de ser en el mundo. Esta historia ha sucedido y sucede a cada momento y las diferentes manifestaciones artísticas, ya sea dentro o fuera de lo oficialmente artístico, son muestra de ello.

El *culture jamming*, como práctica creativa, sirve para hacer evidente lo que de todos modos está sucediendo y va a seguir sucediendo. Así como este fenómeno se dio en algún momento particular para responder ante ciertas situaciones y, en su práctica, incorporó una serie de

elementos que venían elaborándose desde prácticas artísticas, políticas o diseñísticas anteriormente; así los carnavales contra el capital, las manifestaciones de *occupy* o el #YoSoy132 respondían a otras cosas e incorporaban muchos de los mismos elementos más otros distintos. El *culture jamming* ha servido como una *máquina de visión* que nos ha ayudado a dar cuenta de que la creación nunca se detiene. A pesar de que hay la gran maquinaria que puede haber para la modulación de las subjetividades, todo mecanismo o dispositivo corre un riesgo y esconde fallas. El carácter creativo se inmiscuye en estas fisuras siempre. En la forma de un desprendimiento de las condiciones de la época, el creativo insiste, persiste y resiste hasta hacerse un espacio diferenciado para sí. Este espacio sirve como faro o torre de visión desde el cual todas las creaciones se miran a lo lejos y se puede establecer una conexión entre ellas. Así, el *culture jamming* nos permitió aquí trazar una serie de líneas imaginarias que podrían incluir manifestaciones dispares como el Dadaísmo, el *punk* o el *eventwork*, entre muchas otras. Terminar de establecer estas relaciones no es algo que se deba ver como una obligación. Más bien tienen el propósito de formar parte de la exposición de algunas líneas de fuga que no pretenden quedarse estáticas, sino contribuir a la germinación de otras.

Si bien la creatividad implica la conciencia de un estado condicionado a la creación, la creación no es una elección. Hay algo previo a toda elección consciente. Es una motivación que se expresa como devenir y no como estado. La creación es un medio sin fin que se da como meras emergencias sin ley, sin objetivo. Es decir, no hay parámetros para la creación. En otras palabras, el conato del que hablábamos con Spinoza no es algo que pueda usarse o no usarse convenientemente a través de la consciencia, sino que es, al contrario, el que motiva o no motiva el uso de la consciencia en cada caso. Se podría decir que es éste el que utiliza a la cosa en todo caso. Sin embargo, el conato no es tampoco nada sin la cosa a la cual pertenece. La creatividad, dentro de este entendimiento, consistiría entonces solamente en hacer explícita la creación que de por sí ya se da todo el tiempo. Este intento por dar cuenta del impulso creativo y sus distintas irrupciones a partir del seguimiento y desglose de la figura del *culture jamming* ha de ser tomado a su vez como un efecto o respuesta ante la necesidad de explicar el panorama actual de las

prácticas de la imagen y, sobre todo, de la urgencia de una crítica social que considere este estado del hombre condicionado a la creación.

b) El diseño como actividad proyectual

En gran medida, esta tesis se sostiene sobre una intuición de carácter muy cotidiano. Está relacionada con el mundo en que vivimos y la forma en que crecimos los miembros de una generación educada en gran parte por los medios de comunicación masiva. Tal es el propósito finalmente; es decir, dar cuenta de un fenómeno que involucra a una gran cantidad de personas y hacerlo de forma sistemática, de tal forma que logre explicar algún aspecto de nuestro presente como humanidad o al menos como cultura occidental. El *culture jamming* se escogió como un tema de estudio a partir del cual se podrían desprender una gran cantidad de reflexiones en varios niveles. La apuesta es que el estudio del *culture jamming* puede ayudarnos no solamente a explicar nuestro presente, sino a saber cómo afrontarlo.

Al tratarse de una tesis que tiene que ver con la forma en que cierta generación, que aún estaría por determinarse si ha sido educada en una cultura de la imagen o no, una primera intuición nos dirige hacia la exploración del aspecto imaginístico de la vida. A pesar de que, desde la teoría, es común una crítica hacia los medios masivos de comunicación, hay algo en ellos que nos atrae y no podemos negar. Esta intuición tiene que ver con nuestro doble vínculo hacia los medios y esa cultura de la imagen de la cual no podemos dar cuenta en su totalidad. Sabemos que hay aspectos negativos en ella. Sabemos lo que ha generado esa cultura de la imagen. Tenemos el temor de que ella haya acabado ya, o vaya a acabar próximamente, con todo un legado de tradiciones y de formas de pensar y de actuar milenarias. No sabemos qué hacer con ello. Tenemos la opción de negar su influencia, negar que ha habido una transformación principalmente a lo largo del último siglo; apostar por una esencia del ser humano que se mantiene a pesar del medio en que se desarrolla. Pero la pregunta por esta esencia no es fácil de contestar. De hecho quizá no tiene respuesta. Por ello, es fácil tomar camino contrario y abalanzarse sobre lo actual tomándolo como lo único absoluto. Nos vemos situados entonces en el aquí y ahora. Todos estamos presos de la

imagen y de su goce. Todas las disciplinas relacionadas con el diseño y la imagen están ahí involucradas. Nos vemos obligados a tomar posición sin saber exactamente hacia dónde vamos.

Si bien puede que haya algo en el ser humano que sigue ahí como esencia, esto no se puede expresar de otra forma que no sea bajo los medios de cada periodo histórico. Muchos filósofos del siglo XX evadieron la pregunta por la esencia por temor a caer en absolutismos. Después del llamado Holocausto nadie se podría atrever a pensar una esencia, una definición del ser humano, porque en toda definición de éste habrá alguien que quede fuera. De inmediato surge el fascismo. Y, sin embargo, persiste la cuestión acerca de qué lugar ocupamos en la historia de la humanidad como generación. A estos cuestionamientos se ve enfrentado el arte actual. No es fácil tomar posición en ellos. El *culture jamming*, como muchas otras prácticas que se sitúan en medio de estos debates, simplemente muestran las contradicciones presentes a través del uso de las imágenes. Esto implica una posición tanto a nivel individual como colectivo. A pesar de los peligros que trae consigo cualquier toma de posición, el arte no puede pararse. De cualquier forma, la producción continúa. De ahí que valga la pena preguntarnos qué vamos a hacer con ello.

El diseño, entre otras, es una de las disciplinas que se encargan de los contenidos de todos los dispositivos que han sido desarrollados gracias al conocimiento y la tecnología. Pero el diseño está situado precisamente en el ámbito de la imagen y sus poderes. Desde este lugar, puede no solamente ser un servidor, sino que puede desviarse de esa tarea y comenzar a proponer. Es decir que hay un quiebre entre los objetivos del desarrollo de la ciencia y su producto: la tecnología. La importancia del diseño es que está en medio de estos dos procesos y puede desviar completamente el objetivo. Como lo diría Pérez Cortés, para comprender la labor del diseño es necesario tomar en cuenta, entre otros factores, “la complejidad de las prácticas profesionales del diseño actual, que no sólo necesitan igualar la calidad de su trabajo con respecto de otras disciplinas y campos de conocimiento, sino que además deben asumir la responsabilidad de servir de guía (a partir de las experiencias ya desarrolladas) a las actividades proyectuales de otras prácticas profesionales que necesitan del diseño” (Pérez Cortés, 2003: 9). Es decir que el diseño

como actividad proyectual está en medio de una gran cantidad de decisiones que se toman todo el tiempo y que influyen en la configuración del mundo.

Hay una diferencia esencial entre el diseño y la mercadotecnia y vale la pena señalarla para aclarar el punto. El diseño puede ejercerse como actividad proyectual. El diseño puede proponer cosas que no estaban ahí de antemano; puede organizar de forma distinta los elementos presentes y así generar nuevas formas de entender el mundo. Todo diseño trae consigo un proyecto de mundo o participa de él. En él se encuentra una apuesta plástica por hacer de este mundo lo que se quiera hacer de él. El diseño puede tener un fin que se sitúe más allá de una satisfacción de necesidades inmediatas o contingentes. Envuelve también un horizonte de lo que puede llegar a ser el hombre y el mundo. En cambio, la mercadotecnia, como su nombre lo dice, siempre es solamente una técnica para satisfacer mercados en lo inmediato, para operar sobre ellos, crearlos, monitorearlos, persuadirlos, modificarlos. Ésta ofrece soluciones temporales y cada vez diferentes de acuerdo a la situación. La mercadotecnia actúa con la estadística para operar sobre la masa. El diseño, por su parte, no necesita forzosamente a la masa. Un diseño puede ser un buen diseño aún cuando nadie lo conozca y nadie lo use. La mercadotecnia, en cambio, depende siempre de la masa; si no responde a lo que la masa pide, no sirve.

El problema de equiparar completamente el diseño con la mercadotecnia surge cuando pensar siquiera en un proyecto de mundo diferente al actual se vuelve imposible. Sólo entonces ya no habría diferencia entre mercadotecnia y diseño. Todo diseño serviría entonces para el proyecto de hacer de todo lo existente una mercancía. La paradoja está en que, si se lograra completar ese proyecto, ya no habría ningún otro proyecto posible, ya no habría diseño en realidad. En otras palabras, hace falta el diseño siempre, como pensamiento divergente e irruptivo, aún para mantener como proyecto vivo a la humanidad entera. Sin él no hay posibilidad de proyección y, por lo tanto, tampoco de creación alguna. Por ello es importante qué es lo que el diseño, como estudio y práctica de la imagen, tendría que decir no solamente acerca de las prácticas que se ven involucradas directamente en él, sino en general del proyecto de mundo en el que estamos envueltos. El *culture jamming* muchas veces invierte los mensajes de los diseños, pero eso no

quiere decir que ahí no haya diseño ni tampoco que el diseño esté ajeno a este tipo de debates sobre la cultura; sino, por el contrario, hay una parte íntima que comparten los *culture jammers* y los diseñadores y es precisamente este trabajo sobre la imagen y este riesgo que se corre en la producción de significados en el imaginario público. Se trata en ambos casos de prácticas de creación que se montan sobre el imaginario común para actuar desde ahí generando siempre nuevas posibilidades.

Ahora bien,

El arte-diseño contemporáneo está determinado por todo aquello que antes era insignificante, incoherente o marginal. Es elaborado a partir de estrategias de producción distintas: lo inédito, lo transgresor, lo sorprendente, la ambigüedad, descentramientos, ignorar las reglas, descontextualización y prodigio técnico (Perez Cortés, 2003: 62).

Por ello, la tarea que se lleva a cabo por parte de los operadores de la imagen, independientemente del ámbito donde actúen, exige una crítica de la imagen. Es ahí donde se compone la cultura, en esas irrupciones y desviaciones de lo establecido. Y eso se realiza sólo bajo el desasimiento de las condiciones normativas del momento; en la fundición con lo colectivo y en la asunción de la historia a la que pertenecemos, pero no como algo definitorio y determinante, sino como algo que siempre está por construirse y que se construye en la imagen gracias a los vínculos que es capaz de ejercer entre la memoria, el tiempo y la imaginación. El hecho de que siempre sea necesario operar entre esa oscilación es lo único que nos puede llevar a saber algo de nosotros. Y aunque sea siempre con un costo, el de mostrarse y exponerse, también es en ese mismo costo donde nos encontramos con el otro, con la comunidad. Ahora, como lo diría Hardt y Negri, ontológicamente la multitud es la fuerza productiva de nuestro mundo social, no es el imperio el que se eleva por encima de la multitud, sino al revés. “El movimiento creativo de la multitud impone en la constitución del imperio un nuevo sentido del ser (...) hacia una unificación abstracta y vacía y se presenta como una alternativa distinta de tal unificación” (Hardt y Negri, [2000] 2005: 83). Frente a la cultura de la imagen que puede verse como una

manipulación total, presentamos aquí el nacimiento de un sujeto múltiple, una multiplicidad que genera, a su vez, multiplicidades. Es el lado perverso de las tecnologías de la imagen; un rizo que permite, en el vivenciar de la imagen, una co-multiplicidad, un desbordamiento y la creación de heterotopías continuas. Lo que se busca es exponer nuevas formas de creación, otros proyectos que permitan nuevos mundos, ya sea dentro o fuera del ámbito del diseño.

c) Rescate del aspecto creativo del diseño

La tesis es muy sencilla: si el mundo actual se crea, se dirige y se modifica a través del uso de la imagen, entonces no será sino a partir de sus usos como se puede aportar algo a este mundo. El *culture jamming*, desde una posibilidad ontológica, puede servir como un medio para entender la labor de la creación a través de las imágenes en la sociedad contemporánea. Se trata de entender una nueva gramática y una nueva manera de enfrentar los fenómenos actuales, los cuales están envueltos en una configuración particular del mundo, donde se cuenta ya con un arsenal de imágenes que parecieran forrarlo a todo éste. Pero la sobreproducción de imágenes misma, que ha hecho que el mundo parezca estático en su propia aceleración de novedades, dota al espectador de un nuevo lenguaje a partir del cual puede crear símbolos que le permitan cuestionar los existentes y proponer nuevos. Dentro de este panorama, los dispositivos actuales de creación y distribución de imágenes juegan un papel importante. Y ahora es claro que no será sino enfrentando los retos que nos propone la imagen y sus usos en la actualidad como se podrá arriesgar el ser y abrir las posibilidades hacia nuevas configuraciones.

Lo que queda claro aquí es que las imágenes también están sujetas a discusión, incluyendo por supuesto a las imágenes de la publicidad. No podemos darle la espalda a nuestra responsabilidad como seres en el mundo. Hay que aceptar que todo el mundo esta a nuestro cargo, “no hay nada que pueda salvarse de una responsabilidad que lentamente viene a ser idéntica a la existencia misma”, diría el filósofo Jean-Luc Nancy (2003). Todas las valoraciones son resultado de nuestro enfrentamiento con el mundo, del cual no podemos separarnos quizá ni siquiera teóricamente. Por lo tanto, habría que decir, enfrentarnos con el mundo es enfrentarnos con nosotros mismos. Si el

mundo está estacionado es porque nosotros lo estamos con él. La imagen es también devenir, y ya que nosotros somos imagen, si no le devolvemos a la imagen su carácter dinámico, será ella que nos arrastre en su movimiento. Vale la pena recordar aquí lo que Nietzsche ya decía desde *El nacimiento de la tragedia*:

preocupados, más no desconsolados, permanecemos un momento al margen, como hombres contemplativos a quienes les está permitido ser testigos de esas luchas y transiciones enormes. ¡Ay! ¡La magia de esas luchas consiste en que quien las mira tiene también que intervenir en ellas! (Nietzsche, [1872] 2000: 137).

Si aquí estamos hablando de una lucha continua entre imaginarios, el *culture jamming* ha resultado ser un fenómeno interesante que se coloca justo en la línea que divide entre un mundo o un imaginario ya predeterminado y uno que aún está por crearse. La aparente paradoja del *culture jamming* consiste en que siempre se ha valido de los medios de su oponente para existir y seguir generándose, como si fuera una especie de parásito incluso. Pero más bien habría que verlo como un elemento que tiene la labor de limpiar el terreno oscurecido por una visión costumbrista del mundo para hacernos ver de nuevo los retos que nos exige la imagen. Hoy esta práctica ya no es sólo vista como algo marginal y aislado, sino que forma parte de nuestra vida cotidiana y nos incita a responder a la imagen a través de ella misma. Parte de la importancia del *culture jamming* es que hoy ha ganado gran popularidad y lo ha hecho desde una perspectiva tanto ideológica como estética, rescatando de cierta manera algunos de los principios que en otro momento motivaron al arte o a la poesía. Se podría decir que en el *culture jamming* se logra esa fusión entre ética y estética, una est/ética como lo diría Diego Bermejo (2005), que dio impulso a la disciplina del diseño en sus inicios y que hoy pueda dar respuesta ante muchos de los problemas de la sociedad actual. Lo que hay que ver es que en nuestras decisiones estéticas se juegan también nuestras decisiones políticas. Así, el ámbito de la imagen atraviesa entonces todas las luchas.

El *culture jamming* toma la forma de una especie de síntoma cultural, el cual, quizá no muestra la solución, pero sí pone en evidencia las condiciones actuales de nuestro malestar. En última

instancia, de lo que se trata es del intento por destiranizar la vida, quitarle el peso de la configuración que se ha hecho del mundo donde las leyes del mercado reinan y no hay, al parecer, escapatoria. Pero esto no es nada fácil. Lo importante es que la propuesta del *culture jamming* se plantea desde la imagen para y con la imagen misma. Mostrarnos que en el fondo de nuestras luchas está una discusión sobre la imagen que aún no hemos enfrentado del todo es ya demasiado. Esto es lo que vincula lo que hemos dicho aquí sobre el *culture jamming* con los estudios sobre diseño, pues éste, en especial el diseño gráfico como disciplina, se encarga del estudio y la producción de las imágenes que configuran el mundo. Por lo tanto, cabe la posibilidad de que los estudios sobre el diseño, y las perspectivas que abra éste, puedan dar una orientación acerca de las nuevas formas para dar salida a la búsqueda de alternativas al sistema dominante.

El diseño, como ya dijimos, es una práctica de creación donde la imagen se juega como una apuesta por vivir en el mundo en el que se quiere vivir. Vale la pena recordar que el *culture jamming*, encuentra también cierto parangón en las primeras manifestaciones de lo que hoy se considera la disciplina del diseño. Al menos, es muy notable que las tesis filosóficas de Ruskin tienen ciertos ecos en lo que respecta a su oposición al sistema económico dominante. Más aún, hoy mismo entre las páginas de *Design Anarchy* (Lasn, 2005), las cuales contienen propuestas estéticas más que teóricas, se puede leer la frase “El diseño es uno de los lugares cruciales de lucha sobre la producción de sentido...”. Es decir, la búsqueda de alternativas por parte del diseño sigue aún en pie. Evidentemente, los viejos planteamientos de Morris, por ejemplo, eran más bien utópicos y estaban envueltos de una atmósfera socialista que ya no es posible concebir de la misma manera en la época actual. Pero el carácter de rebeldía con el cual se reviste este planteamiento nos recuerda la actitud tomada por muchos de los activistas del *culture jamming*. Finalmente el propio nombre que se le ha asignado a este tipo de prácticas, *culture jamming*, deja claro que se trata de una iniciativa subversiva que, aún con eso, no choca con lo que desde el principio los antiguos utopistas del diseño solían decir: “¡cuán bueno sería destruir todo lo que hay que destruir de forma gradual y con buen talante!” (Morris, 2005: 82). Es probable que dentro del *culture jamming* se esconda un acercamiento al diseño que pueda ayudar a entender las

raíces y fundamentos de esta disciplina. Pero para que alcancemos a ver eso es necesario que rompamos aún con muchas de nuestras concepciones actuales.

Morris decía:

Entretanto, dado que tenemos que experimentar una larga serie de acontecimientos sociales y políticos antes de que seamos libres para escoger cómo vamos a vivir, deberíamos dar la bienvenida hasta a la más débil de las protestas que ahora se estén llevando a cabo contra la vulgarización de toda la vida: primero porque es uno de los síntomas de la enfermedad de la civilización moderna y, luego, porque puede que ayude a mantener vivos recuerdos del pasado que son elementos necesarios para la vida futura y métodos de trabajo que ninguna sociedad se puede permitir perder (Morris, 2005: 169).

Visto así, no sólo las manifestaciones del *culture jamming* son rescatables, sino todas aquellas que de alguna manera nos permitan ver que este mundo no está todavía acabado. El *culture jamming* y sus diferentes acepciones derivadas de intromisión en los medios de transmisión y comunicación puede servir para entender las actuales formas de participar en la construcción social del mundo. El actual movimiento por los medios libres, por ejemplo, ya no se plantea precisamente en contra de los medios tradicionales, sino que trata de infiltrarse en ellos y tomar posición ahí dentro para utilizarlos a su manera. Pero hay que dejar claro que de lo que se trata no es de haber vencido o no, sino de hacerse cargo de la propia imagería. Lo que se juega en esos movimientos es nuestra capacidad de imaginar y soñar. Como se ha documentado, bajo la etiqueta de *culture jamming* se podrían envolver una inmensidad de prácticas disímiles que incluso se vinculan con otro tipo de iniciativas particulares donde difícilmente se podría encontrar un hilo conductor, excepto quizá, su cuestionamiento hacia el actual modo de vida. Sería tortuoso y quizá inútil realizar una tipología exhaustiva al respecto, pues se trata de destellos que surgen y desaparecen. Tienen un carácter de mero acontecimiento. Pero lo que parece seguro es que, desde los simples bromistas hasta quienes plantean una especie de educación para las masas a través del *culture jamming*, están moviéndose dentro de cierta lógica que al ser abordada podría descubrir un trasfondo que nos haga entender algo más sobre la construcción del mundo. Es necesario

manejar este tipo de cuestiones pues para el diseño, entre las prácticas de creación de imágenes, implica el reto completo de pensar el futuro. Se trata de los fundamentos ontológicos a partir de los cuales el mundo contemporáneo se está jugando.

Aquí se siguió una ruta particular que inició tomando en cuenta la definición de la imagen y sus prácticas, pasando por la publicidad y la Industria cultural para identificar aquellos factores que sostienen el estancamiento de la sociedad y de la vida misma, pero evidentemente no será casualidad si se llega al mismo tipo de discusiones desde otras fuentes. La lucha por la construcción del mundo se lleva a cabo desde muchos y muy distintos puntos de vista. Lo que aquí se planteó es un acercamiento muy particular, que obviamente no excluye a otros, sino que, por el contrario, lo que intenta hacer es lanzar algunas líneas a partir de las cuales puedan derivarse una multiplicidad de alternativas aún no sospechadas. Entre el diseño, el arte y la política aún quedan muchos huecos o espacios para la creación. Recordarnos que el diseño justamente nació como disciplina que tomaba nutrientes de otros campos para su composición, nos puede hacer reconsiderar su valor, así como la forma de acercarnos a la imagen en la actualidad.

d) Arte, política y diseño

El *culture jamming* se puede abordar desde un aspecto artístico, sin embargo, sería difícil afirmar que esta práctica es una forma de arte. El arte actualmente tiene una gran cantidad de instrumentos para validarse a sí mismo y para validar lo que él considera artístico. No es fácil pasar por encima de esa enorme maquinaria que además parece funcionar sin tantos problemas – no más que cualquier otra institución. Tampoco se podría decir que el *culture jamming* es simplemente un fenómeno político. La típica crítica hacia el *culture jamming* como fenómeno político es que no tiene relevancia ni repercusiones graves sobre la forma en que está estructurado el sistema actual. Recordemos a Heath y Potter (2005), quienes argumentan que el *culture jamming* es parte de todo un conjunto de prácticas de rebeldía y resistencia que se han venido desarrollando desde mitades del siglo XX como contracultura, y que lo único para lo que sirven

es para fortalecer el sistema que ellos mismos pretenden atacar. Pero hablar sólo del aspecto político del *culture jamming* implicaría olvidar su aspecto estético. Así, por último, si se tratara de abordar el *culture jamming* desde puramente una perspectiva de diseño probablemente habría problemas al tratar de hacerlo si no se pone en cuestión la disciplina misma del diseño. Como ya se explicó más arriba, el diseño suele confundirse con otras materias. Pero aún cuando se tome al diseño como esa proyección de la que se hablaba, el *culture jamming*, como se expuso también, no se trataría de una mera proyección, sino de un juego un tanto lúdico de los elementos diseñísticos que ya se encuentran en el imaginario cultural. Sus repercusiones, por lo tanto, no se dejan aprehender dentro de ninguna de las ramas mencionadas, aun cuando cada una de ellas es muy amplia y todas ellas han sido abordadas de alguna manera en la tesis.

La forma en que dentro de la tesis se ha podido abordar hasta ahora esta madeja de temas entrelazados ha sido llevar esta discusión desde el ámbito de la ontología de la imagen hasta discusiones políticas muy concretas. La intuición nos ha llevado a preguntar si ante lo que estamos con el *culture jamming* como objeto de estudio no es más bien un problema o situación que viene a trastocar los tres conceptos antes mencionados, a saber, el del arte, lo político y el diseño. A partir de la línea histórica no oficial que realizamos coqueteando con aspectos de uno y de otro campo, lo que se intentaba remarcar era precisamente que las áreas no están dadas o delimitadas por completo. Hay y ha habido manifestaciones inclasificables todo el tiempo. Así, en adelante debemos estar preparados para presenciar el resquebrajamiento de diversos límites tanto entre las disciplinas como en diferentes aspectos de la vida que conocemos en la actualidad. Esta tesis trata de abonar un poco acerca de lo que podemos esperar a partir de la elaboración de asociaciones, conexiones, entrelazamientos, en medio de todas las contingencias. Después de todo, las discusiones sobre lo que puede o no llegar a ser la cultura aun están vivas y justamente depende de nosotros poner en actividad esas discusiones. Gracias a la labor teórica, podemos ver el impulso creativo en el cuadro de lo contemporáneo. En éste, no solamente hay que ver en los términos de arte, política o diseño, como los conocemos hasta ahora, sino que hay que advertir una serie de tensiones por las que todos ellos atraviesan también. La idea es mostrar que la

irrupción que se puede dar bajo la forma de cualquiera de ellas nos puede mover, al mismo tiempo, a poner en suspenso lo que hasta ahora se entendía que cabía dentro de sus márgenes.

Para empezar, el arte al que nos referimos podría ser entendido más bien un momento del hacer. Se trata de un arte que se vive como acontecimiento. No es que sólo el *culture jamming* pueda llevarnos a este ámbito. Este momento se puede dar tanto adentro como fuera de lo que actualmente se considera arte. Por supuesto, ya en otros tiempos esta tarea la han acogido diferentes movimientos artísticos y no artísticos. Ahora mismo, cualquier artista, o incluso cualquier político, científico o filósofo, que asuma su tarea con responsabilidad nos puede llevar al acontecimiento. Podemos pasar así de una disciplina a otra siempre y cuando se haga notar que de lo que se trata es de llevar hasta sus últimas consecuencias la labor que en cada caso nos corresponde. El *culture jamming*, entonces, no es la culminación de nada, ni siquiera un punto privilegiado tampoco. Es, más bien, una forma de dar cuenta de este cruce que retoma cosas del arte, la política, el pensamiento sobre el diseño y muchas otras parcelas de nuestro conocimiento y nuestro hacer en el mundo. Es una manifestación, entre otras, que nos permite dar cuenta con claridad de que en todo momento es posible el acontecimiento.

Actualmente es evidente que las aporías del ámbito artístico tienen mucho que decirnos y que aportar a las discusiones políticas y culturales. El malestar en la cultura del que hablaba Freud se expresa de distintos modos de acuerdo con las exigencias sociales de cada época. Hoy hemos llegado al punto en que, para bien o para mal, hemos quedado expuestos a nuestra propia capacidad de hacer cultura. De tal manera que todo el ámbito de ésta ha quedado supeditado a lo que seamos capaces de inventar a nuestro paso. Lo político, entendido como el ámbito en el que podemos ponernos de acuerdo entre la pluralidad, se puede ver ahora como dependiente de los regímenes sensibles que podamos poner en movimiento para activarlo. La política ahora nos corresponde a todos y a lo que seamos capaces de imaginar para poder transportarla verdaderamente a un acontecimiento y no a una simple determinación estadística. Pero para dar cuenta de esto, primero hay que advertir que el impulso de creación no pasa ya directamente por la política, sino que encuentra un rodeo por medio de la imagen para englobar a la política. Sólo

de esta forma la puede poner en movimiento y desplazarla entre los dos polos que ya planteaba Warburg en su péndulo, Apolo y Dionisio. El *culture jamming*, al situarse en medio de este rodeo, se expresa más bien como resultado; o uno de tantos resultados que podría haber, pues en el rizo que traza el impulso de creación para encontrar cauce, lo que se pone en juego son las artes de la imagen y la imaginación, hoy emparentadas con lo que conocemos como arte y diseño.

Nuestros sueños y nuestras pesadillas parten de la misma matriz. La tarea hoy del diseño y de arte es situarse en los oximorones, en las antinomias, de este cuadro que compone lo contemporáneo para hacer ver su reverso. Las manifestaciones de creación pasan a pesar de nosotros. El impulso de creación es universal. La imagen, y todos aquellos registros o testimonios de nuestro malestar, pasan a través de nosotros, no están precisamente ahí para que todos los usemos. Y, sin embargo, no tenemos de otra más que asumir el riesgo de intentarlo. El creativo, en ese sentido, no sería más que alguien que ve la vida y deja que aflore. En medio de todas las tensiones que puede haber en un momento histórico determinado, el creativo busca la emergencia. Ahí comienza no sólo la política, sino, en el caso de nuestra época, el vivenciar de la imagen en su multiplicidad.

e) Sentido

El día de hoy se vuelve imprescindible una reflexión sobre el mundo en que vivimos; una puesta en escena de todos y cada uno de los actores que forman parte de nuestro contexto. Esto no es una tarea fácil. Tenemos ya todo tipo de herramientas para calcular, medir u observar el mundo, pero precisamente por el exceso de éstas, nos hacen falta criterios para sopesar el valor de cada elemento frente a los otros. La labor teórica consiste entonces en realizar un esfuerzo por colocarle un peso a cada cosa, a cada acontecimiento, manifestación o fenómeno. Hoy en día nos vemos bombardeados por un sinnúmero de notas e imágenes de todo el mundo. Muchas de ellas sólo nos dejan ver un sinsentido y una violencia que está creciendo sin medida. En medio de este panorama que pareciera no sólo absurdo sino desolador, hace falta una labor de construcción de valores y sentidos que vayan más allá de lo que las ciencias y las tecnologías nos han dado. Se

trata de una labor nietzscheana. No sólo hace falta poner en cuestión los valores establecidos, cosa que se hizo muy bien bajo el impulso posmoderno, sino levantar nuevos valores también.

Si hoy nos vemos enfrentados a serias amenazas contra la vida en diferentes partes del globo, habría que volver a plantear también el valor de la vida. Estamos frente a una gran cantidad de encrucijadas y no podemos quedarnos quietos. Hay que tomar posiciones y actuar. Hemos hecho aquí un recorrido amplio tan solo para proponer algunas notas. La imagen frente al acontecimiento; el sujeto frente a su cultura; el *eventwork* frente al desprendimiento; todos estos no son más que diferentes recursos teóricos para deshilar de alguna manera el laberinto en el que estamos metidos para no terminar siendo presas de él. Como lo diría Pérez Cortés, hace falta un hilo como aquel que Ariadna dio a Teseo para que saliera del laberinto después de matar al Minotauro de aquel mito griego. “A nosotros nos toca elaborar nuestro propio hilo de Ariadna, como Dédalo, para poder salir o al menos transitar libremente en el laberinto” (Pérez Cortés, 1998: 32). Sólo de esta forma podemos encontrar y dar sentido a los acontecimientos actuales que nos llaman todo el tiempo hacia la reflexión pero también hacia la conmoción y la acción. Antes que dejarnos llevar por nuestras emociones o convocatorias arrebatadas, vale la pena situarnos en nuestro contexto. Para esto sirve la teoría.

Por más que haya todos los días imágenes desgarradoras frente a nuestros ojos a través de todos los dispositivos que hemos inventado para hacer la vida supuestamente más cómoda y que parezca que esta situación simplemente no tiene sentido, siempre hay una forma de volver a darle sentido al mundo. Pero este sentido tiene que dejarse irrumpir. No se puede forzar. La labor de la investigación es una que tiene por tarea dar cuenta de los vestigios de aquellas irrupciones que han quedado grabados en la cultura. Pero he aquí que la investigación también tiene sus paradojas. Por un lado, sirve para dar cuenta de las múltiples formas en que el ser humano ha dado respuestas a su existencia. Nos hace ver que no estamos solos, que hay opciones. Pero eso, a su vez, sólo nos deja ver que no hay respuestas definitivas; que siempre hay posibilidades de nuevas respuestas y de nuevos acercamientos. Es decir, a la vez que nos auxilia brindándonos diferentes fundamentos y suelos, cada uno de ellos queda como huella o recuerdo de que ningún

sistema, teoría o cimiento humano carece de fallas. Todos son solamente intentos. La investigación, en última instancia, de lo que da cuenta es de que siempre hay algo que no se puede saciar. Es el impulso creativo de lo humano.

La investigación, en este caso, la realizamos todo el tiempo vinculada al diseño, la imagen y demás ámbitos adjuntos a éstos. Este gesto tiene su importancia. Para empezar, habría que advertir que la investigación para el diseño no es una labor externa a la de su aplicación. Implica que el agente investigador tenga en mente ya un proyecto de mundo para el cual investiga. No se trata simplemente de ofrecer datos para aplicar el diseño, sino más bien de ir hacia la base de éste para ofrecer distintas formas de entender la disciplina. Esto es así porque con el diseño nos enfrentamos a una disciplina que carga con la responsabilidad del ordenamiento del mundo. Si no nos damos cuenta de este lugar privilegiado del diseño, entonces, como ya lo habíamos dicho, lo tomaremos como una simple herramienta otras disciplinas como la mercadotecnia o la publicidad. Los objetos que se arrojan desde el diseño son siempre provisionales, pero no por eso deben dejarse llevar por la comodidad efímera o la resolución a demandas temporales. La comodidad que se ofrece desde un tipo de diseño que mira hacia la satisfacción total, está determinada desde una visión unitaria del hombre. Desde ese lugar, el hombre es monofacético; es calculable y predecible. La incertidumbre es el riesgo sobre el que se coloca el creativo, tanto el productor como el investigador, sus productos son resultado también de una relación con el mundo y todos los que rodean al creativo. Ellos están también involucrados. El diseño está en medio de las decisiones sobre lo que puede ser o no ser el mundo, pero si no se le toma así, entonces simplemente sirve como esclavo de tendencias ya lanzadas y estructuradas desde ámbitos ajenos. Lo fundamental aquí es que no solamente el diseño quedará prendido y agotado en tareas minúsculas e insignificantes, sino que toda nuestra vida estará envuelta en una maquinaria sin aparente orden ni sentido.

Emprender la tarea de la comprensión de las prácticas de la imagen, entre ellas, el diseño y el arte contemporáneo, no es sólo una cuestión que le compete a los académicos o expertos en ello para sustentar sus investigaciones. Es algo que debe servir para cualquiera que se acerque a ellas para

no quedar presas de las contingencias desgarradoras del mundo actual y, a la larga, ser arrastrados bajo el resquebrajamiento de todas las estructuras dadas. Es necesario, frente a ello, permanecer siempre en movimiento. Hay que entender que la labor del creativo se sitúa en medio de una constante errancia; una procesualidad sin principio ni fin. El creativo entiende que el ser humano sólo se afirma procesualmente, como lo diría Pérez Cortés (2014a). Nunca llega a un punto fijo o definitivo que resuelva sus necesidades. Pero, sobre todo, hay que entender que ese creativo descrito aquí somos todos.

El papel de esta investigación es recordarnos siempre que ésta es una existencia sujeta a devenir constante y que todos estamos involucrados en ella. Habría que quedarnos en lo múltiple como un acto de potencia, un acto que no se agota en la producción, sino que más bien genera, a partir de sus productos, una obra que apenas comienza a vivir; en otras palabras: “engendrar y dar vida a una obra viva” (Pérez Cortés, 2014b: 28). Esa obra es una que carga con el recorrido desde el infierno hasta el paraíso y que nos recuerda que no todo está dicho, sino, al contrario, todo el mundo depende de nosotros, de la forma en que enfrentemos nuestro hacer en el mundo y nuestra responsabilidad como creadores de éste. Una vida dedicada a la creación no es sólo la de un individuo, sino la comprensión de una vida que se define a sí misma en su hacer en el mundo y en conjunto. Es una forma de entender la vida en general: no hay otra vida que no sea aquella que es dedicada a la creación.

Bibliografía

- Adorno, T. y Horkheimer, M. ([1944-1947] 2007). La industria cultural. En: Adorno y Horkheimer, *Dialéctica de la ilustración, fragmentos filosóficos*, Akal, España: 133-181.
- Agamben, G. (2010). *Ninfas*, Pre-textos, España.
- Almqvist, J. y Lupton J. (2010). "Affording Meaning: Design-Oriented Research from the Humanities and Social Sciences". En: *Design Issues*, 26 (1): 3-14.
- Barrón Tovar, F. (2012). "#YoSoy132 y la disputa de la sensibilidad". En: *Consideraciones*, 14, septiembre, pp. 51-53.
- Baudrillard, J. ([1978] 1993). *Cultura y simulacro*, Kairós, España.
- _____ ([1972] 1997). *Crítica de la economía política del signo*, Siglo XXI, México.
- _____ (2006). *La agonía del poder; Violencia de la imagen: violencia contra la imagen*, Círculo de Bellas Artes, España.
- Benjamin, W. ([1936] 1989) La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En: Benjamin, *Discursos Interrumpidos I*, Taurus, Argentina: 15-57.
- _____ ([1934] 2004). *El autor como productor*, Itaca, México.
- _____ ([1942] 2008). *Tesis sobre la historia y otros fragmentos*, Itaca, México.
- _____ ([1929] 2009). "El surrealismo, la última instantánea de la inteligencia europea". En: Benjamin, *Obras, Ensayos estéticos y literarios, Libro II, Vol. 2*, Abada, España.
- Bermejo, D. (2005). *Posmodernidad: pluralidad y transversalidad*, Anthropos, España.
- Bourdieu, P. ([1979] 2002). *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*, Taurus, México.
- Bourriaud, N. (2004). *Post-producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*, Adriana Aguilar Editores, España.
- Bozal, V. (2004). *El tiempo del estupor*, Siruela, España.
- Bruno, G. ([1591] 2007). *De la magia; De los vínculos en general*, Cactus, Argentina.
- Buchanan, R. (2003). "Dignidad y derechos humanos: Reflexiones sobre los principios del diseño centrado en lo humano". En: *Encuadre, Revista de la enseñanza del diseño gráfico*, 2, (3): 27-29.
- Buchloh, B. (2004). *Formalismo e historicidad*, Akal, España.
- Butler, J. (2009). *Dar cuenta de sí mismo*, Amorrortu, España.
- _____ (2011). *Bodies in alliances and the politics of the street*, traducido por: Patricia Soley-Beltrán. En: *Revista Transversales*, no. 26, junio 2012: <http://www.transversales.net/t26jb.htm>
- _____ (2012). *So, what are the demands? Occupy Wall Street*, Traducido en: [esferapública]: <http://esferapublica.org/nfblog/?p=25081>
- Byung-Chul, H. (2012). *La sociedad del cansancio*, Herder, España.
- Calabresse, O. (1996). *La era neobarroca*, Cátedra, España.
- Castoriadis, C. ([1975] 1983). *La institución imaginaria de la sociedad*, Tusquets, España.

- Chávez McGregor, H. (2014). "Ensayo: 1994, de Cráter Invertido, una indagación al presente de México". En: *Código*, 80: <http://www.revistacodigo.com/1994-de-crater-invertido-una-indagacion-al-presente-de-mexico/>
- Comité invisible ([1999] 2012). *Primeros materiales para una teoría de la Jovencita*, Acuarela libros; Antonio Machado libros, España.
- _____ (2010). *La insurrección que viene*, Milena Caserola; Hekht; El Asunto; FeEnLaErrata, Argentina.
- Crow, T. ([1996] 2001). *El esplendor de los sesenta*, Akal, España.
- Culianu, I. ([1984] 2007), *Eros y magia en el Renacimiento*, Siruela, España.
- Darts, D. (2004). "Visual culture jam: art, pedagogy, and creative resistance". En: *Studies in Art Education*, 45 (4): 313-327.
- Dawkins, R. ([1976] 2006). *The selfish gene*, Oxford University Press, Estados Unidos de América.
- de Certeau, M. ([1980] 2007). *La invención de lo cotidiano I, Artes de hacer*, Universidad Iberoamericana/Instituto tecnológico de estudios superiores de occidente, México.
- Debord, G. ([1967] 2002). *La sociedad del espectáculo*, Pre-textos, España.
- Deleuze, G. ([1967] 1986). *Nietzsche y la filosofía*, Anagrama, España.
- _____ (1990). "Post-Scriptum Sur les sociétés de contrôle". Traducido en: *Revista Polis*, 13: <http://www.revistapolis.cl/13/dele.htm>
- _____ (1987). *Foucault*, Paidós, España.
- _____ ([1987] 2003). *Qu'est-ce que l'acte de création?*. Traducido en: <http://estafeta-gabrielpulecio.blogspot.mx/2012/03/gilles-deleuze-que-es-el-acto-de.html>
- _____ ([1981] 2007). *Pintura, El concepto de diagrama*, Cactus, Argentina.
- Delgado, M. (1999). *Ciudad líquida, ciudad interrumpida*, Anagrama, España.
- Dery, M. (1993). *Culture Jamming: Hacking, Slashing, and Sniping in the Empire of Signs*. En: http://markdery.com/?page_id=154
- Descartes, R. ([1641] 2005). *Meditaciones metafísicas*, Alianza, España.
- Didi-Huberman, G. (2008a). *Ante el tiempo*, Adriana Hidalgo, Argentina.
- _____ (2008b). *Cuando las imágenes toman posición*, Antonio Machado Libros, España.
- _____ (2010). *Atlas, ¿Como llevar el mundo a cuestas?*, T.F. Editores y Museo Reina Sofía, España.
- _____ ([2002] 2009). *La imagen superviviente*, Abada, España.
- _____ ([2009] 2012a). *Supervivencia de las luciérnagas*, Abada, España.
- _____ (2012b). *Arde la imagen*, Ediciones VE, México.
- _____ (2012c), Mnemosyne 42. En: *Of regret and other back pages, Manifesta Journal*, 16.
- DiSalvo, C. (2009). "Design and the construction of publics". En: *Design Issues*, 25 (1): 48-63.
- Dussel, E. (2012). "Interpelaciones del movimiento #YoSoy132", *La jornada*, 9 de junio, México.

- Estrada Saavedra, M. (2014). "Sistema de protesta: política, medios y el #YoSoy132". En: *Sociológica*, 82: 83-123.
- Expósito, M. (2006). *Entrar y salir de la institución: autovalorización y montaje en el arte contemporáneo*. En: <http://eipcp.net/transversal/0407/expósito/es>
- _____ (2012). *La potencia de la cooperación. Diez tesis sobre el arte politizado en la nueva onda global de movimientos*. En: http://www.macba.cat/PDFs/pei/marcelo_errata.pdf
- Fernández, A. et. al. (2014). "El movimiento estudiantil #YoSoy132 a un año de distancia". En: *El cotidiano*. En: <http://www.elcotidianoenlinea.com.mx/pdf/18312.pdf>
- Ficino, M. ([1484] 1994). *Sobre el amor: Comentarios al Banquete de Platón*, Universidad Nacional Autónoma de México, México,
- Flusser, V. ([1993] 2002). *Filosofía del diseño*, Síntesis, España.
- Foucault, M. ([1982] 1990). *Tecnologías del yo*, Paidós/I.C.E.-U-A.B., España.
- _____ ([1963] 1999). Prefacio a la transgresión. En: Foucault, *Entre filosofía y literatura*, Paidós, España: 163-180.
- _____ ([1976] 2000). *Defender la sociedad*, Fondo de Cultura Económica, México.
- _____ ([1975] 2005). *Vigilar y castigar*, Siglo XXI, México.
- _____ ([1976] 2007). *Historia de la sexualidad I. La voluntad de saber*, Siglo XXI, México.
- _____ ([1967] 2010). *El cuerpo utópico/Las heterotopías*, Nueva visión, Argentina.
- Foster, H. (2005). *Diseño y delito*, Akal, México.
- Frank, T. (1997). *The Conquest of Cool: Business Culture, Counterculture, and the Rise of Hip Consumerism*, University of Chicago Press, E.U.A.
- Freud, S. ([1910-1911] 1984a). Puntualizaciones psicoanalíticas sobre un caso de paranoia (Dementia paranoides) descrito autobiográficamente. En: Freud, *Obras completas. Vol. XII*, Amorrortu, Argentina: 1-76.
- _____ ([1913] 1984b). Tótem y Tabú. En: Freud, *Obras completas, Tomo XIII*, Amorrortu, Argentina-España: 1-164.
- _____ ([1920] 1984c). Más allá del principio del placer. En: Freud, *Obras completas, Tomo XVIII*, Amorrortu, Argentina-España: 1-62.
- _____ ([1930] 2000). *El malestar en la cultura*, Alianza, España.
- Frutiger, A. (1981). *Signos, símbolos, marcas, señales*, GG, España.
- García Canclini, N. (1999). *La globalización imaginada*, Paidós, México.
- García, D. y Lovink, G. (1997). *The ABC of tactical media*. En: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9705/msg00096.html>
- Galindo, J. y González-Acosta, J. (2012). *#YoSoy132, La primera erupción visible*, Global Talent University Press, Estados Unidos de América.
- Glissant, E. ([1996] 2002). *Introducción a una poética de lo diverso*, Ediciones del Bronce, España.

- Gombrich, E. ([1950] 1997). *La historia del arte*, Phaidon, Estados Unidos de América.
- Groys, B. (2008). *Obra de arte total Stalin. Topología del arte*, Centro teórico-cultural criterios, Cuba.
- Hardt, M. y Negri, A. (2004). *Multitud*, Debate, España.
- _____ ([2000] 2005). *Imperio*, Paidós, España.
- Harold, C. (2004). "Pranking Rhetoric: "Culture Jamming" as Media Activism". En: *Critical Studies in Media Communication*, 21 (3): 189-211.
- _____ (2007). *OurSpace, Resisting the Corporate Control of Culture*, University of Minnesota Press, Estados Unidos de América.
- Harvey, D. ([1989] 2008). *La condición de la posmodernidad*, Amorrortu, Argentina-España.
- Heath, J. y Potter, A. (2005). *Rebelarse vende*, Taurus, España.
- Heidegger, M. ([1927] 1971). *El ser y el tiempo*, Fondo de cultura Económica, México.
- _____ ([1953] 1994). La pregunta por la técnica. En: Heidegger, *Conferencias y artículos*, Ediciones del Serbal, España: 9-37.
- _____ ([1961] 2000). *Nietzsche I*, Destino, España.
- _____ ([1929-1930] 2007). La tarea de despertar un temple de ánimo fundamental y la indicación de un temple de ánimo fundamental oculto de nuestra existencia actual. En: Heidegger, *Los conceptos fundamentales de la metafísica. Mundo, finitud, soledad*. Alianza. España: § 16-20.
- _____ ([1962] 2008a). *El concepto de tiempo*, Herder, España.
- _____ ([1938] 2008b). La época de la imagen del mundo. En: Heidegger, *Caminos de bosque*, Alianza, España: 63-90.
- _____ ([1946] 2008c). ¿Y para qué poetas?. En: Heidegger, *Caminos de bosque*, Alianza, España: 199-238.
- _____ ([1931] 2008d). El origen de la obra de arte. En: Heidegger, *Caminos de bosque*, Alianza, España: 11- 62.
- Heller, S. (2004). *Graphic intervention*. En: http://www.typosheque.com/articles/graphic_intervention
- Holmes, B. (2001). *La personalidad flexible*, traducido en: <http://transform.eipcp.net/transversal/1106/holmes/es>
- _____ (2002). *El póker mentiroso*, en: <http://brianholmes.wordpress.com/el-poker-mentiroso/>
- _____ (2007a). *Investigaciones extradisciplinarias, Hacia una nueva crítica de las instituciones*, en: <http://eipcp.net/transversal/0106/holmes/es>
- _____ (2007b). *Do-it-yourself geopolitics*, en: <http://brianholmes.wordpress.com/2007/04/27/do-it-yourself-geopolitics/>
- _____ (2010a). "Manifiesto afectivista". Traducido en: *Des-Bordes*, 0: http://www.des-bordes.net/des-bordes/brian_holmes.php
- _____ (2010b). *¡A la información!*, en: <http://eipcp.net/transversal/0910/holmes/es>

- _____ (2012). 'Eventwork': *La cuádruple matriz de los movimientos sociales contemporáneos*, en: <http://revistaerrata.com/ediciones/errata-7-creacion-colectiva-y-las-practicas-colaborativas/eventwork-la-cuadruple-matriz-de-los-movimientos-sociales-contemporaneos/>
- _____ (2013). *Activism/schizoanalysis. The articulation of political speech*, en: <http://brianholmes.wordpress.com/2013/03/31/activism-schizoanalysis/>
- Home, S. ([1988] 2002). *El asalto a la cultura*, Virus, España.
- Huysen, A. ([1986] 2002). *Después de la gran división*, Adriana Hidalgo, Argentina.
- Innerarity, D. (2004) *La sociedad invisible*, Espasa, España.
- Izuzquiza, I. (2003). *Filosofía del presente, una teoría de nuestro tiempo*, Alianza, México.
- Jung, C. ([1934-1954] 1970). *Arquetipos e inconsciente colectivo*, Paidós, España.
- Kant, I. ([1788] 2005). *Crítica de la razón práctica*, Fondo de Cultura Económica; Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa; Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Kierkegaard, S. ([1846] 2001). *La época presente*, Editorial Universitaria, Chile.
- Klein, N. (2001). *No logo, El poder de las marcas*, Paidós, España.
- Klossowski, P. ([1969] 2004). *Nietzsche y el círculo vicioso*, Arena libros, España.
- Lacan, J. ([1936] 1983). Kant con Sade. En: Lacan, *Escritos II*, Siglo XXI, México.
- _____ ([1975-76] 2006). *El seminario, libro 23: El sinthome*, Paidós, España.
- Lacoue-Labarthe, P. ([1988] 2002). *La ficción de lo político: Heidegger, el arte y la política*, Arena, España.
- _____ ([1986] 2006). *La poesía como experiencia*, Arena, España.
- Lasn, K. (2000). *Culture Jam*, Quill, Estados Unidos de América.
- _____ (2005). *Design anarchy*, Adbusters Media Foundation, Canadá.
- Lazzarato, M. (2008). Las miserias de la crítica artística y del empleo cultural. En: VV. AA., *Producción cultural y prácticas instituyentes*, Traficantes de sueños, España: 101-120.
- Le Bon, G. ([1896] 1986). *Psicología de las masas*, Morata, España.
- Lévinas, E. ([1986] 2000). *De la existencia al existente*, Arena libros, España.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?*, Paidós, España.
- Lipovetsky, G. ([1983] 2012). *La era del vacío, Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Anagrama, México.
- Lyotard, J. ([1979] 1998). *La condición posmoderna: Informe sobre el saber*, Cátedra, España.
- Marcus, G. (1993). *Rastros de carmín*, Anagrama, España.
- Margolin, V. (2002). "The designer as producer". En: *ICSID News*, febrero: <http://tigger.uic.edu/~victor/articles/designerasproducer.pdf>
- _____ (2007). "Design, the future and the human spirit". En: *Design Issues*, 23, (3): 4-15,
- Margolin, V. y Margolin, S. (2003). "Un 'modelo social' del diseño". En: *Encuadre, Revista de la enseñanza del diseño gráfico*, 2, (3): 5-9.

- Meggs, P. (2000). *Historia del diseño gráfico*, McGRAW-HILL, México.
- Merleu-Ponty, J. (1985). *Fenomenología de la percepción*, Origen/Planeta, España.
- Morris, W. ([1883] 2005). *Escritos sobre arte, diseño y política*, Editorial Doble J., S. L., España.
- _____ ([1884] 2013). *Cómo vivimos y cómo podríamos vivir*, Pepitas de Calabaza Ed., España.
- Mirzoeff, N. (2002). *Una introducción a la cultura visual*, Paidós, España.
- Nancy, J. (1993). *Birth to the presence*, Standford University Press, E.U.A.
- _____ ([1983] 2001). *La comunidad desobrada*, Arena libros, España.
- _____ (2003) *A finite thinking*, Standford University Press, E.U.A.
- _____ (2005). *The ground of the image*, Fordham University Press, E.U.A.
- _____ ([1996] 2006). *Ser singular plural*, Arena libros, España.
- _____ (2007). *Tumba de sueño*, Amorrortu, Argentina.
- _____ (2008a). *Dis-Enclosure*, Fordham University Press, E.U.A.
- _____ ([1994] 2008b). *Las musas*, Amorrortu, Argentina.
- Newman, M. (2008). The Specificity of Criticism and Its Need for Philosophy. En: ed. Elkins y Newman (Eds.), *The State of Art Criticism*, Routledge, E.U.A.: 29-60.
- Nietzsche, F. ([1882] 1988). *La gaya ciencia*, Akal, España.
- _____ ([1873] 1996). *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*, Tecnos, España.
- _____ ([1873-1876] 1999). *Sobre la utilidad y el perjuicio de la historia para la vida [II Intempestiva]*, Biblioteca Nueva, España.
- _____ ([1872] 2000). *El nacimiento de la tragedia*, Alianza, España.
- _____ ([1889] 2001). *Crepúsculo de los ídolos o cómo se filosofa con el martillo*, Alianza, España.
- _____ ([1887] 2009a). *La genealogía de la moral*, Alianza, España.
- _____ ([1883] 2009b). *Así habló Zaratustra*, Alianza, España.
- Ortega y Gasset, J. ([1929] 1976). *La rebelión de las masas*, Espasa, Calpe, España.
- Ortiz-Osés, A. (2009). *Heidegger y el ser-sentido*, Deusto, España.
- Papanek, V. ([1971] 1977). *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social*, H. Blume Ediciones, España.
- Pelta, R. (2004). *Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico*, Paidós, España.
- Pérez Cortés, F. (1998). *Ciencias y artes para el diseño*, Universidad Autónoma Metropolitana, México.
- _____ (2003). *Lo material y lo inmaterial en el arte-diseño contemporáneo*, Universidad Autónoma Metropolitana, México.
- _____ (2014a). “Una vida dedicada a la creación”. En: *Espacio Diseño*, 224, abril-mayo: 20-32.
- _____ (2014b). *Crear Crearse, Engendrar y dar vida a una obra viva*, Universidad Autónoma Metropolitana, México.
- _____ (2014c). *Acto y proceso creativo*, Universidad Autónoma Metropolitana, México.
- Pevsner, N. ([1936] 1963). *Pioneros del diseño moderno*, Infinito, Argentina.

- Pico della Mirandola, G. (1486). "Veintiséis conclusiones mágicas según propia opinión". Traducido en: *Conclusiones CM.*: <http://cds.library.brown.edu/projects/pico/index.php>
- Platón ([380 a.C.] 2000). *Diálogos IV, República*, Gredos, España.
- Rancière, J. (1996). *El desacuerdo. Política y filosofía*, Ediciones Nueva Visión, Argentina.
- _____ (2005). *Sobre políticas estéticas*, Museu d'Art Contemporani de Barcelona; Servei de Publicacions de las Universitat Autònoma de Barcelona, España.
- Rand, P. (1992). "Confusion and chaos: the seduction of contemporary graphic design". En: Heller, S. Y Finamore, M. (Eds), *An anthology of writing from the AIGA Journal of Graphic Design*, Allworth Press, Estados Unidos de América: 119-124.
- Raunig, G. (2008). La industria creativa como engaño de las masas. En: VV. AA., *Producción cultural y prácticas instituyentes*, Traficantes de sueños, España: 27-42.
- Rheingold, H. (2004). *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social*, Gedisa, España.
- Richter, J. ([1794/95] 2011: 195). *Antesala de la estética y Sobre la magia natural de la imaginación*, Itaca, México.
- Roszak, T. ([1969] 1978). *El nacimiento de una contracultura*, Kairós, España.
- Roudinesco, E. (2009). *Nuestro lado oscuro*, Anagrama, España.
- Rule, A. (2008). *The revolution will not be designed*. En: In these times: http://inthesetimes.com/article/3464/the_revolution_will_not_be_designed/
- Sade, Marqués de. ([1795] 1988). *La filosofía en el tocador*, Tusquets, España.
- Sáez Rueda, L. (2009). *Ser errático, Una ontología crítica de la sociedad*, Trotta, España.
- Salazar Villalva, C. y Cabrera Amador, R. (2013). "Heterogeneidad de una irrupción social: #YoSoy132". En: *Tramas*, 40, pp. 15-40.
- Sandlin, J. (2007). "Popular culture, cultural resistance, and anticonsumption activism: an exploration of culture jamming as critical adult education". En: *New Directions for Adult and Continuing Education*, 115: 73-82.
- Sexe, N. (2001). *Diseño.com*, Paidós, Argentina.
- Sheng Kuan Chung y Kirby, M. (2009). Media Literacy art education: logos, culture jamming and activism, en: *Art Education*, 62 (1): 34-39.
- Shiner, L. (2001). *La invención del arte*, Paidós, España.
- Simondon, G. ([1964] 2009). *La individuación*, Cactus; La cebra, Argentina.
- Smith, T. (2009). *¿Qué es el arte contemporáneo?*, Siglo XXI, Argentina.
- Soar, M. (2002a). *Graphic design/graphic dissent: Towards a cultural economy of an insular profession*, Tesis doctoral, Universidad de Massachusetts Amherst, Estados Unidos de América.
- _____ (2002b). "The first thing first manifesto and the politics of culture jamming: towards a cultural economy of graphic design and advertising". En: *Cultural studies*, 16 (4): 570-592.
- Spinoza, B. ([1677] 1958). *Ética demostrada según el orden geométrico*, FCE, México.

- St. Clair, L. (2011). *Questioning the societal role of a design designer*, GDes 4365: Senior Seminar, University of Minnesota.
- Suazo, F. (2000). "Para una redefinición de lo político en las prácticas de creación contemporáneas". En: *Curare*, 16: 16-20.
- Tapia, A. (2004). *El diseño gráfico en el espacio social*, Nobuko, México.
- _____ (2006). "Hacia una definición del diseño gráfico". En: *Encuadre, Revista de la enseñanza del diseño gráfico*, 2 (9): 12-17.
- Tejeda, J. (2006). *Diccionario crítico del diseño*, Paidós, España.
- Vattimo, G. (1990). *La sociedad transparente*, Paidós, España.
- _____ (2010). *Adiós a la verdad*, Gedisa, España.
- Warburg, A. ([1929] 2012). *El Atlas de imágenes Mnemosine*, UNAM, México.
- Werner, K. y Weiss, H. (2004). *El libro negro de las marcas, El lado oscuro de las empresas globales*, Editorial Sudamericana, Argentina.
- Wettergren, A. (2009). "Fun and laughter: culture jamming and the emotional regime of late capitalism". En: *Social Movement Studies*, 8 (1): 1-15.
- Zalamea, F. (2013). *Antinomias de la creación*, FCE, Chile.

Índice

Introducción	3
---------------------	----------

1 Prefacio: Diseño

1.1 Problema

a) Objeto de estudio	10
b) Especificidad	14
c) Estudios culturales	17
d) Diseño, publicidad y <i>culture jamming</i>	21
e) El diseño bajo el dominio del mercado	25
f) El diseño comprometido	28

1.2 Tesis

a) Qué cambio propone el diseño	32
b) Creatividad y diseño	37
c) La vuelta por la imagen	40
d) La importancia del creativo	45
e) Mapa de la cuestión	50

2 Filosofía

2.1 Imagen

a) Ser en el mundo	56
b) Lucha de fuerzas	59
c) Permanecer errático	61
d) Publicidad y banalización	63
e) El mundo como imagen	67
f) Lo que salva	73
Primera conclusión	76

2.2 Magia

a) La imagen/acontecimiento	79
b) Imagen y magia	82
c) El estatuto de las imágenes	86
d) Metáforas de la imagen	88
e) El símbolo	92
f) Vivenciar de la imagen	95
Segunda conclusión	98

3 Cultura

3.1 Industria

a) Esclavitud maquina	101
b) Cultura del diseño	105
c) La sociedad perversa	108
d) Sublimaciones revolucionarias	112
e) Arte y posmodernidad	116

Interrupción: Desprendimiento

a) El camino del creativo	122
b) Sobre la experiencia estética	124
c) Despertar un temple de ánimo	126
d) Desprendimiento	128
e) Una resistencia inmanente	130
f) El llamado de las luciérnagas	132
Tercera conclusión	134

3.2 Historia

a) Cruces	139
b) Dadaísmo, primera irrupción	143
c) Situacionismo: el impulso por la intervención	147
d) <i>Punk</i> , segunda irrupción	153
e) <i>Culture jamming</i> o cómo conectar los movimientos	157
f) El montaje	162
Cuarta conclusión	166

4 Política

4.1 *Jamming*

a) Contra las marcas	171
b) El <i>jamming</i> como resistencia	176
c) <i>Eventwork</i>	180
d) Lógicas de la multitud	184
e) Por una política	188
f) Arte y política	191
Quinta conclusión	194

4.2 Caso

a) Cráter invertido y Minerva Cuevas	198
b) Condiciones para la intervención	202
c) El #YoSoy132	206
d) Cuerpos y espacios de aparición	210
e) Devenir imagen	215
Sexta conclusión	219

5 Postfacio: Creación

5.1 Crítica

a) Cuadro de lo contemporáneo	223
b) Experiencia e invisibilidad	227
c) El carácter creativo de la imaginación	231
d) Antinomias, resistencias y heterotopías	235
e) Comunidad sin uno	239
f) Tensión/irrupción: implicaciones de la creación	243

5.2 Teoría

a) Creación y creatividad	248
b) El diseño como actividad proyectual	253
c) Rescate del aspecto creativo del diseño	257
d) Arte, política y diseño	261
e) Sentido	264