

Falsificaciones y fetiches

La adulteración en el arte y la sociedad*

Gillo Dorfles

Aquí no abordaré tanto la cuestión del fetiche o del simulacro en sí mismos como el fenómeno en virtud del cual cada vez nos enfrentamos más con eso que, en inglés, se viene llamando *factoids*, es decir, hechos que no son lo que deberían ser: hechos tergiversados o simulados, banalizados o artificialmente agrandados, «hinchados»; hechos, por decirlo así, incompletos o desviados.

Factoid –es el resultado de unir a la palabra *fact* (hecho) el sufijo *oid*, sufijo que, en sí mismo, puede tener connotaciones tanto positivas como negativas. En italiano, por ejemplo, podemos decir de alguien que es un *mattoide*, para señalar, no que está loco (*matto*), sino que se trata de una persona de bien, simpática, pero un poco rara. El ya extendido término *androide*, por su parte, significa un

* Fragmento de la introducción al libro *Falsificaciones y fetiches. La adulteración en el arte y la sociedad*, que será próximamente publicado en español por la editorial Sequitur.

hombre que no lo es en verdad, sino que es, en cierto sentido, un hombre desviado.

El objeto que no se ajusta a lo que debería ser, manipulado y modificado, resulta típico de la época que nos toca vivir. Incluso nuestra experiencia del tiempo se ve modificada: el avión supera con creces nuestra capacidad fisiológica de desplazamiento; mientras, el ascensor nos resulta lento, mucho más lento que nuestra prisa por llegar a nuestro destino. Constantemente nos enfrentamos a hechos y objetos modificados, alterados, ya se trate del tiempo, de alimentos o de nuestros usos.

Esto ocurre tanto en el ámbito de lo social como en el más específico de la estética. Proliferan, por ejemplo, profesiones que ya no son lo que deberían ser y, también, nuevas profesiones que antes no existían, incluso falsas profesiones, como las de esos magos y pitonisas que pululan en las televisiones.

Analizando el arte de nuestros días, advertiremos no pocas prácticas dudosas. El *arte povera*: ramas secas, sueltas o juntas en haz, que se proponen como obras de arte, y no son más que... ramas, sueltas o juntas. El *body art*: Marina Abramovic u Orlan, que se transfiguran, que trabajan sus cuerpos para modificar su personalidad, pero sin adquirir una nueva. O las estrategias de simulación de Damien Hirst o Jeff Koons. Debemos tener la valentía de afirmar que se trata de fetiches, de *artefactoides*, y no de obras de arte.

Sin duda, no resulta fácil distinguir los aspectos positivos de los negativos de este proceso. Quizá pueda decirse que los positivos derivan fundamentalmente de la extensión de la tecnología y la informática –Internet con su enorme potencial de acceso a la información y al conocimiento. Entre los negativos, algunos resultan evidentes: el déficit de iniciativa personal o la escasa asimilación directa que se da tanto de la cultura como, más aún, del arte. La relación entre el arte contemporáneo y el sentido común depende en

gran medida de esa asimilación. Abundan las sofisticaciones baratas, lo afectadamente obtuso, lo artificial, los vacuos rituales para la elite, y todo esto existe porque nuestra civilización, a diferencia de las anteriores, ya no es unitaria.

El estilo artístico de Siena o el del Renacimiento estaban al alcance de todos, todos los entendían. Giotto, Simone Martini o Ambrogio Lorenzetti eran inmediatamente apreciados y comprendidos por los sieneses, que llevaban en procesión el retablo de la Virgen pintado por Cimabue, de cuya altísima calidad artística estaban, por así decir, espontáneamente convencidos. Esto ya no es así.

Hoy en día, todo está más intrincado, todo es más híbrido. Así, tenemos a los que disfrutan con el festival de la canción de San Remo, a los que devoran ciencia ficción, o a los entusiastas de Heidegger, que, sin embargo, nunca han leído a Husserl. Se han configurado así unas estratificaciones que son culturales antes que sociales –aunque se solapen ambas dimensiones. El caso de la música de vanguardia es un buen ejemplo de este fenómeno, en la medida en que, a diferencia de otras artes, no está tan sujeta al mercado (es evidente, por ejemplo, que, si las obras de un gran artista como Twombly valen millones de dólares, incluso los que no las entienden acaban aceptándolas como valiosas). Bach, Mozart o Beethoven fueron celebrados en vida como los mejores de sus respectivas épocas. Pero antes de reconocer que Schoenberg, Stockhausen o Donatoni son los grandes de nuestros días, ha tenido que pasar mucho tiempo, y aún son muchos los que no lo saben. La música, en este sentido, es un claro ejemplo de esa estratificación del gusto que, hasta hace no mucho tiempo, no solía darse.

A esto hay que añadir que la obra de arte de ahora suele incluir y hacer aquello que no es arte. Se trata, en parte, de una situación semejante a la planteada por el *kitsch*, allá a mediados del siglo XIX, cuando, en paralelo al período llamado de las *Arts & Crafts* (artes y oficios), se extendió la mecanización, la producción en serie y la

multiplicación, que trajeron consigo, como señaló Walter Benjamin, la desaparición del *aura* de la obra. Pues bien, si antes estaban, por ejemplo, los Piero della Francesca y los Sassetta —un gran artista que no todos conocen—, hoy en día, junto a los Bacon y los Giacometti, hay una miríada de pseudo artistas que son y seguirán siendo siempre eso, *artistoïdes*. Un pintor de la escuela de Caravaggio no era un *artistoïde*, era un pintor, menor, secundario, pero un artista. A mi entender, la existencia misma de la figura del *artistoïde* es, sin lugar a dudas, una característica singular, propia de nuestra época.

Obviamente, no tiene sentido, ante la complejidad de estos procesos, proponer soluciones más o menos salvíficas. Sí creo, sin embargo, que hemos llegado a un extremo que aconseja recobrar la dimensión del individuo: que en cada persona renazca, como alternativa al generalizado aplanamiento, el impulso de la creación individualizada. Si el bricolaje, el *do-it-yourself* ha renacido ante la profusión (en ocasiones encomiable) de productos de diseño, ¿por qué no habrían de acabar surgiendo individuos capaces de proponer alternativas también en el ámbito de la creación artística o literaria?

La adulteración y la falsificación aún no lo han conquistado todo. Aún creo que el ser humano sigue conservando una reserva de pureza y de invencible fuerza personal. A pesar del aplanamiento fruto de la falsa comunicación y de la adulteración de los propósitos, gustos y hábitos, creo que todo individuo sigue albergando un mínimo de autonomía, irreductible, aunque inevitablemente limitada. Se trata de potenciar y hacer el mejor uso de esta autonomía que todos poseemos, aunque no todos sepamos hacerla valer.

Por otro lado, no hay que olvidar que el proceso de adulteración y fetichización de la vida corre paralelo al de la occidentalización del planeta. Cabe anhelar, por tanto, un renacer, no sólo del individuo, sino también de los pueblos que han logrado, al menos

en parte, permanecer al margen de este –como sabemos, arrollador– proceso de falsificación. Esto no será fácil. Sin duda, algunos regionalismos aún perviven, y no me estoy refiriendo a esos remanentes ya adulterados de culturas aborígenes que, como en Australia o en América Central, se limitan a reiterar, por ejemplo, los motivos decorativos de sus antepasados: eso no es más que folclore, modernizado y mercantilizado folclore. Todavía creo, a pesar de los muchos y variados obstáculos, en la posibilidad de un auténtico encuentro entre culturas –como el que, en el ámbito artístico y con recíproca influencia, se dio en los años cincuenta y sesenta del siglo XX entre Japón y Occidente. Son muchos los ejemplos valiosos de obras de arte occidentales que no habrían existido sin el influjo de otras culturas. Esta mentalidad, esta actitud, esta *disposición intercultural*, es lo que, con convicción, debemos potenciar.

Muchos de los fenómenos socioculturales más destacados del siglo XX parecen hoy en día, si no totalmente superados, sí menos relevantes y apremiantes: las profundas crisis sociales de la primera mitad del siglo XX, la lucha entre marxismo y capitalismo, el triunfo de una burguesía obtusa frente a un proletariado oprimido y desvalido... nada de esto caracteriza nuestra sociedad contemporánea. También ha quedado atrás aquella contundente ruptura artística que se produjo en los años diez y veinte del siglo pasado con el tumultuoso nacimiento de las vanguardias históricas (cubismo, futurismo, constructivismo).

Si algo, por el contrario, distingue nuestra época es lo que denomino la *adulteración de nuestra cultura*. Atravesamos una fase de nuestra civilización en la que muchos aspectos culturales, artísticos, pero también sencillamente existenciales, son objeto de una total o parcial, deliberada o involuntaria, falsificación y fetichización. ¿Cómo y dónde se manifiesta este proceso de fetichización del que –conviene repetirlo– muchos no son conscientes?

Se manifiesta, en mi opinión, en la continua proliferación de acontecimientos que, en realidad, no son tales, sino que pueden definirse como *seudo acontecimientos* –del mismo modo que muchos de los hechos que nos rodean resultan ser, una vez analizados, tan sólo *factoiðs*.

Vivimos rodeados y acosados por estos *factoiðs*: vivimos entre ellos, convivimos con ellos, nos divertimos con ellos, hasta nos educamos científicamente y nos comunicamos artísticamente con ellos. Resulta inútil hacer una enumeración exhaustiva de los mismos; basta mirar a nuestro alrededor, especialmente a los medios de comunicación: a las imágenes «químicas» del cine y electrónicas del vídeo, a esa proliferación de videojuegos –fascinante pasatiempo para toda una generación de jóvenes, donde la simulación de guerras estelares, carreras automovilísticas, monstruos marcianos, intrigas policiales, etc. incitan al jugador a vivir falsos peligros, supuestas victorias o derrotas, falsa diversión o, también, como veremos, orgasmos simulados no muy distintos de los de verdad y, por ello mismo, mucho más engañosamente fascinantes.

Tal vez mi opinión pueda considerarse excesivamente apocalíptica y condicionada por todas las situaciones dramáticas de las últimas décadas (situaciones que parecen dar la razón a esos manidos discursos milenaristas: guerrillas, torturas, operaciones artísticas predominantemente comerciales, valores vinculados más a la moda que al estilo...). Y a quien me responda aduciendo que las cosas vienen siendo así desde hace ya tiempo, le respondería que muchas cosas han cambiado radicalmente en el último cuarto de siglo: quizá, precisamente, desde que los medios de comunicación de masas se han impuesto sobre todos los demás.

Nunca he condenado *a priori* estos medios de comunicación; al contrario, siempre he valorado sus aspectos positivos: su poder de persuasión, también educativo, las muchas cualidades creativas de la radio, la televisión, el cine, etc. Sin embargo, creo que su extra-

ordinaria capacidad para engañar es una de las causas principales –sin duda, no la única– de la fetichización y, más específicamente, de la proliferación de los pseudo-acontecimientos.

Conviene, en este sentido, delimitar el significado de este término. Día tras día, somos testigos de la desaparición o relegación de acontecimientos reales en beneficio de pseudo-acontecimientos que, manteniendo las apariencias de lo real, son, de entrada, objeto de unas manipulaciones que niegan la realidad misma (aunque conserven alguna verosimilitud respecto a ella: eso que Aristóteles llamaba el *eikòs*). No me refiero, por supuesto, sólo a la televisión o a la radio, sino también a la fotografía y las revistas o a ese tipo de instrumentos llamados *simulators* que están invadiendo el planeta, no ya sólo como dispositivos lúdicos (los mencionados videojuegos), sino como simulaciones perfectas de acontecimientos capaces de ofrecer al individuo equivalentes a situaciones reales.

El carácter ficticio del acontecimiento no se limita a las falsificaciones generadas por los medios de comunicación sino que involucra directamente a los actores. Gran parte de los hechos transmitidos por la televisión, ya sean manifestaciones públicas, huelgas, entrevistas (e, incluso, guerras) son «escenificados» por los involucrados, por los «televisados», por el hecho mismo de darse ante unas cámaras. Se trata de un fenómeno conocido y analizado pero que no por ello deja de revestir una importancia fundamental por cuanto confirma la práctica imposibilidad de visionar una transmisión televisiva en la que el comportamiento de los actores, y del público anónimo, no esté alterado por el hecho mismo de la transmisión televisiva.

Pero también hay pseudo-acontecimientos, aparentemente más banales, que nada tienen que ver con los medios de comunicación de masas. En la película de Wim Wenders *Tokyo-ga*, vemos a un directivo de una compañía subir a la azotea de su rascacielos para jugar al golf: este golf simulado sobre un *green* de plástico también

pertenece de pleno derecho a la categoría del seudo-acontecimiento. Lo mismo cabe decir de la escucha de alguna famosa grabación, por ejemplo dirigida por Karajan, donde de la interpretación original queda sin duda algo, pero muy manipulado, pulido, como ocurre con las entrevistas a los personajes famosos donde se elimina todo aquello que se sale de la norma: las pausas, las dudas, los ataques de tos, que, en verdad, constituyen la verdadera esencia del discurso real.

La lista de hechos que no son más que *factoids* –supuestos hechos– es infinita: sustancias sintéticas, imitaciones de la madera o del metal, flores de plástico... la gama es interminable. Algunos son, sin duda, beneficiosos: es una necedad no reconocer, en nombre de una absurda defensa de la naturalidad de los materiales, las ventajas prácticas, o también formales y estéticas, que de ellos pueden derivarse. Pero la falsificación de los acontecimientos reales convertidos en seudo-acontecimientos y de los hechos que pasan a ser seudo-hechos, además de amplísima, es peligrosa.

Consideremos, por ejemplo, las innumerables conmemoraciones en virtud de las cuales fechas sin ninguna relevancia –que corresponden a óbitos, nacimientos, cincuentenarios, tricentenarios– se convierten en objeto de ficticias glorificaciones. O esas ceremonias totalmente vacuas de entrega de premios y honores, que sólo existen para mantener ocupados a los miembros de los varios jurados y cuya celebración no viene a marcar ningún hecho sustancial sino que se queda en anécdota momentánea, evanescente.

En ese vivir rodeados de falsos acontecimientos radica la discrepancia entre lo auténtico y lo ficticio. No es casualidad que hoy se hable tanto, *à tort et à travers*, de realidad virtual. La realidad virtual nada tiene, desde el punto de vista científico, de reprehensible; es un descubrimiento más, de los muchos logrados gracias a los medios electrónicos, que permite al ser humano dominar cada vez mejor la naturaleza, su hábitat, incluso sus propios órganos sensoriales.

Pero una cosa es aceptar como tales esos mecanismos –y hacer uso de ellos para fines científicos e incluso estéticos– y otra considerar que aumentan y modifican nuestras capacidades sensoriales y cognitivas. Hay, por ejemplo, quien ve en la realidad virtual un equivalente de los estados alucinatorios inducidos por hongos u otras drogas, o un equivalente incluso de los estados de conciencia paranormal provocados por prácticas iniciáticas y ceremonias secretas como las que hacen los monjes budistas.

Lo mismo puede decirse de la falsificación espacio-temporal producida por la televisión. La actualidad espacio-temporal es continuamente distorsionada y deformada no sólo cronológica sino psicológicamente, siendo un claro ejemplo de esto la distorsión temporal que provocan las *retransmisiones* televisivas que, a diferencia de las transmisiones, emiten en diferido acontecimientos recientes o muy anteriores. El hecho mismo de acostumbrarse a esta duplicidad temporal supone acomodarse a un continuo falseamiento de nuestra experiencia del tiempo.

Tanto es así que me parece legítimo comparar este tipo de coacción temporal con la *Schrumpfung* (retraimiento) analizada por el psiquiatra suizo Binswanger y que se da en algunos delirios esquizofrénicos y psicosis maníacas –en los que el tiempo sufre una desaceleración o una expansión similar a la simulada por algunos procesos electrónicos y típica también de muchas alteraciones sensoriales causadas por el uso de drogas. En modo alguno pretendo aquí adelantar hipótesis psico-fisiológicas sobre el problema de las drogas o de las enfermedades mentales, pero sí me gustaría señalar cómo el desquiciamiento y la deformación de nuestras experiencias espacio-temporales son otro ejemplo de la generalizada adulteración que caracteriza a la civilización actual.

Esta, voluntaria o involuntaria, alteración de la experiencia temporal se manifiesta también en la repetición de muchos actos y gestos de la vida cotidiana. La cotidiana reiteración de los rituales

de vida acaba imponiendo un presente continuo que sustituye a una vida anclada en el pasado o proyectada hacia el futuro.

Hasta las novelas de ciencia ficción que, hasta no hace mucho, suscitaban la imaginación de lo futurible se dedican ahora a reiterar con exasperante monotonía lo que ya son lugares comunes: viejas aeronaves piratas, cosmonautas vagando por entre las galaxias, agujeros negros tragándose naves extraviadas en el hiperespacio... Repetición, en definitiva, y aplanamiento del tiempo en un presente continuo. Parecida monotonía suscita el agotamiento de muchas formas artísticas – pictóricas, arquitectónicas, del diseño– y, en general, todo aquello que cabe definir como rituales del presente.

El sociólogo francés Michel Maffesoli ha analizado los distintos aspectos del problema de la repetitividad mítica en la vida cotidiana, denunciando sus males y, también, justificando algunas de sus aparentes mixtificaciones.

Así, en las artes actuales, Maffesoli percibe un fenómeno iterativo similar a determinados aspectos mágicos de las antiguas civilizaciones y que estarían resurgiendo en nuevas encarnaciones de lo cotidiano. El cine, por ejemplo, más allá de sus particularidades técnicas, presenta unos fenómenos propios de lo que puede considerarse como una especie de actividad mítica. «La sobreimpresión, el difuminado, el *flash-back* son trucos, mecanismos con efectos mágicos que expresan el sentido cíclico o inmóvil del tiempo. Retoman todo lo que constituye la fuerza y la eficacia del mito. El tiempo reversible, cíclico, que se puede repetir a voluntad». No sorprende que Maffesoli cite el libro de Puech sobre la gnosis y su interpretación del eterno retorno, de la *anakylosis*, de la reversibilidad que anula la duración cronológica y la convierte en una constante actualidad.

Parecidos elementos se dan en otros ámbitos literarios: las historias de vampiros y fantasmas o las elucubraciones astrológicas

son fenómenos que constituyen el sustrato de los mitemas de la cotidianidad de muchas personas.

Esta repetición quizá sea uno de los engaños o trampas de la vida moderna, pero también sería uno de sus remedios. La repetición frena la entropía social, es un modo de conservación que, por la dedicación que exige, niega el paso del tiempo cronológico. Estaríamos, así, cerca de esa intemporalidad del mito que he analizado en distintas ocasiones y que constituye uno de los principios fundamentales de toda investigación sobre estas cuestiones: desde el tiempo *vorgeschichtlich* (pre-histórico) de Schelling a los estudios sobre el imaginario de Durand y Hillmann.

Este deseo de vivir en el presente, de conservar a toda costa la contemporaneidad (a través de la cotidiana reiteración de los noticieros televisivos, de la publicidad, de los rituales patrióticos, de las celebraciones de fechas absurdamente señaladas: día de la madre, de los enamorados, etc.), sin embargo, trae consigo no pocos perjuicios: basta pensar en algunas aberraciones pictóricas (los anacronistas o los citacionistas) que creen haber superado la entropía artística recreando ciega y torpemente el gran pasado pictórico; o pensar en tantas producciones literarias que recrean acontecimientos históricos completamente superados o crónicas de sucesos de las que los periódicos ya dieron cuenta.

Esta tendencia no ya sólo a la reiteración sino, peor aún, a la regresión es mucho más peligrosa y alarmante que la *Wiederholungszwang*, la freudiana «compulsión a repetir». Porque si el deseo o pulsión iterativa es una especie de defensa contra la ansiedad que provoca un futuro incierto, y puede justificarse como el resurgir de un pensamiento mítico (legítimo, en la medida en que ofrezca la necesaria esperanza de lo perenne), muy distinto es encerrarse en el pasado, recuperar modos y modas de épocas muy lejanas y claramente superadas.

Si, por tanto, la reiteración puede justificar algunos tics iterati-

vos (muy queridos por la música rock o por la de un Philip Glass) o incluso los gestos estereotipados de determinado teatro experimental, un retorno al pasado sólo puede desembocar en estilos obsoletos, que quizá puedan resultar agradables y aceptables en el caso de los *revivals* nostálgicos en el ámbito de la moda y del vestir, pero que no pueden considerarse válidos en el caso de las artes «mayores» y, en general, de los planteamientos de vida.

Pero el proceso de adulteración de la realidad no se limita al generado por los medios de comunicación de masas: la producción artística de las últimas décadas también se ha contagiado de él. Baste pensar en el uso cada vez más frecuente de la música de fondo para crear atmósferas teatrales –uso que acaba ensombreciendo la verdadera acción dramática–, o en las acciones falseadas del *body art* –con esas *performances* (de Gina Pane, Vito Acconci, Marina Abramovic, Gunther Brus, etc.) basadas en supuestas auto-torturas, masturbaciones, prácticas sádicas, etc.; acciones que pretenden crear acontecimientos simulados, en parte análogos (aunque con muy distinta dignidad y artisticidad) a los espectáculos de lucha libre, que también resultan crueles y desagradables y también se basan en la simulación y la falsificación.

¿Cómo calificar nuestra cultura en este cambio de milenio? Es una cultura que refleja una subversión en nuestra manera de abordar la realidad y lo verosímil; una cultura que se basa en un temor fundamental a enfrentarse a las sensaciones y a los sentimientos verdaderos y en la preferencia por someterse a emociones artificiales.

La cuestión de la verosimilitud de los hechos y los acontecimientos (incluso si no son reales) adquiere así plena relevancia; el fenómeno del *eikòs* (de lo verosímil), que Aristóteles puso como fundamento de toda acción dramática, vuelve a estar presente, pero ya no sólo dentro de los límites de la ficción teatral, sino en nuestras vidas, en nuestras relaciones sociales, en nuestro arte, en nues-

tra sociedad; con la diferencia, claro está, de que ya no se trata de lograr la eficacia catártica que buscaba la tragedia griega, sino más bien de realizar simplemente una serie de hechos y acontecimientos frente a los cuales el ser humano ya no sabe distinguir lo positivo de lo negativo, la búsqueda de una verdad de la ilusión del engaño.

Tal vez nunca como hoy haya habido tanto interés por los símbolos, los signos, los iconos, las señales, es decir, por todo lo que recae en el vasto ámbito de la semiótica.

Aunque las distinciones más sutiles, establecidas por Saussure, Morris o Pierce, entre los distintos signos han desembocado en una gramática institucionalizada, no es menos cierto que conviene decidir de entrada con qué escuela de pensamiento lingüístico queremos desarrollar nuestras interpretaciones. En efecto, no es lo mismo seguir el camino abierto por Morris o Pierce que el marcado por Saussure o Greimas, por no hablar de autores más clásicos como Giambattista Vico o Schelling. Tampoco conviene olvidar el trabajo sumamente valioso de otros dos estudiosos hoy en día un tanto olvidados: Cassirer y su *Philosophie der symbolischen Formen*, y Gilbert Durand con *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. Este último resulta ineludible para todo lo que se refiere al símbolo y al rito, ya sean antiguos o recientes. También quisiera recordar el trabajo de Susanne Langer *Philosophy in a New Key*, o, a propósito de los mitos y los símbolos, el de Károly Kerényi: la distinción que propone para el análisis de las imágenes entre *Eikón*, *Eídolon* y *ágalma*, aunque la ponga en duda la semiótica «oficial», resulta, sin duda, muy convincente. Es más, si se trata, como aquí, de analizar no sólo los símbolos sino también los mitos, la triple distinción de Kerényi resulta especialmente eficaz por cuanto recalca de inmediato el elemento sagrado.

En este punto quisiera hacer una distinción más entre la forma de entender el pensamiento simbólico y el pensamiento mítico se-

gún se avecinen más o menos a la razón: a la racionalidad de nuestro modo de pensar. A menudo, en efecto, al analizar el pensamiento mítico y simbólico, se habla como si se tratara de algo nebuloso, incluso onírico; como si, por un lado, hubiera un pensamiento lúcido, racional, totalmente conceptualizado y, por otro, un pensamiento «vaporoso», inexacto, propio de todo lo mítico y que carecería de las capacidades de conceptualización y racionalización propias del primer tipo de pensamiento. Este planteamiento es muy engañoso y está lleno de distorsiones. He tratado esta cuestión en mi libro *L'elogio della disarmonia* a propósito de lo que llamo el *Bildhafte Denken*, «el pensamiento por imágenes».

La imagen, en efecto, no es sólo visual: también puede ser acústica, táctil, cinética. Buena parte de nuestro pensamiento no se desarrolla mediante conceptos, sino a través de imágenes. Este pensamiento por imágenes, que puede coincidir con el pensamiento mítico, es la premisa indispensable desde la que poder comprender el nacimiento del símbolo, del rito, del mito, en el pasado y hoy en día.

Mantengo, por tanto, la distinción entre el pensamiento racional y el mítico-simbólico pero sin considerarlos antagónicos e irreconciliables. En este sentido, me gustaría señalar los estudios del antropólogo francés Dan Sperber, quien ha hecho observaciones muy pertinentes sobre el pensamiento simbólico vinculándolo al pensamiento mítico de los «salvajes», pero con una teoría explicativa muy alejada de la de Lévi-Strauss. Una de sus ideas fundamentales es, precisamente, la que sostiene cómo, en el pensamiento mítico de algunas tribus africanas, existe un tipo de razonamiento que no puede separarse de la razón y que no pertenece sólo a lo irracional.

El pensamiento simbólico, por supuesto, existe hoy como ayer, pero si tomamos en consideración más específicamente el objeto simbólico o la imagen simbólica convertida en objeto tangible –la cruz, el árbol, la esfera, la esvástica, etc.–, es decir, si consideramos

los arquetipos del pensamiento simbólico, concluiremos que hoy en día casi todos ellos se nos presentan degradados, despojados de sus connotaciones originales, o incluso privados de toda carga mítica y metafórica. La muerte del símbolo, como la muerte de la metáfora, es algo que podemos observar constantemente.

Consideremos, por citar un ejemplo, el caso del árbol, destacado símbolo en la Antigüedad: uno de los primeros elementos, de los primeros objetos (suministrado por la naturaleza) del que se valió el hombre como matriz de significados, tanto explícitos como ocultos. El árbol identificado con el hombre mismo, como símbolo de la vida y la muerte; el árbol del conocimiento del bien y del mal; el árbol del sacrificio (la cruz); el árbol como eje del mundo (véase el extraordinario mosaico de la catedral de Otranto), e incluso el árbol invertido (descrito en los Vedas y en el Upanishad y luego retomado por la Cábala). Hoy, sin embargo, muchas de estas simbologías ocultas han sido degradadas o menospreciadas y ridiculizadas, o simplemente, al haberse perdido su razón de ser, han traicionado completamente su primitiva significación.

Muchos de los símbolos antiguos, llenos de profundos significados (cruz, esvástica, la *vesica-piscis*, etc.), están ahora en desuso o se han convertido en signos pornográficos, cuando para algunas religiones de la Antigüedad la misma forma sexual representaba un símbolo sagrado. Hay, en definitiva, una inversión total en la manera en que se interpretan estas formas simbólicas. Esto demuestra que en nuestras relaciones sociales cotidianas estamos rodeados de elementos simbólicos decaídos, degradados o malinterpretados. De ahí que considere este fenómeno como indicio de un trasvase desde el símbolo al fetiche, definiéndose el fetiche como el elemento que «está en lugar de» un verdadero símbolo, como un elemento ficticio por definición.

Muchos de los objetos (talismanes, amuletos, rosarios, escapularios, etc.) investidos otrora de un poder mágico o sagrado, ya no

son repositorios de lo sagrado, sino simples fetiches. Todo esto se incluye así, como un elemento más, en el amplio panorama antes señalado, es decir, en el hecho de vivir rodeados de una falsificación constante que influye en muchos aspectos de nuestra vida cotidiana.

Los pseudo-acontecimientos sustituyen a los acontecimientos, los fetiches a los objetos sagrados, los *factoids* o hechos falsos a los verdaderos. Miremos a nuestro alrededor; leamos los periódicos, veamos la televisión: estamos rodeados de falsificaciones, de sucedáneos. Mucho se ha escrito, por ejemplo, sobre la Guerra del Golfo, demostrando cómo presenciamos a través de la televisión una guerra falsa (que incluso podría haberse filmado en un cuartel militar). Y sigue habiendo quien duda –quizás, acertadamente– de si las imágenes del primer alunizaje no se grabaron en algún estudio cinematográfico. Esa gloriosa llegada a la Luna, ¿fue también un pseudo-acontecimiento?

Nuestro período histórico, con sus conflictos políticos, éticos, estéticos, no puede menos que convertirse en un lugar privilegiado para el desarrollo de las actividades fetichistas. Enumerar todos los fetiches, *factoids*, pseudo-acontecimientos no tendría sentido. Puede bastar referirse a otro fenómeno típico de nuestra época: la música rock –un tipo fetichizado de música investido de unos valores (rítmicos, sonoros, orgiásticos) que amplifican la primigenia modestia del género y transforman un territorio musical carente de originalidad en una de las drogas más potentes de nuestra época: un baile y una música inicialmente discretos, y en ocasiones no desprovistos de algún encanto folclórico, acaban así convirtiéndose en peligrosas expresiones de creatividad ficticia.

Otro ejemplo de *factoid* artístico es el que se produce con los gráficos generados por ordenador cuando un dibujo inicial, un proyecto o un esquema se somete a un proceso electrónico que lo desarrolla sin lograr, no obstante, verdaderos resultados artísticos. (Y

no es mi intención aquí arremeter contra los muchos usos positivos de estos nuevos medios, especialmente en el caso de soluciones tecnológicas que sólo se pueden alcanzar gracias a estos aparatos.) Basta considerar muchas de las recientes tendencias en las artes visuales para concluir que muchas de las ideas creativas inicialmente positivas acaban manipuladas, degradadas y transformadas en meros pretextos publicitarios. Véase, por ejemplo, el caso del llamado «*arte povera*»: un movimiento genuino de los años setenta basado en el uso de materiales pobres (leña, carbón vegetal, elementos naturales) que pretendía ser una especie de rebelión contra el arte mercantilizado de la época, una rebelión estético-política contra un arte hedonista y comercial. Pero, bien pronto, esos trozos de madera, al caer en la lógica del circuito económico, acabaron vendiéndose a precios absurdamente altos; de modo parecido a lo que pasó con los *ready-mades* de Duchamp: sus famosos objetos (portabotellas, percheros), cargados inicialmente por el gran artista con un valor conceptual que les confería su carácter artístico, acabaron siendo reproducidos casi en serie por hábiles comerciantes, perdiendo así todo el valor de la originalidad y de la auténtica inventiva.

Asistimos a una progresiva degradación de los antiguos valores simbólicos y al debilitamiento de lo que fueron los grandes emblemas –sagrados y profanos– del pasado. En otras palabras: los orígenes primigenios de determinados gestos, rituales, expresiones verbales, musicales o visuales se han perdido; y quedan los significados secundarios (o terciarios) que recibieron y que a menudo no guardan relación alguna con los primigenios. Se degradan los símbolos antiguos y surgen nuevas simbologías a menudo originadas en ritos de consumo, en ceremonias mundanos: las *griffes*, las etiquetas...

Claro está: el proceso simbolizador sigue funcionando; el cambio de una función a otra, de un significado a otro de un mismo sig-

nificante sigue dándose; pero lo que distingue nuestro tiempo es la precariedad de la carga simbólica, la superficialidad de las construcciones metafóricas, la constante proliferación de nuevos rituales, de nuevos mitologemas, cuya duración y consistencia son cada día más frágiles.

Muchos valores simbólicos y míticos, otrora institucionalizados y cuya vigencia representaba un patrimonio insustituible para la sociedad, están hoy decaídos o son ya indescifrables, precisamente porque se desvaneció su carga simbólica. Asistimos, en cambio, a la proliferación de nuevos mitos y ritos, basados en entramados de inéditos vínculos simbólicos, que desde su mismo nacer son ya total o parcialmente fetichistas. La civilización (o incivilización) contemporánea, en su constante búsqueda de lenguajes visuales y verbales empapados de traslaciones o de elementos metafóricos, no se da cuenta de que la ausencia de una verdadera plataforma ideológica, estética y noética conduce, en la mayoría de los casos, a una permanente generación de elementos pseudo-simbólicos abocados a la fetichización.

G. D.

Traducción: *Francisco Ochoa de Michelena.*