

El arte, pieza y tablero

Art, piece and board

Bonachera García, Jose María *

BIBLID [0210-962-X(1996); 27; 255-265]

RESUMEN

La medida en que lo artístico participa de la ficción es la misma para emparentar el arte con el juego. Que el arte haya tomado con el tiempo la vitalidad de una idea hace que sea igual de fácil identificarlo como a un personaje y reconocerlo como a un lugar, que imaginarlo con la movilidad de una pieza y descubrirlo como el espacio del juego sean dos cosas igualmente posibles.

Palabras clave: Estética artística; Teoría del Arte; Arte y juego.

ABSTRACT

The part which art plays in fiction can be understood by considering art as a game. The fact that with time art has come to acquire the vitality of an idea means that it can as easily be identified as a character or a place as be imagined as possessing the mobility of a chess piece. Considering it in this light can be as simple as discovering it as the space in which a game is played. Both concepts are equally possible.

Key words: Artistic aesthetics; Theory of art; Art and games.

Parece que todos convenimos en que la definición de juego más adecuada y general es la que lo define como aquella actividad que pone su interés o sus miras en sí misma, por encima incluso de una finalidad o un producto final, y presenta ciertas restricciones o reglas que imponen unas determinadas condiciones, lo que no impide que sea lugar común la asociación de juego y libertad; como no impide tampoco que el mecanismo del juego según este patrón se equipare tradicionalmente al quehacer artístico.

Pero el juego persigue siempre algo (en ocasiones es la actividad lúdica más fatigosa que el trabajo), y no me estoy refiriendo a un fin económico (juegos de azar, deportes, etc.), lo que pondría al juego en tela de juicio pero por otros motivos. Aristóteles dice que el juego busca sólo el placer de su actividad misma, lo cual dice algo más que la simple inmanencia de tal actividad en tanto que el placer ya es en sí un objetivo y no poco cotizado. Objetivo primero, pues: placer.

El impulso lúdico es innato, y responde con frecuencia a un sentido del desafío inherente al ser humano. Jugando desafiamos al adversario (pues sólo llamamos “compañero” a quien persigue nuestra misma meta y además del mismo lado), desafiamos, en un sentido amplio, la adversidad, que puede venir representada por las reglas que nos imponemos —suele decirse:

* Departamento de Pintura de la Universidad de Granada. 18071 Granada.

“poner el listón más alto”, “superar nuestro propio récord”...—, o desafiamos, sin más, el aburrimiento. Y en todos los casos se persigue claramente la reafirmación de nuestro propio ego y un sentido del individualismo que atenta contra todo altruismo posible. El juego, por tanto, puede ser egoísta.

Todo desafío supone un vencedor y un vencido, y nadie quiere perder en ningún juego. El desafío que plantean los inconvenientes plásticos en el proceso creativo puede ocasionar un grave daño al jugador, que se sentirá, si no los vence, íntima y profundamente humillado (series, variaciones y todo tipo de experimentación gratuita manifiestan la demora de la desorientación). Los juegos eróticos buscan la cota más alta posible de deseo, el máximo redimiento de los dispositivos erotizantes; lo contrario es decepción. Los juegos cuya finalidad es vencer el aburrimiento terminan irritando al jugador si éste no logra su objetivo. Los juegos con adversarios infunden en el perdedor cierto desprestigio; la propia idiosincrasia del juego previene esta situación con expresiones como “hay que saber perder” o “lo importante es participar”. El juego puede ser también hipócrita.

En lo tocante a las reglas que los propios jugadores asumen el compromiso de acatar, los ejemplos más flagrantes vienen dados por lo que se ha llamado el estado democrático y el estado de derecho, donde todos los implicados están dispuestos a asumir un cierto margen de perjuicio en pro de determinadas garantías.

Un ejemplo son las innumerables apelaciones que después de las últimas elecciones generales hacía el presidente del gobierno a una curiosa expresión: “hay que respetar las reglas del juego”. Es decir, se juega, se disputa y se asumen los resultados con todas las consecuencias, lo que en el contexto en que se expresa pretende justificar determinadas conductas.

Otro ejemplo curioso viene representado por el ámbito jurídico, donde las leyes imponen las condiciones y reglas del juego, donde abogados y fiscales son los adversarios que intentan ganar una partida que depende de la habilidad de cada cual para beneficiarse del margen interpretable de la ley.

En ambos casos el juego puede ser perverso y peligroso; y en ambos casos también, el juego está desvinculado de todo orden moral. Por un lado, la carrera política por el poder contradice desde abajo el sentido del estado, que originalmente se constituye para velar por los intereses de los ciudadanos y poner solución a los problemas de la sociedad en su conjunto, a pesar de lo cual el estado se convierte con frecuencia en un órgano represor y fraudulento, aunque amparado por la legitimidad que le confiere el hecho de que sus adversarios se comprometen a no usurpar su soberanía por medios que no pasen por los caminos estrictamente constitucionales. Y es incoherente, además, y mueve a sospecha que esos objetivos primeros que han de tener su raíz en un altruismo con visos de santidad desencadenen una batalla brutal para hacerse cargo de ellos.

Como es esencialmente incoherente el empeño o la obligación de algunos abogados de defender a un encausado a todas luces culpable del delito que se le imputa. Las fisuras de las reglas del “juego” más la destreza de los letrados pueden dar lugar a que el criminal se halle legalmente libre de cargos, con lo que uno de los jugadores se alzaría con la victoria. La terminología es clara: fiscal, abogado e inculpado esperan *ganar el pleito o la causa*, mientras que la parte demandante, la víctima, tiene la esperanza, en última instancia, de que *se haga*

justicia (lo cual manifiesta la creencia en algo superior, impersonal o incluso sobrehumano que terminará imponiendo su reinado glorioso y que, por supuesto, trasciende las reglas del juego como algo contingente; mientras que el abogado insta a su cliente a que *confíe* en él, la Justicia ofrece la alternativa de *creer* o no en ella). Es significativo ver la admiración con que un abogado analiza los “ingredientes” de un caso o un pleito como quien sopesa las posibilidades de ganar mientras le exponen las dificultades que presenta, por ejemplo, un videojuego y las armas de que dispone. De estos factores dependerá (aparte cuestiones económicas) el que un pleito sea o no calificado como *interesante*, incluso por parte de quien tiene que defender al criminal.

Vemos, por tanto, que la política y el derecho se convierten en un juego de tablero, y que cuando es el propio juego el que toma el protagonismo puede también resultar cruel.

En mi opinión, la constante esencial del juego es la ficción. Ahí radica quizás el atractivo que nos lo hace siempre irresistible a pesar de sus riesgos (contando con que el riesgo es en sí mismo un atractivo). Se pueden poner ejemplos:

Algunas noticias que oímos y vemos en los medios de comunicación nos escandalizan, nos ofenden, nos irritan, nos asombran (esto último ya casi nunca), pero por encima de la indignación que nos producen el embrollo, el morbo, lo rocambolesco, lo espectacular de determinadas situaciones, nos cautivan de algún modo aunque no queramos reconocerlo (probablemente porque ponen al descubierto ciertos extremos que el hombre es capaz de alcanzar pero que habitualmente no vivimos como nuestros), y nos hacen emplear expresiones como “*seguir el caso Roldan*” o “*la trama de los G.A.L.*” y emplearlas con el mismo entusiasmo con el que se comenta la liga de fútbol o una telenovela (eso sí, públicamente hay que manifestar rechazo, y es verdad que así lo sentimos al pie de los hechos y de su gravedad). Sin embargo, sobre estos hechos se posa una especie de “película” —en su doble sentido— que nos ofrece la posibilidad de separarla de los acontecimientos reales y centramos en ella en tanto que ficción a través de la cual manifestamos ciertas apetencias o deseos (solemos hablar al televisor, insultar, comentar, ser irónicos, saludar cuando nos saludan los presentadores, manifestar de viva voz nuestra violencia o nuestra repulsa proyectándolas sobre tal o cual personaje), en definitiva, vivimos de una manera ficticia las historias reales que nos cuentan.

Un caso flagrante de este fenómeno es el de las estrategias militares. Recuerdo una entrevista en televisión a un alto mando del ejército español que comentaba el posible desarrollo de una batalla durante la guerra del Golfo. Después de explicar ampliamente las posibilidades de cada bando, terminó sonriente con una frase espléndida: “es una batalla muy bonita”. Sobran los comentarios.

Finalmente, un ejemplo que pone de relieve esta tendencia nuestra a hacer ficción de todo lo que nos rodea viene dado por una expresión que últimamente circula de modo insistente: “tal o cual político carece de credibilidad”. La expresión no puede ser más aristotélica, pero esto aristotélico no puede ser más inapropiado para un mundo como la política; claro que los políticos no pueden ser más adecuados para echarlo todo a perder. Obsérvese que no se dice que tal o cual persona carezca de honestidad, de sinceridad o de ética, sino que “carece de credibilidad”, o lo que es peor: la tiene, lo cual quiere decir que conserva aún su capacidad

para engañar, para que sea creíble y verosímil todo lo que dice. Parece que nos conformamos con poder creer lo que nos cuentan para mantenernos en el titubeo entre la realidad y la ficción.

Y en este sentido, los puntos de vista posibles son tres:

- el del espectador,
- el del protagonista,
- el del “escritor”;

aunque, según el caso, las fronteras entre ellos no estén demasiado claras. En el primer ejemplo que poníamos (“seguir el caso Roldán”) el espectador actúa como centro activo de organización: *especula*, aunque no pueda hacer nada para cambiar lo que tenga que ocurrir. En el segundo ejemplo (el de la batalla) los auténticos protagonistas, los soldados, están a las órdenes de quien diseña la contienda, que además de especular *experimenta* sobre el plano las opciones posibles: es a un tiempo autor y parte implicada. El último ejemplo (el de la credibilidad) es el de quien administra la ficción, corresponde al autor más genuino porque se reserva el derecho a no desvelar sus intenciones ni sus criterios; mientras el general que organiza la batalla tiene que poner al corriente de sus órdenes a quienes van a librarla, el que engaña a otro y además lo hace de manera coherente y verosímil no revela nunca la condición de sus informaciones y saberes: es el que *manipula*.

Especulación, experimentación y manipulación tienen el objetivo común de lograr cierto dominio en un contexto determinado. Pero las tres voluntades tienen un punto flaco:

a) *Especular* viene de *speculum*, espejo. Con un espejo podemos reflejar el sol sobre los ojos de alguien y conseguir que ese alguien se sienta incómodo todo el tiempo que queramos. Pero ese alguien puede irse o darse la vuelta, lo cual es imprevisible para quien maneja el espejo. No puede presionarse a la persona objeto de nuestro juego para que se preste a él.

b) *Experimentar* responde a un deseo de conocimiento, busca dominar un ámbito concreto para imponer finalmente un criterio propio sirviéndose de las posibilidades que tal ámbito ofrece. Pero la acción de experimentar se ahoga frecuentemente en la desorientación y termina consagrándose a sí misma como su propio fin, erguido como bandera del conformismo y la impotencia.

c) *Manipular* es la acción del poder perverso, del dominio total. Es la frialdad no violenta de la confusión del estado de cosas irradiado desde un solo cerebro, la realidad articulada por una sola cabeza capaz de contagiar su manera de ver. Quien manipula persigue una sumisión absoluta que se sustenta en la ignorancia y la reducción de la parte manipulada. Pero todo se desvanece si el más mínimo error desenmascara el engaño.

Estos conceptos pueden llevarse al contexto de lo lúdico:

- el jugador de cartas, de dominó, etc. especula con las posibilidades de sus adversarios;
- los niños experimentan con las piezas de un mecano o con las formas de un caleidoscopio. Las formas son infinitas y ninguna se da por definitiva. Es una actividad siempre abierta;

— el juego más perverso es aquel que juega quien se divierte manipulando en algún sentido a los demás, quien los utiliza. La expresión más significativa es: “jugar con los sentimientos de una persona”. Este juego se juega de espaldas a la moral, es egoísta y malvado. Su aliciente radica en que no existen reglas pactadas democráticamente, hay sólo restricciones, obstáculos y un alto grado de riesgo. El riesgo estriba en neutralizar la voluntad de quien se manipula, evitar que sea consciente del juego; presenta connotaciones eróticas. Es el juego más temido y al mismo tiempo más atractivo por lo que tiene de transgresor. La victoria del jugador lo conduce a un cierto endiosamiento autoproclamado.

Ya en el terreno de lo artístico, estas nociones perfilan algunas conductas muy arraigadas. Por ejemplo:

I. La *especulación* se corresponde plenamente con el papel del espectador. El trabajo del espectador/especulador intenta apropiarse del sentido original de la obra, para lo cual despliega —si le interesa— toda su capacidad de análisis y deducción (a veces siguiendo los razonamientos más ridículos). Finalmente, la conclusión es que tal objetivo es imposible según dicta la regla de oro de la hermenéutica moderna. La obra de arte ofrece mucho pero se reserva la última palabra (que es siempre deslizante); puede darnos la espalda como quien es molestado con el espejo y disolver el juego (que en ocasiones se convierte en el juego de las adivinanzas si nuestra “situación”/condición no es adecuada o la obra es fallida o insuficiente.

II. La experimentación es trabajo del artista. Gran parte de su actividad se debate con los materiales y muchas veces porque no sabe qué hacer con ellos, así que opta por centrar el sentido de su obra en la experimentación misma de los materiales que tiene a su alcance.

Pensamiento y materia se encuentran descompasados, el artista es el que no se calla aunque nada tenga que decir. Se abstiene de pensar y de decir; que digan la textura, el cromatismo, el lirismo, la composición, las calidades, la proporción, el equilibrio, el objeto encontrado, el espacio, el gesto... Del espectador que lee y deduce se pasa al que ignora e inventa. Lo que haya que decir, que lo digan los materiales, si no, que lo invente el mirón (porque el espectador no es ya lector sino mirón). El pintor tira la flecha, que el espectador dibuje luego la diana o el corazón, que el crítico piense, que el galerista disponga. Es la filosofía del tiro al aire; el arte convertido en un problema de combinatoria y adivinación. Esto es, por supuesto, el caso extremo.

Si hubiera que dibujar esquemáticamente el proceso que conduce a este caso extremo, podríamos hacerlo, por ejemplo, así:

Grecia, por remontarnos a un punto remoto de la parábola, no tiene compromiso alguno con el pasado. Allí todo es presente y uno, el arte como tal no existe, los artistas tampoco, la creación (por llamarla de algún modo) mira hacia los dioses y no hacia sí misma (en este sentido, las artes han experimentado un viraje paulatino que ha ido desviando la atención de la esfera de lo divino para concentrarla en el propio artista, en lo subjetivo de los artífices¹. El momento filosófico y artístico de Roma sí tiene, en cambio, un espejo en el que mirarse: su modelo, su rival, su motivo de superación es la misma Grecia; comienza así la carrera de las referencias en el tiempo, que irá configurando lo que se llama conciencia histórica.

Durante la Edad Media, arquitectura y artes plásticas están huérfanas de la figura del autor y de los conceptos mismos de arte y creatividad. Su carácter sigue siendo servilista. El Dios cristiano ha sustituido a los dioses paganos, pero el arte sigue mirando hacia lo divino. La iglesia es la casa de Dios y no la obra de un hombre, pinturas y esculturas prestan imagen a las Escrituras Sagradas. El arte y los artistas no existen para sí mismos. Lo creativo no reconoce aún relación alguna con lo lúdico.

El Humanismo es el espejo de Narciso —aún borroso— donde las artes se reconocen a sí mismas y los artistas ensayan sus poses. El Renacimiento es el período breve en el que coinciden sobre el mismo perfil el artista, el científico y el teórico, pero la firme influencia del platonismo da a pensar el arte todavía como el preámbulo de aquello divino (es el caso significativo de Miguel Ángel). En adelante, sobre todo a partir del siglo XVIII, estas figuras (artistas, científico, teórico) tienden a separarse fatalmente. El resultado de esta separación será el surgimiento del arte y la ciencia como esferas independientes. Los que se encarguen de las artes serán llamados, ahora sí, artistas: su labor tendrá que contar en lo sucesivo con la participación del propio concepto *Arte*, que se hace fuerte por momentos. Así lo dice, por ejemplo, la profusión manierista (no ya en su sentido histórico sino esencial y aplicable a cualquier coyuntura artística), que *se recrea* de alguna manera (lo que indica ya cierta conciencia lúdica). En este sentido hay dos ejemplos significativos: Arcimboldo y el Greco. Arcimboldo se recrea en la imagen, inventa imágenes que sólo los pintores pueden dar a la vista; El Greco abunda en la materia, en la plasticidad misma; su pintura está descarnada como lo está la de Rembrandt o lo estará la de Goya. En todo caso, es el impulso renacentista el que prefigura los perfiles que habrán de ser centrales en el arte. Los primeros tratados, el arte y sus problemas técnicos cuestionados por los propios artistas, el choque del empirismo cientifista con el platonismo, la confusión del arte con la ciencia inauguran un campo de experimentación inmenso. Conforme este ansia por experimentar con “las cosas” del arte se va acentuando, el sentido de la enunciación irá atenuándose hasta correr serio peligro. Leonardo es un caso curioso: su intento de elaborar un tratado sistemático y organizado (que luego no llegó a ser ni una cosa ni otra) responde a la curiosidad, entre infantil y científica (la curiosidad científica resulta muchas veces infantil cuando no perdidamente estúpida), de quien encuentra satisfacción en el proceso mismo del conocimiento. Leonardo es el paradigma de la experimentación, de la mutilación teleológica. Es el juego de los niños en su investigación de ciertos enigmas sexuales; el deseo de destapar los secretos llega a cobrar mayor transcendencia que el propio contenido del secreto (sólo así se explica que Leonardo se desviviera por ver la pintura entre las artes liberales para terminar abandonando su práctica casi totalmente).

En cuanto al sentido barroco del artificio, lo explicaré con un texto breve de Antonio Machado: “En las épocas en que el arte es realmente creador (...) no vuelve nunca la espalda a la naturaleza, y entiende por naturaleza todo lo que aún no es arte (...). Porque si el artista ha de crear y no a la manera del dios bíblico, necesita una materia que informar o transformar, que no ha de ser —¡claro está!— el arte mismo. Porque existe, en verdad, una forma de apatía estética, que pretende sustituir el arte por la naturaleza misma, se deduce, groserísimamente, que el artista puede ser creador prescindiendo de ella”²².

La Ilustración y el Romanticismo consagran el arte como objeto de conocimiento. El siglo XVIII ve nacer la filosofía del arte, la estética; los románticos perfilan definitivamente la

figura del artista. El artista tiene ya carta blanca para moverse; todo su deambular está dentro de lo artístico; el artista puede llegar al aburrimiento y a la melancolía, y tendrá que jugar para divertirse. Kant define la experiencia estética, y Baudelaire, más tarde, legitimará la subjetividad artística creativa. Se ha liberado al artista de todas sus prohibiciones, pero se le ha requisado nuevamente la llave del pensamiento y del querer-decir, se le obliga a jugar con sus cosas y poco más. Es como mandar a los niños a jugar para que no incordien.

El siglo XX es el siglo del lenguaje, es decir, tomada conciencia plena de sí todas las artes, no tienen ningún pudor en fundar todas sus propuestas en la transgresión de las leyes plásticas, en la revolución vertiginosa de las formas. Una vez fracasado el afán mesiánico de las primeras vanguardias del siglo, las artes se ensimisman previo desdoblamiento. El arte será declarado tema de sí mismo: arriba la materia, la textura y todo lo demás. Los testimonios serían incontables (cuando sientan los artistas esa mezcla insoportable de hastío, cargo de conciencia y complejo de inferioridad aflorarán debates tan cargantes como la relación entre el arte y la vida, sin duda para pagar tributo a la sociedad que los ampara). Es un narcisismo enfermizo que está destinado a aguantar el tiempo que las formas puedan dar de sí, momento este en que se proclamará, con desprecio unas veces, otras con resignación: “el arte está en crisis”, y la gran divinidad del arte será, como Jesucristo, tres veces negada: la primera por el espectador, la segunda por el crítico y el estado, la tercera por los propios artistas. En pleno huracán ochentista dice con poca lucidez Guillermo Pérez Villalta: “Y mientras tanto, ¿qué han producido estos artistas? ¿qué ideas nos han dado que no sean meramente plásticas, meramente retinianas? Quizá la simultaneidad del Cubismo, que nos permite pensar en varios pensamientos, pudiéndose establecer a la vez nuevas palabras. Pero, ¿quién ha hablado en cubismo?”. Nuevamente, como los niños, una vez explorado el juguete (Machado decía que el arte es un juguete), extraído de él el máximo partido contra el aburrimiento, sólo queda destruirlo. La siguiente proclamación se cae por su peso: “el arte ha muerto”, “la pintura ha muerto”, o, más sutilmente por lo que tiene de amenaza encubierta: “¿ha muerto el arte? ¿ha muerto la pintura?”, y con este motivo se organiza un espectáculo tan sentido y solemne como el entierro del chanquete o el de la sardina.

Resultado de todo esto es el caminar estéril de las artes y de los artistas; el arte se convierte en un desierto donde los artistas no son más que seres errantes y desorientados. No es casual que una de las más tristes definiciones del artista que ha dado este siglo sea aquella que lo bautiza como “bohémio”, que según el diccionario es persona de costumbres libres y vida irregular y desordenada.

III. La *manipulación* es el fenómeno más complejo y ambicioso. Se trata de una especie de carrera por el poder. Pero ¿qué poder se persigue en relación con el arte? Pesa la idea de que el arte, sin más, *ocurre*, *acontece*, y que, por tanto, los que toman parte en él *ocurren* también según un designio superior que puede ser sagrado, psíquico, relativo al azar o a factores sociales, económicos, culturales, políticos, etc., es decir, que son “escritos” por algo o alguien. El poder consiste en tener la capacidad de ser quien escriba, el autor de lo escrito, el manipulador de personajes y cosas. La empresa más ambiciosa consistirá, pues, en reducir el arte a un estado que permita su manejabilidad, en reducirlo a un concepto o una idea. Desde este momento, los impulsos que muevan al manipulador pueden ser tan aleatorios como

caprichosos, lo que los emparenta con los motivos del jugador que quiere divertirse sin ser “escrito”. Convertido el arte en una idea con espíritu propio, el escritor/jugador le da el trato de *personaje dramático* (al que manipular), o bien de espacio utópico (en el que recontextualizar sus ideas), es decir, el jugador juega *con* el arte o *en* el arte.

Pero, quizás, lo que más interesa es el proceso mismo que permite esta situación. Algunas definiciones del término “idea” pueden servir de punto de arranque:

- a) Primero y más obvio de los actos del entendimiento, que se limita al simple conocimiento de una cosa.
- b) Imagen o representación que del objeto percibido queda en el alma. Especie de resto esquemático y nebuloso.
- c) Plan y disposición que se ordena en la fantasía para la formación de una obra. Afecta al proceso creativo.
- d) Concepto, opinión o juicio formado de una persona o cosa.

Aunque la acepción más conocida es la configurada por Platón:

-ejemplos inmutables de todas las cosas existentes. Son universales y abstraen hasta la unidad perfecta todos los géneros y especies (hombre, animal...). Todas las ideas forman un reino divino que encuentra en lo material su reflejo, como tal, imperfecto e inferior;

de donde se derivan los conceptos de

-idealismo: sistema filosófico que comienza en Platón y culmina en Hegel;

-ideal: algo que no es físico o real sino que está en la fantasía como paradigma de perfección;

-idealizar: elevar las cosas sobre la realidad sensible por medio de la inteligencia o la fantasía.

El proceso de idealización del arte se opera desecándolo hasta el nivel del lenguaje, hasta reducirlo al estado de un objeto virtual, es decir, con el modo de ser de una idea (según las definiciones b y d) amarrada a una palabra (decía Lorca que el poeta es un “manejador” de palabras).

La lengua es una estructura autónoma con respecto a la realidad; esto lo proclama ya la Escolástica durante la Edad Media a través de lo que se llama la “lógica terminista”, que desemboca en el nominalismo, inspirado sobre todo por Guillermo de Ockham. El nominalismo niega la existencia de los conceptos fuera de la mente, afirmando que son meros nombres. Se suprime así la relación entre la realidad y lo estrictamente lingüístico, afectando de modo especial a todo lo relativo a lo sagrado. Es como una anticipación del formalismo lingüístico que supera incluso la correspondencia platónica entre el lenguaje racional y las ideas y desdobra el lenguaje en dos niveles:

- a) la relación de las palabras con las cosas,
- b) la relación de las palabras entre sí con carácter autónomo (esta propiedad se llama suposición)³.

Desde el Trecento, y por vía de la obra de Dante, el lenguaje escrito se convierte en rector no sólo de las artes figurativas sino de toda la vida social, revelándose en Italia como la base de todo nacionalismo.

El Renacimiento inicia una cierta espiritualización del arte al hilo de la influencia del platonismo y de lo que dio en llamarse *la filosofía del amor*, desarrollada, sobre todo, por Ficino. La doctrina ficiniana del amor en su acepción platónica llegó a ser absolutamente popular e influyente tanto en el pensamiento como en las artes; inspirada en las ideas expuestas por Platón en *El Banquete*, abre paso a toda una literatura amorosa, entre la que se encuentran, por ejemplo, los poemas de Miguel Ángel⁴. El platonismo está próximo al cristianismo (vía agustiniana) por su carácter espiritual y por la creencia fundamental en un orden superior; la teoría del amor supera la limitación platónica que concibe el mundo como reflejo de lo divino, y concibe el proceso amoroso como un movimiento recíproco, de correspondencia, ésta es la novedad del neoplatonismo humanista: la inclusión de un doble impulso recíproco de lo superior hacia lo inferior, hacia lo sensible. El ser absolutamente objetivo, Dios, está implicado en lo subjetivo, que tiende hacia Él⁵. Esto implica el arte en lo divino de una manera preconceptual (Miguel Ángel se refiere al arte en sus poemas como a un territorio con carácter propio —como una totalidad— implicado en lo divino pero no completamente satisfactorio).

En la Ilustración, el deseo de saber encuentra su satisfacción en sí mismo; el hombre ilustrado siente la necesidad de aplicar la razón sistemáticamente. Y esto afecta también al arte. El siglo XVIII, que dio en llamarse “el siglo de la crítica”, inicia el primer intento sistemático de ubicar el arte en las coordenadas del pensamiento y el lenguaje. Se busca a toda costa establecer un paralelismo entre el arte y la filosofía. La nueva dirección del conocimiento coloca en un mismo plano la lógica, las matemáticas, la física, la filosofía y el arte, sometido al mismo rigor normativo. Se pretende eliminar lo que se considera las estrecheces de la intuición en favor de una limitación cuyo valor no es tanto inventar como encontrar la verdad en la naturaleza misma de las cosas⁶. El racionalismo reclama la complementación del arte mediante la teoría, poniendo de manifiesto que lo artístico no habita sólo en los límites físicos de la obra de arte.

La gran revolución conceptual del arte tiene lugar en el Romanticismo. Si la Ilustración le concede un lugar privilegiado al derivar de la filosofía una rama que se ocupe de sus problemas, los románticos consagran el arte como el camino ideal hacia la subjetividad (o desde la subjetividad). El romanticismo confunde voluntariamente los planos teórico y práctico del arte. La crítica lo distancia en cierto modo de la inmediatez contemplativa (a la que apelaba Winckelmann), le sirve como pretexto para la dispersión infinita de los significados y los pensamientos. El arte comienza a tomar la forma de una pieza en un sistema mayor. Para esto, Kant, cuyas ideas están en medio de la Ilustración y el Romanticismo, otorga carácter propio al *juicio estético* (ubicado en la fusión del sujeto y el objeto, y de camino suprimiendo todas las reglas en la valoración de lo estético toda vez que éste depende de cada sujeto en particular) y define el concepto de *genio* y de lo *sublime*. La sedimentación más o menos consensuada de los juicios estéticos dará lugar al *gusto*.

Schiller plantea que la formación ideal del hombre sólo es posible por la vía del arte, visto ya como un espacio utópico cada vez más aludido y cada vez menos definible (como toda idea, b).

Para Schelling, las obras de arte son el camino hacia lo que él llama “la región de los

conceptos puros”⁷ —Venturi dirá de Schelling que ni se siente atraído ni comprende las obras de arte⁸.

Sin embargo, es el idealismo estético el que dará el espaldarazo definitivo a esta manera de ver el arte como *un algo aparte*. Hegel especialmente. De Hegel pueden extraerse dos ideas básicas (básicas para este contexto que aquí tratamos, claro):

a) El arte es una de las formas del espíritu absoluto junto con la religión y la filosofía. Este es el mayor rango que el arte ha adquirido como totalidad. La *Fenomenología del Espíritu* describe el trayecto que el espíritu tiene que recorrer hasta lo absoluto, hasta lo que Hegel llama autoconciencia.

b) El arte ha pasado por las formas *simbólica* y *clásica* (en la primera y más antigua denotación del aspecto externo de la obra es arbitrario como el signo; en la segunda, forma y contenido se dan en una unidad indisoluble) hasta llegar a la forma *romántica* en que se disocian el aspecto subjetivo interno y la apariencia externa. De este modo, el arte alcanza su objetividad mediante lo subjetivo, que es su auténtico contenido, y la conceptualización del aspecto externo material, para lo que Hegel propone la adaptación de “materiales de otras épocas”. Es lo que se llama “el después hegeliano”⁹.

Desde aquí, las alusiones al arte como un concepto autónomo y redondo serán generalizadas (artistas, teóricos, filósofos). La última gran invocación del siglo pasado será la de Nietzsche, que ve en el arte el único puerto seguro para el ser humano.

A partir de este momento, el arte se convierte en un concepto encerrado, definido por todos los frentes que lo acosan y lo cercan.

El caparazón lo conforman, ya en este siglo, todas las vanguardias propiamente artísticas, que hacen coincidir las motivaciones del arte con sus propios medios de expresión, y todas las iniciativas para una definición e incluso una normativización de lo artístico (psicoanálisis, sociología, historiografía, semiología, etc, etc.) Resultado de este acoso es el surgimiento de una idea fantasma cuya alusión, invocación o cita arrastra consigo determinadas resonancias.

Toda esta virtualización del arte se opera en dos vertientes:

Por un lado, el arte determina una región del pensamiento y del modo de ser humano que recontextualiza ciertas iniciativas teóricas y maneras de razonar amparadas en su carácter intermedio entre lo real y lo ficticio. El arte como un espacio utópico, como un espacio lúdico o *campo de juego*.

Por otro, la palabra-idea-concepto ARTE es manejada con un cierto propósito: el arte es aquí una *pieza de tablero*. El tablero es cualquier sistema amplio: el sistema de poder, el sistema económico... Una de las principales herramientas de este sistema económico es la publicidad, sus intereses manejan, manipulan, trajinan, explotan o, según el caso, revientan lo artístico desde la circunstancia extrema de que todos y cada uno de nosotros tenemos *una idea del arte*.

NOTAS

1. Véase a este respecto NEUMANN, E. *Mitos de artista*, Madrid: Tecnos, 1992.
2. MACHADO, A. "Cancionero Apócrifo", en *Poesías completas*, Madrid: Espasa Calpe. 1993, p. 360.
3. GONZALEZ, G. *Dialéctica escolástica y lógica humanística*. Salamanca: Ediciones de la Universidad de Salamanca, 1987, pp. 47-76.
4. KRISTELLER, P. *El pensamiento renacentista y sus fuentes*, Madrid: Fondo de Cultura Económica, 1993, pp. 73 y ss.
5. MONTSERRAT, J. *Las transformaciones del platonismo*, Barcelona: Ediciones de la Universidad Autónoma, 1987, p. 23.
6. CASSIRER, E. *Filosofía de la Ilustración*, México: Fondo de Cultura Económica, 1972, pp. 305-327.
7. SCHELLING, F. *La relación de las artes figurativas con la naturaleza*, Buenos Aires: Aguilar, 1954, p. 33.
8. VENTURI, L. *Historia de la crítica de arte*, Barcelona: Gustavo Gili, 1982, p. 202.
9. HEGEL, G.W.F. *Lecciones sobre la estética*, Madrid: Akal, 1989.