

# Filosofía *technicolor*

Los artistas prefabricados reinan en la música pop y nosotros nos alimentamos de eso. Es tiempo de que haya algo prefabricado, pero que sea al mismo tiempo algo realmente inteligente.

DAMON ALBARN\*

 En los últimos años, la aparición de un conjunto de *series* transmitidas por televisión (seriales) parece estar abriendo un hito innovador en el modo de pensar y de actuar de la cultura popular. En cierto modo, estos seriales están brindando una cercanía inusual a la cultura de masas; cultura manifiesta en el éxito de *rating* de *24*, *Nip/Tuck*, *Heroes*, *Prison Break*, *Los Soprano*, *CSI*, *1400* o *Sex and the City*, y en la llegada de *blockbusters* cinematográficos, como *El señor de los anillos*, *Las crónicas de Narnia*, *Matrix*, *X-men* o *Sin City* (Verdú, 2006: 27-36).

Se parte de la idea de que hubo un periodo donde la cultura popular (televisión, cine, música pop) era percibida como un colosal engranaje que desdoblaba estrategias destinadas a obtener o probar la pasividad del receptor. A primera vista, múltiples teorías estéticas y culturales identificaban, en los distintos productos culturales, dinámicas que iban desde la indiferencia hasta la dominación de una narrativa publicitaria. Los seriales triunfantes de televisión, por ejemplo, eran sinónimo de elitismo y consumismo cultural; así se explica que éstas se caracterizaran por ser lineales y obvias, con tramas y desenlaces previsibles.

\* Líder de la banda *Gorilaz*.

De ahí que el modelo del televidente pasivo, sin el menor estímulo intelectual, resultara unánime en los análisis. Sin embargo, los seriales de televisión, los grandiosos monstruos de Hollywood y la música pop ya no son lo que eran. Esto supone que algunos signos parecen estar transformándose drásticamente en el cielo de la cultura pop. Recordemos que, por vía de la revolución industrial, las grandes masas de las sociedades agrarias, analfabetas y siempre apartadas del recinto cultural pudieron tener acceso a un mundo que antes era reservado a la elite. La irrupción de los *mass media* popularizó la cultura.

Como se verá, pareciera que la empresa cultural se vuelve contra sí misma o, bien, que su lógica de consumo y recepción ha girado absolutamente. Es decir que la cultura pop también nos mueve a pensar.<sup>1</sup> Aunque haya quienes la condenen (hasta cierto punto tienen razón) como aquella que entroniza el hedonismo, la locura, la transgresión y el lujo como las únicas condiciones para la realización personal y para ser feliz,<sup>2</sup> tal vez esta cultura pop cuente con ciertos elementos auténticos capaces de provocar el pensamiento y la creatividad de los jóvenes del presente, a través de los cuales ellos puedan expresarse o reconocerse en las expresiones de otros.

Así se puede notar que los productos de la cultura popular han abandonado la

transparencia, la monotonía y la sistematicidad de antes y, por otro lado, han logrado estructuras densas, interesantes e hipertextuales. Esto hace que la *culture pop* —que de popular tiene sólo lo masivo— sea considerada un instrumento de mejoramiento de las masas. Incluso, la colección *Popular Culture & Philosophy*, administrada por el filósofo William Irwin, involucra diferentes productos culturales (como *Las crónicas de Narnia*, *El señor de los anillos*, *Matrix*, *Harry Potter* o *Star Wars*) con el pensamiento filosófico. Este libro y otros son considerados distinguidos movimientos intelectuales por engarzar fenómenos de la cultura pop —en apariencia distantes del compromiso cognoscitivo— con teorías del pensamiento contemporáneo. Esto significa que las vetas se tornan cada vez más diversas y exceden el espectro de filmes, seriales o *best sellers* para abarcar desde el ámbito de los deportes hasta el de las dietas.

De acuerdo con lo anterior, filmes como *El señor de los anillos* o *Matrix* demuestran gran complejidad en su contenido y su arquitectura. Se trata, en consecuencia, de historias cruzadas y discursos múltiples; de personajes, en cantidad y cualidad, que se revelan y se ocultan, y que se unen con esta visión. Por ejemplo, en *Matrix*, los estudiosos de la filosofía perciben existencialismo, nihilismo, marxismo, posmodernismo, feminismo y hasta budismo (en pocas palabras, piensa en tu *ismo* predilecto y lo hallarás). Pero,

1 Cabe señalar que hablar de *cultura pop* es un tanto complicado —e incluso peligroso—. El llamado *pop art*, aparecido a finales de la década de 1950 en Gran Bretaña y extendido en los sesenta en Estados Unidos, es una manifestación estética, en sentido estricto, que cuenta con su propia identidad (sui géneris). Sus exponentes (Andy Warhol, Richard Hamilton, Eduardo Paolozzi, Roy Lichtenstein, James Rosenquist, entre otros), más allá de los juicios valorativos en torno a su arte, son artistas innovadores, indudablemente, que se valieron de imágenes y temáticas tomadas del mundo de la comunicación de masas y de su efecto comercial, que utilizaron técnicas novedosas (yuxtaposición de diferentes elementos: cera, óleo, pintura plástica con materiales de desecho como fotografías, trapos viejos, etcétera). Artistas que, como tantos, nutren y "superan" otras tendencias artísticas anteriores, con elementos no exentos de ironía y de crítica. En pocas palabras, el *pop art* no deja de ser un homenaje a la inteligencia y a la creatividad, provocado por su tiempo, en este caso, la masificación de las sociedades industriales de alto consumo.

2 Por ejemplo, Britney Spears y Amy Winehouse. La primera, *popstar* en los noventa con ventas estratosféricas, convertida últimamente en el personaje principal de la prensa sensacionalista y quien continúa, paso a paso, su camino hacia la decadencia. En los *media*, Britney es mostrada en el punto más álgido de su autodestrucción. Lo mismo acontece con Winehouse —reciente ganadora de cinco Grammys—, quien es criticada más por sus problemas adictivos que por su talento musical. En ambos casos, es el mundo pop el que las exalta, el que las emplea como chivos expiatorios; la cultura pop muestra, como en un espejo, dos reflejos de la decadencia humana, y lo hace sin la menor piedad: las expone como objetos comerciales, exhibidos en venta, en medio del sufrimiento que puedan estar viviendo.

¿por qué abordar productos de la cultura pop como *Matrix*? ¡Claro está!, porque la gente es esto. Ciertamente, *Matrix* no es parte de los clásicos de Occidente; no obstante, plantea las mismas interrogantes que las grandes obras del pensamiento.

En este sentido, la filosofía está en todas partes; ello es lo que merece importante atención y puede hacer resplandeciente la vida de cada uno; como *Matrix*, nos envuelve. Este enfoque no puede dejar de reconocer que la cultura popular nos seduce, forma parte de nuestra cotidianidad; por tanto, el pop es mucho más que un estilo musical: es fotografía, moda, diseño, literatura, cine, arte y, para algunos, un modo de vida (Lipovetsky, 1990: 179-209). En este caso, lo que se plantea —a propósito de *Matrix*— es pensar inexorablemente en la cultura popular desde su lógica inmanente, y no desde un afuera trascendente. Por ello, cuando la cultura clásica penetra y es penetrada en la cultura pop, los límites se dispersan, y entonces las preguntas fundamentales, que en el pasado pertenecían a unos cuantos, en nuestra era forman parte de todos, sin excepción alguna.

En esta sintonía, la pluralidad de los seriales televisivos exitosos (entre los que destacan *24*, *Nip/Tuck*, *CSI*, *Lost*, *Sex and the City*, *Prison Break*, *Heroes* o *Los Soprano*, entre otras) muestran, con gran lucidez, un entramado que parte de algunas premisas propias de la filosofía, de las ciencias cognitivas, de la sociología, del psicoanálisis y de la teoría textual; y, al mismo tiempo, demuestran la indiscutible evolución de estos seriales respecto de los transmitidos en los años ochenta. Esto supone que dicho giro no sólo coloca al televidente ante exigencias cognitivas



Jackeline Romero Abadie, *El ensayo*, 2008, óleo sobre tela, 90 × 110 cm.

y de lectura, sino ante serios cuestionamientos respecto de la asentada pasividad-indiferencia del espectador. No en vano un serial como *24* llega a desdoblarse en forma simultánea hasta doce ejes narrativos al analizar la *psique* de los personajes con minuciosidad asombrosa.

De manera análoga, en *Heroes* poco sabemos hacia dónde nos conducen esas historias entretejidas o *plots*, lo cual reemplaza la pregunta clásica de *¿cómo terminará?* por la de *¿qué está pasando realmente?* Por ello, es posible considerar que esta no linealidad de los actuales seriales se halla distante de los preconceptos respecto a la pasividad de la televisión. Así, las series *24* y *CSI* son muestra de una televisión que le exige cognitivamente al espectador, quien debe *switchear* constantemente frente a los desiguales recuadros que se intercalan en medio del tiempo real en que transcurre el capítulo. En verdad, una imagen no observada con detenimiento o una palabra no escuchada correctamente tal vez obture el entendimiento de lo que está pasando en realidad.

Si se recurre al ejercicio de ver un capítulo de *El auto increíble* y, luego, uno de *24*, se

podrá corroborar la radicalidad del planteo y la exigencia cognitiva de la nueva *serie*. De aquí que *24*, en cuanto al grado de abstracción y creatividad, resulte mucho más compleja que *El auto increíble*. Más aún, el tejido de relaciones, la lógica en cuanto a las conexiones entre los personajes y los diferentes discursos creados, es inconmensurable en comparación con la serie ochentera. El serial *24* parece operar como un hipertexto, con la lógica de diferentes *links* en los que se ingresa y se vincula con lo próximo o lo anterior. En este caso, el modelo de la web parece estar inserto en la estructura de los nuevos seriales de una forma antes no vista. De ahí se desprende la complejidad de *24* o de *Prison Break*, verificable en sus líneas argumentales.

El serial *24*, fuertemente criticado por su legitimación de la tortura, expone situaciones de violencia extrema, tanto corporales como psíquicas. Con todo ello, la justificación de la *serie* o el carácter heroico del personaje Jack Bauer como agente especial de la CTU (Unidad Antiterrorista), se está demostrando que las variables dicotómicas tradicionales (bueno-malo) no son tan precisas como otrora; es decir, hasta qué grado el héroe aplica estrategias moralmente intolerables que sitúan al espectador frente al cuestionamiento de su acción. Ahora bien, cabe señalar que los mencionados seriales no exaltan la tortura; la muestran asépticamente, como algo agregado o asumido. Los claroscuros argumentativos son *cosubstanciales* a la exigente estructura narrativa, y se exponen, al mismo tiempo, las ideas biopolíticas desplegadas por Michel Foucault y Giorgio Agamben.

En concordancia con esto último, las derivaciones de la cultura pop pueden ser ejes de partida, más que sugerentes e interesantes, para mirar de forma diferente la realidad. Se ingresaría así en las antípodas de los argumentos de la Escuela de Frankfurt; es decir, las producciones de las empresas culturales no sólo no tienen el propósito de realizar algún tipo de opresión, dominación o propaganda,

sino que incluso pueden ser el punto de partida para el pensamiento (para el pensamiento crítico inclusive). De manera similar, lo pop —parafraseando a Gilles Deleuze— sería un productor de nuevos conceptos. Dicho en otras palabras, se trata de operaciones que funcionan como un *link* al que se remite, como una cita o nota a pie de página.

Para concluir es preciso considerar que todas las cruces y las vertientes que brotan en la superficie de la industria cultural están abriendo una dimensión que antes no había atravesado la cultura pop. En tal situación, la revolución de la era digital está erigiendo potencialmente una nueva ontología (posontología) que revela en el área sociocultural, y cognitivamente, que no todo era como creíamos. La idea de muchedumbres inteligentes, a propósito de las dinámicas inventadas a través de las nuevas tecnologías de comunicación (como Internet, celulares, *Blogging*, Wi-Fi o el *software* libre, entre otros), está provocando una red de acción para conceptos inéditos. No es descabellado considerar que nuestro cerebro no piensa linealmente sino en distintos niveles simultáneos, similar a la red.

En suma, Internet está demostrando esto. No cabe duda de que el mapa geopolítico y la cartografía de la mente han sufrido transformaciones; estos fenómenos de la cultura pop están engendrando las cosas en otro espectro e insertando al espectador en el papel de decodificador de códigos mucho más sutiles y muy complejos. En este sentido, los seriales, los filmes y la música pop están desarrollando y compartiendo códigos y formas de decodificación innovadores, los cuales revelan una lógica colmada de ingenio y exigencia que no se contenta con las respuestas de tiempos anteriores. Actualmente, lo pop no conserva ninguna relación con lo popular, en el sentido estricto de “perteneciente al pueblo”. Lo ‘pop’ es, ante todo, una tendencia que se inscribe en la mercantilización extrema, en el consumo y en los dictados de la moda. ¿Qué individuo no se



Jackeline Romero Abadie, *Without Love*, 2008, óleo sobre tela, 160 x 200 cm.

puede sentir relacionado con estos elementos de la cultura popular?

Asimismo, desde los intelectuales hasta los artistas prefabricados impera un nuevo comportamiento, donde la estrategia de lo pop esgrime exigencias cabalmente iconoclastas. El declive de la dicotomía de la alta cultura, llámese elite o vanguardia en oposición a cultura popular o de masas, está abriendo un espectro de posibilidades inéditas, donde aún todo está por pensarse. El debate queda abierto.

O, dicho en otras palabras, la cultura pop está allí y continúa en constante cambio. Lo mismo ocurre con la juventud, la cual, en nuestra era, se reconoce inédita a la de generaciones anteriores (Lipovetsky, 2000: 49-79). La cultura pop y la juventud están en constante relación, ya sea en

París, Nueva York o el D. F., y no basta un par de conceptos para definirlos, pues se caería en el error del cliché. Estamos frente al desafío de pensar sobre estos temas, que nos conciernen directa o indirectamente, tal vez aventurándonos a alentar una forma distinta de subjetividad que nos ayude a comprendernos mejor en este mundo multicultural e interconectado. ||

#### BIBLIOGRAFÍA

- Baudrillard, Jean (2001), *La transparencia del mal*, Barcelona, Anagrama.
- Lipovetsky, Gilles (1990), *El imperio de lo efímero*, Barcelona, Anagrama.
- \_\_\_\_ (2000), *La era del vacío*, Barcelona, Anagrama.
- Verdú, Vicente (2006), *El estilo del mundo*, Barcelona, Anagrama.