

LA CREACIÓN COLECTIVA: PRODUCCIÓN, COMUNICACIÓN Y VIVENCIA

Antonio Muñoz Carrión

EL CONTACTO, LA INMEDIATEZ Y EL PENSAMIENTO CONCRETO

En contraste con las formas de vida tradicional, en las que la presencia de imágenes era escasísima, hoy estamos plenamente inmersos en la cultura visual y la vida cotidiana se encuentra saturada de imágenes generables y transmisibles mediante todo tipo de tecnologías al alcance de la gente corriente. A pesar de que la experiencia en relación al mundo que nos rodea es prácticamente incomprensible, a causa de su complejidad, en la actualidad la gente común la aborda mayoritariamente a partir de sus dimensiones externas. Los planos perceptibles de la realidad son extremadamente significativos a la hora de comprender y de representar el mundo. El pensamiento *inteligible* y abstracto de la cultura del que habla Claude Lévi-Strauss en *El pensamiento salvaje*¹ ha perdido terreno ante la fuerza explicativa y empática que emana del renovado universo *sensible* que, para la primera Antropología², era el propio de la mentalidad primitiva.

En la civilización actual, la cultura de la vida cotidiana obliga a que las representaciones mentales abstractas se supediten o, al menos, convivan con representaciones del mundo asociadas a meras

¹ (1972) México: Fondo de Cultura Económica, p. 99. [Ed. original (1962): *La pensée sauvage*. París: Plon.]

² LÉVY-BRUHL, Lucien (1974): *El alma primitiva*. Barcelona: Península. [Ed. original (1927): *L'âme primitive*. París: Gallimard].

imágenes, en las que priman las figuraciones por encima de las operaciones categoriales complejas. Si anuncio aquí que en un año han muerto dos millones de niños por beber agua sucia o si, con una traducción del dato a una temporalidad más próxima, afirmo que en el día de hoy han muerto 5.479 niños por esa causa, la información no tendrá tanta relevancia como si digo que durante la hora que dura la lectura de estas páginas han muerto 228 niños. Este es el número aproximado de niños fallecidos por diarrea, tífus y hepatitis durante esta hora; sin embargo, esta repetida noticia la conocemos la mayoría de nosotros y no nos quita ni un minuto de nuestros pensamientos. Como saben bien muchas ONG de ayuda a estos niños, a los grandes públicos ya no les afectan los mensajes que no se expresen analógicamente como, por ejemplo, lo haría en este caso una simple imagen de un solo niño moribundo concreto tirado en el suelo.

Tanto a la hora de comunicar como a la de comprender, se está perdiendo interés en la descripción del mundo desde categorías abstractas y, cada vez en mayor medida, se está optando por primar el pensamiento concreto, figurativo y analógico. Parece que este último lucha sin cesar por su autonomía, como si toda complejidad y todo sentido pudieran y debieran ser traducidos a imágenes. Esta opción se encuentra en los nuevos estilos de pensar propuestos por los pedagogos desde la etapa de la formación escolar. Mientras hace unas décadas solo los ilustradores y los fotógrafos colaboraban en esta ‘traducción’ de la complejidad a imágenes, hoy existe un ejército de profesionales que la realizan en todos los soportes y en todos los ámbitos de la vida. El pensamiento abstracto no está de moda en las experiencias cotidianas de la gente corriente.

En la élite de los mensajes de carácter analógico se encuentran de nuevo, en la actualidad más reciente, los que se abren al universo sensorial en general, que son aquellos que mantienen relaciones de contigüidad con las formas del entorno más próximo; es decir, que

están vinculados a cualquier tipo de experiencia. El *contacto* directo sí está en boga. Los individuos tienen ante sí una realidad cada día más mediatizada por todo tipo de tecnologías y, ante esta saturación, acaban replegándose en la relación directa, en el *cara a cara*, en el relato personal o en la experiencia compartida. Pero este ‘compartir’ no se refiere a definiciones abstractas, ideológicas o categoriales de la misma, sino más bien a la manera en que se exponen ellos mismos ante los estímulos y también por las formas de lograr vivencias compartidas bajo el paradigma temporal de la inmediatez.

En el mundo tradicional, dichas experiencias eran muy frecuentes y se imponían mediante la participación obligada de los individuos en rituales y ceremonias. Dichos actos colectivos reglados han desaparecido y han abandonado las relaciones gregarias al arbitrio de una cultura de diseño marcada por las diversas propuestas de la sociedad de consumo. En este marco, cada día existen más formas de organización que salvaguardan la propia identidad individual, para que sea el propio individuo el que acceda libremente al tipo de experiencia grupal que le proporcione más satisfacción; para que sea él, en cada momento, el que invierta en ceremoniales diseñados a medida de sus necesidades y de las de sus pares. Se están generando así un sinfín de *estilos de vida* que incluyen su dosis correspondiente de vivencias compartidas en las que apreciamos una *rehabilitación del mundo emocional* que, hasta hace unas décadas, todavía estaba asociado a la fragilidad y a la irracionalidad³.

³ No en vano, las causas de la felicidad de la vida en los últimos quince años, entre los jóvenes de hasta 29 años, se atribuyen a las *relaciones personales* por encima del estado personal (la salud, la independencia personal, el estado de ánimo, la autoimagen), el trabajo, el estudio, los viajes, los bienes materiales, etc. Cfr.: *Informe Juventud 1991*; *Informe Juventud en España 2000*; *Informe Juventud en España 2004*. Madrid: Injuve. *Jóvenes españoles 2005*. Fundación Santa María.

LOS NUEVOS CONTEXTOS DEL ARTE

La evolución progresiva en las últimas décadas del llamado *arte paralelo* o *alternativo* coincide en el tiempo con una progresiva estetización de la vida cotidiana, propia de toda sociedad *post-materialista*, y con un incremento en la competencia de los individuos en referencia al uso de códigos, sobre todo visuales, espaciales y gestuales. En la actualidad, las cohortes más jóvenes de población han sido educadas en la cultura del diseño, primando en su formación especialmente la dimensión visual de toda experiencia personal y grupal. La consecuencia más visible es que los individuos más jóvenes de nuestra sociedad construyen sus propias identidades a través de la dimensión más plástica y visual de todas las que componen sus estilos de vida. Incluso, como observa Mary Douglas⁴, a través de simples elecciones referidas al consumo.

En el mundo tradicional, sin embargo, existían multitud de restricciones a la hora de alterar los códigos que organizaban la expresividad producida en el entorno, en las manifestaciones públicas urbanas o en la propia gestualidad. Las reglas que han organizado siempre cualquier tipo de expresividad colectiva se han caracterizado por ser muy rígidas y muy estables en el tiempo. Los marcos públicos de interacción, la organización de mobiliario o las formas de hacer en público han estado, en general, muy pautadas y se han caracterizado por dejar poco margen a las intervenciones de individuos particulares. No era este, por tanto, un ámbito apropiado para estimular ni la creatividad, ni tampoco cualquier tipo de experimentación situada al margen de las pautas establecidas. En el caso de los rituales —salvo algunas excepciones de las que hablaré más adelante—, la codificación era todavía más rígida y la capacidad de intervención por parte de grupos o de individuos estaba completamente restringida a unos pocos y,

⁴ (1998) *Estilos de pensar*. Barcelona: Gedisa. [Ed. original (1996): *Thought Styles. Critical Essays on Good Taste*. Londres: Sage.]

además, rodeada de secretos y de prevención.

El incremento de competencia por parte de la gente común para producir y reivindicar visiones del mundo propias y originales, acompañado de la implantación de una filosofía vital basada en el relativismo cultural, en una sociedad cada vez más multicultural, han conducido a sensibilizar a los individuos de hoy ante las posibilidades expresivas inherentes a los comportamientos más corrientes de la vida cotidiana. Del deseo de expresión de pertenencia a un modo de vida y a un lugar, mediante la afirmación ritual, hemos pasado al deseo de expresión de *distinción* respecto a una forma de definir y de significar la realidad; para realizar dicha *distinción* social se opta generalmente por la intervención en lo más cercano y propio: la cotidianidad. El rigor, el inmovilismo y la obligada repetición con que sucedía el acontecer en las sociedades de la tradición, han sido reemplazados por la intervención en el terreno de las prácticas cotidianas, en las *formas del hacer*, como decía Michel de Certeau. Esta manera de *practicar la realidad cotidiana* ha ido configurando un nuevo género de comunicación y de vínculo social. La cotidianidad, en todos sus planos, ya no está fosilizada y se ha convertido hoy en la verdadera cantera de gran parte de las manifestaciones expresivas. Se actúa trabajando el universo cotidiano y próximo, con la pretensión de producir significación y de explorar el ‘nosotros’ identitario que pretendió ocultar la Modernidad y también con la intención de marcar una barrera con respecto al ‘vosotros’ o al ‘ellos’. El resultado suele ser una experimentación grupal de sensaciones primarias que contribuye a configurar la denominada por Michel Maffesoli ‘comunidad emocional’. Las maneras de vestirse, los aditamentos, las marcas sobre el cuerpo, la decoración del habitáculo doméstico, la forma de disfrutar el tiempo libre, las formas de recorrer la ciudad, etc., se han convertido en humildes, pero trascendentales, *procedimientos de intervención* en los que las finalidades simbólicas y comunicativas se funden y se intercambian con las meramente funcionales. Por este procedimiento, la gente

corriente se ha ido acercando a la posición que otorga Lévi-Strauss al creador cuando afirma que “todo el mundo sabe que el artista, a la vez, tiene algo del sabio y del *bricoleur*: con medios artesanales, confecciona un objeto material que es al mismo tiempo objeto de conocimiento”⁵.

LA INTERACTIVIDAD

El orden de posiciones típico de la comunicación, entendido en el sentido convencional, según el cual unos ocupan la posición de emisores y los otros la de receptores, ha cedido en importancia ante el valor otorgado a la interacción cara a cara, al ‘estar juntos’ y al ‘sentir juntos’. Es decir, en décadas precedentes predominaba y se valoraba un esquema que obligaba a ocupar las posiciones de interacción comunicativa de forma rígida, cuya práctica sustentaba y reproducía el orden social. Pero, poco a poco, se ha empezado a valorar la interacción en un régimen en el que priman fundamentalmente la *participación* entre unos y otros, así como las posiciones abiertas y difusas, a la vez que la posibilidad de experimentación creativa por parte de todos los participantes. Además del avance de la sociedad multicultural en el seno de las democracias, ha contribuido indudablemente a este desplazamiento axiológico, el hecho de que las instituciones hayan recurrido, en el proceso de socialización, a todo tipo de mecanismos interactivos. La *interactividad*, que solo se vivía antes en el *juego*⁶, es hoy la regla de todo contacto, sea cara a cara o mediatizado por alguna tecnología. Rige en la comunicación de masas, en la pedagogía usada en la formación en todos los ámbitos, en el terreno lúdico perteneciente al ámbito virtual y de la red, etc. Pocos ámbitos relacionados con la comunicación reciben

⁵ (1972) *El pensamiento salvaje*, p. 43.

⁶ Huizinga, Johan (2002): *Homo ludens. El juego y la cultura*. Madrid: Alianza. [Ed. original (1938): *Homo ludens: proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Haarlem: Tjeenk Willink.]

valoración si no se escudan en estructuras interactivas excepto, quizás, el universo de lo sagrado. *La sociedad está siendo educada y reeducada bajo el paradigma de la interactividad* en todos los ámbitos y dicho paradigma está relegando progresivamente a todos los demás. Cabe pensar que se acabe imponiendo en todas las experiencias de aprendizaje y acabe afectando a todas las clases de edad y en todos los ámbitos.

El arte y los artistas no se encuentran al margen de esta evolución, en lo referente a la creación de expresiones o a la elaboración de productos simbólicos de carácter estético. Al igual que ha sucedido en muchos de los terrenos de la producción de significación y de sentido, la interactividad es moneda de cambio en buena parte de las creaciones contemporáneas. *Iconismo* e *interactividad* son las pautas dominantes sobre las que se asienta la creatividad más reciente. Sin embargo, estas opciones generan, con frecuencia, esquemas simplificadores a la hora de comprender determinados procesos socioculturales, porque ciertas dimensiones subyacentes del orden social, como las referentes a problemas de legitimación, al plano axiológico, a definiciones ideológicas y a análisis de procesos causales, entre otras muchas, quedan entonces fuera del ámbito de la comunicación y, por tanto, del conocimiento, ya que los lenguajes visuales no son óptimos, en absoluto, para dar cuenta de su complejidad relativa. En la actualidad, puede constatarse una escisión social entre los individuos que cuentan con competencias respecto a la cultura visual y aquellos otros que fueron educados para abordar el sentido de sus experiencias a partir de códigos especializados de carácter abstracto (derivados fundamentalmente de la lengua escrita y con la ayuda de la lógica proposicional). Existe consenso, entre los responsables de todos los ámbitos consagrados a la socialización y a la comunicación, en primar la comunicación interactiva; igualmente, la toma de conciencia de la experiencia vital por parte del niño está fuertemente marcada por una codificación y representación de predominio interactivo y figurativo.

En este ámbito cultural, muchos artistas han adquirido una formación y una destreza en unos procedimientos y lenguajes convencionales (dibujo, pintura, escultura, etc.), pero han acabado realizando su obra a partir de otros, diferentes y heterogéneos, relegando cualquier tipo de sintaxis y semántica específica de un único lenguaje. Los cambios socioculturales han sido tan rápidos en la última década que, cuando los individuos en formación han llegado a la madurez en el dominio de los lenguajes artísticos convencionales, se han encontrado con que una mayoría de sus interlocutores se había estado educando, simultáneamente, en un nuevo entorno vital y tecnológico en donde se demandaban otras modalidades a la hora de transmitir o de afectar mediante productos simbólicos. La consecuencia es que, cada día que pasa, el receptor de cualquier tipo de mensajes y de estímulos es más proclive a aceptar reglas diferentes de las que organizan el esquema unidireccional emisor-destinatario; es decir, productor-consumidor o artista público.

Mutación en los referentes de las producciones artísticas; desplazamiento de las formas de codificación abstracta hacia otras formas caracterizadas por la analogía y la concreción; hibridación de las mismas; nuevas relaciones entre los públicos y las producciones de símbolos y, sobre todo, *un nuevo estilo* en el proceso mismo de la creación y difusión de lo creado, son rasgos propios del mundo del arte de nuestros días. Estos desplazamientos han convertido el proceso creativo en una actividad tan *nómada* como otras muchas que caracterizan las experiencias más intensas y más deseadas de la contemporaneidad.

LA APERTURA DEL SISTEMA ARTÍSTICO A LA COTIDIANIDAD

En este marco cultural, un número cada día creciente de los

jóvenes artistas está comprendiendo que existen grandes posibilidades creativas bajo el paradigma de la interacción, por un lado y, por otro, que el paradigma de la distancia y de la unidireccionalidad no encaja con la cultura que estamos viviendo de hecho. Muchos artistas han acabado explorando y trabajando en los ámbitos que antaño estaban ocupados por otros profesionales que intervenían desde presupuestos y con modelos canónicos y disciplinares convencionales y que ahora pasan a ser tratados de una manera más heterogénea y propia del hacer creativo. Empezamos a ver artistas en hospitales de enfermos mentales, en instituciones de adolescentes con problemas, en el universo de los mayores, en las cárceles y, también, en los lugares más heterogéneos de los pueblos y de las ciudades corrientes. Si los marcos de actuación son diversos, las temáticas son todavía más variadas. En España hay artistas encuadrados en el denominado *arte paralelo* que se preocupan por facilitar la conexión entre individuos y generan nuevas redes sociales alternativas a las actuales (*platoniq.net*); otros denuncian el deterioro del entorno cercano o del planeta e investigan desde una perspectiva que se centra en la idea de residuo (*Basurama*); o cuestionan el lugar del individuo en un mundo alienado (*CIB*) o la calidad de vida en el mundo urbano (*Lobby Feroz*). Otros, como *MediaLabMadrid* e *Intermediae*, parten de la idea de interacción y pretenden constituir un lugar de encuentro interdisciplinario y de creación colectiva, con vocación de ir disolviendo la dicotomía creador-espectador, a la vez que van instituyendo una *red de relaciones* que se convierte, a veces en sí misma, en la clave determinante de toda producción creativa.

El factor relacional se ha ido convirtiendo poco a poco en la columna vertebral de los nuevos grupos de creación e intervención. A través de un contacto permanente y horizontal se han ido elaborando todo tipo de *tácticas* contra la patrimonialización, contra los derechos de autor y contra cualquier forma de corporativización de la vida cultural,

económica y política. El área creativa más avanzada en relación a estos proyectos quizás se localice en relación al *software* libre, como vemos en la iniciativa ‘Arduino’, que ha creado una herramienta *copyleft*, con el objetivo de difundir la electrónica en el mundo del arte y del diseño. Existen otros muchos grupos de trabajo y creación alrededor de posiciones ideológicas similares. En Madrid pueden citarse, por ejemplo, en relación a todos los ámbitos del pensamiento, creación, experimentación y gestión común, los siguientes colectivos: Cielito lindo, Dabne, Grupo Ikusnet, Labbs.net, Nodo50, Pilab, SinDominio, La Luciérnaga, SinAntena, Tele K, El Tronco de Senegal, Vecinos Productions, Rudio de Barrio, Samba da Rua, E.M.I.)), Fiambreira Obrera, La Más Bella, Área Ciega, Cedepalo, Griot Teatro, Acuarela Libros, Traficantes de Sueños, Diagonal, Ladinazo, Liberación, Asaltdemata, Surco a Surco, etc. No existe espacio en este artículo para desarrollar las líneas de acción y los lenguajes propios de cada uno de estos colectivos, pero todos ellos tienen una página web en donde se presentan y a través de la cual se les puede contactar.

El malestar proveniente del mundo global va reagrupando a los individuos más creativos por intereses comunes. Las tecnologías de la información han facilitado este proceso de enlace, que hubiese fracasado hace tan solo dos décadas. *Tecnologías* por una parte e *impulso errante*⁷ por otra, han hecho realidad una relación completamente nueva entre los propios artistas y también entre ellos y los públicos. Como sucede con la mayoría de los colectivos citados, muchos artistas, gracias a las nuevas tecnologías, mantienen vínculos, cada vez más horizontales y constantes, incluso estando físicamente separados, primando el valor de la relación artística por encima de las obras o de las intervenciones realizadas y finalizadas. No les importa estar lejos espacialmente, si

⁷ Maffesoli, Michel (2004): *El nomadismo. Vagabundos iniciáticos*. México: F.C.E. [Ed. original (1997): *Du nomadisme. Vagabondages initiatiques*. París: Librairie Générale Française.]

pueden estar cerca en el tiempo, es decir, si pueden estar e intervenir juntos en los mismos proyectos gracias a la red.

Gran parte de sus acciones son, para Michel de Certeau⁸, ‘maniobras’ –que yo prefiero denominar ‘martingalas’– que se llevan a cabo en contextos concretos y de las que se derivan efectos en la sensibilidad de todos los participantes evitando, en parte, todo trabajo reducido exclusivamente al plano expresivo. El *arte sociológico*, como algunos lo llaman, retoma los códigos del sentido cultural instituido y dominante para invertirlos, desviarlos, desplazarlos, articularlos, fragmentarlos, etc., proponiendo estados de orden nuevo que, en ocasiones, no son meros relatos, sino que configuran un estado de orden que resulta impactante, aunque esté determinado por su carácter provisional en el tiempo.

MARTINGALAS CREATIVAS EN LA VIDA COTIDIANA, EXPERIMENTACIÓN E IDENTIDAD

Como ya he señalado, hoy se le otorga una enorme importancia a toda forma, incluso fragmentaria, que incida en temáticas concretas y que permita imaginar o experimentar, aunque sea de manera provisional, otras posibilidades existenciales u otros procedimientos de acceder a emociones compartidas. El problema es que una gran mayoría de los jóvenes artistas no cuentan con un *lugar*, es decir, una posición, en los ámbitos tradicionales que acogen los productos artísticos, ni pueden plegarse al tipo de temporalidad de ‘larga duración’ que suele imponer el *campo artístico* convencional dependiente de los mercados del arte⁹. Dice Michel Maffesoli¹⁰ que el mundo de hoy opone la precipitación al ritmo:

⁸ De Certeau, Michel (1990): *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*. París: Gallimard, p. 35.

⁹ Bourdieu, Pierre (1995): *Las reglas del arte*. Barcelona: Anagrama. [Ed. original (1992): *Les règles de l'art*. París: Seuil.]

¹⁰ Maffesoli, *op. cit.*, p. 129.

La actitud del artista

“El espíritu de los tiempos se expresa por medio de la precipitación y de la velocidad [...]. Lo importante en la intensidad del momento es ir en pos del placer por él mismo. La búsqueda del placer que se agota en el acto, que ya no se proyecta en el porvenir”, centrándose en los ‘buenos momentos’, que aunque no se dirijan a ningún logro concreto, suponen una idea de ‘encaminamiento’, entendido como una sucesión de instantes intensos.

La sintonía con la sociedad en la que viven estos nuevos artistas les exige intervenir de manera no solo intangible y simbólica, sino también práctica y directa. Por tanto, en ocasiones, por haber sido excluidos del *campo artístico* y no haber logrado el deseado poder consagrador de los creadores reconocidos en el seno de dicho campo y, la mayoría de las veces, por opción personal existencial, muchos artistas apuestan por los marcos de la vida cotidiana como ámbito preferente de sus creaciones. Este proceso introduce la creatividad en el centro mismo del sistema sociocultural y no en los selectos lugares de la alta cultura. El artista deambula con frecuencia por los intersticios del sistema, por esos espacios a los que no accede directamente el mecanismo de control social. Interviene y desestabiliza las estructuras del imaginario colectivo mejor arraigadas y lo hace *desde dentro del sistema*. A veces, con los propios códigos del sistema y con la colaboración –o al menos la complicidad– de muchos individuos o colectivos que no perciben en esa actividad algo extraordinario próximo a lo sagrado, sino que la consideran una necesidad simbólica y, a veces, un objetivo de primer orden en relación a su supervivencia emocional y a su calidad de vida. En la actualidad, gran parte de las necesidades culturales y sociales de muchos segmentos de población urbana son señaladas, reivindicadas y, a veces, incluso realizadas por colectivos de artistas.

Los creadores de este tipo de *arte paralelo* no renuncian, como he señalado, al uso prolífico de elementos visuales, pero sus

procedimientos de creación incluyen, por una parte, señales muy heterogéneas que, en realidad, ponen en actitud de alerta a *todos los sentidos*. Como no aceptan la compartimentación disciplinar de los lenguajes y la unidireccionalidad de los procedimientos artísticos convencionales, muchos han acabado retomando sistemas expresivos que fueron abandonados en Occidente hace varios siglos, tras la racionalización operada durante la Modernidad. Por ejemplo, muchos están interesados en el universo sensorial, en particular en el táctil y, cada vez más, en el olfativo. Creen que estas vías pueden llegar a convertirse en *pasarelas de acceso a nuevas experiencias* que serían inimaginables bajo los sistemas de reglas y las formas de atribución de sentido que operan en la cotidianidad.

Sobre la alteración del orden de las posiciones que rige en los procesos habituales de comunicación, cada día se incrementan las relaciones interactivas y horizontales; me refiero ahora en relación a los públicos, que se sustraen así al esquema que hace fluir el sentido en una dirección única que va desde el creador hacia el receptor y no a la inversa. Estos grupos desplazan el interés por lograr la comprensión que todo artista desea de su público, hacia un procedimiento empático de relación, basado en las posibilidades de *experimentar juntos* con la obra o mediante la obra. Desde el punto de vista del referente de la creatividad, se pasa por alto el proceso expresivo o comunicativo clásico que selecciona y trabaja con temáticas o realidades alejadas en el espacio o en el tiempo. El típico proceso de referencia de cualquier proceso comunicativo se convierte en un proceso de vivencia compartida momentáneamente. Se pretende producir una *experiencia directa* que transforme o, al menos cuestione, los parámetros habituales de sentido impuesto por el poder mediante sus retóricas propias y mediante las reglas de la interacción consolidadas. Por tanto, el referente acaba participando en la construcción del proceso creativo *como un componente más y no es algo externo y ajeno*, algo de lo cual hablamos o a lo cual nos referimos cuando somos emisores o productores de signos. Estas nuevas formas de creación persiguen

que, tras la experiencia artística construida y vivida colectivamente, cada cual salga de ella de manera diferente a como ha entrado; es decir, se pretenden lograr transformaciones instantáneas, en la inmediatez, tras un proceso que persigue desautomatizar la percepción y cuestionar, de manera práctica, los sistemas de categorización y las formas instituidas de atribución de sentido. En la nueva realidad artística, en relación a la nueva posición de muchos artistas, ocupar la posición denominada convencionalmente ‘público’ resulta todo un placer. Es un lujo, a causa de las posibilidades de experimentación a las que dicho público puede hoy acceder en el nuevo estado de los procesos de creación colectiva y, sobre todo, por el privilegio de tener la puerta abierta a espacios de creación que siempre han estado restringidos para los iniciados.

LA COAUTORÍA

Como sucede en otras producciones de símbolos colectivos, fundamentalmente en un ámbito, tan valorado hoy, como es el folclore popular, los artistas han empezado a preocuparse por el siguiente problema: ¿qué les pueden aportar aquellos otros con los que van a poner en marcha sus proyectos? Del aislamiento se pasa a la reatralimentación. Es decir, en los nuevos ámbitos de creatividad se prima una relación de empatía muy lograda con aquellos que, bajo otros esquemas, ocuparían la posición de públicos o de meros receptores. La empatía es hoy el ingrediente básico de la mayoría de las creaciones del arte paralelo y conlleva que los artistas partan en su itinerario creativo de la comprensión y de la colaboración con los otros, aunque no del vínculo afectivo, que expresaría una mera relación de simpatía. Tampoco se centra en la simple propagación de emociones a los otros, como sucede en las producciones mediáticas de la cultura de masas, lo cual supondría un mero proceso de contagio emocional. Lo que se persigue es una empatía inmediata y muy diferente a la lograda por

aquellos artistas convencionales y consagrados que elaboran sus productos en lugares ‘misteriosos’ y alejados de sus destinatarios, introduciéndolos posteriormente en los circuitos del mercado del arte, tras lo cual se desvinculan de los mismos. El proceso creativo en el arte paralelo *no se separa del momento de creación, ni tampoco pretende pervivir posteriormente al margen de dicho momento*, de forma independiente, como les sucede habitualmente a la mayor parte de las obras de arte.

Como he señalado, los procedimientos creativos que están emergiendo en la sociedad actual se alejan de las relaciones de distancia que siempre han regido entre artistas y públicos y promueven las relaciones de proximidad bajo una dinámica que prima la inmediatez temporal. Si el tiempo tiene un carácter *presentista*, los escenarios son usurpados, por lo general, al orden social; no son propios, como sucede en el ámbito del arte convencional. Este tipo de creaciones sustituyen los viejos lugares de la producción, de la representación y de la difusión artísticas, por los escenarios cotidianos de la propia vida (a veces, la calle u otros contextos urbanos particulares). Se alejan de los marcos instituidos como las galerías de exposición, las salas de concierto o los teatros institucionales, para evadirse de los discursos *monológicos* (los orientados en una única dirección) y *monosémicos* (aquellos que pretenden indicar un único significado) asociados a dichos marcos. Su pretensión no es destruir las viejas reglas que organizan dichos contextos, sino estimular toda actuación creativa que exprese el sí espontáneo de cada cual, actuando y huyendo de los esquemas preestablecidos. Al igual que sucedía en el *Teatro de la espontaneidad* propuesto en 1921 por el psiquiatra de origen rumano Jacob Lévy Moreno¹¹, en las formas de creación del arte paralelo basadas en una relativa espontaneidad, cada intervención es ligeramente diferente a la anterior. Así, ni el guión ni el actor están acabados antes de la actuación. La creatividad está disponible y puede

¹¹ (1984): *Théâtre de la spontanéité*. París: EPI. [Ed. original (1947): *The Theatre of Spontaneity*. Nueva York: Beacon House.]

liberarse en cualquier momento del proceso, incluido el momento de la contemplación de la obra por parte del público, cuando dicho momento existe como tal.

El motor de la creación está, en esta nueva situación, también en los públicos, es decir, en destinatarios que reclaman activamente sentidos nuevos, colaborando así en su producción. Esto sucede cuando reelaboran cualquier sentido generado en relación a la obra artística mediante un acto de *reapropiación creativa*. El régimen de intercambio entre posiciones será, en última instancia, el origen y la posibilidad de toda creación, aunque la iniciativa la tome un artista concreto.

EL DIÁLOGO INCONCLUSO

Si los monólogos no caben hoy en la política, ni en el pensamiento, ni en las relaciones amorosas, tampoco son los vínculos mejor aceptados entre creadores y destinatarios. Las estructuras monológicas están cada vez más desacreditadas porque entrañan, en sí, una desigualdad inaceptable hoy a la hora de comunicarse con los otros. Pero este tema tampoco es nuevo. Maurice Blanchot observó que “el diálogo está basado en la reciprocidad de las hablas y en la igualdad de los que hablan. Solo dos ‘Yo’ pueden establecer una relación dialogal. Cada uno reconoce en el segundo el mismo poder de hablar que en sí mismo, cada uno se dice igual al otro y no ve en el otro nada más que otro *ego*”¹².

Cuando el arte aparece en los marcos de la cotidianidad, la respuesta de los receptores no es la aceptación ciega ni el rechazo, sino que debe ser interpretada a partir del grado de implicación personal vivencial de cada cual respecto a cualquier tipo de

¹² (1970) *El diálogo inconcluso*. Madrid: Monte Ávila, p. 144. [Ed. original (1969): *L'entretien infini*. París: Gallimard.]

producto creativo. Así, la frontera que separa a creadores y receptores se hace borrosa. El receptor tradicionalmente inmóvil – e inmovilizado– ante el proceso creativo a cargo de un artista, está dando paso a un tipo de receptor cada vez más inquieto y abierto a la transformación de su propia identidad, en función de la sintonía que sea capaz de lograr con dicho proceso creativo. De nuevo observamos que, en la actualidad, el receptor de cualquier producción simbólica ha constituido su personalidad en relación a una cultura caracterizada por su capacidad para interactuar. Lo que resulta más interesante en este punto es que esta perspectiva ya ha sido planteada hace mucho tiempo, pero solo recientemente se le ha empezado a prestar atención. No puedo dejar de remitirme al primer estudioso de la literatura que estableció los fundamentos del modelo *dialógico* y *contextual* de la creatividad. Me refiero a Mijail Bajtin, quien formuló la naturaleza dialógica de toda comprensión al intuir que una producción creativa, si es considerada al margen de un diálogo entre los que producen y los que responden, se nos presenta congelada. “Un texto vive únicamente si está en contacto con otro texto (contexto)”¹³. Optar por una creación monológica significa presuponer un punto de vista tras el que subyace un acto de autoridad, aunque, como ha señalado mucho después Pierre Bourdieu, “el lenguaje de autoridad gobierna siempre con la colaboración de aquellos a quienes gobierna, es decir, mediante la asistencia de los mecanismos sociales capaces de producir complicidad, fundada en el desconocimiento, y que es el origen de toda autoridad”¹⁴.

Antes que Umberto Eco¹⁵, Maurice Blanchot¹⁶, en los años

¹³ (1982) “Hacia una metodología de las ciencias humanas”, en *Estética de la creación verbal*. México: Siglo XXI, p. 384. [Ed. original (1979): *Estetika slovesnogo tvorčestva*. Moscú: Iskusstvo. La edición, de S.G. Bocharov, compila artículos escritos entre 1919 y 1974.]

¹⁴ (1985) *¿Qué significa hablar? Economía de los intercambios lingüísticos*. Madrid: Akal, p.73. [Ed. original: 1982. París: Fayard.]

¹⁵ (1979) *Obra abierta*. Barcelona: Ariel. [Ed. original (1962): *Opera aperta*. Milán: Bompiani & C.S.P.A.]

cincuenta, planteó cómo una obra se afirma y se abre en su lectura y gracias al lector, estableciéndose un antagonismo que opone los dos momentos (el de la escritura y el de la lectura) protagonizados por dos poderes diferentes que acaban dialogando entre sí. Bajtin, otorgó igualmente un papel transcendental al receptor desde sus primeros escritos, reconociendo que “la comprensión completa el texto: *la comprensión es activa y tiene carácter creativo*. La comprensión creativa continúa la creación, multiplica la riqueza artística de la humanidad”¹⁷, apoyando así, claramente, la idea de que la comprensión del otro no es simplemente ponerse en su lugar – perdiendo el propio–, ni tampoco es una simple traducción del lenguaje del otro al propio, temas que han llegado a ser obsesivos en algunos ámbitos de las ciencias sociales, como en Antropología o en *Estudios Culturales*. Bajtin se refirió concretamente a “la cocreatividad de los que comprenden”¹⁸. Es decir, que el receptor, mediante un proceso de alteridad, está directamente implicado en el acto de creación.

LA CREATIVIDAD Y LA EMPATÍA

Desde 1922 hasta su muerte, en 1975, Mijail Bajtin fue fundamentando la naturaleza dialógica de todo conocimiento humano y de toda producción creativa. Bajtin debería ser considerado como un padre de las ciencias sociales, especialmente de la antropología, y no solo como un experto en estudios literarios. Este autor creía que el papel del Otro funciona en la interacción como espejo de uno mismo en los actos de creatividad, considerando que el ensimismamiento de todo creador conduce a la pérdida de sí mismo y observando que “todo lo interno no se basta por sí mismo, está vuelto hacia el exterior, está dialogizado,

¹⁶ (1955) *L'espace littéraire*. París: Gallimard, pp. 255 y ss.

¹⁷ Bajtin, Mijail: “De los apuntes de 1970-1971”, en *Estética de la creación verbal*, p. 364. Las cursivas son mías.

¹⁸ *Ibid.*

cada vivencia interna llega a ubicarse sobre la frontera, se encuentra con el otro, y en este intenso encuentro está toda su esencia”¹⁹.

“Ser significa ser para otro y a través del otro ser para sí mismo. El hombre no dispone de un territorio soberano interno sino que está, todo él y siempre, sobre la frontera, mirando al fondo de sí mismo el hombre encuentra los *ojos del otro* o ve *con los ojos del otro*”²⁰. Bajo esta perspectiva, el productor de símbolos estéticos, el creador, no existe al margen de los contextos de vida y de los sistemas de valores de su momento. Su creatividad es contextual, aunque sea el resultado de una memoria social sedimentada. Es producto de las relaciones de intersubjetividad entre los distintos artistas y de la retroalimentación derivada de las relaciones de empatía entre ellos mismos y con los seres humanos con los que cada creador se relaciona en su experiencia. Además, siempre habrá que tener presente que la creatividad está abierta a una interpretación posterior en la Historia y que, mirada desde el momento relativo de la producción puede resultar incierta, tal y como señaló Maurice Halbwachs²¹. Este sociólogo de la escuela durkheimiana, refiriéndose a la memoria colectiva, demostró cómo vamos otorgando sentido a las experiencias anteriores en el tiempo y lo hacemos desde el punto de vista de lo que hoy resulta significativo, pero que entonces, en el pasado, no podíamos imaginar que lo iba a llegar a ser.

Entre 1922 y 1924, Bajtin escribe: “El primer momento de la actividad estética es la vivencia: yo he de vivir (ver y conocer) aquello que está viviendo el otro, he de ponerme en su sitio, como

¹⁹ “Para una reelaboración del libro sobre Dostoievski.”, en M. Bajtin: *Estética de la creación verbal*, p. 327.

²⁰ *Op. cit.*, p. 328.

²¹ (2004) *La memoria colectiva*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza. [Ed. original (1964): *La mémoire collective*. París: Presses Universitaires de France.]

si coincidiera con él [...]. Yo debo asumir el concreto horizonte vital de esa persona tal como ella lo vive; dentro de este horizonte faltará toda una serie de momentos que me son accesibles desde mi lugar: así, el que sufre no vive la plenitud de su propia expresividad externa, la vive solo parcialmente y además mediante el lenguaje de sensaciones internas únicamente; no advierte la dolorosa tensión de sus músculos, la postura plásticamente concluida de su cuerpo, no ve la expresión de sufrimiento en su cara [...]. Pero ¿acaso esa plenitud de fusión interna es el fin último de la actividad estética, para la cual la expresividad externa es tan solo un medio y lleva la función comunicativa? En absoluto: la actividad propiamente estética ni siquiera ha comenzado [...] viviendo las penas del otro, las vivo precisamente como *suyas*, dentro de la categoría del *otro* [...]. La actividad estética propiamente dicha comienza cuando regresamos hacia nosotros mismos y a nuestro lugar fuera de la persona que sufre, cuando estructuramos y concluimos el material de la vivencia”²².

Aceptando los presupuestos de Bajtin, el autor de una obra de arte está virtual o realmente vinculado con su destinatario; un destinatario indeterminado con el que compartirá la generación de sentidos plurales del material producido por el creador.

La complejidad de los códigos creados por el artista facilitará o dificultará la participación del destinatario. También lo hará el tipo de marco en el seno del cual el destinatario se encuentra con la obra. Los marcos impulsan a realizar determinadas interpretaciones e incluso intervenciones, tal y como nos han enseñado la obra de Erving Goffman²³ y luego la de Mauro Wolf²⁴,

²² “Autor y personaje en la actividad estética”, en M. Bajtin: *Estética de la creación verbal*, pp. 30-31.

²³ (2006) *Frame Analysis. Los marcos de la experiencia*. Madrid: C.I.S. [Ed. original (1974): *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Nueva York: McGraw-Hill.]

para quien las prácticas sociales solo pueden entenderse en relación a los contextos de sentido socialmente compartidos. Existen marcos casi blindados a cualquier intervención, como el museo, y marcos permeables, como el teatro de calle o las producciones en la red. Los marcos instituidos impiden toda relación que no sea exclusivamente contemplativa y pasiva del destinatario respecto a la obra. El destinatario no tiene posibilidad alguna de expresar o intervenir. En los marcos abiertos de la cultura, el destinatario puede relacionarse directamente con la obra e incluso intervenir sobre ella, produciendo modificaciones en su desarrollo y, por supuesto, reinterpretaciones diversas.

En todo caso, en el terreno del proceso de interpretación y de reinterpretación posterior de la producción paralela de arte, el destinatario siempre está presente. El destinatario selecciona y reestructura con criterios ajenos a la linealidad temporal y a la monosemia toda propuesta. Así, esté o no estructurada la obra para permitir diversos sentidos en la interpretación, el destinatario libre y creativo actuará como si así hubiera sido concebida.

EL PAPEL DEL CONTEXTO EN EL PROCESO CREATIVO

En la actualidad, Mihaly Csikszentmihalyi, uno de los más cualificados especialistas en el análisis de la tensión creadora —o *flujo*, como prefiere llamarla—, sigue insistiendo en el importante papel que despliegan en la creatividad las estructuras dialógicas por un lado y los contextos por otro. Afirma que la creatividad no se juega en meros procesos mentales individuales, sino que es fruto de complejas interacciones que se producen en la confluencia entre los creadores y los dominios simbólicos, por una parte, y los ámbitos sociales vinculados. Unos y otros están relacionados entre sí ‘recursivamente’, en términos de Edgar Morin. Para este último

²⁴ (1982) *Sociologías de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra. [Ed. original (1979): *Sociologie della vita quotidiana*. Milán: Editoriale l'Espresso.]

autor “Un proceso recursivo es aquel en el cual los productos y los efectos son, al mismo tiempo, causas y productores de aquello que los produce [...]. Somos los productores de un proceso de reproducción que es anterior a nosotros. Pero, una vez que somos producidos, nos volvemos productores del proceso que va a continuar [...]. La sociedad es producida por las interacciones entre individuos, pero la sociedad, una vez producida, retroactúa sobre los individuos y los produce [...]. La idea recursiva es, entonces, una idea que rompe con la idea lineal de causa/efecto, de producto/productor...”²⁵. La creatividad no emerge de procesos unidireccionales sino holísticos, que presuponen la interacción entre partes diferenciadas en contextos determinados.

Mihaly Csikszentmihalyi, tras entrevistar en profundidad a decenas de creadores de ámbitos muy diferentes entre sí, ha llegado a la conclusión de que “la creatividad no se produce dentro de la cabeza de las personas, sino en la interacción entre los pensamientos de una persona y un contexto sociocultural. Es un fenómeno sistémico, más que individual”²⁶. Pero este contexto sociocultural se presenta fragmentado en ámbitos diferenciables y cerrados relativamente entre sí. Csikszentmihalyi señala que “el conocimiento transmitido mediante símbolos queda agrupado en campos separados: geometría, música, religión, sistemas legales, etcétera. Cada campo está compuesto por sus propios elementos simbólicos, sus propias reglas, y generalmente tiene su propio sistema de notación. En muchos sentidos, cada campo presenta un pequeño mundo aislado, en el cual una persona puede pensar y actuar con claridad y concentración”²⁷. Csikszentmihalyi puede ser considerado tan sistémico como lo fue Gregory Bateson en “Una

²⁵ (1994) *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa, pp. 106-107. [Ed. original (1990): *Introduction à la pensée complexe*. París: ESF Éditeur.]

²⁶ (2006) *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós, p. 42. [Ed. original (1996): *Creativity. Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. Nueva York: HarperCollins.]

²⁷ *Op. cit.*, p. 56.

teoría del juego y de la fantasía” (1954), quien desarrolló una compleja teoría del contexto de la que más tarde beberían Erving Goffman y toda la Escuela de Palo Alto.

Bateson señaló que “el marco interviene en la evaluación de los mensajes que contiene o no hace más que ayudar a la mente en la comprensión de los mensajes contenidos, recordando al pensador que esos mensajes tienen pertinencia recíproca y que los mensajes que están fuera del marco pueden ignorarse. [...] El marco es metacomunicativo. Cualquier mensaje que explícita o implícitamente defina un marco, da *ipso facto* al receptor instrucciones o ayudas que le son útiles en su intento de comprender los mensajes incluidos en el marco”. Continúa afirmando que lo inverso también es verdadero: “Toda metacomunicación o mensaje metalingüístico define, explícita o implícitamente, el conjunto de mensajes sobre los cuales comunica, es decir, todo mensaje metacomunicativo es o define un marco psicológico”²⁸. Lévi-Strauss también observó más tarde, desde la perspectiva del estructuralismo sincrónico, que “los términos jamás poseen significación intrínseca; su significación es ‘de posición’, función de la historia y del contexto cultural por una parte y, por otra parte, de la estructura del sistema en que habrán de figurar”²⁹.

En la actualidad, la posición de Gregory Bateson sigue más vigente que nunca y así lo confirma Csikszentmihalyi cuando señala que no puede pasarse por alto el hecho de que la creatividad no comienza ni acaba en la persona, sino en cambios que se producen

²⁸ (1985) “Una teoría del juego y de la fantasía”, en *Pasos hacia una ecología de la mente. Una aproximación revolucionaria a la autocomprensión del hombre*. Buenos Aires: Carlos Lohlé, pp. 215-216. [Ed. original (1955): “A Theory of Play and Fantasy: A Report on Theoretical Aspects of the Project for Study of the Role of Paradoxes of Abstraction in Communication”, en *Approaches to the Study of Human Personality*, pp. 39-51. Washington, DC: American Psychiatric Association. Psychiatric Research Reports, n° 2.]

²⁹ *El pensamiento salvaje*, p. 87.

fuera del individuo. Respecto a la función del contexto, Csikszentmihalyi es claro: “por dotada que esté una persona, no tiene ninguna posibilidad de conseguir nada creativo a menos que el ámbito ofrezca circunstancias adecuadas”. Pero, adoptando una perspectiva sistémica, según la cual existe una retroalimentación del sistema, afirma que estamos determinados por lo que hemos producido: “La cultura que creamos determinará nuestro destino”

³⁰.

El arte alternativo interviene en los marcos sociohistóricos inmediatos, los cuales constituyen a su vez la fuente de la creatividad que impulsa esa intervención. Son las experiencias cotidianas, el mundo emocional latente en la sociedad racional del cálculo y la relación con los demás individuos, los que influyen y determinan el destino de su obra. Por eso, los marcos socioculturales en los que cobra sentido son, a la vez, los contextos de inspiración, de creación y de expresión de la obra. Son también su materia de trabajo. El creador mantiene relaciones de interacción con dichos marcos, retroalimentando así el propio proceso creativo. En esta situación, los artistas no están aislados, sino que pueden localizarse dentro de la obra que crean y modifican en contacto con los destinatarios de la misma, que también están ahí. Aunque en distinto grado, todos los agentes sociales y los participantes concretos están implicados de manera directa e inmediata en lo creado y en todos repercuten, en alguna medida, las consecuencias simbólicas y los materiales derivadas del proceso creador. Un proceso que no muestra claramente los límites de lo que se debe considerar como obra; dónde empieza y hasta dónde llega la obra.

EL ARTISTA EN CONTEXTOS INSTITUIDOS Y EN RELACIÓN CON LOS EXPERTOS

³⁰ (2006) *Creatividad...*, pp. 50, 360 y 374.

A veces, el artista se inserta en los marcos instituidos que promueven, valoran, acogen, conservan y difunden los productos artísticos, debiendo aceptar un tipo de alteridad establecida por el formato de la institución concreta. Las instituciones otorgan a los artistas una identidad determinada, asignan competencias, clasifican, imponen el derecho de ser quienes son. Como observa Pierre Bourdieu, “instituir, dar una definición social, una identidad, es también imponer límites [...] así, el acto de institución es un acto de comunicación, pero de un tipo particular: *significa* a alguien su identidad, pero a la vez en el sentido de que la expresa y la impone expresándola frente a todos notificándole así con autoridad lo que él es y lo que él tiene que ser [...]. Quien está instituido se ve conminado a estar de acuerdo con su definición, a la altura de su función [...]. ‘Conviértete en el que eres’. Tal es la fórmula contenida en la magia performativa de todos los actos de institución”³¹. Toda transgresión, dimisión o deserción de la identidad impuesta y encarnada por el creador no tiene lugar reconocido en el seno de la institución concreta y puede ser motivo, para quien la lleve a cabo, de su expulsión o desplazamiento hacia el exterior del campo artístico.

Fuera de las instituciones, fundida a las prácticas cotidianas, tal y como las entiende Michel de Certeau³², no hay ‘consagración’ de símbolos creativos, sino *producción* y *prácticas* por parte de individuos que son capaces de retroalimentarse mutuamente y que acaban haciéndolo *a su favor*, cada vez que localizan o generan contextos manejables por ellos mismos. Así, todo el mundo es un potencial creador, simplemente porque está dotado de una cierta capacidad para reapropiarse, a su manera, de lo que lo rodea.

³¹ (1985) *¿Qué significa hablar? Economía de los intercambios lingüísticos*. Madrid: Akal, pp. 81-82. [Ed. original (1982): *Ce que parler veut dire. L'économie des échanges linguistiques*. París: Fayard.]

³² (1990) *L'invention du quotidien 1. Arts de faire*. París: Gallimard.

REFLEXIÓN ACERCA DE UN CASO: LA CREATIVIDAD EN EL FOLCLORE PROFANO DE CICLO INVERNAL

La mayor parte del nuevo arte paralelo tiene sus raíces en la cultura ritual y jocosa de la plaza pública desde finales de la Edad Media y principios del Renacimiento hasta la instauración de la cosmogonía racionalista y eficaz de la que emana el sentido del mundo y que tanto ha criticado Joseph Needham desde la década de los años veinte.³³

Frente a los modelos instituidos de cultura que otorgan sentido y valor a los productos simbólicos que reproducen el estado de orden establecido, siempre han aparecido otros modelos paralelos, considerados ‘tácticas’ creativas –en terminología de Michel de Certeau– que proponen y ponen en práctica intervenciones novedosas o que reinventan, sobre la base de otras prácticas conservadoras anteriores, nuevas posibilidades de uso diferenciado del espacio, del tiempo, de los recursos y de los símbolos. Estas nuevas prácticas se llevan a cabo siguiendo un modelo de interacción ágil y no son fácilmente reducidas a ningún tipo de discurso, ni a ninguna prescripción, ni reglamentación. Carecen de marco estable y se transforman constantemente. El modelo clásico con el que operan no es nuevo, como se suele creer con frecuencia, sino que viene siendo usado desde hace siglos en Occidente y todavía se aprecia, por ejemplo, en la tradición del folclore profano propio del ciclo de invierno en Occidente. Dejo a un lado las manifestaciones populares de corte folclórico enmarcadas en formas de expresión codificadas por la Iglesia católica y me centro en el ejemplo más nítido y complejo de creación y experimentación en la cultura popular, que es el Carnaval, tal y como se refiere a él Mijail Bajtin

³³ (1978) *Ciencia, religión y socialismo*. Barcelona: Crítica. [Ed. original (1943): *Time the Refreshing River: Science, Religion and Socialism, and Other Essays*. Londres: George Allen & Unwin.]

en *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*. El género propio consustancial con el que la cultura popular se ha evadido del universo oficial y ha llevado a cabo sus propias propuestas creativas, ha sido el grotesco.

LO GROTESCO Y LO GRAVE

Definir un contexto existencial a partir de la dinámica jocosa ha sido la tónica de la cultura popular desde finales de la Edad Media. Bajtin señala que la risa “estaba excluida de las esferas oficiales de la ideología y de las manifestaciones oficiales, rigurosas, de la vida y las relaciones humanas. La risa había sido apartada del culto religioso, del ceremonial feudal y estatal, de la etiqueta social y de la ideología elevada. El tono de *seriedad exclusiva* caracteriza la cultura medieval oficial [...]. El tono serio se impuso como la única forma capaz de expresar la verdad, el bien, y, en general todo lo que era considerado importante y estimable. El miedo, la veneración, la docilidad, etc., constituían a su vez variantes o matices de ese tono serio”³⁴.

En suma, la risa era la manifestación de una identidad *antioficial*, creativa y espontánea. Retomo aquí la clasificación esbozada por el antropólogo Edward T. Hall³⁵, quien afirma que existen culturas de contexto ‘alto’ y culturas de contexto ‘bajo’. En las primeras, buena parte del sentido está determinado por el contexto de las situaciones establecidas y no tanto por los mensajes, que se limitan a explicar la situación. Dicho contexto es muy denso, está memorizado, es compartido y llega a asignar sentidos a las expresiones que en su seno se producen, por encima incluso de lo que dichas expresiones pretendan comunicar por sí mismas. En estos contextos casi no se

³⁴ (1974) *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*. Barcelona: Barral, p. 71. [Ed. original (1965): *Tvórchestvo Fransuá Rablé i naródnaiá kultura srednevekovia i Renesansa*. Moscú: Judózhestvennaya Literatura.]

³⁵ (1978) *Más allá de la cultura*. Barcelona: Gustavo Gili, p. 81. [Ed. original (1976): *Beyond Culture*. Garden City, Nueva York: Anchor Press.]

necesita hablar, porque todo está dicho. De hecho, en su seno las comunicaciones en el sentido convencional son escasas, los mensajes redundantes y banales; se trata de un ámbito saturado de presuposiciones compartidas por aquellos que se introducen en su interior. Este tipo de contextos son los más habituales en las culturas tradicionales. De entre ellos, los más extremos son los ‘lugares elevados’ (*hauts lieux*), característicos de los contextos sagrados. Por el contrario, los contextos que Hall denomina ‘bajos’ no están *informados* a este nivel; permiten una amplísima combinatoriedad entre sus componentes expresivos, no cuentan con demasiadas restricciones y, por tanto, la información ha de presentarse de nuevo, por parte de los actores, en cada situación interactiva. Son contextos sin memoria. En su extremo, este contexto, al que podríamos denominar ‘nivel cero del contexto’, sería equivalente a la ausencia de códigos culturales arraigados en el grupo social. Las reglas serían coyunturales, arbitrarias y marcadas con criterios funcionales. En su seno, no cabría la presuposición ni la posibilidad de categorización *a priori*. Aunque existen algunas diferencias sutiles, Marc Augé se refiere a los espacios con estas características, que tanto predominan en la ‘sobremodernidad’, como ‘no-lugares’³⁶.

La creatividad popular, con el objeto de destrozarse o violentar el tono de gravedad en el que se ampara el poder, se desmarca de la seriedad mediante la risa que construye un ‘contexto alto’ en tono jocoso. Demarca un contexto grotesco y asume dicho contexto colectivamente; luego, lo que se hace en carnaval es seleccionar determinados aspectos de la realidad propia del sistema social *serio* e intervenir sobre los mismos, como si se tratara de su materia expresiva de base; aquélla a partir de la cual se trabaja creativamente. En último lugar, la *reapropiación* se lleva a cabo trabajando a partir de las formas, e introduciendo progresivamente un sentido diferente y novedoso que suplanta o que se agrega, al que se le suele otorgar ‘oficialmente’ a los aspectos seleccionados en el marco de la

³⁶ (1993) *Los ‘no lugares’. Espacios del anonimato*. Barcelona: Gedisa. [Ed. original (1992): *Non lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité*. París: Seuil.]

cotidianidad oficial de la que procede. Este sentido puede resultar —y, de hecho, resulta frecuentemente— absurdo e incompatible con la perspectiva de los códigos socio-culturales instituidos en cada momento histórico.

El carnaval, por tanto, como tantos otros rituales y como muchas de las prácticas creativas de la gente corriente, recurre a designar realidades típicas de una sociedad, a fragmentarlas con criterios rituales específicos y a reconstruirlas otra vez con una nueva estructura, generando un objeto original, que a todas luces resulta impensable con los criterios y la lógica propios del mundo oficial. Los rituales de invierno pueden ser considerados ‘contextos culturales específicos’ por los que una cierta parte de la realidad familiar y cotidiana es filtrada a través de un tamiz de criterios consolidados que desplazan a los principios básicos que rigen la dinámica de la naturaleza y de la cultura. Contra una y contra otra se empeña la creatividad, llevando a cabo una reestructuración de sus códigos respectivos o una suspensión temporal de los mismos para realizar propuestas. Por ejemplo, pueden proponerse tanto alteraciones del orden social instituido como de las leyes de la física o de la biología. La creatividad carnavalesca no se limita a negar el sentido prescrito por el orden natural o impuesto por el poder social, sino que lleva a cabo propuestas específicas, frecuentemente incomprensibles o absurdas, y las pone en práctica en la plaza pública o, al menos, las escenifica mediante objetos reales y acciones físicas que están en la linde entre la representación dramática y mecanismos ejecutivos que afectan a los ejecutantes sensorialmente. El contexto del carnaval tradicional es el mejor ejemplo de un ‘entrelugar’, es decir, de un marco que todavía es proyecto y que se muestra lleno de posibilidades creativas y vivenciales ante el futuro.

FIGURAS Y PROCEDIMIENTOS CREATIVOS EN LOS RITUALES DE PARTICIPACIÓN DE LA CULTURA POPULAR TRADICIONAL

La investigación sobre la creatividad en el folclore tradicional debería centrarse pues, sobre la *selección* de los materiales a los que recurre y sobre el *desplazamiento* creativo de las funciones de sus componentes, tomando como referencia las funciones que estos cumplen convencionalmente en los marcos sociohistóricos instituidos. Buena parte de la creatividad se lleva a cabo en la propuesta de nuevos determinantes históricos y culturales de los que rigen en la realidad. El carnaval propone variaciones innumerables sobre lo que *hubiera podido ser*, encarándolo a *lo que es* de manera consensuada, en la vida cotidiana. Quizás en esta contrastación de modelos, el posible y el real vivido, reside la producción de añoranzas y de nostalgias que laten frecuentemente en los participantes de estas acciones rituales.

De esta manera, uno de los procedimientos básicos de creación en el ritual de la cultura popular consiste en la deformación que se lleva a cabo a partir de un material no folclórico. Esta deformación supone “una conmutación de funciones”; aquellos elementos integrados en otros sistemas, que cumplían determinadas funciones y que expresaban sentidos determinados, cuando son seleccionados por el folclore, son reestructurados con nuevos códigos que proponen funciones diferentes y sentidos inéditos en el contexto ritual en el que se producen. El *préstamo* se convierte en este caso en *desplazamiento* respecto a un sentido, lo cual produce un efecto de creatividad. Pero estas alteraciones, como señala Vladimir Propp, no son tan imprevisibles como aparentan, sino que siguen determinados códigos. Los procedimientos de alteración recurren a figuras retóricas muy diversas. Las más habituales son la *metonimia*, que opera por proximidad entre las materias relacionadas por relaciones obligadas –por ejemplo, de causa-efecto– y la *metáfora* o desplazamiento del sentido, que opera por aproximación analógica, aunque también son muy frecuentes otras manifestaciones

específicas. Siguiendo a O. Oswald Ducrot y Tzvetan Todorov³⁷: la *hipérbole* o exageración, la *antítesis* o contraposición de dos palabras antónimas, la *inversión* o permutación de elementos, la *elipsis* o supresión de uno de los elementos necesarios para una construcción sintáctica completa, el *quiasmo* o relación entre dos palabras que se encuentra repetida pero invertida en el resto de la frase, la *ironía* o empleo de una palabra con el sentido de su antónimo, la *repetición* o reiteración y la *sinécdoque* o empleo de una palabra en un sentido del cual su sentido habitual es solo una parte. Estas figuras se construyen, tal y como he indicado, mediante materias expresivas analógicas o con gestos, posturas, etc., en relación al contexto de la situación y solo en escasísimas ocasiones mediante el habla.

LA EXPERIENCIA DE LOS LENGUAJES DE ACCIÓN

La antigua producción de estos tropos, por procedimientos plásticos (ritos, gestos, escenas, etc.) en la cultura de la *oralidad*, ha venido a casar en nuestros días con la proliferación de la cultura *visual* y con la pérdida de hegemonía de la mentalidad abstracta, lógica y lineal, nacida a partir de la cultura construida a partir de la *escritura*. Esta es la razón por la que la tradición expresiva y creativa de las culturas populares orales prefiere eludir la mentalidad y el estilo de organizar el sentido categorizador y jerarquizador propio de las culturas de la escritura, para acabar implantándose en toda forma de disidencia o de crítica social. Con esta opción se aleja de los procedimientos derivados de la lógica lineal que han organizado el pensamiento desde el descubrimiento de la imprenta y en relación a los cuales no goza de una elevada competencia. En efecto, la mayor parte de las manifestaciones de crítica social y de disidencia no recurren hoy al discurso sino a la ritualización

³⁷ (1976) *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*. México: Siglo XXI, pp. 318-320. [Ed. original (1972): *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*. París: Seuil.]

expresiva, a los lenguajes plásticos y a la *performance*. Además, frecuentemente se llevan a cabo en el género grotesco que es el que siempre ha caracterizado las manifestaciones profanas en las culturas populares tradicionales. Este es uno de los espacios de encuentro entre los nuevos movimientos sociales y el arte paralelo, tal y como han observado algunos autores como Nelo Vilar³⁸.

Pero no todo es expresividad y emoción en la creatividad contemporánea alternativa heredera de la cultura popular de la plaza pública. Un factor fundamental en la actualidad son las preguntas que nos obliga a hacernos el artista ante su contestación anticipada que, en ocasiones, nos propone, cerrando así el círculo del acto creativo en un proceso temporal invertido, en el que la pregunta que nos hacemos se deriva de la respuesta ya dada por el creador.

El imaginario creativo de la cultura popular tiene sus propias reglas que obligan a expresarse en sus propios términos. Una representación mediante acciones no tiene como objetivo comunicar en el sentido estricto, sino que consigue otros logros menos concretos y más sugerentes: por ejemplo, indicar, persuadir, embaucar, seducir, destacar, negar, etc. Y, en todos los casos, jugar a poner en escena una realidad temporal diferente. Para Vladimir I. Propp, “la realidad nos es transmitida no de forma directa, sino a través del prisma de un cierto pensamiento y este pensamiento es tan diferente del nuestro que muchos

³⁸ (2003): “Marginales y criptoartistas: arte paralelo y arte de acción en el estado español en los años 90”. En José A. Sánchez y José A. Gómez (Coords.): *Práctica artística y políticas culturales. Algunas propuestas desde la universidad*. Murcia: Universidad de Murcia, Vicerrectorado de Extensión Cultural y Proyección Universitaria, pp. 113-128. Reproducido en <http://www.um.es/campusdigital/Libros/textoCompleto/poliCultural/09nelovilar.pdf>.

fenómenos del folclore difícilmente podrían ser comparados con cualquier otra cosa”³⁹.

O, lo que es igual, existe un grado de especificidad en los códigos de expresión ritual que parece separarse u oponerse al orden de la física o al de la ley social. Al igual que sucede en las manifestaciones artísticas de la alta cultura entre obra y sociedad, tampoco aquí hay un vínculo directo entre expresión ritual y vida social. La primera no se refiere de manera directa a la segunda, ni los códigos rituales son traducibles de manera directa a los que rigen la vida cotidiana. Propp observó hace casi un siglo que “es fácil cometer el error de creer que el folclore refleje *inmediatamente* las relaciones sociales o de otro tipo”⁴⁰. Refiriéndose al pensamiento que rige en el folclore, señaló lo siguiente:

“En el sistema de este pensamiento aún no existen causa-efecto, dominando otros nexos lógicos; cuáles sean estos, frecuentemente lo ignoramos. Todavía no hay generalizaciones, abstracciones, conceptos, y al proceso de generalización aquí corresponden operaciones mentales diferentes, aún poco conocidas. Se percibe el espacio y el tiempo de modo diferente del nuestro. Las categorías de unidad y multiplicidad, de cualidad, de sujeto y objeto desempeñan funciones que son completamente diferentes de las que tienen para nosotros, en nuestro pensamiento. Se admite como real aquello cuya realidad nunca admitiríamos y viceversa”⁴¹.

Ese pensamiento solo tiene sentido colectivo cuando se usa enmarcado en un ámbito ritual preconcebido. Un contexto que se ha evadido de las reglas de orden vigentes en la vida cotidiana y que

³⁹ (1980) “Lo específico del folclore”, en *Edipo a la luz del folclore*. Madrid: Fundamentos, p. 156. [Ed. original (1957): *Edip v svete folkloru*. En *Folklor i deistvitel'nost'*. *Izbrannye stat'i*. Moscú: Nauka.]

⁴⁰ *Op. cit.*

⁴¹ *Op. cit.*, p. 157.

aparece definido consensuadamente como propio y separado. Esta separación recurre a límites temporales que se imponen articulados a los límites espaciales, tal y como sucede con los juegos. Como observa Ernesto Grassi:

“La continuidad del tiempo de la vida cotidiana es anulada por el juego y adquiere un nuevo ritmo: a causa de la tensión que le crean sus esperanzas, para el jugador y el observador, el ‘presente’ se transforma [...]. También en el juego todos los objetos empleados (signos, colores, sonidos) y todas las actividades (correr, tirar) poseen un sentido específico, que se pierde por completo si consideramos a esos objetos o movimientos abstraídos de la relación o del campo del juego”⁴².

Esta especificidad no refleja, invoca o se refiere al universo cotidiano, sino que se impone al mismo, esquivándolo y anulándolo *provisionalmente*, para suplantarlo mediante experimentaciones sensoriales que dejarán rastros de vivencia, una vez se dé por finalizado el ritual. Seguramente Jean Baudrillard hubiera afirmado que este segundo mundo suplanta al mundo ordinario o, al menos, se confunde con él, aunque en la actualidad lo festivo se haya ensimismado y haya asumido el prurito de la fidelidad a su propia forma ancestral, perdiendo toda posibilidad de creación que es avasallada por la mera repetición.

En la vida cotidiana, a causa de su historicidad y de su carácter lineal, hay cambio permanente; dentro de una intervención creativa, la transformación no se percibe, ni tampoco es posible la posibilidad de predicción. El código no está establecido sino que se encuentra en permanente construcción. No hay finalidad precisada de antemano, sino una relación de interactividad indefinida y nómada que se ha emancipado de la secuencia lógica, del orden lineal de la

⁴² (1968) *Arte y mito*. Buenos Aires: Nueva Visión, pp. 133-134. [Ed. original (1957): *Kunst und Mythos*. Hamburgo: Rowohlt.]

mentalidad derivada de la escritura y que explora, desde la dispersión, lo contradictorio, lo múltiple y lo complejo.

Producción folclórica y vida social podrían ser consideradas provisionalmente como *sistemas* (el sistema ritual y el sistema social); no están mutuamente cerrados entre sí, ni tampoco uno de ellos determina al otro. Más bien, ambos intercambian información, en algún momento del proceso, *de igual a igual*. Este intercambio se lleva a cabo gracias a que ambos sistemas comparten múltiples componentes, si bien dichos componentes cumplen funciones específicas y diferentes en el seno de cada uno de ellos. La *temporalidad* no es compartida entre ambos, ya que en el seno del sistema social es lineal y dentro del ritual recurre a anulaciones del curso temporal, a fusiones de procesos temporales que recuerdan a la mística o a las inversiones lógicas que obligan a comprender el curso de la acción al revés, es decir, desde las consecuencias a los precedentes. Sin embargo, el *espacio* es el mismo en ambos sistemas, pero redefinido por convención en el ritual. Por lo general, la plaza pública es el lugar central de celebración. Además, ciertas calles y determinados espacios públicos habituales son convertidos provisionalmente en el escenario ritual. Los *sonidos* suelen ser muy propios del rito y, en el caso de los ritos del ciclo de invierno, se empeñan, con frecuencia, en contaminar el silencio habitual de la vida cotidiana. Los ruidos llenan de decibelios todo el espacio; con frecuencia se basan en el *ritmo*, pero pueden llegar a ser arrítmicos, estridentes e inarmónicos. También pueden interpretarse, individual o colectivamente, la música, los cantos o la simple algarabía específicamente festivos. Los *olores* marcan también la especificidad de la celebración: olores a pólvora, a hierbas aromáticas, a flores; olores a determinados alimentos rituales, crudos o condimentados, indican el tipo de contexto en formación y evocan experiencias transcendentales previas en el tiempo. Los alimentos que circulan en todo ritual pueden redundar en determinados *sabores* típicos, sean estos dulces, salados, ahumados, salpimentados, etc. El *contacto* físico se rige por normas diferentes a las habituales, especialmente en los ritos

profanos, en cuanto a quién puede tocar a quién, qué partes del cuerpo pueden ser tocadas y durante cuánto tiempo. El contacto en público es típico de los rituales profanos y marca un acceso físico diferente al habitual entre los individuos. La tactilidad se altera y se pasa de una pulcritud refinada en el simple roce a la inmediatez de un tacto sin remilgos. La mirada fija o fugaz, directa o esquiva, así como el tiempo prescrito para la exploración visual mutua, tiene también escalas propias. En general, se privilegia el ‘estar juntos’ tal y como lo entiende Michel Maffesoli cuando se refiere a la ‘comunidad emocional’ en *El tiempo de las tribus*⁴³. La cultura de la separación se torna temporalmente en cultura de la fusión.

Los *objetos rituales* que median en estas celebraciones suelen ser específicos y frecuentemente no tienen uso habitual fuera de los mismos. El conjunto articulado configura una experiencia para los participantes que *altera la conciencia* al separarla de los marcos conocidos y estables, así como de los repetitivos estilos de vida habituales de cada día; y todo ello, administrado con pautas de organización extraordinarias, previamente aprendidas y experimentadas a lo largo del ciclo vital. Estas sensaciones se convierten en marcador de sentido extraordinario de las acciones e interacciones, de los gestos y de las posturas, de las *figuraciones* llevadas a cabo con la materia expresiva predilecta de los rituales, que es el cuerpo.

LA RELACIÓN CONSUSTANCIAL ENTRE LA CREATIVIDAD Y LA REDUNDANCIA

Sobre una base establecida y sujeta a códigos rituales que marca límites temporales respecto a la vida cotidiana comienza la aventura de una vivencia diferente y extraordinaria. Una conciencia alterada

⁴³ (1990) *El tiempo de las tribus: el declive del individualismo en las sociedades de masas*. Barcelona: Icaria. [Ed. original (1988): *Le temps des tribus: le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*. París: Méridiens-Klincksieck.]

que concibe y experimenta con escalas y sentidos diferentes a los conocidos en el día a día. A ello contribuye el hecho de que de la memoria colectiva emerja, entonces, una certidumbre sobre la necesidad y el valor de estas actividades, que se convierte en *illusio*, tal y como la entiende Pierre Bourdieu. La *illusio* es aquí una apuesta colectiva hacia la producción de nuevas vivencias y otra hacia la creencia compartida en que estas vivencias fugaces, improductivas y buscadoras de nuevos sentidos, valen la pena. Incluso si suponen una inversión importante de energía, de medios o de esfuerzo, se convierten en necesarias para aquellos que las ponen en práctica. Nos encontramos entonces ante un *hacer* que juega a establecer tensiones fascinantes mediante una creativa desviación de los modelos instituidos y acreditados, por mediación de una recontextualización. Estas desviaciones, que encontramos en la actualidad en los ritos expresivos con vocación de autonomía respecto al sistema instituido y a los lenguajes convenidos, constituyen la esencia de las nuevas prácticas creativas de muchos colectivos actuales consagrados a la creación y a la acción social. Herederas de la mecánica carnavalesca que permitió a las clases populares ‘tomar la palabra’ a través del gesto, desde finales de la Edad Media hasta nuestros días, hoy las encontramos, con una diversidad de manifestaciones disidentes (ecologistas, antinucleares, etc.) en las denominadas ‘tribus urbanas’, en ciertos colectivos de mujeres, de solidaridad, en la mayoría de los nuevos movimientos sociales y, sobre todo, en aquellos colectivos de artistas que han apostado por un arte sociológico o paralelo; es decir, por un arte de intervención en la cotidianidad.

La creatividad entraña siempre, en alguna medida, una propuesta diferente y propia de pensar, de sentir y de hacer, que cuestiona los confortables esquemas de reflexión y también las normas que rigen el orden social; sin embargo, conviene tener presente la astuta observación que realiza Georges Balandier: “El orden social se

alimenta sin cesar de la energía nueva que el desorden aporta”⁴⁴. Cada contestación en términos de desviación siempre es diferente. Incluso una contestación dada por un individuo o colectivo hoy es diferente de la que dio ayer y de la que dará mañana. Considerando la tradición como el orden instituido y redundante pero vivo, Balandier señala:

“Porque es viviente y activa, la tradición llega a nutrirse de lo imprevisto y de la novedad [...]. Porque es practicada, descubre sus límites: todo no puede ser mantenido según su orden, nada puede ser mantenido por puro inmovilismo; el movimiento y el desorden son aquello de lo que ella alimenta su propio dinamismo y aquello a lo que finalmente debe subordinarse. La tradición no se disocia de lo que le es contrario”⁴⁵.

La tradición es el lugar de la redundancia y seguirá requiriendo, para poder perpetuarse, dinamizarse y resistir los embates del tiempo, aquello que le supone una contrariedad. De manera inversa, la opción existencial creativa se despliega especialmente en relación a esa misma redundancia, que pretende desbancar por banalizar el sentido de la vida. El arte paralelo es, a la vez, la negación de esta banalidad y una de las condiciones de supervivencia que dinamiza el orden social.

⁴⁴ (1989) *El desorden. La teoría del caos y las ciencias sociales*. Barcelona: Gedisa, p. 122. [Ed. original (1988): *Le Désordre*. París: Fayard.]

⁴⁵ *Op. cit.*, p. 88.