

Triste Cultura

Jordi Vernis López, Barcelona, junio 2011

jordi.vernis@gmail.com

Theodor W. Adorno, que pasó parte de su vida ridiculizando el pensamiento de F. Schiller, sin embargo subraya su mismo concepto de recreación.

Debemos mantener reunida dentro de nosotros toda nuestra naturaleza, lo cual de ningún modo ocurre con quienes están en sí mismos divididos en el pensar abstracto, estrechados por mezquinas fórmulas utilitarias, fatigados por el esfuerzo de atención. Éstos reclaman, sin duda, una materia sensible, pero no para continuar en ella el juego de las fuerzas mentales, sino para detenerlo. Quieren ser libres, pero sólo de una carga que abrumaba su inercia, no de una limitación que impedía su actividad.

Después de un gran esfuerzo, la atención dada a un objeto no proviene de una predisposición activa. Es, para decirlo vulgarmente, una oportunidad para *desconectar*. En “La industria cultural”, cuarto capítulo de *Dialéctica de la Ilustración* (de claro sesgo adorniano), la recreación es definida como la diversión buscada por quien quiere librarse del trabajo agotador, y así poder estar de nuevo a su altura. Son la diversión y el ocio, y no la cultura, la baza con la que juegan las industrias culturales.

Esta cultura de la recreación es la más complaciente con la necesidad casi obscena de llenar el tiempo libre, ocioso, el no dedicado al *neg-otium* (el trabajo, el esfuerzo acarreado por quien se recrea). Necesidad que ya diagnosticó Baudelaire cuando hablaba del tedio, *l'ennui*. En una charla con Miquel de Palol, éste me recuerda un pasaje del autor francés: “Un oasis de terror, en un desierto de tedio”. Incluso el terror gratifica para cumplir el imperativo de llenar el tedioso tiempo libre, cuando parece evidente que la mayor parte de la cultura heredada no tenía esa función. Por ello siempre he mirado con escepticismo las propuestas lúdicas del arte contemporáneo. Fluxus, George Brecht y un largo etcétera.

Una cultura recreativa en la cual la recreación es lo que sobrevive, y la *kultur*, como el actor secundario de las películas de terror que ejemplifican lo dicho anteriormente, tiene pocas esperanzas de salvación.

Entre una versión elitista o contracultural del arte y otra utilitarista, aceptemos el progreso que supone que las clases medias trabajadoras sean depositarias de la producción cultural que denuncia el autor. ¿Pretendemos educar al vulgo o negarle poder? Convendremos que hoy nos falta el esnobismo de la burguesía arcaica y hemos banalizado a Duchamp, aunque seguramente lo contracultural ocupa el mismo rincón que siempre, pero cambia de manos más rápido.

Nunca en la historia la cultura, sea cual sea la definición que se le quiera otorgar, ésta había alcanzado un nivel tan alto de desarrollo, ni se nos había presentado tan accesible. Es un momento de celebración: el ciudadano tiene la posibilidad de dejar de ser un espectador más para convertirse en un participante cultural activo.

Todo un reto para que cada uno de nosotros formulemos estrategias de esperanza.

Interpreto a Adorno de otro modo. Diversión y ocio, por un lado, y cultura, por otro, no son excluyentes. Al contrario, la industria cultural los vincula indisolublemente en la experiencia. Es el mismo argumento que Benjamin ejemplifica a través de la arquitectura (la cual se interioriza “en estado de distracción”) y el cine (“*Work of Art... Reproducibility*”). La cultura recreativa a la *Frankfurt School* aparca la atención sin sacrificar el *input*. Mirar también en este sentido, por ejemplo, la idea de *estrangement* en Brecht.

La obra NOIA (aburrimiento) de Mauro Folci (Colonia, 2009), nos muestra la fuerza en letargo que es la fuerza de los obreros, la fuerza del pueblo explotado, una fuerza animal, pero amaestrada y diluida por un ideal de paz social que no sabemos hasta cuándo seguirá así, una fuerza que hoy rechaza su misma fuerza, esa fuerza que en democracia supondría tener razón.



SUMA
El vulgo banalizó a Duchamp.

SARQ
Más cultura que nunca

Aragüez
Recreación o Cultura. Seguro?

mmzI
Entertainment/noia