Sumario

OPINIÓN
La caverna de Platón y Pokémon GO. Actualidad de una alegoría visionaria 3

OPINIÓN
FAR. Diálogos en torno a la Sostenibilidad Cultural 5

CÓRDOBA EXPONE
El engrandecimiento del MBACó en la senda de lo contemporáneo (2011-2016) 7

ENTREVISTA
Juan Cuenca 8

ARTE CONTEMPORÁNEO
Teresa Rosa Aguayo, de vuelta al origen 10

ARTE CONTEMPORÁNEO
La frontera de lo temporal. Origen e interpretaciones 10

ARTE CONTEMPORÁNEO
Manolo Garcés, la mirada perseverante 12

CÓRDOBA
La creatividad de Juan Cuenca en Vincorsa
Pérez Ruz reflexiona sobre los daños a la naturaleza
Kandor 13 habita el Centro Espaliú 13

CÓRDOBA
Un triste y necesario ejercicio de memoria
Arte contemporáneo en Cosmopoética
Llega la XV promoción a la Fundación Gala
Cita en la Casa del Inca 14

GACETILLA
Noticias breves y libros 15

DIÁLOGOS
Un mural para la Biblioteca Central 16

NO TE LO PIERDAS
Agenda cultural 18

DIRECCIÓN
Carmen del Campo Romaguera

REDACCIÓN
Sergio R. Arjona
Rafael Sillero Fresno

FOTOGRAFÍA
Pepe Díaz Tienda

MAQUETACIÓN E IMPRESIÓN
Lince Artes Gráficas

DEPÓSITO LEGAL
D.L. CO-831-2012

PUBLICIDAD
cordobaexpone@galeriacarmendelcampo.com
Teléfonos: 957 847 014 – 687 373 625

INFORMACIÓN
www.galeriacarmendelcampo.com/cordoba-expone

ISSN 2255-5013

MIXTO
Papel procedente de fuentes responsables
FSC® C120701

La caverna de Platón y Pokémon GO. Actualidad de una alegoría visionaria

Alegoría de la caverna

"...imagina un antro subterráneo, que tenga en toda su longitud una abertura que dé libre paso a la luz, y en esta caverna, hombres encadenados desde la infancia, de suerte que no pueden mudar de lugar ni volver la cabeza a causa de las cadenas que les sujetan las piernas y el cuello, pudiendo solamente ver los objetos que tienen enfrente. Detrás de ellos, a cierta distancia y a cierta altura, supóngase un fuego cuyo resplandor les alumbra, y un camino escarpado entre el fuego y los cautivos. Supón a lo largo de este camino un muro, semejante a los tabiques que los charlatanes ponen entre ellos y los espectadores, para ocultarles la combinación y los resortes secretos de las maravillas que hacen..."

Platón

Aunque ha pasado a la historia como el "mito de la caverna", el texto escrito por el filósofo ateniense es más bien una alegoría. No puede considerarse como un relato compartido por una sociedad a través de la transmisión oral, como explicación de una realidad observada, de la condición humana o de las fuerzas de la naturaleza; más bien es alegórico, casi una imagen, con grandes dosis de metáfora, de gran plasticidad, que cuenta una situación ficticia, con el fin de explicar aspectos del pensamiento platónico. La caverna descrita por Platón a lo que más se parece es a un cine, quizá con más exactitud a un teatro de sombras, como los que gustaba de frecuentar la burguesía decimonónica para entretenerse en los salones de sus acomodadas casas; o en las pequeñas e incipientes salas donde se va investigando sobre el fenómeno de la persistencia de las imágenes en la retina y la fascinación que ello produce, hasta concluir en el invento del cine: La pared del fondo de la caverna no es otra cosa que una gran pantalla visual, a la que unidireccionalmente se orienta la atención de los observadores, y donde se proyectan una serie de sombras generadas a través de la fuente lumínica por combustión, exactamente igual que en el teatro de sombras. Se ponían en escena de este modo narraciones fabulosas, mediante la interposición de una serie de objetos –un jarrón, una cabeza de toro, un casco guerrero, la figura de un dios...– que en su capacidad simbólica van generando una narración que es captada por la natural atención de las personas, esa avidez de ver que reside innatamente en el individuo.

Pero el público en la alegoría platónica está preso y este es un primer hecho que lo diferencia conceptualmente del teatro de sombras o del cine, donde la ficción es un entretenimiento libremente escogido, al menos *a priori*, aparentemente con la única intención de pasar un buen rato. El hecho de situar a unos hombres presos y desde la infancia confinados a ese antro, que "no pueden mudar de lugar ni volver la cabeza a causa de las cadenas", es a mi parecer un aspecto crucial, por el que Platón introduce un componente socio-político que hace de esta alegoría una explicación de plena vigencia en nuestro tiempo, dos milenios y medio después de ser concebida. Los medios de comunicación de masas, tanto los que vienen del pasado –prensa, radio, televisión...– como los que surgen con la revolución de las nuevas tecnologías, proyectan un modelo de realidad basado en el consumo, que construye literalmente una nueva forma de relación entre las personas, hasta el extremo de conformar modelos éticos, estéticos y referentes de conductas.

Uno de los ejemplos más extremos de ello son los *hikikomori*, palabra japonesa que literalmente significa "estar recluido", aludiendo a un fenómeno social que se origina en Japón pero que está cada vez más patente en todo occidente, el de los adolescentes que no salen de su cuarto, apenas comen y desatienden

"Un muñequito 3D solapado sobre la imagen de la calle, mirándote y sonriéndote, incitándote a que vayas teléfono en mano tras él, a ver si eres capaz de darle caza"

las relaciones familiares y sociales, de modo que su única percepción de la "realidad" es la proveniente de la pantalla de un ordenador, al que llegan las imágenes a través de una conexión a internet. Más que el cine, más que el teatro de sombras, este fenómeno, que hoy preocupa a sociólogos y psicólogos, se parece ostensiblemente a la alegoría platónica por dos aspectos: primero, la existencia de una reclusión –voluntaria en el caso de los *hikikomori*, pero reclusión en definitiva–; y en segundo lugar, una percepción de lo ficticio como real desde la más tierna infancia, con la consecuente imposibilidad de discernir lo uno de lo otro. El ser social que básicamente es la persona va perdiendo este discernimiento junto a los referentes morales indispensables, para ser sustituido por las informaciones suministradas a través de la televisión, los videojuegos o internet, como marco de referencia. Los padres, incapaces de eludir las inercias del consumo, no queriendo responsabilizarse de la sobreprotección y las desafecciones que han suministrado a su retoño, eluden cualquier responsabilidad al no inmiscuirse en lo que ocurre detrás de la puerta cerrada de su cuarto, que se parece cada vez más a otra caverna. Como si de un relato kafkiano se tratara, los jóvenes, al igual que Gregor Samsa, se van metamorfoseando en unos seres anómalos, *rodeados de* inmundicias en sus dormitorios, extraños a unos familiares que poco a poco se ven obligados a aceptar la situación.

Aún sin llegar a esos extremos patológicos, es evidente que el tiempo que prácticamente todos y todas dedicamos a atender redes sociales y a visualizar páginas webs, o informarnos y entretenernos a través de la televisión, va en detrimento de la comunicación directa y real entre las personas: de alguna manera, lo virtual se va imponiendo sobre la propia realidad, hasta llegar a anularla. Independientemente de estos fenómenos, la caverna platónica es, por extensión, una alegoría en plena vigencia en el mundo contemporáneo, dominado por un capitalismo despiadado, un mercantilismo que sabe muy bien de la rentabilidad de la construcción de narraciones simbólicas a través de la imagen para captar la atención del espectador, que ya no es solo el que se introduce voluntariamente en una sala de cine, o el que se sienta frente al televisor, es también el que usa su teléfono que en realidad es un terminal móvil de internet, adonde confluyen una serie de servicios totalmente prescindibles que insertan publicidades, crean dependencias, favorecen el consumo, al tiempo que ensanchan nuestro ego.

Pero la pregunta que se suscita a continuación es ¿quién crea y

controla esa información? ¿Quién está al otro lado del muro? Lo narra el filósofo ateniense de este modo: "...supón a lo largo de este camino un muro, semejante a los tabiques que los charlatanes ponen entre ellos y los espectadores, para ocultarles la combinación y los resortes secretos de las maravillas que hacen...". Los charlatanes de los que Platón habla son los sofistas vendedores de opiniones, que disponen los objetos para confundir a un público prisionero de las imágenes, escondidos tras la tramoya del guiñol, accionando objetos y resortes como si fueran marionetas, se obstinan en generar unas imágenes que, proyectadas, pretenden ocupar la atención de los espectadores y de paso narcotizar sus conciencias. Hay algo de perverso en esta parte de la alegoría, donde Platón sitúa a unos seres con la sola ocupación de contar historias, de generar entretenimiento, de construir ilusiones que irremediablemente se darán por ciertas. Que están ahí sin otro cometido que distraer, mantener ocupadas las eternas horas muertas de los reos, el aburrimiento sin igual de quien no tiene nada que hacer en toda la jornada más que ver, y así no recapacitar sobre su condición

"Los "carceleros" de hoy, no menos perversos, no son otros que la industria de la comunicación de masas, del entretenimiento, de la cultura del espectáculo"

de sufridor. El genial ateniense atisbó ya algunos rasgos de los entresijos de la comunicación, como que el poder está en quien "dispone de" y genera la información", y que ese intermediario entre lo que sucede y lo que se muestra es de todo menos objetivo y neutral.

La multinacional de videojuegos Nintendo, y más concretamente su filial Niantic, ha lanzado, hace a penas unos meses, la que pudiera considerarse *quintaesencia* –por aplicar una palabra también inventada por Platón– de la alegoría de la caverna: me refiero a *Pokémon GO*. El juego en cuestión consiste en buscar, capturar y coleccionar virtualmente a los muñequitos de la saga, que se localizan en el propio mundo real, como son las calles, plazas y ciertos edificios de las ciudades, que aparecen geo-

localizados en forma de mapa, sobre las pantallas de los *smartphones*. En mi opinión, todo empezó cuando Google lanzó la famosa aplicación *Earth*, mediante la cual se puede apreciar cualquier mapa como si fuera una imagen aérea fotográfica, hasta el extremo de que si se quiere, al tocar tierra, uno puede cambiar de perspectiva y mirar de frente los edificios de los lugares que le son familiares, de un modo muy parecido a lo que veríamos como si sencillamente anduviéramos por ese lugar. Nos aproximamos de esta manera a ese relato de Borges en el que se describe un mapa de escala 1/1, es decir una representación de la realidad del mismo tamaño que la propia realidad. Pero además, como si fuera una cuestión de forma y fondo, las *formas* de los propios personajes *pokémons* se mueven con apariencia de tridimensionalidad sobre un fondo tan verosímil e hiperreal como son las calles, edificios y los transeúntes, que son captados por la cámara del móvil y que uno tiene ante sus ojos. Ficción superpuesta a realidad, integrada en una misma imagen, como si fuera ya inseparable lo uno de lo otro. Un muñequito 3D solapado sobre la imagen de la calle por la que en ese momento paseas, mirándote y sonriéndote, incitándote a que vayas teléfono en mano tras él, a ver si eres capaz de darle caza. En pocos días, las autoridades policiales, incrédulas ante las legiones de jóvenes y no tanto, que enarbolando sus *smartphones* deambulan como almas errantes por los más insospechados lugares, ponen el grito en el cielo. Como una ironía perversa, un *pokémon* con forma de gas, no tiene otra ocupación

"El tiempo que prácticamente todos y todas dedicamos a atender redes sociales y a visualizar páginas webs va en detrimento de la comunicación directa y real"

que aparecer en lugares donde eso puede hacer tan poca gracia como el antiguo campo de concentración nazi de Auschwitz, hoy transformado en museo por el gobierno polaco, donde, según los cálculos más bajos, murieron un millón y medio de personas en las cámaras de gas.

Verdaderamente perversos eran aquellos "carceleros" que manejan los objetos tras el muro en que se

"Platón introduce un componente socio-político que hace de esta alegoría una explicación de plena vigencia en nuestro tiempo"

apoyaban los presos de la caverna platónica, antepasados míticos de los "carceleros" de hoy, no menos perversos, que no son otros que la industria de la comunicación de masas, del entretenimiento, de la cultura del espectáculo. Nadie puede eludir esta necesidad de estímulos que los medios producen, de modo que, a poco de nacer, nos familiarizamos con una tecnología de la que terminamos siendo dependientes, que guía nuestros patrones de consumo, generando necesidades a veces absurdas. Quizá la caverna de Platón sea algo consustancial a nosotros mismos, irremediablemente introducida en la condición humana. Puede que nuestra conciencia navegue hoy sobre un proceloso mar de ondas hercianas, televisivas, wifi y *bluetooth*, electromagnéticas todas ellas, transmisoras de informaciones, fabuladoras en demasía, generadoras de necesidades, directas a nuestros sentidos, narcotizadoras del intelecto, ocupadoras de nuestra imaginación y siempre al servicio del capital.

A poco que se despierte un mínimo de conciencia crítica, nos daremos cuenta de lo poco de bueno que hay en todo esto: quizá lo único es que los *hikikomori* estén ahora dejando sus habitaciones, para salir a la calle a cazar *pokémons*.

Javier Flores
Artista visual

fotogallery ARTWORKS

SERVICIOS PROFESIONALES de FOTOGRAFÍA, ENMARCACIÓN y BELLAS ARTES

www.fotogallery.es

Camino de los Sastres, 1 local - 14004 Córdoba - 957 041 168 - fotogallery2@fotogallery.es • Ángel de Saavedra, 5 local - 14003 Córdoba - 957 484 173 - fotogallery@fotogallery.es