

[Cinta de moebio](#)

versión On-line ISSN 0717-554X

Cinta moebio no.48 Santiago dic. 2013

<http://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2013000300002>

La ingenuidad como forma de clasificación social en el arte: un análisis sociológico

Naivety as a form of social classification in art: a sociological analysis

Dr. Fernando A. Valenzuela

(fernando.valenzuela@unab.cl) Escuela de Sociología, Universidad Andres Bello (Viña del Mar, Chile)

Abstract

The notion of naivety is a form of classification and explanation of the social world. By applying Erving Goffman's expression games model, it is observed that the notion of naivety corresponds to a situation in which an observer assumes that the observed subject does not accommodate his behavior to the presence of the observer, in the assumption that the latter might take advantage from what he learns from it. This article explores this model's explanatory power in reference to the diverse forms in which the notion of naivety is used in contexts where transinteractive structures of the art world have to be taken into account.

Keywords: naivety, sociology of art, expression games, semantics, classifications

Resumen

La noción de ingenuidad es una forma cotidiana de clasificación y explicación del mundo social. Usando el modelo de juegos de expresión de Erving Goffman, se observa que ella corresponde a la situación en que un actor asume que otro no modifica su comportamiento teniendo en cuenta lo que el primero aprende de él para alcanzar sus propios objetivos. En este artículo se explora la utilidad de este modelo para explicar el uso de la noción de ingenuidad en referencia a estructuras transinteractivas de mundos del arte.

Palabras clave: ingenuidad, sociología del arte, juegos de expresión, semántica, clasificaciones

Introducción

¿Qué quiere decir un *amateur* del arte cuando señala que una obra es ingenua? En el año 2003 pedimos a una serie de observadores entrenados en el mundo del arte, posicionados en tres museos de artes visuales en Santiago de Chile (Museo de Arte Contemporáneo, Museo de Arte Popular Americano y Museo de Bellas Artes) que clasificaran una serie de 15 pinturas que eran señaladas como obras de pintura ingenua en los catálogos de dichos museos (Spencer y Valenzuela 2003).

Sistemáticamente, nuestros entrevistados distinguieron entre dos grupos de obras. De un lado dejaron obras de las cuales se decía que la ingenuidad era un resultado no buscado: buenos ejemplos son las pinturas de Julio Inostroza, Luis Armando Arco, Alberto Jeréz, Carlos Paeile y Fortunato San Martín. Como argumentaré, en estos casos podemos hablar de la ingenuidad como candor. Del otro lado dejaron obras de las cuales sospechaban que la ingenuidad era un programa pictórico explícito, o una decisión programática: pinturas de Dorila Guevara, Violeta Parra, María Luisa Bermúdez, Juana Lecaros, entre otras. Por su parte, nuestros entrevistados no sabían de qué lado dejar la obra de Luis Herrera Guevara. Investigaciones posteriores encontraron un uso similar de la noción de ingenuidad en referencia a la llamada Pintura Cusqueña: de ella se dice que es cándida, igual como se dice de las obras del primer grupo de pintores (Valenzuela 2010, 2012).

El objetivo de este artículo es explicar estos usos de la noción de ingenuidad. La tesis central que buscaré desarrollar es que estos usos requieren ser explicados por referencia a procesos sociales: no basta un acercamiento semántico, sino que se requiere una sociología de la ingenuidad que sitúe el uso de esta noción en contextos de interacción o de comunicación social que son estructurados por fenómenos macro sociales. En la medida en que es posible clasificar y explicar el comportamiento de agentes sociales en términos de ingenuidad, la noción de ingenuidad constituye una forma de conocimiento y estructuración simbólica del mundo social. A su vez, esta forma está determinada por los contextos sociales en los cuales se utiliza.

Intentaré establecer los elementos centrales de esta sociología de la ingenuidad sirviéndome de la obra de cuatro autores clásicos de esta disciplina: Erving Goffman, Howard Becker, Pierre Bourdieu y Niklas Luhmann. Erving Goffman observó que la ingenuidad tiene su nicho socioevolutivo en juegos de expresión: en este nivel, la ingenuidad es una jugada en un abanico de cuatro posibilidades. En la obra de este autor, sin embargo, este argumento carece de referencias a estructuras sociales transinteractivas, es decir, estructuras que guían la forma como se lleva a cabo una pluralidad de interacciones, y que deben por lo mismo ser atribuidas a otros niveles de emergencia de sistemas sociales. Frente a este problema teórico, son de relevancia estudios publicados independientemente por Howard Becker, Pierre Bourdieu y Niklas Luhmann, que permiten observar que tales juegos de expresión toman una forma peculiar en el campo o el sistema funcional del arte de la sociedad.

Desarrollaré esta tesis en cinco secciones. En primer lugar me acercaré al sentido de la noción de ingenuidad por medio de un análisis exploratorio de las definiciones que han sido propuestas en una serie de diccionarios de lengua castellana publicados a partir

del siglo XVIII. En una segunda sección analizaré la noción de ingenuidad que está presente en el modelo de juegos de expresión de Erving Goffman. Una tercera sección busca especificar, en referencia a las teorías de Howard Becker y Pierre Bourdieu, el modo como la ingenuidad se da en situaciones de interacción en el contexto del arte. La cuarta sección profundiza en dicho análisis de la ingenuidad artística apoyándose en la teoría del arte de Niklas Luhmann, la cual pretende dar cuenta del modo específico como opera el arte como forma de comunicación. Por último se desarrollan las conclusiones de esta argumentación.

Ingenuidad primitiva e ingenuidad reflexiva: el candor y su representación

El significado que ha adquirido actualmente el término "ingenuidad" es esquivo. Una revisión exploratoria de las definiciones de "ingenuidad" propuestas por diccionarios de lengua castellana publicados desde inicios del siglo XVIII permite acercarnos a la peculiaridad del uso contemporáneo de este término. Distinguiremos entre un sentido primitivo de la ingenuidad, que la identificaba con el candor, un sentido legal ("Ingenuitas Legalis"), que incluye una referencia a procesos evolutivos, y un sentido contemporáneo reflexivo que incluye una referencia a quien indica a otro como ingenuo.

En su *Diccionario nuevo de las lenguas española y francesa*, de 1705, Francisco Sobrino propone como sinónimos de la ingenuidad, la sencillez y la sinceridad. Nota con ello su equivalencia con el término *naïf*, que habría derivado del latín *nativus* recién hacia 1654. En 1734, el diccionario de la Academia de Autoridades agrega que actuar ingenuamente es actuar de modo "Libre, sinceramente, con ingenuidad, y sin dobléz o engaño". Ingenuidad era sinónimo de "Sinceridad, realidad en lo que se dice o hace". Aquí podemos observar que, en su núcleo, el sentido habitual que se otorga hoy al término "ingenuidad", no parece haber variado significativamente al menos desde entonces. Sin embargo, a pesar de esta coincidencia con su sentido contemporáneo, en el siglo XVIII se podía usar el término ingenuidad de una manera que para nosotros parece extraña. Por ejemplo, se podía decir: "Premie el Príncipe, con demostraciones públicas, a los que ingenuamente le dijeren verdades", o "Confesaré ingenuamente quiénes son los que se querellan de los Cristianos". Falta a aquella noción primitiva de ingenuidad la ironía de las vanguardias del siglo veinte: no parece haber en ella referencia alguna, por solapada que sea, a la astucia de aquel Príncipe que premia la sinceridad "ingenua" de sus súbditos. En efecto, ingenuidad parece haber sido equivalente lato de sinceridad, y parece haberse premiado de igual manera, sin bemoles ni sarcasmo. Aun en el Diccionario enciclopédico de Zerolo, Isaza y Toro y Gómez, de 1895, el uso de la noción de ingenuidad parece haber sido el mismo: "Sinceridad, buena fe, candor, realidad en lo que se hace o se dice". Cerrando el siglo XIX podía decirse, por ejemplo: "Confieso con ingenuidad que, lo que es en punto a hermosura, no atino a representarme que supere a Pepita Jiménez la mujer de aquel príncipe egipcio". Y ya en 1914, el diccionario de Aniceto de Pagés cita como ejemplo de buen uso el drama de Leandro Fernández de Moratín, "La Mojigata", de principios del siglo anterior (Fernández de Moratín 1846:409):

Don Luis Al tiempo que te separas de tu familia, y nos dejas para siempre, ¿así me tratas?

Doña Clara Perdón, mi querido tío, Perdón. (*Quiere arrodillarse, y don Luis lo estorba.*)

Don Luis ¡Ay niña! Levanta, que no gusto de eso. Dime... pero quisiera que hablaras con ingenuidad. ¿Estás contenta?

Doña Clara Siento en el alma un gozo, que no es posible explicarle con palabras

Junto a este sentido primitivo de la ingenuidad, que la identifica con la sinceridad y el candor, a fines del siglo XVIII encontramos una definición que hace referencia a contextos jurídicos, y que se acerca a su uso contemporáneo. En la primera edición de 1780 del diccionario de la lengua de la Real Academia Española aparece una "Ingenuitas legalis": "...vale libertad natural, como contrapuesta a la libertad adquirida por ahorro, o manumisión". Este sentido fue precisado en 1783, en una dirección que es relevante para el uso que otorgamos hoy a esta palabra: "Se llama [ingenuo] en el derecho civil el que nació libre, y no ha perdido la libertad". La ingenuidad adquiere el sentido de una situación original libre que puede perderse en el transcurso de la biografía personal. Veremos que este significado será preservado en el uso contemporáneo de la noción de ingenuidad, en la medida en que ella mantiene una referencia a procesos evolutivos.

Con el surgimiento de las vanguardias de por medio, en 1970, por último, se agrega una referencia de género a la noción de ingenuidad, que se mantuvo hasta 1992 en el Diccionario de la Lengua Española: ingenua será la "Actriz que hace papeles de persona inocente y candorosa". Pero no sólo la referencia a una distinción de género separa a esta definición de la ingenuidad de sus predecesoras. De acuerdo con ella, ingenua es aquella mujer que interpreta a una persona inocente y candorosa. Ya no se habla de ingenuidad en referencia a la mujer candorosa y franca: no es ella misma la ingenua, sino su representación por parte de una actriz. Aquí yace un giro que es característico del significado que tiene actualmente la noción de ingenuidad. Ésta pasa a incluir una referencia a quien señala a otro como ingenuo en el sentido primitivo: a quien hace uso de la noción de ingenuidad para dar cuenta del comportamiento de otro.

En esta revisión exploratoria de las definiciones de la ingenuidad que fueran incluidas en diccionarios de la lengua española desde inicios del siglo XVIII encontramos tres sentidos distintos. Un sentido primitivo la identifica con el candor y la sinceridad. Un sentido legal incluye en ella una referencia a procesos evolutivos. Por último encontramos un sentido reflexivo, que incluye en la noción de ingenuidad una referencia a quien la utiliza para dar cuenta del comportamiento de otros. Es decir, ingenuo en este sentido sería quien observa que otro es cándido. Estas diferencias nos permiten acercarnos al significado que adquiere hoy la ingenuidad, sobre todo por oposición con respecto a la ingenuidad primitiva. Pero no permiten explicar su uso en los mundos del arte de la sociedad contemporánea. Trabajos de Erving Goffman sobre juegos de expresión permiten analizar con mayor detenimiento el uso de la noción de ingenuidad al ubicarla en el contexto de sistemas de interacción social.

La ingenuidad en juegos de expresión

La modalidad reflexiva que parece ser característica de la ingenuidad contemporánea – y que la diferencia del candor de antaño–, queda recogida de manera muy precisa en el análisis que hizo Erving Goffman de los juegos de expresión (1971). Éstos son situaciones de interacción en donde un observador depende, para alcanzar algún fin, de la información que pueda obtener de un segundo observador, el cual puede depender a su vez del primero. Tal información no se recaba únicamente del contenido

de la comunicación lingüística, sino también de la gestualidad corporal y de los demás objetos presentes en la situación de interacción. Se asume que gran parte de estos elementos del contexto de interacción pueden ser manipulados por cada participante para manejar las impresiones que se forman los demás. Por ello, cada participante deberá hacer pruebas de consistencia entre los distintos registros expresivos (gestualidad corporal, contenido de la comunicación lingüística, y demás elementos en la situación de interacción) en su interpretación de la situación.

Erving Goffman distinguió cinco posibles jugadas (*moves*) que están disponibles en este contexto de interacción estratégica (la ingenuidad correspondiendo a la segunda de ellas). En una primera jugada (*unwitting move*), el observador interpelado (ego, el "sujeto" en términos de Goffman) puede asumir la condición de aquel cuyo comportamiento no se ve influido por la presencia del observador que le interpela o que intenta obtener información de su parte (*alter*, el "observador" en términos de Goffman). En la medida en que coincide con la condición de la ingenuidad primitiva, podemos llamar a ésta una jugada cándida. Un buen ejemplo es el que encontramos en el diccionario de la Academia de Autoridades de 1734: "Premie el Príncipe, con demostraciones públicas, a los que ingenuamente dijeren verdades". Es decir, se premiará a quienes no cambien su versión de los hechos para acomodarlas a la mirada del Príncipe: a quienes hablen con sinceridad, sin doblez o engaño. A este sentido de la ingenuidad como candor corresponde la situación de todo aquel que no se sabe observado y, por ello, no acomoda su comportamiento para manejar las impresiones de quienes le observan en la situación de interacción.

La segunda jugada sólo está disponible para *alter*, el observador que interpela: aquel observador de segundo orden que, en términos de Niklas Luhmann, observa a otro individuo *en calidad de observador*. Él puede asumir que ego actúa en la modalidad del jugador cándido. Es decir, puede asumir que otro participante no manipula los elementos presentes en la situación de interacción para influir en la interpretación que él hace de ésta. En tal caso, para Erving Goffman, tal como reza la definición de ingenuidad introducida en los diccionarios de la Real Academia Española en 1970, ingenuo (*naïve*) es *alter*, quien asume una jugada cándida de parte de *ego*. Podemos llamar a ésta una ingenuidad reflexiva, a diferencia de la ingenuidad cándida. Corresponde a este sentido de la ingenuidad la posición que ocupan los críticos y los historiadores del arte cuando declaran que una pintura es ingenua en el primer sentido antes presentado: la ingenuidad es un resultado no previsto de prácticas pictóricas cándidas. Esta es típicamente el caso de referencias a la obra de Henri Rousseau. En la historia del arte en Chile, ocupan este lugar los pintores: Julio Inostroza, Luis Armando Arco, Alberto Jeréz, Carlos Paeile, Fortunato San Martín, y Luis Herrera Guevara (Spencer y Valenzuela 2003). Me interesa recalcar que, de acuerdo con el análisis de Erving Goffman, la ingenuidad no está en la pintura, sino en la mirada de quien la reconoce. Como veremos, esto está en línea con los análisis de la ingenuidad propuestos por Howard Becker y Pierre Bourdieu.

Este uso del concepto de ingenuidad por parte de Goffman, si bien coincide punto por punto con la definición que establecía el Diccionario de la Academia de la Lengua tan sólo un año antes, no satisface plenamente el sentido habitual que ha tomado el concepto de ingenuidad en la sociedad contemporánea. Sobre todo, no permite comprender la segunda forma que asume la ingenuidad en el arte de la sociedad contemporánea, como programa pictórico. Esta diferencia es subsanada por la introducción de un segundo par de jugadas en el modelo de Goffman.

Al igual que la primera, una tercera jugada corresponde a *ego*, el observador interpelado o el "sujeto". Por medio de una jugada de control, *ego* puede intentar "producir expresiones que él piensa que mejorarán su situación si son recogidas por el observador [...] El sujeto nota que su entorno generará una impresión en el observador, de modo que intenta preparar el escenario de antemano" (Goffman 1971:12). En una jugada de control cambia la relación de ego consigo mismo: "el sujeto se volverá sobre sí mismo desde el punto de vista desde el cual el observador percibe su propia actividad [la del sujeto] para tener control sobre ella" (Goffman 1971:12). Esta es, al igual que la jugada ingenua, una condición reflexiva, o de segundo orden de observación. Aunque, ciertamente, ya no es una jugada ingenua, sino abiertamente estratégica.

Al igual que como ocurriera en la segunda jugada, el concepto contemporáneo habitual, reflexivo, de ingenuidad lo recuperamos si pasamos a mirar a *alter*, el "observador", en su "uncovering move", o jugada reveladora: "El observador, sospechando que lo que pudo haber tratado como una jugada cándida es en realidad o posiblemente un encubrimiento o desfiguramiento, sospechando que lo que parece ser ingenuo (*ingenuous*) en realidad puede responder perfectamente a la manipulación y al diseño de un jugador, sospechando ello, puede intentar trizar, agujerear, penetrar, o de cualquier modo ver tras los hechos aparentes para descubrir los reales" (Goffman 1971:18).

Por cierto, la cuarta jugada (*uncovering move*) no es ingenua, como tampoco lo era la tercera (*control move*). Hay un momento de ingenuidad que gatilla la cuarta jugada, en el cual el observador se trata a sí mismo como sujeto y repara en su ingenuidad cándida, de primer orden. El observador que había asumido que un *alter ego* realizaba una jugada cándida, repara en que al adoptar tal supuesto era él quien realizaba una jugada cándida, no informada de manera reflexiva por el comportamiento del sujeto en tanto que jugador. Es en esta posición donde podemos situar la segunda modalidad que asume la ingenuidad en el arte de la sociedad contemporánea: la ingenuidad como programa artístico. Aquí el uso de la noción de ingenuidad permite a un observador advertir que aquello que se asemeja a una jugada cándida, es una toma de posición. Podemos recobrar aquí la definición de ingenuidad que encontramos en los diccionarios de la lengua española a partir de 1970, según la cual ingenua es la persona que "...hace papeles de persona inocente y candorosa".

El modelo desarrollado por Erving Goffman nos permite profundizar el análisis del sentido que adquiere en la actualidad el concepto de ingenuidad. Podemos trazar aquí con mayor definición una primera distinción entre el sentido primitivo de la ingenuidad como candor (*jugada cándida*) y usos reflexivos de la noción de ingenuidad. De este segundo lado, el modelo de Goffman hace una contribución fundamental que ilumina el sentido equívoco del concepto contemporáneo de ingenuidad. En primer lugar, ingenuo no es meramente el actor cándido, sino éste cuando es señalado como tal por otro. En segundo lugar, la ingenuidad es una condición original de libertad que puede ser superada: así en el caso de quien advierte que ha sido cándido al asumir que otro jugador no anticipaba su mirada, cuando aquel manipulaba elementos de la situación en una jugada de control. En tercer lugar, como jugada de control descubierta, la ingenuidad puede constituir un programa o una estrategia de acción.

La ingenuidad en el arte

El modelo de los juegos de expresión de Erving Goffman permite profundizar en la comprensión del uso de la noción de ingenuidad por referencia a la organización de sistemas de interacción. Sin embargo, ya que su obra no contiene referencias a estructuras sociales transinteractivas (Goffman 1983), ella no permite dar cuenta de variaciones en el sentido que adopta la ingenuidad en distintos ámbitos de la vida social. Para dar cuenta del particular modo cómo se da la ingenuidad en situaciones de interacción en el contexto más amplio del arte de la sociedad, es relevante incluir en nuestro análisis distinciones que han sido propuestas por Howard Becker y Pierre Bourdieu.

En 1964, Jean Cassou dirigió en París la exposición *El mundo de los ingenuos*. Ese mismo año, en el Pabellón Marsan del Museo de Artes Decorativas del Palacio del Louvre, Violeta Parra expuso sus arpilleras, óleos y esculturas de alambre. Al respecto, y ya entrado el siglo XXI, Isabel Cruz de Amenábar pregunta: "¿Pasó también [Violeta Parra] por artista naif? La estela de Henri Rousseau se había extendido a tantos aficionados a la pintura; pero si se aplica sobre su quehacer visual una graciosa torpeza nacida de la ignorancia, de la candidez, hay espesor y no ligereza de contenidos; y en las obras de la artista chilena se afianza una irreductible libertad para crear y quitar inspirándose con prescindencia de los prejuicios y convenciones de turno"(Cruz de Amenábar 2007:28).

La obra de Violeta Parra ocupa un lugar conflictivo en los límites entre el arte docto y el ingenuo. Esto queda en evidencia tanto en la pregunta de Isabel Cruz de Amenábar –podría decirse, en la compulsión por plantear la pregunta, que se verifica por doquier– como en su respuesta esencialmente contradictoria: la obra visual de Violeta Parra delata ignorancia, sinceridad y candidez, ¡pero no ingenuidad! El poeta Nicanor Parra alegaba lo mismo en referencia a la obra musical de Violeta Parra: "Lo que tiene que hacer el auditor / Es guardar silencio religioso / Porque tu canto sabe adónde va / Perfectamente". ¿Por qué esta defensa? ¿Por qué la necesidad de aclaración? ¿Por qué este agolparse de la semántica de la ingenuidad en la mirada que se posa en la obra de Violeta Parra? ¿Y por qué siempre la respuesta negativa, tajante: no hay ingenuidad? A la luz de los análisis anteriores, podemos responder: porque quien trate su obra como cándida, será ingenuo, pues ella constituye realmente una toma de posición en un juego de expresión. Su candor es una coartada.

Pero aquel campo donde la obra de Violeta Parra toma posición, no es el campo del arte pictórico integrado o legitimado, como en los casos de Dorila Guevara, María Luisa Bermúdez y Juana Lecaros. No es con ellas con quienes dialoga. Su ingenuidad no parece ser programática en ese sentido, sino en uno que rebasa el arte. En este sentido, ese agolparse de la semántica de la ingenuidad en la mirada que se posa en la obra visual de Violeta Parra nos lleva a ver que, en la sociedad contemporánea, la ingenuidad responde a las lógicas propias de distintos campos o sistemas. Esto ha sido observado independientemente por Howard Becker (2008) y Pierre Bourdieu (1995) en el caso del arte.

El argumento fundamental de Howard Becker está en línea con lo que observara Isabel Cruz de Amenábar sobre el candor que ella reconoce en la obra de Violeta Parra: la sociedad contemporánea tiene arte ingenuo porque provee a muchos de sus miembros habilidades que son útiles para producir arte, aun cuando no los socialice en las convenciones especializadas del arte. Estos mismos individuos pueden producir arte manteniéndose aislados de los mundos convencionales del arte. De tal manera, la característica del arte ingenuo, que lo distingue del arte profesional integrado, del

rebelde y del folk, es que su producción no incorpora referencia alguna a criterios que sean convencionales en algún mundo artístico establecido o institucionalizado. El artista profesional integrado es quien conoce tales convenciones, que son compartidas por los demás participantes de un mundo del arte (proveedores de materiales, profesionales de apoyo, mediadores, público...), y responde a ellas de la manera esperada. El artista rebelde, en cambio, asume tal conocimiento para transgredirlo de una manera que puede ser significativa para el mundo del arte, quizá liderando su transformación. El arte folk, por su parte, es para Howard Becker (2008:285), el "arte que producen personas que hacen lo que hacen porque es una de las cosas que los miembros de su comunidad –o por lo menos la mayor parte de los miembros de determinada edad y sexo– hacen". Se mantienen por ello completamente al margen de los mundos de arte profesionales, sin llegar a pensar sus prácticas y los productos de éstas en términos de un "arte".

Los artistas ingenuos o primitivos, mientras tanto, señalan sus prácticas o los productos de éstas como arte, aun cuando las realicen al margen de los mundos convencionales del arte: "La dificultad de la descripción reside precisamente en que se realizó sin referencia alguna a los criterios de un mundo exterior a la vida personal de su creador. Se trata de autores que trabajan aislados, libres de las limitaciones de la cooperación que inhiben a los participantes del mundo del arte, libres de ignorar las categorías convencionales de los trabajos artísticos, de hacer cosas que no entran en ningún género estándar y no pueden describir como ejemplos de categoría alguna. Sus trabajos tan sólo *son*, y sólo se los puede describir mediante la enumeración de sus características. Una vez descritos, no se los puede asignar a una categoría; cada uno tiene su propia categoría, ya que se lo realizó sin hacer referencia a nada más, y no se hizo nada más que hiciera referencia al mismo" (Becker 2008:299). Podemos traducir esta reflexión de Howard Becker a los términos que tomáramos del análisis de Erving Goffman. Cándido es aquel cuyo comportamiento, según es observado por otro, no parece acomodarse a convenciones de su grupo social, ni tampoco parece acomodarse ni transgredir estratégicamente convenciones de un mundo del arte.

Los análisis de Pierre Bourdieu permiten profundizar en esta dimensión de la ingenuidad artística. Para Bourdieu, es ingenuo en el arte quien en su producción artística ignora el estado actual de un campo que ha devenido relativamente autónomo, y que es producto de una historia acumulativa. Bourdieu comprende, por lo tanto, la ingenuidad por oposición a la vanguardia: más específicamente, la caracteriza por la ignorancia de las reglas del juego que estructura el campo artístico. En éste, crecientemente, cada obra adquiere sentido por referencia a otras obras, por su valor *diferencial*, de modo que se debe a la historia del campo: "Así la autonomía relativa del campo se va afirmando cada vez más en unas obras que tan sólo deben sus propiedades formales y su valor a la estructura, por lo tanto a la historia, del campo, evitando siempre con ahínco el 'cortocircuito', es decir la posibilidad de pasar directamente de lo que se produce en el mundo social a lo que se produce en el campo. La percepción que requiere la obra producida en la lógica del campo es una percepción *diferencial*, distintiva, que introduce en la percepción de cada obra singular el espacio de las obras componibles, por lo tanto atenta y sensible a los desfases respecto a otras obras, contemporáneas y también pretéritas. El espectador carente de esta competencia histórica está condenado a la indiferencia de quien no posee los medios de hacer diferencias" (Bourdieu 1995:369). En diálogo con Erving Goffman y Howard Becker, vemos que la creciente autonomía del arte como campo de la vida social significa que, crecientemente, cada obra de arte -entendida como comportamiento social o producto de éste- adquiere sentido en referencia (por acomodación o transgresión) a expectativas que tienen validez únicamente en este

campo. Es decir, cada obra se estructura y adquiere sentido influida por otras obras. En esta situación, ingenuo en el arte es aquel que, en su comportamiento artístico ignora tal contexto de creciente autonomía y, en tal sentido, actúa con libertad cándida.

Siguiendo aún el análisis de Pierre Bourdieu, vemos que esto tiene consecuencias en la estética de la ingenuidad. Las obras de arte ingenuo, y especialmente en el caso de las pinturas del Aduanero Rousseau a las que hace referencia este autor, corresponden a lo que él llamara "estética popular" en su clásico análisis de la fotografía como arte medio; es decir, como arte que no logra autonomía (Bourdieu 2003). Mientras que el campo artístico obliga a las obras a cobrar sentido en el tejido de diferencias que las constituyen, de manera que tanto el artista como su audiencia se deben "atener al material" en su intento por descubrir su valor diferencial en el campo, las obras ingenuas cobran sentido en su representación inmediata de relaciones sociales: copian el mundo social en el cuadro, sin dejarse influir, como cálculo de diferencia específica, por otras obras u otros objetos de los cuales corresponda distinguirse y en relación con los cuales corresponda tomar posición en un juego particular.

Si estas obras hacen referencia a otras obras, lo hacen ignorando su valor diferencial en el campo, como quien espera candor de quien abiertamente realiza una toma de posición, una movida estratégica en un juego de expresión. Toman por equivalentes, por lo tanto, obras de vanguardia y otras fuentes visuales como publicaciones populares, revistas ilustradas, ilustraciones de folletines, álbumes de niños y fotografías: "Y esta manera furtiva de inspirarse es muy propia de un plagiario aficionado que nada sabe de las apropiaciones discretamente paródicas y sutilmente distanciadas que suelen practicar sus contemporáneos más refinados" (Bourdieu 1995:364).

Estos análisis de la ingenuidad artística, realizados independientemente por Howard Becker y Pierre Bourdieu, vienen a complementar lo que encontráramos en el modelo de juegos de expresión de Erving Goffman, al especificar cómo se constituye cada jugada en interacciones situadas en este campo específico. Ellos permiten, de tal modo, develar estructuras transinteractivas que dan forma a la ingenuidad.

La ingenuidad como forma de observación

Como viéramos, siguiendo la clasificación de Goffman al pie de la letra, correspondería a los críticos y a los artistas profesionales y rebeldes (Becker) o de vanguardia (Bourdieu) realizar la "jugada ingenua" (*naïve move*) en los juegos de expresión a que da lugar el arte de la sociedad moderna. No es la obra que se asume cándida la que puede tomar posición en el campo o en relación con él en la forma de un "arte ingenuo"; los críticos y los artistas otorgan a la pintura ingenua una posición en el campo artístico como tal, en términos de un arte "ingenuo", "bruto", natural: un arte no creado, pues su autor no toma posición, sino que es tomado y puesto en posición por otros jugadores de un campo sobre el cual él parece no tener noticia: "Los críticos y artistas sólo pueden conseguir que acceda a la existencia pictórica este 'pintor' que nada le debe a la historia de la pintura –y que, como dice Dora Vallier, 'saca partido de una sublevación estética de la que ni siquiera es consciente'– aplicándole una mirada histórica que lo sitúa en el espacio de los posibles artísticos, invocando respecto a él obras o autores que él sin duda desconocía y, en cualquier caso, profundamente ajenos a su propósito" (Bourdieu 1995:365).

Para cerrar este análisis, volvamos una vez más al fenómeno de la ingenuidad, profundizando en su carácter reflexivo: en su estar constituido no por el mero candor, sino por su señalación por parte de un observador que depende de lo que puede aprender de aquel a quien observa para la realización de sus fines. La pregunta que queda pendiente en este nivel es: ¿cómo puede un observador reconocer, en su contacto con la obra de arte, que ella no anticipa su mirada interesada y que es, por lo tanto, cándida?

En el caso de los juegos de expresión cotidianos, Erving Goffman señala que el observador busca evidencias del carácter cándido del sujeto al testear la concordancia que pudiera haber entre el contenido comunicado (la información), la gestualidad y los elementos que pueblan la situación de interacción. Para verificar afirmaciones sobre la procedencia de un sujeto, un espía puede revisar secretamente los bolsillos de su abrigo, o el armario de la pieza de su hotel, buscando información suplementaria. Entonces, en una "jugada ingenua", podrá proclamar que el sujeto se expresa con franqueza, candor o sinceridad, muy al estilo del siglo XVIII: "Premie el Príncipe, con demostraciones públicas, a los que ingenuamente le dijeren verdades". En una jugada de control el sujeto puede, como hemos visto, adelantarse al espía y "plantar evidencia" de la procedencia que quiere establecer. En tal caso, el espía sería ingenuo, en nuestro sentido usual del término.

¿Cómo ocurre esto en el arte? Responder a esta pregunta requiere adentrarse en el funcionamiento del núcleo de las comunicaciones artísticas. Con este objetivo podemos seguir los análisis que hiciera Niklas Luhmann del arte como modalidad comunicacional que requiere el posicionamiento del artista y de los espectadores como observadores de segundo orden.

Como ocurre en toda comunicación, aquellas que se realizan por medio del arte se exponen a la aceptación y al rechazo en una subsiguiente comunicación. Pero la obra de arte se expone a la aceptación y al rechazo de una manera distinta a como lo hacen las comunicaciones lingüísticas o las que hacen uso de otros medios simbólicamente generalizados de comunicación: no tiene mayor sentido decir que sí o que no con respecto de una obra, de la misma manera como no tiene sentido decir que es verdadera o falsa. En su lugar, Niklas Luhmann dirá que el arte cuenta en su *médium* con la distinción binaria entre "lo que calza/lo que no calza bajo condiciones aumentadas de alta complejidad, es decir, de cara a dificultades auto-generadas"(2000:25). En lugar de decir que sí a una comunicación artística cuando se la acepta, se hace notar que la obra ha logrado hacer algo: ha logrado constituirse como un orden autosustentado.

A diferencia de lo que encontramos en la teoría del arte de Pierre Bourdieu, las observaciones de Luhmann apuntan a que hay algo en juego que sólo se pone en juego en la comunicación por medio del arte: cada obra de arte se construye u organiza por medio del enlace de nuevos elementos materiales, los cuales calzan o no calzan en la red de elementos o de diferencias hasta entonces enlazadas en la misma obra. A medida que se enlazan cada vez más elementos, aumenta la complejidad de esta red o sistema ornamental, trayendo consigo dificultades auto-generadas. En el espacio vacío de la tela en blanco es preciso realizar una primera incisión, la cual informará las siguientes decisiones que se tomen durante el proceso de producción de la obra. En la teoría del arte de Luhmann, este proceso culmina con la observación de que aquella red de marcas, incisiones o elementos que han sido introducidas consecutiva y recursivamente ha logrado o no constituir un orden autosustentado, que

tiene una necesidad propia. El sentido de la obra de arte no es otra cosa que aquella necesidad autogenerada por una red de operaciones recursivas. De ahí que, como queda en evidencia en los análisis publicados por Fernando Domínguez Rubio y Albená Yaneva, en el arte de la sociedad funcionalmente diferenciada, tanto creador como espectador o *amateur* deban atenerse al material o al medio con que se ha trabajado cuando realizan sus propias búsquedas de sentido.

Aquí es donde podemos enlazar la teoría sociológica del arte de Niklas Luhmann con nuestros análisis de la ingenuidad. Como observa Niklas Luhmann, haciendo uso de las leyes de la forma de George Spencer-Brown, ver cómo alguien se atiene al medio, trabaja con él, es verlo como observador: es verlo operar en base a diferencias: "¿Qué observa uno cuando observa que los artistas se atienen a su medio? Uno observa [...] la producción de distinciones. [...] Uno observa la observación. Uno observa el trazado de distinciones en un espacio que en un principio está vacío o en un tiempo que en un principio está vacío. Nada más tenemos en mente cuando decimos: uno observa la ganancia de forma"(Luhmann 2008:194). Por observación se entiende la operación que indica un lado de una distinción binaria, y que debe asumir esta posición de inicio para realizar una nueva observación (indicación), ya sea de lo mismo, de lo que ha quedado del otro lado de la distinción, o de la distinción misma, vista ahora de un lado de otra distinción. Haciendo uso de esta teoría de la observación basada en el concepto de forma de dos lados, Niklas Luhmann observa que lo propio del arte como subsistema parcial de la sociedad radica en que disciplina una observación de la observación, en la medida en que le ofrece al observador, en sus tejidos de diferencias materiales o figurativas, distinciones a las que se debe atener, si ha de participar en el arte. Es importante ver lo que Niklas Luhmann busca mostrar con esto: la obra de arte se expone al observador –y aquí radicaría su valor de exhibición, en el sentido de Walter Benjamin– en calidad de red de distinciones, de tejido de diferencias; es decir, en calidad de observador. Se busca que el espectador, el degustador, reconstruya y ponga atención al proceso de observación como tal, entendido como un operar recursivo basado en diferencias: a la ruptura del mundo que lleva a cabo una distinción del lado externo de otra distinción, abriendo a la vez un nuevo plano lleno de posibilidades que serán disciplinadas.

Esto nos permite ver en qué sentido preciso el arte de la sociedad moderna, entendido aquí como arte-mundo (*Weltkunst*), da lugar a juegos de expresión. Cada obra de arte se expone en calidad de observador, anticipando a un espectador que se posicione como observador de segundo orden; es decir, como observador de otro observador en cuanto tal. En el proceso creativo, el artista anticipa la mirada atenta, atendida al medio, del observador y reacciona ante ello, para guiarla en su pregunta por el sentido, seleccionando así entre sus posibilidades de vivencia o experiencia. A la inversa, el espectador atento que se posiciona en su rol de *amateur* del arte-mundo, se enfrenta a la obra esperando de ella un presentarse como tejido de diferencias: como observador. Retomando los análisis de Howard Becker y Pierre Bourdieu, vemos que este *amateur* sabe que debe esperar a la vez (pues se espera de él) que la obra, en su exponerse como observador o tejido de diferencias, como un evento de arte-mundo entre otros, se distinga de otras obras que se exponen de igual manera; es decir, que adquiera valor *diferencial*. Para ello, el espectador *amateur* cuenta con conceptos de estilo. El observador del arte de la sociedad contemporánea, disciplinado participante de una institución social en el sentido sociológico clásico, espera que se espere de él que intente situar cada obra en un mundo de arte, para lo cual trae consigo "una atmósfera de teoría del arte, un conocimiento de la historia del arte"(Danto 1964:580).

Ya hemos visto: la ingenuidad es una forma de observación por medio de la cual se indica a aquel actor cándido que, en un juego de expresión, no modifica su comportamiento en anticipación de otros jugadores. En el análisis microscópico del arte como operación de comunicación, vemos que la ingenuidad como forma de observación permite señalar una experiencia de quiebre de las expectativas que constituyen a tal arte, entendido como arte-mundo (*Weltkunst*), como institución social. Ello requiere que tales expectativas hayan sido activadas en un primer momento: que el observador se haya sentido interpelado como *amateur*, para que ingrese al juego de expresión. Una práctica o sus productos deben, por lo tanto, ser señalados como arte-mundo, generando con ello un contexto de interacción –una constelación o una forma de socialidad (Luhmann), un juego de expresión (Goffman)– que se ceñirá a los programas del *médium* del arte. En la pintura esto se logra rápidamente con la utilización de un marco, lo cual quizá explique que sea éste un espacio privilegiado de la semántica de la ingenuidad. Creyéndose interpelado como *amateur*, inicia el observador su tarea de reconstrucción de su tejido de diferencias, intentando determinar su valor diferencial: su modo particular de constituirse como tejido de diferencias en una red de otras obras que se constituyen de igual manera. El observador señalará como ingenua aquella obra que le parezca que no ha sido creada anticipando su propia observación: aquella obra que parece no corresponder a la mirada que busca dejarse guiar por un tejido de diferencias, según las convenciones que orientan su construcción en un contexto histórico dado.

Es importante señalar que la ingenuidad es una jugada disponible tan sólo para el observador de segundo orden. Como forma de observación, ella da cuenta de que el *amateur* se ve a sí mismo observando sin ser visto, sin anticipación, cometiendo una intromisión o una suerte de voyerismo. Esperando encontrar en la obra a un observador de observadores, un tejido de diferencias en el sentido antes descrito, se encuentra con una suma de elementos –no con un *sistema*, podría decirse con Ludwig von Bertalanffy. No se encuentra con un sistema ornamental fallido si quiera (del lado reflexivo del código basal, en términos de Niklas Luhmann), sino con un objeto que parece haber sido construido de una manera que no corresponde al arte-mundo. El *amateur* se encuentra, de pronto, en el entorno del arte, entendido éste como sistema funcional de la sociedad contemporánea, y acusa ingenuidad cándida. Paradójicamente, señala una forma de arte que no es arte.

Conclusión

El objetivo de este artículo ha sido establecer los fundamentos de una teoría sociológica de la ingenuidad por medio de la explicación de los usos que se hacen de la noción de ingenuidad en referencia a obras de arte. Para ello se han tomado elementos del modelo de juegos de expresión de Erving Goffman, y de las sociologías del arte de Howard Becker, Pierre Bourdieu y Niklas Luhmann. Mientras que el trabajo de Goffman permite dar cuenta del sentido equívoco de la noción de ingenuidad por referencia a cómo se estructuran los sistemas de interacción social, elementos centrales de los trabajos desarrollados por Howard Becker y Pierre Bourdieu han permitido especificar el modo cómo la noción de ingenuidad se emplea en referencia a obras de arte. Por último, la teoría de sistemas de Niklas Luhmann, en la medida en que ofrece un análisis microsociológico del arte como modo de comunicación, ha permitido iluminar con mayor precisión qué es lo que gatilla en un observador entrenado en el arte contemporáneo la utilización de la noción de ingenuidad para dar cuenta de una obra de arte en particular.

Tanto en la ingenuidad entendida como candor, como en la ingenuidad reflexiva de algunos artistas de vanguardia, la ingenuidad es una estrategia de clasificación y explicación del mundo social. En ambos casos la ingenuidad está en la mirada de quien la señala. Se reconoce ingenuidad cándida en aquella obra que no parece anticipar una mirada *amateur* atendida al material, la cual busca, en este nivel de la obra de arte, reconstruir una red de operaciones recursivas que se distingue de manera específica de otras redes similares. Se reconoce ingenuidad reflexiva allí donde una obra adopta elementos estilísticos característicos del arte cándido en su construcción de un orden autosustentado: la red es en este caso una jugada o una toma de posición en un campo del arte.

Esto no quiere decir que los observadores no encuentren dificultades en la aplicación de esta clasificación. Esto es especialmente claro en el caso de las pinturas de Luis Herrera Guevara, hoy en las colecciones del Museo de Arte Contemporáneo de la Universidad de Chile y en el Museo de Bellas Artes, ambos en Santiago, Chile. Estas pinturas presentan lo que podemos llamar el "dilema de la ingenuidad". Observadores entrenados en el mundo del arte contemporáneo no saben si clasificarla como ingenua cándida o como ingenua reflexiva. Y el dilema es el siguiente: si se señala como pintura cándida se corre el riesgo de ser ingenuo, al no reconocer en ella una toma de posición. Es decir, se corre el riesgo de no reconocer una propuesta artística donde sí la hay – aunque sea una propuesta fallida, que "no funciona." Si no se señala como ingenua se toma el riesgo de atribuirle una estrategia de toma de posición que no es propia, encontrando arte donde no lo hay.

En este análisis hemos dejado de lado otros usos posibles de la noción de ingenuidad. Así, en el mundo del arte también se puede tildar de ingenua a la persona que produce arte, y no solo a su obra. El análisis de Howard Becker tiende a oscilar entre estas dos posibilidades. En referencia a la persona, un entrevistado tilda de ingenuo a un pintor que no reconoce cuáles podrían ser estrategias efectivas de posicionamiento personal en la escena artística. Efectivamente, hay factores que aumentan la probabilidad de aceptación de una obra, y que operan con relativa independencia de su calidad artística, como por ejemplo el renombre que pueda adquirirse a través de los medios masivos de comunicación, o la eficacia de redes personales. En referencia al fenómeno equivalente en el sistema de la ciencia, Niklas Luhmann distingue entre mecanismos explícitos de selección controlable de comunicaciones – aplicación de la distinción entre cierto / equivocado, fundamentada en decisiones metodológicas y teóricas – y mecanismos latentes de selección no controlable. En este sentido, ingenuo es aquel que desconoce la presencia de los últimos. Aquí debemos limitarnos a plantear la hipótesis de que, de manera equivalente a como ocurre en el uso de la noción de ingenuidad por referencia al modo de organización de obras de arte, también en este caso se habla de ingenuidad en el sentido de que un actor no ha adaptado su comportamiento anticipando convenciones sociales; es decir, anticipando expectativas recíprocas de acción, en las cuales cristalizan observaciones de otros actores. Por último, debemos limitarnos igualmente a plantear la pregunta por la forma que asume la ingenuidad en otros ámbitos de la vida social.

Nota

Este artículo fue realizado en el marco del proyecto FONDECYT N° 1121124.

Bibliografía

Becker, H. 2008. *Los mundos del arte*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.
[[Links](#)]

Bourdieu, P. 1995. *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*.
Barcelona: Anagrama. [[Links](#)]

Bourdieu, P. 2003. *Un arte medio: ensayo sobre los usos sociales de la fotografía*.
Barcelona: Editorial Gustavo Gili. [[Links](#)]

Cruz de Amenábar, I. 2007. Violeta Parra, artista visual. En: C. García-Huidobro, et al.
Violeta Parra. Obra visual. Santiago: Ocho Libros Editores, pp. 26-33. [[Links](#)]

Danto, A. 1964. The artworld. *The Journal of Philosophy* 61(19): 571-84.
[[Links](#)]

Fernández de Moratín, L. 1846. *Obras de don Nicolás y don Leandro Fernández de Moratín*.
Madrid: Imprenta, Librería, Fundición y Estereotipía de M. Rivadeneyra y
Compañía. [[Links](#)]

Goffman, E. 1971. *Strategic interaction*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
[[Links](#)]

Goffman, E. 1983. The interaction order: American sociological association 1982
presidential address. *American Sociological Review* 48(1): 1-17. [[Links](#)]

Luhmann, N. 2000. *Art as a social system*. Stanford: Stanford University Press.
[[Links](#)]

Luhmann, N. 2008. Weltkunst. En: N. Luhmann. *Schriften zu Kunst und Literatur*, Ed.
Niels Werber. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, pp. 189-245. [[Links](#)]

Spencer, C. y Valenzuela, F. 2003. *Encuentros y desencuentros: las paradojas de un
museo abierto*. Tesis para optar al título profesional de sociólogo. Santiago: Pontificia
Universidad Católica de Chile. [[Links](#)]

Valenzuela, F. 2010. *Painting as a form of communication in colonial Central Andes:
variations on the form of ornamental art in early world society*. Tesis para optar al
grado de Doctor en Sociología. Luzern: Universität Luzern. Link:
http://edoc.zhbluzern.ch/unilu/ediss/unilu_diss_2012_001_valenzuela_fulltext.pdf
[[Links](#)]

Valenzuela, F. 2012. La vida de Los hechos: la codificación de la verdad en la
comunicación de la historia social de la pintura colonial en los Andes Centrales. En: M.
Estrada Saavedra y R. Millán. *La teoría de los sistemas de Niklas Luhmann a prueba:
horizontes de aplicación en la investigación social en América Latina*. México:
Universidad Nacional Autónoma de México y Colegio de México, pp. 275-321.
[[Links](#)]

Recibido el 30 Oct 2012

Aceptado el 15 Jul 2013

© **2014 Universidad de Chile. Facultad de Ciencias Sociales.**

Avda. Ignacio Carrera Pinto #1045

Santiago - Chile

Tel.: (56-2) 29787883

e-Mail

cintamoebio@gmail.com