

un ensayo para la experiencia de la suspensión *

Martin Grossmann ¹

Esencialmente el arte no habita un lugar y es atemporal. Es materia abstracta, fruto de procesos sensorio-mentales. Su primer ambiente no es concreto, material o físico; se trata de una actividad en suspensión, una ideación. La proposición creativa es iniciada en una neutralidad virtual, en una instancia paralela a las otras dimensiones, reales o abstractas.

Esa modelación virtual es procesada por el artista en el tránsito entre los sentidos y las actividades mentales conducidas por una intención de expresión creativa. Es el artista quien libera esa potencialidad en su mente, y es esta la que propicia la idealización de su creación. Todo es posible en esta instancia, pues es en ella en donde podemos experimentar la libertad total. La ampliación o revisión del entendimiento de las cosas y del mundo sobrepasa esta instancia. En ese sentido no hay restricciones, tampoco límites, pues estos solo se imponen en procesos secundarios al de la ideación, como por ejemplo, en los procesos de materialización o en aquellos en que se torna sociable la creación. El arte en su primera instancia, en la mente del artista, es por lo tanto una meta-cosa: algo más allá del lenguaje, de la fisicalidad, de la materialidad, de los medios de masas, de la cosa en sí, etc. El arte en su primer ejercicio puede ser talvez hasta una meta-experiencia, por ser un proceso singular e individual. Su condición inhibe de este modo posibilidades de participación y subsecuentemente de conocimiento.

Sin embargo el acto creativo no para por ahí, pues para tornarse arte es necesario otro gran esfuerzo: el de tornar sociables esas ideas, o sea, la transposición de la ideación para el campo de las mediaciones culturales. En la primera instancia del arte, en la ideación, no hay mediación pues ese mundo abstracto es revelado -por el- y -al- propio individuo sin auxilio de un interlocutor, de un instrumento, de un aparato o de un medio. El individuo vivencia su creación en una instancia ideal, autista. Se trata de arte puro. Considerando ese fenómeno es posible sugerir que el enigma del arte no está necesariamente en la obra, sino en su ideación. Este fenómeno es fascinante para nosotros desde afuera. Deseamos desvendar sus particularidades y hasta vivenciarlo. Misión imposible, una vez que no hay como compartir los secretos y matices de esa individualidad. Por tratarse de una meta-cosa es también un enigma sin solución y algo que no está sujeto a cuestionamientos, críticas y hasta análisis.

De hecho, los problemas -de- y -para- el arte surgen en el pasaje de esa instancia al campo en el cual se le torna sociable. Generalmente el arte pierde su estado de meta-cosa en esta transposición del universo mental para el

* NdT. Este ensayo fue escrito en 2002 en el marco de la exposición Estrategias para Deslumbrar en la Galería del SESI - São Paulo, en febrero de 2002; fue publicado en el mismo año en la página web del Museo de Arte Contemporáneo de la Universidad de São Paulo - MAC - USP. <http://www.mac.usp.br/exposicoes/02/deslumbrar/textogrossmann.html>
Traducción de Jimena Andrade.

universo de las mediaciones culturales. En la mente del artista, el arte es potencia, ya en los procesos de transferencia y comunicación de esa ideación, se transforma en medio y finalidad. Esto también puede sugerir que en primera instancia todos somos potencialmente artistas, una vez que nuestra mente es el templo de nuestra individualidad. Entre tanto, el artista se revela como tal cuando él intencionalmente busca transponer sus concepciones sensorio-mentales creativas para los dominios de la sociabilidad. Es decir, lo que detona ese proceso es también el acto de la voluntad del artista. El artista se torna agente de la cultura: para consolidar su arte, él necesita interactuar con medios, soportes, sistemas, ambientes, contextos específicos y especializados, interlocutores y público. Por esta razón, el primer paso es tornarse un mediador entre su ideación y medios capaces de representar y transmitir sus concepciones artísticas.

Si el artista se manifiesta por medio de la pintura, por ejemplo, él va a necesitar algún tipo de soporte (medio) para en su superficie, representar su ideación. El papel, la tela, una pared, y hasta ambientes virtuales emulados digitalmente son generalmente usados en esta operación. El artista se torna así un mediador entre su arte puro y un medio capaz de consolidar sus concepciones artísticas. Ese primer acto en el proceso de tornar el arte sociable, lo coloca en el tiempo y en el espacio, o mejor, en el espacio-tiempo. La consolidación de su ideación en un soporte o contexto es una forma de inserción en el mundo, en el mundo del artista (sincrónico) y en el mundo socio-cultural (diacrónico). El acto creativo integra el tiempo sincrónico de la existencia del artista en el momento de la transposición del mundo mental para el mundo material.

Hasta mediados del siglo XIX esa operación era entendida más fácilmente, pues tomaba forma en un espacio mitificado: el taller del artista. Era en ese lugar en donde el arte se presentaba a otros individuos. Para nuestro imaginario esto todavía está asociado a la cuna, lugar donde alguna cosa tuvo origen. Entre tanto, el valor simbólico del taller ha sido ensombrecido por las innumerables posibilidades de actuación que vienen siendo exploradas por los artistas, principalmente cuando el artista se torna un flaneur, es decir, cuando él asume su condición urbana en el siglo XIX, acontecimiento magistralmente registrado por el poeta francés Baudelaire. El artista, a partir de entonces, se ve inmerso en una complejidad existencial nunca antes experimentada, lo que lo lleva a expandir su campo de acción. El artista dispone hoy no solo de los soportes tradicionales como la pintura y la escultura, también tiene delante de sí una multiplicidad de medios y contextos –en- y –con- los cuales puede actuar. Otro factor instigador pero que complica, es la noción de que el arte hoy se constituye por medio de una red de elementos interdependientes conectada inclusive con el "tiempo-real" de las cosas en el mundo. En este sentido la experiencia del artista corresponde a la experiencia de su creación y esta a su vez, corresponde a la experiencia de aquél que la disfruta ("el observador") y, finalmente, a las otras experiencias simultaneas. Pero esa red de convivencias aún depende de otras instancias tanto de formalización como de tornar sociable de nuestra cultura. Las relaciones entre esas esferas son todavía, en gran parte, conducidas por otros mediadores, los agentes culturales especializados, entre

ellos: historiadores, teóricos, curadores, críticos, y en ciertos momentos, hasta algunos artistas.



Amélia Toledo
Caminhos do Oco (proceso) 1982
[Caminos de lo hueco].
Arena y pedazo de caracoles.



Eder Santos.
Memória - Para refletir o
inatingível 2001
[Memória - Para reflexionar lo
intangible]
Video-instalación

Otro fenómeno que también está asociado a esa corriente es el asunto de la interpretación. El sujeto que entra en contacto con una obra de arte, en el taller del artista, en espacios institucionales (galerías, museos, libros, etc.) y hasta en espacios alternativos, inevitablemente ejerce su capacidad interpretativa. En el confrontamiento con la obra y su contexto relativo, varios entendimientos son posibles. Estos entendimientos son orquestados por el repertorio y por la experiencia del receptor, influenciados por el ambiente donde se encuentran y por el estado actual de la cultura, por el espíritu de época (Zeitgeist). Las lecturas son muchas. Ellas se sobrepone y se intercalan. Una miríada de posibilidades interpretativas se abre no solo al receptor como también a los demás participantes en esta red de mediaciones culturales. En el proceso de tornar sociable la obra pura, se le han sumado varias capas de mediación, incluyendo ahí la interpretación.

El contexto del arte en la actualidad se presenta como un sistema complejo, dinámico, multifacético y multicultural permitiendo por lo tanto infinitas combinaciones, ya sean bajo el aspecto de la producción, de la mediación o también de la recepción. Muchas veces, ciertos artistas y otros agentes especializados consideran esta complejidad con excepciones, principalmente en lo que respecta a la actuación de la mediación pues, idealmente para ellos, el receptor debería poder experimentar la obra en su estado integral. Ese idealismo hace parte de la coyuntura del arte hace mucho tiempo, consiguiendo su ápice en el Modernismo, principalmente con el éxito de la fórmula del espacio de arte "cubo-blanco"; galerías expositivas con presunción impecables y asépticas, que permiten la convivencia pacífica y ordenada de obras distintas. Entre tanto, la crítica ha demostrado como este paradigma ha alimentado el mito del arte como producción erudita e ideológica, accesible a una minoría especializada, capacitada y equipada para la "verdadera" experiencia del arte. En este contexto idealizado del "cubo blanco" la empatía con una obra sería así un privilegio para pocos, aunque el espíritu de una obra es correspondido por el espíritu de aquél que la disfruta.

Como vemos, el disfrute de una obra de arte está sujeto a varios percances y condiciones pormenorizadas. Raras son las oportunidades de un contacto arrebatador con una obra, capaz de sobreponerse a todo el drama que consiste el campo de las mediaciones culturales. Cuando intentamos definir el arte generalmente incluimos en nuestra explicación su capacidad para deslumbrar. Pero en la práctica, ¿cuándo sucede esto de hecho? O, pregunto: ¿todas las obras de arte tendrían la necesidad de proporcionar tal experiencia?

No. El arte en la modernidad se presenta de forma plural. Son muchas las posibilidades de acción, mediación, interpretación y hasta de disfrute. Por otro lado, por nuestra propia experiencia, sabemos que es un fenómeno raro cuando ocurre el deslumbramiento en el ambiente de arte. Pocas obras nos arrebatan, nos elevan, nos conducen de hecho a un estado de suspensión total. Pocas obras detonan experiencias únicas, semejantes a lo que el arte puro proporciona al artista. La suspensión total que permite el deslumbramiento es algo que no nace del acaso y tampoco está totalmente sujeto a la subjetividad del productor o del receptor. Este estado, que anestesia nuestros impulsos racionales, normativos e interpretativos, es resultante de una sinergia singular propiciada por la disposición de los elementos implicados. Es decir, debe haber entre las partes el deseo para este acontecimiento. Estrategias para deslumbrar es un ensayo en esta dirección.

1. NdT. Martin Grossmann es Director del Centro Cultural São Paulo (Secretaria de la Cultura del municipio de São Paulo) <http://www.centrocultural.sp.gov.br/>. Desarrolla una investigación en Arte Contemporáneo e en el campo del Museo Imaginario y Virtual; es miembro fundador del Museu do (In)consequente Coletivo [Museo del (In)consequente colectivo] www.mac.usp.br/minc/. Coordinador e idealizador del Forum Permanente: Museos de Arte, entre lo público y lo privado <http://forumpermanente.incubadora.fapesp.br/portal>. Curador de arte moderno y contemporáneo, publicando varios artículos en revistas especializadas, capítulos y presentaciones de libros y textos en catálogos de exposiciones de arte. Profesor Titular de la Escuela de Comunicaciones y Artes de la Universidad de São Paulo / ECA-USP.