

La Experiencia Artística

*Leonardo López Monroy
Facultad de Ciencias, UNAM – EBAM – leus@unam.mx*

Un reflejo del alma, una manifestación humana, un destello divino son algunas de las muy variadas formas de referirse al arte. Cada artista tiene su definición. Sin embargo, el arte en si es un lenguaje. Un lenguaje que intenta expresar una idea compleja. Una idea que muchas veces elude las palabras. Una idea que se ve, se escucha, se vive. Incluso en el arte literario la información que se quiere transmitir es mucho más que una frase o un párrafo; quizá una situación, una sensación, una emoción. En definitiva, un mensaje cuyo nivel de complejidad sobrepasa el simple intercambio de palabras. La reseña de un concierto nunca puede sustituir la experiencia de vivirlo. De la misma manera que la descripción de un cuadro no sustituye la experiencia del espectador que lo mira.

Como afirma François Lyotard los lenguajes son un juego y conservan las características de estos, es decir: 1) Los juegos se definen por un conjunto de reglas; sin reglas no existe juego. Estas reglas permiten la comunicación. El arte tiene ciertas reglas que permiten tanto la expresión de su autor cómo la interpretación del mensaje por parte del espectador, sin estas reglas la expresión carece de sentido y se vuelve incomprensible. 2) Un juego se aprende jugando; más allá de conocer el conjunto de reglas, es la práctica continua la que perfecciona la expresión en este campo. Esta expresión se desarrolla con el uso. Llegar a crear una obra de arte se vive como un proceso que generalmente lleva años de desarrollo, no solo en cuestión de técnica sino en todos sus aspectos: expresivos, intelectuales, emocionales, etc. De manera que hasta las expresiones más espontáneas del arte escénico conllevan años de entrenamiento y esfuerzo. 3) Jugar es combatir. Desde el punto de vista del creador, el arte se vive como una batalla, cada expresión es una jugada; el conjunto de jugadas construye el juego que conforma la interacción social a través de la cual se adquiere cierto lugar frente a su público.

Como proceso, la experiencia artística cuenta con los mismos elementos que el proceso de comunicación. Estos elementos han sido magistralmente retratados por Velázquez en “La Fragua de Vulcano” donde a la izquierda podemos reconocer en Apolo al emisor del mensaje; Vulcano, un poco más al centro, es sin duda el receptor del mismo. El mensaje, recién emitido, es evidentemente la relación amorosa entre Marte y Venus que al ser revelada por Apolo ha dejado atónitos a todos en la fragua; en el mismo instante en el que magistralmente Velázquez los ha retratado. Análogamente, el artista es el emisor de la expresión artística; mientras el receptor resulta ser el espectador. La expresión artística es el medio portador del mensaje en cuestión. La experiencia artística es desde luego distinta para cada uno de estos elementos.

No existe el Arte, --afirma Gombrich¹, solo hay artistas.

Cualquiera que sea la forma elegida para expresarse, los artistas comparten ciertas características que los definen como tales. La primera de ellas es desde luego la necesidad de expresión. Todo artista tienen algo que decir, más aún cada uno tienen un motor de producción propio. Es decir una razón que lo motiva a hacer arte. Cada uno tiene su motivo personal, algunos muy nobles, otros ciertamente oscuros. Por ejemplo: dejar testimonio de su paso en el mundo, un ideal social o político, la necesidad de reconocimiento social, la búsqueda de la perfección, el desahogo de cierta obsesión, un afán de competencia, educar, confundir al espectador, por nombrar algunos.

El motor de producción le da sentido a la obra de arte. Un sentido global, de conjunto, que permite interpretarla desde un punto de vista biográfico.

En segundo lugar está el dominio de la técnica elegida para expresarse. Para adquirir el nivel de obra de arte, no basta una buena idea. La idea mental o emotiva en el interior de artista debe expresarse de manera correcta para lograr establecer la comunicación. El proceso de abstracción de un mensaje altamente complejo, expresado en una obra de arte, requiere del conocimiento de la forma de expresión; ya sea el movimiento del cuerpo en el caso de la danza; el uso del color y la forma en la pintura o los silencios, sonidos y tonos en el caso de la música,

¹ Ernst Hans Gombrich. La historia del arte. Londres : Phaidon Press, 2014.

por ejemplo. De manera que aunque la idea sea genial, la forma como se expresa debe ser adecuada; sin esta, el mensaje no se entiende y la comunicación no se establece.

Finalmente, la obra de arte se manifiesta como una producción única e irremplazable. La unicidad de la obra de arte no solamente le aporta valor; si no que limita el mensaje circunscribiendo la expresión a un formato, época, lugar, autor, etcétera.

Llegados a este punto, es ineludible abordar el tema de las emociones. Hay obras de arte que directamente nos relacionan con ellas; como es el caso del Saturno de Francisco de Goya. La expresión de emociones resulta natural para el arte. La complejidad de su discernimiento encuentra en las expresiones artísticas la forma más directa de transmisión.

Rob Boddice, en la preparación de su libro sobre la historia de las emociones, comenta que el centro del debate en el estudio de las emociones gira en torno a si éstas son parte de la naturaleza humana o son alimentadas por la cultura. Para los inicios del siglo XXI William Reddy² hace un avance significativo al reinterpretar la teoría del desarrollo emocional a largo plazo de Norbert Elias y las reticencias de los historiadores contra dicha teoría. Así, afirma Boddice:

“In short, “emotions” are practiced according to a dynamic relationship within an epistemology of what emotions are, a delimited framework of available expressions (both verbal and gestural), the parameters of which are inherently political, and the biological materiality of the historical body. Emotions are part of the biocultural story of being human.”

De esta manera, se corrige la tendencia a considerar a las emociones como ya preconcebidas y generales para toda la raza humana, a lo largo de la historia. Las implicaciones de tal corrección al origen de las emociones generan consecuencias importantes. De principio, del lado de la creación artística, la expresión de emociones supone un desarrollo emocional más allá de la norma. No es de extrañar las actitudes temperamentales de los artistas teniendo en cuenta este aspecto. Por otra parte, los medios de difusión del arte contraen la responsabilidad de ofrecer experiencias que contribuyan al adecuado desarrollo emocional de su audiencia. Finalmente, el

² William M. Reddy. *The navigation of feeling : a framework for the history of emotions*. Cambridge : Cambridge University Press, 2001.

desarrollo emocional es sin lugar a dudas una de las garantías individuales del hombre, por lo que el derecho al arte y la cultura debe dejar de considerarse un simple entretenimiento. Este último aspecto contradice en general las políticas públicas que no le asignan un verdadero valor al arte y la cultura; cuando la disminución y recorte de gastos en estos aspectos, genera evidentemente degradación social.

La creación de una obra de arte comienza por la elaboración del mensaje. Una mezcla de inspiración y originalidad que se genera en el cerebro del artista. Sin embargo, las ideas creativas no surgen solas. La genialidad artística, está anclada en la memoria. La producción de una idea original y novedosa no está exenta del conocimiento de la información existente; muy al contrario, la abstracción de una gran cantidad de información en un trazo, un gesto o una nota es la característica de la obra de arte. La vida bohemia con la que en muchos casos se identifica al artista es en realidad parte de la recolección de experiencias vividas que posteriormente se utilizarán como repertorio informativo de expresión. Aunque esta (la más notoria para el colectivo social en contraste con opciones más discretas) es solo una de las muchas formas de concentración de información de las que dispone el artista.

Recolectada la información, comienza el proceso creativo. La generación de nuevas ideas a partir de la información recabada es un proceso complejo; así como un problema filosófico difícil. Para comprenderlo es necesario abordar las posibilidades de uso y transformación que sigue la información una vez que se almacena en el cerebro. Es así como este camino comienza con el estudio de la memoria.

Sin duda, Paul Ricœur es la referencia obligada sobre la memoria. Su libro *“La mémoire, l’histoire, l’oubli”* sitúa el inicio del estudio de la memoria en la Grecia Antigua. Concretamente a partir de las ideas vertidas por Sócrates, Platón y Aristóteles.

Para Sócrates, el almacenamiento de las experiencias en el alma es un proceso análogo a la manera en que un anillo deja su marca después de incrustarse en un bloque de cera. Esto explica cómo, de acuerdo a las condiciones particulares de cada persona, se recuerda más o mejor dependiendo de la solidez, humedad o limpieza del bloque de cera que se posee. Esta idea se conoce cómo la metáfora de la impronta.

Por otra parte, el mismo Sócrates nos plantea otra posible explicación sobre el funcionamiento de la memoria en donde un escribano redacta la experiencia vivida sobre el alma, como si de un libro se tratase, para posteriormente dar lugar a un decorador que embellecerá el texto con sus ilustraciones. Esta metáfora conocida como la metáfora del escriba explica cómo se genera el punto de vista del espectador tras una experiencia.

Más aún, Platón compara la memoria con un pintor que retrata la realidad, de la que puede hacer una copia fiel o transformarla en una visión fantástica.

Estas tres metáforas, aunque de forma distinta remiten al problema clásico de la memoria: la representación presente de algo ausente; el cual hace pensar en las copias o huellas de la memoria. Siendo, como bien afirma Aristóteles, la memoria parte del pasado, su representación presente se logra a través de una huella; la idea de la huella de la memoria se desprende fácilmente de la metáfora de la impronta. Más aún, la memoria genera más de una huella. Lo que puede deducirse de la metáfora del escriba; pues se requiere al menos otra que sirva de referencia para crear sobre ella las opiniones y los sentimientos relacionados al hecho recordado. Es, a su vez, la metáfora del retrato donde Platón hace hincapié en la consecuencia final de la comparación entre la huella y el hecho en sí. Es entonces que se evalúa la coincidencia entre la realidad y la memoria. La veracidad del hecho recordado otorga a la huella la calidad de memoria o fantasía. La idea creativa es entonces la nueva información generada a partir de la información existente y el secreto de su origen se encuentra en las huellas de memoria.

Es el mismo Paul Ricœur quien de las metáforas griegas distingue tres huellas de memoria: La huella física, la psíquica y la neuronal. La huella física es la más conocida y estudiada por ser el documento físico resultante del hecho que se rememora; la prueba física de lo ocurrido. François Lyotard nos brinda una muy clara idea de esta huella cuando se refiere a las cicatrices dejadas por un tigre en el brazo del guerrero que ha sobrevivido al enfrentamiento, al ser observadas con admiración por su tribu, mientras les relata su aventura. La huella psíquica en cambio, tiene que ver con las opiniones, sentimientos e impresiones generadas por lo que se recuerda. Íntimamente relacionada con las emociones, la huella psíquica es la interpretación sensible del espectador en el acto de la percepción del hecho en cuestión. Finalmente, se identifica como huella neuronal o cortical a la manera como el acontecimiento es almacenado en

el cerebro. Esta última huella es la responsable de la capacidad cerebral de recordar cierta experiencia aunque también es la huella menos conocida. Cada una de estas huellas remite al hecho u objeto de memoria, relacionándose con las otras dos y creando cierta dinámica entre ellas.

Por su parte, Aristóteles distingue dos procesos distintos de acción de la memoria: la aparición espontánea de recuerdos sobre el flujo normal del pensamiento, como si se tratara de un álbum de fotos a la que denomina *mnesis*, en contraposición con la búsqueda activa de un recuerdo específico por medio de otros recuerdos a los que se encuentra encadenado; este proceso recibe el nombre de *anamnesis* y recuerda la acción del escape de Teseo usando el ovillo de Ariadna para salir del laberinto.

La relación establecida entre las huellas de memoria permite, por una parte deducir en cierta medida el comportamiento de las menos conocidas y por otra, explicar la manera como se genera la idea creativa.

Cómo se sabe, el cerebro humano es una extensísima red de neuronas conectadas entre sí por sus axones y dendritas; por las que fluye continuamente un flujo químico-eléctrico, que puede interpretarse como un flujo de información codificado por su representación binaria. En otras palabras, una corriente eléctrica recorre las neuronas estimulándolas, o no, de acuerdo a la potencia del estímulo y la capacidad o umbral de excitación de las conexiones entre ellas. La representación binaria de la información es lo que permite codificarla en combinaciones de ceros y unos, que eléctricamente se asemejan a una bombilla encendida o apagada; como la codificación de mensajes en clave morse. Esta red tiene las características particulares de una red social, es lo que matemáticamente se reconoce como una red de libre escala. Desde la creación de internet, resulta cada vez menos difícil imaginar una red de este tipo.³

Las huellas neuronales, sobre una red como esta, se pueden visualizar como configuraciones de neuronas eléctricamente excitadas por cierto potencial eléctrico en un momento determinado; como el parpadeo de una nube por los rayos de una tormenta. La codificación es tal, que ideas afines utilizan en parte la misma configuración. Así, conceptos semejantes comparten en cierto porcentaje las mismas neuronas y neuronas cercanas.

³ Este proceso se encuentra originalmente descrito en: Monroy, Leonardo López. "Teaching creativity." *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 174 (2015): 2795-2797.

Las huellas psíquicas en cambio, están compuestas por el flujo de potenciales eléctricos que recorren la red y que tienen la capacidad de modificar a lo largo del tiempo los umbrales de excitación de las neuronas creando con esto nuevas relaciones entre ellas. Así, paralelamente al continuo fluir de las ideas, natural de la mnesis, un flujo eléctrico recorre continuamente las distintas configuraciones cerebrales estimulando los distintos grupos de neuronas que guardan las ideas, los cuales se perciben como la sucesión de imágenes en una película. Sin embargo, este mismo fluir de las ideas modifica poco a poco las relaciones y genera nuevas.

Así nace la imaginación. El estímulo de conjuntos de neuronas que no provienen de una experiencia externa forma también una huella neuronal, una huella que no proviene de un hecho externo, sino producto del organizar, relacionar y abstraer las experiencias vividas. La región prefrontal de la corteza cerebral se encarga de distinguir las huellas neuronales por su origen de manera que la realidad no se mezcle con la fantasía. Son estas huellas neuronales imaginadas la cuna de las ideas creativas. Una vez que han sido gestadas es necesario expresarlas fuera del cerebro.

Al proceso de externar una idea se le denomina exégesis. Esta exégesis implica la decodificación de la información de la huella neuronal y su recodificación en algún lenguaje para ser transmitida.

La enseñanza del lenguaje artístico es el propósito de la academia de arte. De la misma manera como se aprende a hablar cualquier idioma, la academia de arte enseña la gramática de la disciplina artística específica, la técnica de comunicación que será utilizada posteriormente por el artista para expresar sus propias ideas. La obra de arte así construida es la huella física de la idea creativa; con ella se cierra el ciclo de la creación artística.

Sin embargo, toda exégesis genera un problema hermenéutico, es decir un problema de interpretación. Una vez expresada la obra de arte, se requiere de la recodificación de la información vertida en ella para generar una huella neuronal en el espectador. Esta huella, al insertarse en la red neuronal de quien la percibe, es interpretada en función de sus experiencias propias, comprendiéndose así el mensaje del arte. La calidad de la expresión del mensaje facilitará la interpretación de la obra. La complejidad de la expresión en ocasiones crea múltiples interpretaciones o conjeturas sobre su significado. Uno de los ejemplos más claros de esto es “El

Jardín de las Delicias” de El Bosco; cuyo magnífico despliegue de creaturas imaginarias lleva hasta el límite las capacidades interpretativas del espectador. Las instituciones encargadas de la difusión artística son los organismos que intentan facilitar a los espectadores la apropiación del mensaje.

La experiencia artística, para las instituciones culturales encargadas de su difusión, se vive entonces desde otra perspectiva. Por una parte, cargan con la responsabilidad de ofrecer a su público expresiones de calidad que satisfagan sus expectativas y por otra se comprometen con el artista para difundir su obra; y con ella el mensaje que este quiere transmitir. Para realizar su labor, es esencial que de principio comprendan a cabalidad el mensaje que transmite la obra de arte en cuestión e identifiquen el valor que ésta aporta al desarrollo emocional de su público. Esto supone un nivel de preparación cultural tanto de la disciplina artística que se difunde, cómo del colectivo social al que se dirige; así como de las implicaciones sociales y políticas de la acción emprendida. Comprender una obra de arte en este sentido, significa comprometerse con el mensaje que contiene y las reacciones que dicho mensaje pueda provocar en la sociedad.

Moralmente, dicho compromiso supone el respeto al mensaje que transmite la obra; permitiendo la libre comunicación entre el artista y su público, sin filtros, censuras o justificaciones que desvíen el mensaje.

Asumido el compromiso, la preparación de las condiciones adecuadas para la difusión de la obra de arte resulta fundamental. En este aspecto es donde deben cuidarse todos detalles para crear la experiencia artística para el espectador; de manera que la interacción con la obra sea la mejor posible. Los errores en detalles tan simples como la iluminación, el color del muro o la forma de interacción de los cuidadores de sala son sumamente frecuentes en exhibiciones de arte plástico, incluso en instituciones culturales muy bien asentadas; al igual que los ruidos, los defectos de sonido, las interrupciones, la falta de sincronía o la mala atención de los acomodadores de sala para la audiencia de una función en el arte escénico. Y sin embargo son estos detalles los que pueden arruinar una experiencia artística al alterar el ambiente propicio o perturbar el humor de la audiencia.

Finalmente, vale la pena advertir que un medio difusor del arte es eso y cualquier otra pretensión es una tentación que debe evitarse. Ya describió Jaques Derrida bajo el nombre de

“Mal de Archivo” la frecuencia con la que detrás del deseo de realización de una acción de preservación se esconde el deseo contrario. Así la desintegración del objeto aflora como verdadero objeto del deseo, develando una destructiva pulsión de muerte. No está de más mencionar la frecuencia con la que las contratapas de los libros señalan lo que el lector debe descubrir en el libro o el guía que impone lo que se debe ver en una pintura. Se debe tener cuidado con intervenciones de este tipo, así como con la enorme cantidad de aficionados en el medio cultural que intentan consciente o inconscientemente participar de la autoría de las obras, limitando o desviando el mensaje original de la obra de arte para divulgar el suyo propio.

Por su parte, el espectador vive el arte como parte de su muy personal proceso de desarrollo; tanto social, como emocional y cognitivo. En base a sus experiencias anteriores la experiencia artística adquiere un lugar más o menos importante por la calidad de la pieza artística y la afinidad hermenéutica con las obras de determinados autores. Esta afinidad es la razón por la cual cada persona prefiere obras de ciertos artistas en contraposición con otros de similar calidad.

Para describir lo que sucede en el interior del consumidor de arte, habría que retomar la imagen planteada por Freud con “La Pizarra Mágica” en que las experiencias se organizan en el cerebro en forma de un archivo estratificado, cuya organización parte del orden natural cronológico de las vivencias y cuya organicidad las relaciona por cierto grado de interés con experiencias pasadas. Estas experiencias se distinguen de las simples vivencias y surgen nuevamente al reconocer el tema que atrapa el interés del espectador. El ejemplo más evidente de este proceso es el desarrollado por Abraham Moritz Warburg, historiador del arte nacido en la segunda mitad del siglo XIX, con inclinaciones claras sobre el estudio iconográfico y al mismo tiempo uno de los mayores consumidores de arte de todos los tiempos. Aby Warburg como solían llamarlo, perteneciente a una familia de banqueros de Hamburgo utilizó su fortuna para crear una inmensa biblioteca y un instituto de investigación que actualmente se encuentra en Londres. Su aporte para el tema de nuestro interés es su último proyecto en el que trabajó los últimos cuatro años antes de su deceso en 1929, después haber estado internado en un sanatorio psiquiátrico en Suiza del que fue dado de alta en 1923.

Habría que mencionar que Aby Warburg, creía en la existencia de una huella cultural básica o engram, en su afán de búsqueda de una forma abstracta de organización de la historia del

arte por medio de imágenes básicas, construyó una huella física que en realidad es el reflejo de su propia huella neuronal siguiendo el flujo de su *mnesis*. Esta huella física se conoce como “Atlas Mnemosyne” y consiste en un conjunto de paneles en los que se han agrupado imágenes de obras de arte de distintos periodos, regiones y técnicas con elementos similares que los relacionan por forma o temática.

El Atlas Mnemosyne es entonces un ejemplo tangible de las relaciones orgánicas generadas por las experiencias artísticas de Aby Warburg que lo impactaron a lo largo de su vida.

Como comentario final, habría que recordar la justa imagen que nos brinda Jack Meadows: “...envisaged human beings as bathed in a sea of data, from this sea we select, consciously or unconsciously, the items that are relevant for our own purposes. Such selection represents an attempt to impose some order on the confusion of data that are competing for our attention. In other words, data selection is a process for moving from a state of higher entropy to one of lower entropy.”

En otras palabras: las experiencias artísticas relevantes para cada uno le impondrán sentido a su existencia.

REFERENCIAS:

Boddice, Rob. (2017) “The History of Emotions: Past, Present, Future”. Revista de Estudios Sociales 62: 10-15. <https://dx.doi.org/10.7440/res62.2017.02>

Derrida, Jacques. (1997) Mal de archivo : una impresión freudiana. Madrid : Trotta.

Guasch, Anna Maria. (2011) Arte y archivo, 1920-2010 : genealogías, tipologías y discontinuidades. Madrid : Akal.

Liotard, Jean François. (1984) La condición postmoderna : Informe sobre el saber. Madrid : Cátedra.

Meadows, Jack. (2001) Understanding Information. München: Saur.

Newman, M., Barabási, A.L., & Watts, D.J. (2006) The Structure and Dynamics of Networks. New Jersey: Princeton University Press.

Ricœur, Paul. (2000) La mémoire, l’histoire, l’oubli. Paris: Éditions du Seuil.

Ricœur, Paul. (2003) El conflicto de las interpretaciones. México: Fondo de Cultura Económica.

Schwartz, Bennett L. (2011) Memory: Foundations and Applications. Los Angeles: SAGE Publications, Inc.