

Massurrealismo: el movimiento del siglo XXI

Por Sergio Carlos Spinelli

Comenzó en 1992 y a partir de allí, el arte que se producía hacía años atrás comenzó a formar un nuevo marco conceptual. Hoy ya vive entre nosotros.

En la Argentina el surrealismo se ha expresado principalmente por dos vías: la poesía y la pintura. Pero su herencia tomó forma en el humor negro y en la capacidad de captar situaciones absurdas. Hoy en día, el Massurrealismo es su herencia, esa abundante fertilidad que se multiplica en sus protagonistas y que se encuentra en todas partes donde el humor o el erotismo, la imaginación y el deseo de ruptura son paisajes indispensables.

Heráclito de Éfeso era conocido como «El Oscuro». Se mantenía a distancia de la multitud, a la que consideraba falta de entendimiento. Según Heráclito todo fluye, todo cambia, nada permanece, nada es estable. Todo es fuego que se enciende y se apaga según una medida. El cambio, el devenir, está regido por el *logos*. Y el *logos* regula el devenir como una ley inmanente al mundo. El devenir se da según la lucha de los contrarios, y esa tensión entre los contrarios en lucha genera el movimiento; por eso a la paz sigue la guerra y a ésta nuevamente la paz. Y este movimiento retorna eternamente sobre sí mismo. Al terminar el gran año solar todo vuelve a comenzar y a repetirse («eterno retorno»). «No podemos bañarnos dos veces en el mismo río», dice en uno de los fragmentos que han llegado hasta nosotros (ni el río ni nosotros seríamos los mismos). El devenir es el *Principio de todas las cosas* y en la contradicción está en el origen.

El Massurrealismo es la consecuencia lógica del propio devenir del arte en el siglo XXI. En la Argentina tiene fuertes raíces que lo sustentan. En el Massurrealismo la lucha entre lo masivo, lo popular y el arte hace de dínamo creativa, de usina de ideas y sueños que conviven con cada uno de nosotros a cada instante, logrando que unos y otros no seamos los mismos, viviendo en una constante metamorfosis hiperreal (Baudrillard) habitada de simulacros. ¿Cómo poder definir lo que es verdaderamente «real» en un mundo donde los medios de comunicación modelan, amalgaman, modifican y filtran la manera en que percibimos una experiencia? Y los medios/mensajes nos invaden desde los teléfonos, las tablets, las PCs, los televisores, el cine, el teatro y la misma radio, las muestras de arte y hasta en los actos políticos. Todo fluye en grandes oleadas como en el río de Eráclito, cambiando y siendo cambiados al observar los cambios.

El arte es mimético (se basa en una representación convincente de objetos y escenas reconocibles) y el acto de reconocimiento proporciona medios más o menos directos para acceder a él. Esto se aplica también si lo simbólico o el aspecto narrativo de la imagen, son difíciles de interpretar o si han caído en el olvido y sobrevive en medio de cambios extremados de estilo. Por ejemplo, la historia de la pintura impresionista, que pasó de ser el blanco de las invectivas de la mayoría de los críticos y del público, a convertirse casi en la más

popular de todas las formas de pintura, demuestra hasta qué punto el arte puede transformar la capacidad de la gente para interpretar y disfrutar lo que se le da. Obras de las que se dijo en un momento que eran basura, en las que apenas se reconocía lo que se había querido representar por el tratamiento del color y la falta absoluta de límites formales, se admiran ahora como vívidas imágenes de escenas familiares y se subastan en altos valores. Sin embargo, el arte ha sido casi siempre una forma de discurso, un medio de instrucción, como también de placer y deleite. Por lo general su contenido estaba dado anticipadamente, era como un texto que el artista debía representar con toda la eficacia que fuera capaz. Reinterpretar ese texto a partir de la imagen era en gran parte tarea del espectador, como lo era también reconocer los objetos representados, y esto requería un público de alguna manera educado, con cierta formación intelectual.

Los artistas y los críticos llegaron a señalar lo novedoso y diferente como justificaciones esenciales del arte, y deseosos de llevar la atención del público más allá de la superficie de la obra, lograron que los artistas interpreten también el proceso mediante el cual cobra existencia la imagen, aunando la tecnología. Pidieron que el artista aceptase las obras de arte, no como hechos finitos, sino como objetos logrados por medio de materiales y métodos seleccionados y hasta invadidos por lo último en tecnología. Una vez más, los críticos y los historiadores se dispusieron a elucidar no tanto la obra sino las vías por las que el artista llega a trabajar como lo hace, y con qué elementos.

Y es extremadamente claro que no es intención de los artistas producir un arte que sea exclusivamente bello o placentero, pero la atención que buscan es la que muchos en la sociedad prestan fácilmente a las películas o al fútbol, a los autos o a los desfiles de moda.

Pero mientras que las composiciones de Kandinsky eran casi experiencias y fantasías personales que se acercaban mucho al surrealismo, las de Malevich eran afirmaciones cuasi religiosas sobre la existencia del hombre en un universo en expansión, las de Mondrian proponían un entorno de orden y hermandad, las de Rothko se referían al temor reverencial ante el espectáculo del universo y a la certidumbre de la muerte, y así sucesivamente.

Ninguno de estos temas es ajeno a nosotros; ninguno es nuevo. En realidad, pertenecen a la categoría de los temas eternos que nos recuerdan cuáles han sido siempre las preocupaciones del arte y del hombre, desde las pirámides y la tragedia griega hasta lo más esencial de la novela, del teatro y del cine actual.

El público, la sociedad, las masas, ha puesto el acento en el proceso hasta el punto de dejar de lado todo lo demás: no el proceso en el sentido intuitivo por medio del cual se podría entrar en comunión con el trabajo imaginativo y creativo del artista, sino en el sentido práctico que hace referencia a los medios y a los métodos de fabricación y producción. Se ha desalentado de tal manera al público en lo relativo a la exploración del contenido, que ahora este no sabe cómo buscarlo ni mucho menos si buscarlo es correcto. Esta es otra manifestación de los simulacros¹ y la hiperrealidad².

El cambio es ahora una condición de valor artístico, debemos aceptar que cierto grado de evolución e invención son esenciales para contar con un arte saludable y que el arte gastado es la peor clase de arte, tan malo y peligroso para nosotros como la comida en

descomposición. Eso significa que el público acepta y demanda los cambios en el arte como ha llegado a aceptar y demandar los cambios en muchas otras cosas, y no obliga al arte a que sostener los viejos patrones y maneras anticuadas, sino le exige todo lo contrario: que avance con la tecnología, que sea parte de ella. El arte de hoy ha logrado con frecuencia agradar con su gestión, sus ambigüedades, su ausencia de límites en aspectos en los que el arte de épocas anteriores era más definido, y esto es una maravillosa invitación para que unamos nuestra inteligencia y nuestras intenciones a las del artista.

El Massurrealismo es el cambio, es el simulacro, el mapa y el río. El servomecanismo que nos hace extender hasta todos los rincones del planeta, cotidianos y no tantos. El Massurrealismo es el arte de la hiperrealidad, en definitiva, el arte proyectado hacia el futuro.

Publicado el 12/04/2013

-
1. Jean Baudrillard fue ampliamente reconocido por sus investigaciones en torno al tema de la hiperrealidad, particularmente en una sociedad como la norteamericana. De acuerdo con sus tesis, Estados Unidos ha construido para sí un mundo que es más “real” que Real, cuyos habitantes viven obsesionados con la perfección, evitar el paso del tiempo y la objetivización del ser. De esta manera la autenticidad ha sido reemplazada por la copia (dejando así un sustituto para la realidad), nada es Real, y los involucrados en esta ilusión son incapaces de notarlo. Es decir, en nuestra cultura postmoderna, tecnológicamente en continuo avance, nuestra conciencia, es incapaz de distinguir la realidad de la fantasía. Se puede decir también que la Hiperrealidad es el medio que podemos utilizar para describir la forma en que la conciencia define lo que es verdaderamente “real” en un mundo donde los medios de comunicación modelan y filtran la manera en que percibimos un evento o experiencia.
 2. En su ensayo sobre la precesión de los simulacros, Baudrillard recuerda un cuento de Borges sobre un mapa (es decir, una representación) tan detallada que es una correspondencia exacta con el territorio. Baudrillard sugiere que el mundo en el que vivimos ha sido reemplazado por un mundo copiado, donde buscamos nada más que estímulos simulados, es decir, nos alcanza con los elementos que representan lo que buscamos, no aquello que buscamos, nos basta su mero estímulo. Y en nuestra época actual estamos estimulados por simulacros contruidos y enviados constantemente desde los modelos virtuales, y vueltos a reenviar, donde la Hiperrealidad se hace cada vez más “real” y no deja paso a que podamos diferenciar lo Real de lo que no lo es.

Bibliografía:

- Barthes, Roland. *Lo obvio y lo obtuso*. Paidós, Barcelona, 2000.
- Baudrillard, Jean . *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras (1970)*. Siglo XXI, Madrid, 2009.
- Pichon Rivière, Marcelo. *El surrealismo argentino de París a Buenos Aires*. Revista Crisis, Buenos Aires, 1974.
- Pellegrini, Aldo. *Para contribuir a la confusión general. Una visión de la poesía, el arte y el mundo contemporáneos*. Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, 1965.

