

Mariela Brazón Hernández*

Resumen:

Todo juego tiene un sentido que trasciende el disfrute inmediato. De igual manera, toda obra de arte, inclusive la más hermética, tiene el poder de encantarnos y trasladarnos a mundos paralelos. En este texto estudiamos las relaciones entre las obras del venezolano Jesús Soto (1923-2005) y la actividad lúdica, así como también, analizamos la manera como esas relaciones favorecen la transmisión de una determinada visión de mundo. Soto hace que el fruidor se integre a la obra y determine en gran medida su *performance*, también viéndose afectado por ella. Uno de los objetivos de este pionero del arte cinético fue criar metáforas del dinamismo existente en la Naturaleza y hacer de las obras plásticas espacios abiertos donde el espectador-participante pudiese vivenciar activamente esa realidad. En este sentido, veremos que las potencialidades cognitivas del arte y del juego fueron ampliamente exploradas por el artista.

Palabras Clave: arte cinético, Jesús Soto, arte y conocimiento, dimensión lúdica del arte.

Todo acto de percibir es al mismo tiempo pensamiento;
todo acto de razonar, intuición;
todo acto de observar, invención.

Rudolf Arnheim.

Una de las premisas que sustenta esta pesquisa es la inseparabilidad entre *sensación, interpretación y asimilación cognitiva*. En el acto perceptivo, el dato puramente sensorial no está dissociado de aquello que el sujeto rememora, interpreta, siente y aprende. De hecho, a cada nueva imagen captada –y en general, en cada experiencia sensorial–, se reestructura el campo perceptivo, enriqueciéndose nuestro bagaje de conocimientos.¹ Percibir no es meramente ver, oír o palpar; percibir es, concomitantemente, ver, oír y palpar, recordando, asociando y asimilando cognitivamente, es decir, abordando, conociendo y comprendiendo de manera activa el mundo del cual hacemos parte.

Siguiendo principios gestálticos, partimos del hecho de que percibimos **totalidades estructuradas** y no elementos desarticulados de la realidad. Por lo tanto, en toda imagen percibida o acto vivenciado, la importancia de cada elemento no viene determinada por su grado particular de complejidad, sino por las relaciones existentes entre dicho elemento y los otros componentes del fenómeno; es decir, por la manera como las partes se integran en una

totalidad y como ésta, a su vez, las afecta individualmente. Cada dato “sensorial” (sea visual, táctil o auditivo) está sujeto a la influencia de otros datos y de las estructuras que lo contienen.

Para comprender la relación participativa e inclusiva a la que convidan las obras del venezolano Jesús Soto (1923-2005), pionero del arte cinético, es importante que tengamos en cuenta que nuestra relación perceptiva con el mundo no es comparable al vínculo que existe entre un pensador y su objeto de pensamiento –afirmación hecha por los psicólogos de la Gestalt y destacada por los seguidores de la tendencia fenomenológica.² En otras palabras, la percepción no es un proceso de naturaleza intelectual, ni parte de lo racional. Su función no es descifrar, interpretar u ordenar una materia que, supuestamente, nos llega a los sentidos desvinculada de forma, pues, como explica Merleau-Ponty: “*Matter is «pregnant» with its form*”³ –esto es, percibir y dar forma a la materia percibida son actos que se realizan de manera conjunta. Analizada en base a estas premisas, la obra de Soto se revela, no como un discurso sobre ciertas características del mundo físico que espera ser descifrado, sino como una posibilidad concreta de percibir y vivenciar activamente dichas propiedades, reconociéndonos como partícipes del Universo y su dinamismo.

La racionalidad, afirma Merleau-Ponty, no está separada de la experiencia. Esta última es fundamental en la formación de conceptos absolutos (verdades y valores). Dichos conceptos comienzan a surgir en el momento mismo en que se confrontan las incertidumbres de la realidad percibida con la convicción de que compartimos, con los otros seres humanos, un mundo de verdades en común. Justamente, esa certeza es la base de la comunicabilidad y de la racionalidad, pues a partir de ella se hace posible conceptuar el mundo en que vivimos, descubrir en él leyes, estudiar fenómenos y formular conclusiones. La percepción, vista desde ese ángulo, es un acto que nos lleva a colocar nuestras experiencias en la mira de los otros, y a partir del cual comenzamos a construir la imagen de nosotros mismos y de la realidad que nos rodea. Como explica el filósofo francés: “... la percepción de una cosa me abre al ser, al hacerme consciente de la síntesis paradójica de una infinidad de aspectos perceptivos...”⁴

Jesús Soto exploró en varias de sus obras la posibilidad de abrir espacios para el cruce de las experiencias perceptivas. Sin embargo, es en el **Penetrable** donde podemos apreciar mejor cómo se da con plenitud esa concientización del campo perceptivo, de nuestra situación dentro de ese campo y de los vínculos que nos ligan a otras subjetividades. La comunicabilidad que existe entre todos los puntos de la obra, resultado en buena medida de su naturaleza material y de la distribución de sus componentes, coloca en evidencia, de manera directa (*i.e.* a través de sensaciones), nuestra propia presencia y la presencia de los otros. En este sentido, el Penetrable es un espacio de encuentro de un conjunto de subjetividades que se cruzan y miden mutuamente. Es un ente que, al ser fruido, deja de ser “objeto percibido”, para convertirse en parte de los seres que lo perciben. A cada movimiento (ajeno o propio), a cada risa emitida, a cada gesto corporal, las piezas colgantes se moverán, obstaculizando nuestro paso o abriéndonos

caminos; y, gracias a esos movimientos, podremos sentir nuestra propia presencia y la de “los otros”. A cada vistazo, los que estaban “allí” desaparecen, se alejan o se acercan (no sabemos bien), y el bosque de líneas del Penetrable parece vibrar conjuntamente con sus habitantes. Después de un tiempo de pausas y desplazamientos, a medida que el público va saliendo, el *continuum* de luz, masa, energía y movimiento, que es el Penetrable, se va estabilizando, poco a poco, hasta impresionar nuevamente con su regularidad.

Percibiendo un mundo estructurado

El artista, al elaborar una obra, más que copiar el contenido de una imagen (real o imaginada), lo que hace es trasladar “**conceptos perceptuales**” (propiedades estructurales captadas a nivel de la percepción) a “**conceptos representativos**” (concepciones formales mediante las cuales la estructura percibida es representada, usando un determinado medio artístico: pintura, escultura, dibujo, cine, medios híbridos, etc.).⁵ Ciertos artistas –como Soto– trabajan para que la imagen artística priorice la estructura subyacente en los fenómenos, dándole a ésta más visibilidad que a los puros elementos aislados. Soto insiste en que, tanto a nivel perceptivo como representativo, las relaciones entre las partes sean más relevantes que las partes mismas.

Desde mis comienzos siempre me he enfrentado a mi obra con el deseo de ver qué puede ella enseñarme, qué puede hacerme descubrir. De los muchos valores universales que ella me ha hecho sentir se desprende particularmente una especial definición del concepto de «Relaciones», las cuales tienen para mí una presencia más poderosa que los elementos mismos. Los artistas en general, se han ocupado de elementos ya situados dentro de un espacio definido, cuando en realidad tales elementos no deben servir sino para demostrar la existencia infinita de «relaciones», no solamente en el espacio sino en el tiempo.⁶

Tomando como punto de partida la percepción sensorial –que ya de por sí se orienta a las propiedades estructurales del percepto–,⁷ Soto involucra activamente al espectador en el reconocimiento, investigación y comprensión de dicha naturaleza estructural. Para ello, crea imágenes que favorecen la exploración de las articulaciones existentes entre un determinado grupo de elementos. Son obras en las que conjuntos reducidos de componentes (formas, colores, superficies) son presentados en “situaciones” variadas, de manera tal que los valores individuales de los elementos pierdan relevancia, y los nexos entre las partes, así como las variaciones de dichos nexos, conquisten nuestra atención. Se trata de una **poética serial** que nos invita a visitar la producción del artista efectuando lecturas por grupos de obras, en vez de por instancias particulares. Mediante el énfasis en las relaciones estructurales, el artista intenta mostrar que cada imagen no es sino un recorte de una realidad más amplia. Realidad hecha no más de elementos desarticulados, y sí de relaciones y funciones. Es lo Real que gana existencia (y consistencia) desde el mismo momento en que lo interrogamos, lo exploramos y lo interpretamos; como bien explica Merleau-Ponty:

...la percepción no es un fenómeno del orden de la causalidad física. Observamos una respuesta del organismo que «interpreta» los estímulos y les da una cierta configuración. Me parece imposible sostener que esta configuración es producida por los estímulos. Ella resulta del organismo y del comportamiento del organismo en su presencia.⁸

Veremos que para Soto fue prioritario hacer patente la inestabilidad y la ambigüedad del mundo percibido a través de los sentidos (en especial, del mundo de las imágenes visuales). Para alcanzar dicho objetivo, el venezolano recorrió al trabajo en serie, por considerarlo una vía idónea para presentar un pensamiento estructurado.

Percepción y realidad: la ambigüedad como característica intrínseca del mundo sensible

Una de las cualidades más importantes del abordaje fenomenológico es que nos permite estudiar nuestro comportamiento, no más a partir de una lógica binaria que contrapone estímulos “externos” (objetivos) a reacciones internas (subjetivas), sino de una visión globalizante que integra, en una misma unidad, la realidad dicha “objetiva” y la perspectiva humana, con todas sus imperfecciones. Es probable que desde este nuevo ángulo, resulte difícil discernir una “verdad absoluta”, pero, en compensación, estaremos más cerca de identificar y comprender la manera como se estructuran nuestros actos y pensamientos en función de la realidad percibida.

Soto nos incita a la duda constante y a la recapitulación de lo percibido, pues trabaja, en gran medida, con las incertidumbres que caracterizan el acto perceptivo. En sus obras, esas dudas son reforzadas deliberadamente –en la mayoría de los casos a través de efectos ópticos–, con el objetivo de despertar inquietudes y estimular cuestionamientos en el fruidor a respecto de lo que su aparato sensitivo le informa con imperfección. La ambigüedad de lo percibido se traduce en invitación, hasta podríamos decir en provocación, para que burlemos los obstáculos y nos reaproximemos críticamente a la “sólida e inalterable realidad” en la que estamos acostumbrados a creer. Tal vez aquí esté uno de los mayores valores de la producción del artista: alimentar la curiosidad del público y llevarlo a visitar aquello que aparece inexacto. De esta manera, el fruidor examina con detenimiento lo que aparenta ser inasible, para descubrir que, en efecto, es inasible, y que esa condición, indefinible e indefinida, es una característica substancial de la realidad. Aun más, a cada instante, el espectador-participante comprueba que esa supuesta “verdad” que le interroga constantemente no es siempre “la misma verdad”, ya que todo existe inmerso en una eterna transformación. La realidad estable, atemporal, que transmite tanta seguridad al ser humano, se ve poco a poco desplazada por una realidad fugaz, menos ideal y más ligada a los sentidos; una realidad que se revela “fecunda” debido a la multiplicidad de sus posibles lecturas. Soto sabe que la exploración de la realidad perceptiva (realidad inexacta y temporal) estimula nuestro raciocinio, que trata de buscar los porqués. De esta manera, el acto de percibir actúa como detonante del pensamien-

to; de un pensamiento basado en la duda, y que cuestiona los objetos de la experiencia.⁹ “Este pensamiento, que se siente a sí mismo más de lo que se ve, que busca claridad en vez de poseerla, y que crea verdad en vez de buscarla...”¹⁰

En la mayoría de las obras no-penetrables, Soto nos coloca ante objetos geométricos tridimensionales, cuya naturaleza semitransparente permite que apreciemos lo que se mueve en el entorno, pero apenas parcialmente. Al circular alrededor de ellos, podemos percibir las imágenes de otros fruidores; algunas nítidas, otras difusas por causa de los planos listados que se cortan e interponen en nuestro campo visual. Lo que en un instante determinado aparece sólido, en el momento siguiente desaparece virtualmente, fundiéndose en un cruce infinito de líneas. La dualidad preciso/ambiguo se repite en cada imagen que recorre la sala; es decir, para cada espectador que se desplaza en el entorno, algunas de sus partes corporales parecen alejarse, vagas y nebulosas, cuando se cortan visualmente con las áreas listadas, mientras que otras partes se distinguen claramente a través de las parcelas libres o de las caras transparentes de plexiglás. En medio de esta atmósfera de ambigüedades, nuestra presencia es lo único que no nos parece vibrar o diluirse. Nuestro cuerpo, que permanece íntegro apenas para nosotros mismos, entra en conflicto con la visión de esos “otros” cuerpos, fragmentados y difusos, que se desplazan en nuestra vecindad. Sabemos que esos “otros” poseen, *grosso modo*, una subjetividad similar a la nuestra y que nos contemplan de manera análoga a como nosotros los contemplamos. Por lo tanto, es de suponerse que ellos también estén sorprendidos por las aparentes contradicciones perceptivas que experimentan. En este sentido, la obra de Soto permite que las subjetividades se crucen, se encuentren y se interroguen, movidas por un recurrente espíritu de curiosidad.

Con los Penetrables, Soto da un paso adelante, incorporando totalmente al fruidor en un juego de difracciones, fluctuaciones y ambivalencias que se renuevan incesantemente. En un Penetrable, nuestra vecindad se entrecruza perceptivamente con las vecindades de otros fruidores –cruce que percibimos intensamente gracias a la manera como los tubos (plásticos o metálicos) “densifican” el ambiente en que nos movemos. Por otra parte, la materialidad de la obra coloca en evidencia y acentúa nuestra propia sensibilidad. El Penetrable actúa no sólo como un cuerpo físico, sino también como un **campo sensible**, pues crea un entorno, un medio ambiente, cuya percepción agudiza la conciencia que tenemos de los otros y de nosotros mismos. A pesar de que las imágenes dentro de un Penetrable se nos ofrecen apenas parcialmente, y de que no podemos medir exactamente distancias, ni distinguir con claridad densidades ni límites, sabemos perceptualmente que los otros están “allí”. Como me explicó un visitante de una exposición de Soto, después de entrar repetidas veces en un Penetrable: «... me gusta mucho... sé que las cosas y los otros están allí, pero ellos parecen desmaterializarse a cada instante... y, aun así, siento que están allí...».¹¹

A través de un Penetrable vemos objetos y seres como entidades inexactas, imprecisas e incompletas; sin embargo, esa informidad no afecta nuestra certeza de realidad. Las cosas

que percibimos, decía Merleau-Ponty, las percibimos deformadas justamente porque son “reales”.¹² Ante un conjunto insuficiente de datos, el ser humano posee la admirable capacidad de incorporar, ya desde un nivel perceptivo, la información faltante –por ejemplo, aquello que vería desde otros puntos de vista. La pregunta es: ¿cómo logramos captar y procesar lo que no está en nuestro radio inmediato, o las cosas que se nos presentan apenas parcialmente? Lo podemos hacer porque nuestro cuerpo actúa conectado a los objetos y a los seres del entorno, a través de un **campo perceptivo**. De esa manera, los entes (objetos o seres) que se presentan parcialmente a nuestros sentidos, son aprehendidos como totalidades y no como fragmentos; y esto sucede, no a partir de un análisis racional, sino como resultado de una **síntesis** llevada a cabo ya a nivel perceptual. En especial dentro de un Penetrable, para sentir con claridad al “otro” no es necesario tropezarlo o extender la mano y tocarlo, pues las partes de ese “otro”, inclusive las menos visibles, inciden en la regularidad y la estabilidad circunvecina, afectándola y alcanzando nuestro campo perceptivo.

Visible y móvil, mi cuerpo es una cosa entre otras cosas; está preso en el tejido del mundo, y tiene la cohesión de una cosa. Pero como se mueve por sí mismo y ve, sostiene cosas en un círculo a su alrededor. Las cosas son un anexo o prolongación de él mismo; ellas están incrustadas en su carne, son partes de su definición completa; el mundo está hecho del mismo material que el cuerpo.¹³

Cada situación planteada por Jesús Soto existe en función de innumerables indefiniciones y ambigüedades. Nuestra reacción ante sus obras, desde el momento mismo de la percepción, no es pasiva; por el contrario, es notable la inmediatez de nuestras respuestas, tanto las motoras, como las imaginativas y las racionales. Como diría Rudolf Arnheim, “salimos al encuentro” de esos objetos,¹⁴ estimulados por fuerzas que buscan equilibrarse y que encuentran eco en nuestro propio ser. Experimentamos, a través de los sentidos, estructuras dinámicas difíciles de describir con palabras, y nos vivenciamos como partes activas de esas estructuras. Más aun, sentimos que “las fuerzas que se agitan en nosotros son tan solo ejemplos aislados de las mismas fuerzas que actúan en todo el universo”.¹⁵

Soto y la apropiación lúdica del entorno

Las obras de Soto atraen y fascinan, trasladándonos a una esfera donde lo lúdico posee carácter primordial. En general, son obras que divierten, asombran e intrigan, incitando a la acción y a la indagación. Como sucede con la mayoría de los juegos, ellas nos colocan ante situaciones que desafían y cautivan, sea por su complejidad, su indeterminación, la multiplicidad de sus posibilidades o su belleza, estableciéndose así un diálogo con el espectador que transcurrirá movido por el disfrute de lo inesperado y la posibilidad de repetición.

Comencemos por las obras no-penetrables, es decir, aquellas que no podemos recorrer físicamente. Al entrar en contacto visual con ellas, es común desplazarnos en el entorno o efectuar movimientos cortos, comparables a los de una coreografía libre. A partir del primer

desplazamiento, descubrimos que tenemos cierto “control” sobre los efectos que se van desencadenando: podemos “activar” o “desactivar” vibraciones, según avancemos o nos detengamos; o aumentar la intensidad de las oscilaciones, conforme caminemos con mayor o menor rapidez; o, incluso, alterar sutilmente la posición de ciertos elementos, valiéndonos apenas de las corrientes de aire que generamos al desplazarnos por la sala. Las obras de Soto nos permiten concientizar, con una inmediatez sorprendente, la capacidad que tenemos de “modificar” imágenes, basándonos en nuestra motilidad y en las propiedades de nuestra visión (no sólo en las ventajas de la visión, sino también en sus limitaciones). En esencia, desplazándonos una y otra vez frente a la obra, se hacen más claras las relaciones de causa-efecto que se establecen entre nuestro cuerpo en movimiento y las vibraciones generadas. Más aun, gracias a ese reconocimiento, vamos descubriendo lo que “debemos” hacer para que el movimiento se manifieste en la obra; o dicho de otra forma, vamos descubriendo las “reglas del juego”, las “pautas” según las cuales ella “funciona”.

La misma magia que nos envuelve cuando manipulamos un calidoscopio y exploramos cómo debemos rotarlo para hacerlo funcionar, cómo hemos de moverlo para que se generen imágenes nuevas, desde qué ángulo se visualiza mejor su brillo y su colorido; esa misma magia, pensamos, es la que se manifiesta cuando interactuamos con una obra de Jesús Soto. Durante los primeros instantes de contacto, no sólo la contemplamos, sino también la “investigamos” mediante una exploración visual-motora que permite apropiarnos del objeto, aún cuando él se encuentre a una cierta distancia. Nos sentimos fascinados por la manera como parecen fluctuar los elementos coloridos, cada uno a una altura difícil de determinar. La curiosidad nos lleva entonces a examinar el “funcionamiento” de la obra. El deseo intenso de aprehenderla nos hace acercarnos a ella, para verla desde un lado, verla desde el otro, y en ese proceso descubrir, con asombro, características desconcertantes, imágenes que entran en contradicción con lo que acabábamos de percibir. Regresamos, entonces, a la posición inicial, para observar la obra, ahora con más detenimiento; no obstante, las ambigüedades, en vez de disiparse, reaparecen. Se produce así un choque entre dos situaciones: una, que parece ser ilusoria y engañosa (“ese cuadrado amarillo parece estar más cerca de mí que aquel azul”), y otra, que aparenta ser más sólida y real (“ese cuadrado amarillo y ese azul están a la misma distancia”). Uno de los hechos que resulta más impresionante para el fruidor, después que regresa a su posición inicial, es que no consigue ver la imagen “como ella es”, a pesar de que ahora cree que sabe “como ella es”. Este hecho, aparentemente confuso, se explica por el carácter coercitivo de los efectos ópticos usados por Soto, como el *moiré*¹⁶ y la ubicación inestable de formas y colores.¹⁷ El ir y venir para “comprender” y disfrutar la imagen se repite, independientemente de ser la primera, segunda o tercera vez que contemplemos la obra en cuestión. En cada exploración, sus secretos son revelados, pero nunca por completo. La sensación de estar descubriendo algo que se nos escapa a los sentidos nos fascina, atrayéndonos insistentemente hacia las obras, sin que por ello se agote nuestra curiosidad. Desde este punto de vista, podemos decir que el artista propicia una especie de “juego” que difícilmente cansa o aburre a los jugadores.

La obra de Soto es lúdica, entre otros motivos, porque intriga. Ella es una especie de acertijo para la percepción y, como todo acertijo, espera ser descifrado. El desafío que propone a los sentidos crea un estado de tensión entre obra y espectador que estimula la interacción. Más aun, se trata de una tensión comparable a la que caracteriza a la mayoría de los juegos.¹⁸ Johan Huizinga explica que en todo juego se manifiestan tensiones porque en ellos siempre existe la posibilidad de tomar decisiones y llevar a cabo acciones. El jugador tratará de dar fin a esas tensiones de la mejor manera posible, decidiendo –a menudo por automatismos– lo que hará o no en un momento determinado. En el caso de la obra de Soto, son precisamente las ambigüedades, obstinadas y fascinantes, recurrentemente insolubles, las que alimentan las incertidumbres y provocan nuestro deseo inmediato de buscar explicaciones y llevar a cabo acciones.

El **movimiento** es una característica esencial del juego.¹⁹ Al hacer esta afirmación, Huizinga se refiere no apenas al movimiento corporal de los jugadores, sino también a un extenso espectro de situaciones de cambio, alternancia, sucesión, asociación, separación, esfuerzo, repetición, etc., que pueden estar presentes en las actividades lúdicas. Varios artistas cinéticos, conscientes de este hecho, han elaborado trabajos basándose en los vínculos existentes entre la “acción corporal” y el “disfrute”. Es el caso del israelita Yaacov Agam y del venezolano Carlos Cruz-Diez, cuyas obras maravillan por la manera como en ellas se disuelven las formas y se generan intensas atmósferas cromáticas, a medida que nos desplazamos. Es también el caso de los miembros del Groupe de Recherche d’Art Visuel,²⁰ quienes dieron gran importancia a la participación directa del espectador, ofreciéndole amplia libertad de acción y manipulación. En particular, el argentino Julio Le Parc, su miembro más conocido, al referirse a las obras que cobran sentido con el movimiento del espectador, comentó:

...ellas tienen realmente un valor cuando la percepción total del espectador, al moverse, responde a los mismos datos de concepción y realización. El valor de esta percepción reside, no en la adición caprichosa de diferentes puntos de vista, cada uno de los cuales tal vez es el equivalente de un cuadro fijo tradicional, sino en el desplazamiento del espectador y en las múltiples situaciones visuales resultantes.²¹

En las obras de Soto resulta tan divertido moverse como percibir el movimiento, básicamente porque las imágenes que percibimos parecen depender exclusivamente, como dice Le Parc, de los desplazamientos de nuestro propio cuerpo. Existe, por lo tanto, el placer de sentirnos los motores de la acción y, hasta podríamos decir, los genuinos creadores de la obra.

Los Penetrables merecen atención redoblada cuando tratamos el carácter lúdico de la producción de Jesús Soto. Son obras que definen *loci* habitables, en los cuales nos vemos impelidos a ingresar para vivenciar la plenitud del Espacio. Estando en ellos, nos sentimos parte intrínseca y hasta íntima de su estructura. Son entidades limitadas, pero que, al mismo tiempo, por ser “permeables” y “transponibles”, poseen fronteras que actúan como pasajes

abiertos entre el “interior” y el “exterior”, y nunca como barreras rígidas a ser forzadas por el fruidor. Los formatos dados por Soto a los Penetrables, siempre geométricos y regulares (paralelepípedos), contribuyen a dejar claro que se trata de espacios diferenciados del entorno, dentro de los cuales podemos experimentar sensaciones “diferentes”, actuar de manera “diferente” y hasta sentirnos “diferentes”. Más aun, cuando nos absorben y cautivan, los Penetrables también nos hacen vivenciar una temporalidad “diferente”. Esa escisión espacial y temporal resulta estimulante, tanto desde el punto de vista de la acción, como del de la imaginación, pues entrar en un Penetrable es como dar un paso fuera de la vida real y distanciarnos en ciertos aspectos del resto del mundo. De esa manera, nos trasladamos a una esfera lúdica, en la cual es posible vivir situaciones excepcionales e ignorar las normas habituales.²²

El Penetrable no está hecho apenas para “pasar por” él. Su estructura y materialidad favorecen y estimulan la acción en su interior, sin ofrecer mayores obstáculos, permitiendo una amplia gama de movimientos corporales en un espacio donde se imponen pocas restricciones al fruidor (a no ser las limitaciones mínimas que resguardan la integridad de la obra). De allí, la sensación intensamente lúdica de “libertad” que se experimenta en su interior. Una de las tantas maneras como el fruidor manifiesta ese sentimiento es a través de gestos abiertos, desplazamientos amplios, rápidos, suaves, cadenciados o tempestuosos, contactos con la obra y con otros fruidores; es decir, movimientos que reflejan la plenitud de la experiencia que se está viviendo y que, tal vez, el espectador no se sentiría motivado a realizar fuera de ese “círculo mágico”.

La capacidad de juntar a las personas alrededor de un cierto foco de atención es una propiedad que comparten las obras de arte y las actividades lúdicas. Las obras de Soto, por ejemplo, despiertan inquietudes que actúan como factores aglutinantes. Sin embargo, vale la pena resaltar que ese “algo importante” que el público de Soto comparte entre sí, gravita, fundamentalmente, alrededor de incertidumbres más que de convicciones. Son en gran medida las indefiniciones (es decir, las imágenes no “resueltas” y declaradamente irresolubles), las que llevan al fruidor a sumergirse en una especie de perplejidad común, a maravillarse en compañía de otros fruidores y a identificarse con aquellos que experimentan sensaciones similares. En el Penetrable, cuya naturaleza favorece la interacción entre los participantes, no es raro que llegue el momento en que el “juego” deje de ser un acto individual y pase a transcurrir en modo grupal.

La fruición de un penetrable está bien cercana de la danza y la *performance*, actividades con rasgos lúdicos, que carecen de la antítesis de otras modalidades más competitivas. No serán raras, entonces, las ocasiones en que dentro de un Penetrable se ensayen pasos de bailes imaginarios; coreografías que podrían lucir ridículas o absurdas en un ambiente cotidiano. Con palabras sencillas del propio artista: “...la gente... cuando entra en un penetrable siente que ése es otro espacio, y se ponen a jugar, a moverse”.²³

Visto desde esta perspectiva, es válido afirmar que jugamos “en” el Penetrable, al recorrerlo y explorarlo sensorialmente, desde múltiples puntos de referencia. Pero también jugamos “con” el Penetrable desde el preciso momento en que concientizamos que nuestro ser perturba integralmente su estructura y que, por lo tanto, somos, junto con el artista, responsables activos por su comportamiento. He aquí una de las funciones más significativas de esta obra: mostrarnos que somos partes actuantes de una “totalidad” de la cual es imposible aislarnos. Ese “todo”, no sólo es sensible a nuestra presencia, como también puede, en muchos sentidos, modificarla. Entre nosotros y ese “todo” existe una *einführung* que va más allá de lo puramente material, abarcando cualidades estructurales y relacionales. Por lo tanto, “ser parte de ese todo” significa también ser una entidad “análoga a él”, “existir en él”. En gran medida, podemos darle ese sentido al Penetrable, gracias a su condición lúdica, pues todo juego instaura un orden propio que corresponde a una determinada lectura del mundo.²⁴ En sus obras, Soto expresa su interpretación de la realidad física –Universo abierto y dinámico– a través de imágenes y sensaciones. Para ello, apuesta en la capacidad que tiene el juego de construir mundos paralelos e incluirnos activamente en ellos, dejándonos explorarlos y aprehenderlos con libertad.

En una instancia más ambiciosa, la “apuesta” de Soto se orienta a los poderes cognitivos de lo lúdico, es decir, a la efectividad que el conjunto de estímulos-respuestas generados en la fruición puede tener en la estructuración de ideas y conceptos, con el apoyo de las sensaciones de placer. Si Soto está en lo cierto, a partir del momento en que internalicemos esas impresiones, nos parecerá cada vez más sin sentido, como seres humanos, hablar de “entornos” que nos “rodean”, o de entes materiales que “llenan” los espacios “vacíos”. Pasaremos a pensarnos como micro universos hechos de la misma materia y energía que cualquier otra instancia de la Naturaleza y, de esta manera, la actividad lúdica habrá cumplido con éxito una de sus funciones más valiosas: la de ser una herramienta efectiva para conocer el mundo.

Notas

* Doctora en Artes Visuales (Escola de Belas Artes - UFRJ). Magister en Artes Visuales (Escola de Belas Artes - UFRJ). Graduada en Historia del Arte (Universidad Central de Venezuela) y en Ciencias de la Computación (Universidad Central de Venezuela). Líneas de investigación: arte latinoamericana, arte cinética y relaciones entre arte y ciencia. E-mail: marielabrazon@yahoo.com.br.

¹ Cfr. PENNA, Antônio Gomes. *Percepção e realidade: Introdução ao estudo da atividade perceptiva*. Rio de Janeiro : Imago, 1993, p. 166-167.

² MERLEAU-PONTY, Maurice. The primacy of perception and its philosophical consequences. *The primacy of perception and other essays on phenomenological psychology, the philosophy of arts, history and politics*. [s.l.] : Northwestern University Press, 1964. p. 12-42, p. 12 y ss.

³ *Ibidem*, p. 12.

⁴ *Ibidem*, p. 26.

- ⁵ ARNHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual: psicología de la visión creadora*. 5. ed. Buenos Aires : Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1972, p. 133.
- ⁶ Soto *apud* JORAY, Marcel, SOTO, Jesús. *Soto*, p. 28.
- ⁷ La Gestalt descubrió que además de objetos concretos, percibimos relaciones. Antes de esta escuela se pensaba que las relaciones eran sólo accesibles al pensamiento. "...el acto de percibir absorbe no sólo las unidades concretas [...], sino también, y en condiciones prioritarias, las relaciones que entre ellas se establecen". (PENNA, Antônio Gomes. *Percepção e realidade*, p. 12).
- ⁸ MERLEAU-PONTY, Maurice. *Op cit.*, p. 39.
- ⁹ *Ibidem*, p. 22.
- ¹⁰ *Idem*.
- ¹¹ Diálogos entablados con visitantes de la exposición "Soto, a construção da imaterialidade", CCBB-RJ, febrero-marzo de 2005. Curaduría: Paulo Venâncio Filho.
- ¹² MERLEAU-PONTY, Maurice. *Op. cit.*, p. 16.
- ¹³ MERLEAU-PONTY, Maurice. *Eye and mind. The primacy of perception and other essays on phenomenological psychology, the philosophy of arts, history and politics*. [s.l.] : Northwestern University Press, 1964. p. 159-190, p. 163.
- ¹⁴ ARNHEIM, Rudolf. *Op cit.*, p. 28.
- ¹⁵ *Ibidem*, p. 370.
- ¹⁶ El efecto Moiré es un efecto óptico que surge como resultado de la superposición de varias figuras con patrones geométricos repetitivos –por ejemplo, dos retículas colocadas una sobre otra, ligeramente desplazadas o formando un cierto ángulo. Se obtiene así un nuevo patrón repetitivo, la mayoría de las veces de gran intensidad visual.
- ¹⁷ BERTOLA, Helena. *El arte cinético : El movimiento y la transformación - Análisis perceptivo y funcional*. Buenos Aires : Nueva Visión, 1973, p. 29-30.
- ¹⁸ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: a study of the play element in culture*. 5. ed. Boston : Beacon Press, 1966 (1950), p. 11.
- ¹⁹ *Ibidem*, p. 36 y ss.
- ²⁰ GRAV: Groupe de Recherche d'Art Visuel, activo (como grupo) entre 1960 y 1966. Integrado por Julio Le Parc (argentino), Hugo Rodolfo Demarco (argentino), Horacio García-Rossi (argentino), François Morellet (francés), Francisco Sobrino (español), Joel Stein (francés) y Jean-Pierre Yvaral (francés).
- ²¹ LE PARC, Julio. A propos de art-spectacle, spectateur actif, instabilité et programmation dans l'art visuel. *Magasin Centre d'Art Contemporain de Grenoble*, Grenoble, juin-sept. 1998 (1962), p. 96-99, p. 98.
- ²² HUIZINGA, Johan. *Op. cit.*, p. 12.
- ²³ JIMÉNEZ, Ariel. *Conversaciones con Jesús Soto*, Caracas : Fundación Cisneros, 2001. (Colección Patricia Cisneros, Cuaderno 6), p. 70.
- ²⁴ HUIZINGA, Johan. *Op. cit.*, p. 10 y 46.

