

no tiene un público educado para la compra de arte contemporáneo.

El arte que se produce en Monterrey quizá sea más global porque no le persigue una carga de tradición histórica política ni social, pero la incorporación de fórmulas y discursos sin conciencia de origen, pudiera ser una trampa para el artista y el desprecio de un público extranjero, es decir, pudiera ser un arte que no dice nada de su época, su contexto y sus circunstancias. A veces se dan coincidencias en los discursos artísticos, sucede que lo que se le ocurre a alguien aquí, lo descubre en una revista o exposición en el extranjero; la diferencia está en dónde se presentan y qué sentido se les dé.

Existen posturas equilibradas en las que artistas no tan jóvenes demuestran estar más abiertos a las nuevas tendencias, sin embargo abogan por el valor del gozo provocado por la factura manual sin que por eso se ausente lo conceptual.

La aspiración de poder vivir de un discurso artístico puede ser un deseo que está distante de hacerse realidad y que muy pocos logran atrapar (el modelo ideal: Gabriel Orozco). Una vez que algunos artistas logran entrar a la dinámica de la compra venta de arte, dudan si están haciendo lo correcto, si lo que les piden es lo que saben hacer bien, o si deben explorar otros discursos que les sacarán del mercado, pero les provocará sentimientos de trascendencia.

Aplicar un tratamiento constante y eficiente para hacer que el proyecto de arte en Monterrey se levante y ande, requiere diversos esfuerzos sinérgicos que como aparato ortopédico extremadamente costoso no sólo se le invierte en su adquisición sino realmente se use, se le ausculte periódicamente, y en lugar de requerir amputación para alguno de sus miembros disfuncionales se opte por una medicina alternativa e integral que provoque el equilibrio del sistema.

Como lo comenta Emma Molina, el proyecto de arte tiene que ir paralelo a un soporte económico, y ese soporte económico se da de dos formas, o el gobierno se involucra, o la iniciativa privada, pero el apoyo humano se debe manifestar y corresponder a la altura del desafío. La ciudadanía, en este capítulo del arte, quizá debe ser más proactiva y presta. Las piezas, estrategias y movimientos correctos deben hacer de este juego de ajedrez un torneo permanente, donde lo ideal sería que no se sacrificara ni se comiera a nadie: educadores, artistas, galeristas, curadores, (críticos), teóricos, museógrafos, público culto y económicamente inteligente. Balance entre el desenvolvimiento de los recursos humanos y las habilidades.

Reconozco que lo anterior se oye demasiado idealista y genérico, pero es un esbozo de un gran mapa que puede llegar a ser consensuado, configurado y materializado por los deseantes del arte.

Este documento es un posible comienzo de una o varias líneas de investigación que implicarán varias tareas: mayor competencia en el dominio y sistematización de la información, registro y documentación de un banco de imágenes, y ampliación en la tarea de entrevistar a otros sectores del ámbito y campo del arte.

Monterrey es un calcetín que queda chico porque desde la perspectiva de un artista sus intereses y ambiciones están en juego de sucumbir y la ciudad ya no le da para más, le queda chica a su pie.

Algunos artistas opinan que aquí se juega al arte. Propongo terminar con una cita de Johan Huizinga donde define el juego, después cada quien saque sus propias conclusiones sobre la piedra que me he atrevido a lanzar.

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente.

¡Rémele mi niño!..



## Bibliografía

Abgnano, Nicola. (1995) *Diccionario de Filosofía*. México, F.C.E.

*Art at the turn of the Millenium*. (1999) Benedikt Taschen Verlag GmbH, Köln.

Bergamini, David. (1975) *Matemáticas*. México, Colección científica de Time-Life.

Brockman, John. (2000) *La tercera Cultura, mas allá de la revolución científica*. Barcelona, Tusquets Editores, S.A.

Druckrey, Timothy. (1999) *Ars Electrónica: Facing the future*. Cambridge, The MIT Press.

Flores, Armando V. (1998) *Calicanto, Marcos culturales en la Arquitectura Regiomontana*. Monterrey, México, U.A.N.L.

Gardner, Howard. (1995) *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. México, D.F., F.C.E.

Greene, Brian. (2001) *El Universo Elegante*. Barcelona, Editorial Planeta .

Huizinga, Johan. (1968) *Homo ludens*. Buenos Aires, Emecé Editores, S.A.

Marina, José Antonio. (1998) *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona, Ed. Anagrama.

*La Santa Biblia versión Reina Valera*. Sociedades Bíblicas en América Latina. 1960.

Una lectura del arte local:  
inevitable y correspondiente

■ Enrique Ruiz Acosta