

Boletín de estética

DE LA NOVELA VISUAL A LA NOVELA GRÁFICA
El debate entre texto e imagen en la ontología
de las narratividades híbridas
· *María del Carmen Molina Barea* ·

ESTÉTICA COMPARADA, PATUIDAD Y EXISTENCIA
VIRTUAL EN ÉTIENNE SOURIAU
· *Sergio González Araneda* ·

TEATRO POSDRAMÁTICO Y ARTES VIVAS
· *Alicia Bernal Molina y Miguel Molina Alarcón* ·

ANTES DE LA NOCHE
· *Marcel Proust* ·
Nota preliminar y traducción de Valeria Castelló-Joubert

Comentarios bibliográficos
Galería

AÑO XVIII | OTOÑO 2022 | N° 59

ISSN 2408-4417

DE LA NOVELA VISUAL A LA NOVELA GRÁFICA
El debate entre texto e imagen en la ontología
de las narratividades híbridas
· *María del Carmen Molina Barea* ·

ESTÉTICA COMPARADA, PATUIDAD Y EXISTENCIA
VIRTUAL EN ÉTIENNE SOURIAU
· *Sergio González Araneda* ·

TEATRO POSDRAMÁTICO Y ARTES VIVAS
· *Alicia Bernal Molina y Miguel Molina Alarcón* ·

ANTES DE LA NOCHE
· *Marcel Proust* ·
Nota preliminar y traducción de Valeria Castelló-Joubert

Comentarios bibliográficos
Galería

AÑO XVIII | OTOÑO 2022 | N° 59

ISSN 2408-4417

Director

Ricardo Ibarlucía (CONICET, Universidad Nacional de San Martín)

Secretario de Redacción

Mauro Sarquis (CONICET, Universidad Nacional de San Martín)

Consejo de Redacción

Facundo Bey (CONICET), Gisela Fabbian (CONICET, Universidad Nacional de San Martín), María Paula Zingoni (MIRA registros)

Comité Editorial

José Emilio Burucúa (Universidad Nacional de San Martín) – Pablo Pavese (Universidad de Buenos Aires) – Diana I. Pérez (CONICET, Universidad de Buenos Aires) – Sergio Sánchez (Universidad Nacional de Córdoba) – Daniel Scheck (Universidad Nacional del Comahue) – Filippo Fimiani (Università degli Studi di Salerno)

Comité Académico

Anibal Cetrangolo (Università Ca' Foscari de Venezia) – Fabrizio Desideri (Università degli Studi di Firenze) – Susana Kampff-Lages (Universidade Federal Fluminense) – Leiser Madanes (Centro de Investigaciones Filosóficas) – Elena Oliveras (Universidad de Buenos Aires) – Eleonora Orlando (Universidad de Buenos Aires, CONICET) – Marina Cañardo (UBA) – Pablo Oyarzun (Universidad de Chile) – Carlos Pereda (Universidad Nacional Autónoma de México) – Mario A. Presas (Centro de Investigaciones Filosóficas) – Kathrin H. Rosenfield (Universidade Federal do Rio Grande do Sul) – Jean-Marie Schaeffer (École des Hautes Études en Sciences Sociales-Centre National de la Recherche Scientifique) – Sigrid Weigel (Zentrum für Literatur -und Kulturforschung, Berlin)

El *Boletín de Estética* es una publicación del Instituto de Filosofía “Ezequiel de Olaso” (CIF-CONICET). Aparece cuatro veces al año con periodicidad trimestral (Verano, Otoño, Invierno, Primavera). Su objetivo es contribuir al desarrollo del conocimiento en estética y filosofía del arte dentro del mundo de habla hispana a través de la edición de trabajos originales.

Esta publicación integra el Núcleo Básico de Revistas Científicas Argentinas (Caicyt-CONICET) y la Scientific Electronic Library (SciELO). Se encuentra indizada en: SCOPUS (Elsevier), SCImago Journal, ERIH PLUS (European Reference Index for the Humanities and Social Sciences), MIAR (Matriz de Información para el análisis de revistas), The Philosopher's Index, Latindex (Catálogo: Nivel 1: Superior de excelencia), Binpar (Bibliografía Nacional de Publicaciones Periódicas Argentinas Registradas) y LatinREV (Red Latinoamericana de Revistas Académicas en Ciencias Sociales y Humanidades, FLACSO).

<http://www.boletindeestetica.com.ar/>
Contacto: boletindeestetica@gmail.com

Editor responsable: Ricardo Ibarlucía. Domicilio Legal: Miñones 2073, C1428ATE, Buenos Aires © Centro de Investigaciones Filosóficas. Hecho el depósito que marca la Ley N° 11.723.

ISSN 2408-4417

Diseño de tapa: César Cesio Maqueta original: María Heineberg

Otoño 2022

SUMARIO

Artículos	5
María del Carmen Molina Barea	
De la novela visual a la novela gráfica. El debate entre texto e imagen en la ontología de las narratividades híbridas	7-47
Sergio González Araneda	
Estética comparada, patuidad y existencia virtual en Étienne Souriau	49-86
Nota crítica	87
Alicia Bernal Molina y Miguel Molina Alarcón	
Teatro posdramático y artes vivas	89-114
Archivo	115
Marcel Proust	
Antes de la noche	
Nota preliminar y traducción de Valeria Castelló-Joubert	117-130
Comentarios bibliográficos	131-144
Galería	145-147

ARTÍCULOS

María del Carmen Molina Barea es Máster en Contemporary Art Theory por el Goldsmiths College de la Universidad de Londres y Doctora en Estética por la Universidad de Córdoba (España), en cuya Facultad de Filosofía y Letras se desempeña como docente de Filosofía. Ha realizado estancias de investigación en la Università degli Studi di Firenze, el Warburg Institute de Londres y la École des Hautes Études en Sciences Sociales de París. Sus temas de investigación abarcan la teoría del arte contemporáneo, la filosofía del cine, la hermenéutica de las imágenes y los estudios de género. Correo electrónico: l52mobam@uco.es.

Sergio González Araneda es Licenciado en Filosofía por la Universidad de Santiago de Chile. Actualmente, cursa la Maestría en Filosofía de la facultad de Filosofía y Humanidades de la Universidad de Chile. Es miembro colaborador del Círculo Latinoamericano de Fenomenología (CLAFEN) y de la Asociación Chilena de Fenomenología (AChFen). Es director de *Vorágine. Revista interdisciplinaria de humanidades y ciencias sociales*. Sus líneas de investigación transitan entre la fenomenología husserliana, el pensamiento de Henri Bergson y la recepción de ambas tradiciones en la filosofía francesa contemporánea. Correo electrónico: sgonzalezaraneda@gmail.com.

DE LA NOVELA VISUAL A LA NOVELA GRÁFICA
El debate entre texto e imagen en la ontología
de las narratividades híbridas
· *María del Carmen Molina Barea* ·

María del Carmen Molina Barea
Universidad de Córdoba (España)

De la novela visual a la novela gráfica. El debate entre texto e imagen en la ontología de las narratividades híbridas

DOI: 10.36446/be.2022.59.276

Resumen

Este artículo desarrolla un recorrido teórico-crítico por la ontología oscilante de dos medios híbridos: la “novela visual” y la “novela gráfica”. El propósito es dilucidar en qué medida ambas producciones comparten una situación de hermanamiento con otras manifestaciones como la literatura y el cine. Así pues, tomando como caso de estudio estos dos géneros de videojuego y cómic, respectivamente, el presente trabajo aborda las implicaciones derivadas de su ambigüedad definitoria y la dificultad de delinear para ellos parcelas clasificatorias estables. En este contexto es relevante la tensión, presente ya en sus propias nomenclaturas, entre la tendencia hacia el elemento literario-textual y la inclinación hacia el componente de imagen, polaridad alimentada por el debate entre narratividad e interactividad hasta desembocar en el “ensayo gráfico filosófico”.

Palabras clave

Videojuego; Cómic; Narratividad; Interactividad; Cibertexto

From visual novel to graphic novel. The debate between text and image in the ontology of hybrid narratives

Abstract

This article performs a prolix examination on the theoretical aspects behind the oscillating ontology of both hybrid media “visual novel” and “graphic novel”. The main purpose is to elucidate the way in which these two media share a common parallelism with other media such as literature and cinema. Therefore, taking both video game and comic as a case study, the present paper addresses the implications within their inherent ambiguity and the difficulty of establishing classificatory variables to encapsulate them. In this context, it is relevant to explore the tension between the two elements of their compound names and the resulting oscillation between the literary-textual aspect and the visual aspect, ultimately increased by the debate “narrativity versus interactivity” orientated towards “graphic philosophical essays”.

Keywords

Video game; Comic; Narrativity; Interactivity; Cybertext

Recibido: 02/11/21. Aprobado: 08/06/22.

1. LA ESPECIFICIDAD DE LA NOVELA VISUAL: PROBLEMÁTICAS DEL VIDEOJUEGO “LITERARIO”

“Lo que sí parece evidente es que lo lúdico y lo narrativo son dos caras de una misma moneda”.
(Martín Rodríguez 2015: 34)

Entre los distintos géneros de videojuego existe uno denominado “novela visual” que, a pesar de no ser especialmente conocido fuera de su país de origen, Japón, donde despierta un vivo interés y alimenta hordas de seguidores, está cobrando a día de hoy progresivo protagonismo. La particularidad de esta tipología de videojuego se rastrea en su propia designación, “novela visual”, que recibe debido a la preponderancia del aspecto textual-literario. En pocas palabras, un videojuego de novela visual consiste básicamente en leer los diálogos que mantiene el jugador con el resto de los personajes. El efecto, por lo tanto, es similar a un libro animado, como una novela narrada visualmente. La interfaz cuenta con un fondo de pantalla sobre el que van apareciendo los personajes, dibujados con estilo *manga*. Estas imágenes, llamadas *sprites* [*tachi-e*, en japonés], son estáticas –o tienen una mínima animación– y componen un repertorio limitado de expresiones y actitudes para cada personaje; así pues, van cambiando según éste habla y lo requiera el desarrollo de la historia. Estilísticamente, como se ha dicho, estos videojuegos adoptan el cómic japonés, por lo que parecen un cruce entre un libro y un *anime* (serie televisiva de animación de dibujos *manga*). En esta medida, el

género de novela visual no encaja con la idea habitual de videojuego, ya que tiende a centrarse más en la trama y apenas ofrece jugabilidad interactiva a diferencia de los videojuegos con gráficos de alta calidad, escenas de acción y combate con armas. La única interacción que permiten las novelas visuales es la toma de decisiones en momentos clave de la historia, en los que la “ruta común” se ramifica en “rutas específicas”. En tales puntos de inflexión el jugador debe elegir, entre varias opciones, la acción que ejecutará el personaje, y así determina un final u otro de entre las distintas posibilidades del juego. Por tanto, según la decisión tomada, cambiará el rumbo de la historia, pudiendo tener un “*good ending*” (el mejor final posible) o un “*bad ending*” (el peor de todos).

Temáticamente, las novelas visuales [*bijuaru noberu*] se relacionan con el género erótico o pornográfico [*eroge*], el cual se diversifica en numerosos subgéneros y variantes. No obstante, las novelas visuales admiten otros muchos tipos, siendo el más abundante el de citas románticas: *bishōjo*, para jugadores masculinos, y *otome*, para público femenino. En este panorama, el texto se convierte en el pilar fundamental de la novela visual. La acción del jugador durante prácticamente la totalidad del juego es, de hecho, la lectura de conversaciones que son los intercambios textuales entre personajes. Además, dependiendo de la forma del texto, en Japón se distinguen dentro de la novela visual (NVL) los juegos de aventura (ADV). En estos casos, el texto queda emplazado en la parte inferior de la pantalla, en un cuadro separado, como un globo de texto o bocadillo, en el cual se va reproduciendo la conversación mientras en la parte superior aparece el *sprite* del personaje que habla. En cambio, en la tipología de novela visual “pura”, el texto ocupa la pantalla entera y el *sprite* se atisba debajo de la superimpresión de las líneas de diálogo. Sin embargo, la primacía absoluta del texto llega con el subgénero de las novelas ci-

néticas [*kinetic novels*], novelas visuales que suprimen toda interacción con el jugador, eliminando la capacidad electiva de los finales alternativos, e imponiendo, en consecuencia, un único desenlace, lo que las acerca al funcionamiento de una novela literaria tradicional. Lo cierto es que al tratar con novelas visuales sobreviene frecuentemente la duda de si estamos o no ante un videojuego, habida cuenta de su dependencia textual y limitada jugabilidad; una sospecha que se acrecienta al considerar la tipología de *kinetic novels* y su completo abandono de la interactividad.¹

¿Son entonces una creación novelística o una pieza visual interactiva? En sí mismo, el videojuego constituye un ente híbrido que en el caso de la novela visual emborrona todavía más las fronteras limítrofes de su dualidad definitoria. Su propio nombre sugiere una categoría ontológica especial a caballo entre el libro electrónico, el cine, e incluso el cómic. De hecho, la novela visual parece tener mucho en común con este último, ya que podría entenderse fácilmente como un *manga* animado, en tanto que fusiona imagen estática en secuencia de montaje, diseño de personajes, texto y el equivalente visual de onomatopeyas y otros sonidos (Pratama, Gunarti y Akbar 2017: 294). No en vano, el objetivo de este artículo es rastrear paralelismos y diferencias críticas en la comparativa entre novela visual y novela gráfica, en la medida en que ambas podrían definirse como novelas narradas visualmente. Así pues, ¿las novelas visuales son videojuegos? La duda que acechaba está, como vemos, justificada, lo cual no significa que la respuesta a dicho interrogante sea negativa. Las novelas visuales

¹ “Un juego tiene que ser interactivo. Esta es la gran fortaleza de los videojuegos, pero también es un reto. Si la clave de los videojuegos es que los jugadores hacen cosas (*gameplay*), el hecho de que en algunos videojuegos estén forzados a ‘sentarse y mirar’ (por ejemplo, *cut-scenes*) es visto por algunos diseñadores y demás como una indeseada invasión” (Egenfeldt-Nielsen, Smith y Pajares Tosca 2012: 216; salvo que se indique lo contrario, todas las traducciones de fuentes en inglés son propias).

son, en efecto, videojuegos, y no por ello deben ofrecer necesariamente un elevado grado de mecánicas jugables. Esta convicción, hoy admitida y generalizada, resulta del conocido debate académico entre narratividad y jugabilidad, materializado en el enfrentamiento entre las disciplinas de la narratología y ludología. La primera aborda el estudio del videojuego desde la perspectiva única de la narrativa que emplea de igual forma en el campo del cine y la literatura. La segunda, conocida como *Game Studies*, es una disciplina más joven que reclama la especificidad del videojuego frente a formas tradicionales de narratividad no interactiva. La clave es la noción de “juego” –“jugabilidad” [*gameplay*]– que deviene rasgo exclusivo del medio. Autores como Henry Jenkins (2004) han visto en este aspecto el principio medular del videojuego, argumentando la existencia de videojuegos no-narrativos (por ejemplo, *Tetris*), puesto que no todos los videojuegos cuentan historias. Impulsada también por teóricos como Gonzalo Frasca (2003a), la ludología sostiene una diferencia fundamental con la narratología: mientras esta se basa en la representación, aquella promueve la simulación. Es decir, la primera desarrolla una linealidad descriptiva con un final dado de antemano, mientras la segunda dispone la aleatoriedad de un discurso dinámico donde interviene la decisión del jugador.

Hecha esta apreciación, las novelas visuales se presentan como un caso singular, pues armonizan la fuerte carga narrativa con la jugabilidad electiva, aunque estratégicamente dosificada. Su formato de narratividad responde al modelo que en la teoría videolúdica se denomina “*quests*”, o modelo de “unidades narrativas”. En dicho sistema desaparece la linealidad narrativa habitual y es reemplazada por la secuencialidad de escenas hiladas mediante la interacción del jugador. Esto es aplicable incluso en los casos extremos de *kinetic novels* en las que el jugador no interviene más que leyendo los textos que aparecen en pantalla, pues ahí radica precisamente la clave de

esta experiencia lúdica: *la narración misma es el juego*. Por otra parte, es interesante tener en cuenta que existen también novelas visuales en las que la importancia centralizadora del texto queda relegada a un segundo plano. Ocurre con las novelas visuales llamadas *higurashi* [novelas sonoras] que ponen el acento en el elemento de audio, ya sea la música ambiental, los efectos de sonido –ruidos, golpes, chirridos–, o el doblaje de los personajes por parte de afamados actores de voz. Aquí podemos caer en el error de ver en estos videojuegos un simple audiolibro interactivo, si bien nuevamente debemos sopesar el carácter específico de este tipo de juego. Llegados a este punto, tomamos conciencia de que no es posible trazar una línea de demarcación entre lo narrativo y lo lúdico que defina a los videojuegos por exclusión de aquellos que no encajan en dicha etiqueta. Esa tarea se comprueba infructuosa ante los numerosos ejemplos híbridos que surgen en el seno de la novela visual, híbrida ya por definición, e incluso dentro de la hibridez misma que fundamenta el videojuego que aún elementos jugables, narrativos, sonoros y visuales. Así, si la narratología se basa en el relato de corte literario y la ludología incide en la interacción participativa, hallamos casos en que ambos modelos confluyen de forma productiva:

La diferencia fundamental entre los juegos y los relatos se establece en el hecho de que el relato se configura como una narración enunciación mientras que el juego lo hace como una narración performance. [...] Hay también estructuras híbridas donde, aun predominando el principio de la performance o de la enunciación, aparecen características propias del otro principio de producción de la historia. (Ruiz Collantes 2013: 32-33)

A partir, pues, de esta simbiosis evidenciada por la novela visual, se deduce que la controversia entre ludología y narratología nunca fue tal. En realidad, aunque parecieran incompatibles, no constituyen

una dicotomía irreconciliable. Así lo afirma Gonzalo Frasca en su trabajo “Ludology meets Narratology” [La ludología frente a la narratología] (1999), y lo repite en “Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place” [Los ludólogos también aman las historias: notas de un debate que nunca ocurrió] (2003b), cuando explica que los ludólogos no se oponen a la narración en los videojuegos, sino que lo que buscan es una manera de estudiar la narrativa lúdica sin caer en la pauta literaria de los narratólogos. Juego y narrativa se unen también en la influyente obra de Espen Aarseth, quien denuncia que la novela visual ha sido estudiada como un género literario por parte de la narratología (Aarseth 1997: 106). Un posible recurso para paliar este problema es el nuevo modelo de textualidad conocido como “cibertexto”, con el cual Aarseth pretende abarcar tanto obras literarias tradicionales como videojuegos. En este sentido, la clave está en reconocer una tarea constructiva, de efectos performativos, en el acto mismo de lectura por parte del lector o jugador, lo cual les equipara en cierto modo como usuarios. Además, la técnica del cibertexto no se circunscribe a las nuevas tecnologías, sino que, como advierte Aarseth, ya podía verse en numerosos ejemplos literarios desde el milenar libro chino de adivinación *I Ching*. Con la llegada de la computación, este sistema alcanza ya sus máximas cotas, emparentando asimismo con tentativas experimentales de la literatura posmoderna. Así, bajo el nombre de cibertexto, Aarseth abarca tanto la literatura de hipertexto tradicional y digital (ficción interactiva), como los videojuegos de novela visual de aventura y MUDs. En este extremo, y a pesar de sus diferencias intrínsecas, se constata el vínculo de las creaciones videolúdicas, no solo con los planteamientos literarios interactivos,² sino también con la novela

² “Otra razón por la que leo literatura digital es porque disfruto el elemento de juego” (Bigelow 2014: 320).

analógica. Por lo tanto, en línea con la simbiosis aludida, reconocemos la especificidad jugable del videojuego frente al yugo de otras disciplinas como la literaria, pero al mismo tiempo urge resaltar la fluidez entre ambas como signo característico de tal especificidad pudiendo decir que: “Las prioridades narrativas y lúdicas se consideran fuertemente interdependientes e inseparables” (Cavallaro 2010: 2).

2. INTERACTIVIDAD NARRATIVA DE LA NOVELA VISUAL: ENTRE EL VIDEOJUEGO Y EL CINE

“[...] hipertextos, juegos de aventura, y similares no son textos en la forma habitual en que lo son las obras literarias”.
(Aarseth 1997: 2)

Dicho lo anterior, bien es cierto, que lo habitual es que el texto de un libro sea siempre el mismo, mientras que cada partida de un mismo videojuego es siempre, de alguna forma, diferente. Ocurre así que incluso los textos que aparecen en las novelas visuales presentan una especificidad narrativa que acusa su dinamismo y variabilidad: “En cuanto a la narración, el texto de los videojuegos, que no está fijo, dificulta que estos tengan una única narración” (Egenfeldt-Nielsen, Smith y Pajares Tosca 2012: 197). En general, el elemento que singulariza el modelo narrativo de los videojuegos respecto del de la literatura analógica es la interacción³, pero en las novelas visuales esta resulta bastante limitada a causa del carácter escritural del juego.

³ “Aunque cabe encontrar vestigios de narración tradicional en los juegos de ordenador, la narración en el sentido clásico no es su rasgo formal predominante. Naturalmente, uno puede ver, de forma más o menos clara, indicios de convenciones narrativas, especialmente las del cine, en algunos juegos [...]. Sin embargo, parecería que la ideal del juego de ordenador se basa en un conjunto de expectativas muy diferentes. En el centro de estas expectativas no se encuentra la idea de narración, sino más bien la de interacción” (Darley 2002: 244).

Ahora bien, a pesar de su fuerte apego textual, las novelas visuales cuentan con una dosis característica –aunque reducida– de interactividad que las define como género propio dentro del videojuego. Básicamente consiste en leer y hacer clic en momentos marcados del juego para efectuar decisiones. Esta lógica se conoce como “branch” o “ramificación” y se traduce en experiencias lúdicas con múltiples finales que varían según la elección o “p-responses” [*participatory responses*; respuestas participativas] del jugador, y así será este quien tenga el control de lo que sucede en el juego. Esta cualidad de la novela visual le confiere un alto factor de rejugabilidad que incita a los individuos a experimentar todas las rutas con diferentes combinaciones que ofrece el juego. En ocasiones se ha comparado este sistema a la estructura de los libros del tipo “Elige tu propia aventura”, en los cuales, al final de la página, el lector debía tomar una decisión y, dependiendo de la respuesta, avanzaba hasta una página u otra, desarrollándose así un relato diferencial en cada ocasión. En esta clase de libros no hay un tronco argumental central, sino que cada ramificación se proyecta hacia un hilo narrativo distinto (Pérez Latorre 2011).

En este contexto, Susana Pajares Tosca (1997) ha resaltado el carácter lúdico de estos libros que ha denominado “hiperficción explorativa”. En ellos el relato carece de estructura fija, lo que favorece una lectura no lineal. Así también, las novelas visuales responden a un modelo arbóreo de hipernarración multilineal, fluido y cortocircuitado. Este modelo encaja con la idea de hipertexto, que Aarseth localiza como antecedente del cibertexto. La clave de los hipertextos es viajar de un texto a otro, interconectándose a través de algún tipo de hipervínculo, ya sean las páginas de un libro o los *links* de Internet. Siendo así, la novela visual podría entenderse meramente como extensión digital de los libros “Elige tu propia aventura”. En tales circunstancias, “jugar a videojuegos se convierte, como puede convertirse tam-

bién leer hipertextos, en un proceso derivativo: una derivación y simulación de leer un texto” (Wolf 2003: 55). No obstante, sería más apropiado decir que la novela visual se sitúa en la transición de hipertexto y cibertexto: por un lado parece limitada a conectar y desconectar rutas preconcebidas, y así tener un grado menor de constructividad interactiva, pero por otro lado incorpora el elemento fundamental de la elección participativa que moldea historias distintas a voluntad del jugador.⁴ De cualquier forma, tanto hipertexto como cibertexto coinciden en una base innegablemente interactiva y multilineal, habida cuenta, como dice Pierre Lévy, que un “hipertexto es una matriz de textos potenciales, de los cuales sólo algunos se realizarán como resultado de la interacción con un usuario” (1999: 29). Hipertexto y cibertexto se hermanan al convertir, respectivamente, al lector en un jugador y al jugador en un lector, el cual se pierde y viaja nomádicamente experimentando rutas alternativas.

De ahí los precedentes del cibertexto hallados en ejemplos de hipertexto literario, como *Rayuela* de Cortázar, los caligramas de Apollinaire, el *Finnegans Wake* de Joyce, la escritura *cut-up* de William Burroughs, etc. (Martín Prada 2015: 138). Y es que, como apunta Jared Gardner (2014), las narrativas multimodales existieron antes del cine y los cómics. Umberto Eco gustaba clasificarlas –inspirándose quizá en el jardín borgiano de los senderos que se bifurcan– conforme al modelo de laberinto lineal y multilineal hasta desembocar en el rizoma de Gilles Deleuze y Félix Guattari. También Janet Murray supo ver esos antecedentes literarios que recogió en su libro *Hamlet on the*

⁴ “Para Aarseth, el papel del receptor es fundamental en el cibertexto y es el que marca la diferencia respecto a otros textos narrativos (como podrían ser, por ejemplo, los hipertextos): en el cibertexto, el receptor es quien, sobre un sistema previamente determinado, configura y estructura por sí mismo textos completamente nuevos a partir de sus acciones y decisiones libres y no pautadas (lo que Aarseth llamó ‘nontrivial efforts’)” (López Canicio 2019: 562-563).

Holodeck [Hamlet en la holocubierta] (1999). Sin embargo, lo hizo desde la perspectiva narratológica del videojuego, lo que le resta potencial interactivo, para centrarse exclusivamente en el modelo hipertextual.⁵ Se vale para ello de la metáfora de la holocubierta, un artilugio de simulación tridimensional que aparecía en la serie de televisión *Star Trek* y que servía para reproducir holonovelas, relatos de realidad virtual que permitían al usuario interactuar con los personajes (Cuadrado Alvarado y Planells 2020). Para Murray el paradigma de la holonovela no es más que la evolución natural de las narrativas literarias, iniciadas en las pinturas rupestres, estampas y libros ilustrados, hasta llegar a la imagen en movimiento y el videojuego. En esta propuesta está ausente el factor de interactividad que define al medio videolúdico y que, como hemos comprobado, permite trazar una línea de filiación entre hipertexto y cibertexto, dándose excepcionalmente en la novela visual:

Un ejemplo de cibertexto en literatura sería *Rayuela*, de Cortázar. Esta novela plantea un universo de mundos posibles, en los que la elección del lector obstruye unos caminos y abre otros. Esta lógica es una de las bases del funcionamiento narrativo del videojuego, pues cada secuencia, cada botón que el jugador decide apretar, le lleva a una acción y no a otras. La decisión es parte fundamental del mundo cibertextual, y se considera una forma evolucionada del universo hipertextual, en el que únicamente unos discursos remiten a otros. *Por ello*,

⁵ “Una sola lexia puede contener muchos enlaces o ninguno, obligando a los lectores a continuar en esa página o dejándoles moverse sólo adelante y atrás, como sucede con las páginas de un libro. El hipertexto les ha dado a los escritores nuevas formas de experimentar con la segmentación, yuxtaposición y conexión entre los textos. Las historias escritas en hipertexto suelen tener más de un punto de entrada, muchas ramificaciones internas y ningún final claro. Como las historias multiformes que imaginaron Borges o Lightman, las narrativas hipertextuales son redes intrincadas con muchos caminos posibles” (Murray 1999: 66-67).

la dimensión del cibertexto alberga un concepto más, que implica no solo un “viaje” a través de textos, sino de toma de decisiones, unas acciones y unas consecuencias que se generan a raíz de estas. (Martín Rodríguez 2015: 56; la cursiva es propia)

He aquí que, pese a su orientación literaria, la novela visual puede considerarse una creación *ergódica*, vocablo directamente vinculado al de cibertexto⁶ y al de actuación [*agency*], referidos a la capacidad de llevar a cabo acciones significativas que resultan de elecciones.⁷ En cambio, de la teoría de Murray se infiere que la faceta participativa carece de relevancia en las historias multiformes.⁸ Por ende, la autora desconfía de las estructuras de punto de vista múltiple, o “pensar-mosaico”, vinculadas al *branch* de la novela visual. Murray toma el videojuego como un sistema esencialmente narrativo que no termina de encajar en la lógica ergódica del cibertexto. En cambio, resulta obvio que, aun tratándose de un videojuego altamente “literario”, las novelas visuales son al mismo tiempo indiscutiblemente ergódicas:

⁶ “El libro *Cibertexto* (1997) de Espen Aarseth se centra en las diferentes relaciones entre los lectores de una obra literaria o los espectadores de un filme y lo que llama el ‘operador’ de un cibertexto. El cibertexto se caracteriza por la *ergodicidad*: el operador, o en nuestro caso el jugador, debe proporcionar una aportación activa con objeto de que el texto llegue a existir. El jugador reconfigura la constitución del texto a través de su participación. Así, la ergodicidad expresa la participación activa del jugador dentro del circuito cibernético formado por el hardware del juego, el estrato representacional, y las reglas latentes y propiedades del entorno” (Calleja 2012: 41).

⁷ “La palabra *ergódica*, construida a partir de los vocablos latinos *ergos* (trabajo) y *hodos* (camino), es un término que significa que hace falta trabajar para poder continuar el recorrido. El término es acuñado por Aarseth para describir la función de aquellos textos en los que es necesario el esfuerzo, así como la cooperación del lector/ejecutor para llegar al contenido. Estos textos son, pues, los cibertextos” (Martín Rodríguez 2015: 56).

⁸ “Utilizo la expresión ‘historia multiforme’ para describir una obra escrita o dramática, que presenta una única situación o argumento en múltiples versiones, versiones que serían mutuamente excluyentes en nuestra experiencia común” (Murray 1999: 41).

Como forma de ficción interactiva, la novela visual solicita abiertamente a los jugadores participar en la producción del texto a modo de agentes integrados. Al posicionar al interactuador en un detallado emplazamiento imaginario en el cual se le requiere desplegar tanto competencias de análisis textual como habilidades de resolución de rompecabezas, la novela visual fragua una manera innovadora de presentar y recibir la experiencia narrativa. [...] A este respecto, la novela visual puede ser vista como caso paradigmático del discurso narrativo que Espen J. Aarseth designa “literatura ergódica”. (Cavallaro 2010: 10-11)

Así pues, la novela visual va más allá del hipertexto literario, y se encamina hacia el entrecruzamiento con otras formas como el hipervideo, es decir, el video hipervinculado que permite que los usuarios puedan hacer clic sobre objetos filmados y ver información relativa a esa imagen. Pero sobre todo, la novela visual participa en el marco de los videojuegos narrativos no lineales, que son aquellos con narraciones no transmitidas de forma lineal gracias a que el jugador interviene tomando decisiones. Hay varios tipos de videojuegos de argumento no lineal: los “videojuegos de argumento multiforme” y los “videojuegos *sandbox*”. Los últimos poseen un planteamiento interactivo por misiones, y se conocen como “videojuegos de mundo abierto”. Los primeros, en cambio, desarrollan la narración fragmentada en diversas ramificaciones. “La historia, por consiguiente, se configura a través de la elección entre las diversas opciones que plantean los eventos interactivos” (López Canicio 2019: 576). Estos videojuegos multiformes han sido descritos como aventuras gráficas, y a partir de ellos han surgido productos como *Heavy Rain* (2010) y *Black Mirror: Bandersnatch* (2018), ubicados en el terreno de los videojuegos cinematográficos, también llamados dramas interactivos o películas interactivas (Cuadrado Alvarado 2020: 241). El cine, que

hasta hace poco era esencialmente expositivo, ofrece ahora la posibilidad de que el espectador intervenga en la evolución de la trama eligiendo entre varias opciones con distintos desenlaces. No por casualidad, “el cine interactivo está influido por el concepto de los libros de Elige tu propia aventura, los juegos de rol narrativos y principalmente los videojuegos de rol; así como de aventura gráfica en las que se toman decisiones, se interactúa con diferentes personajes, se resuelven rompecabezas, etc.” (Herrero Herrero 2016: 363).

El antecedente de todo ello se rastrea en los juegos FMV (*Full Motion Video*) que por su formato pueden considerarse una “traducción del libro-juego a la película” (Siabra Fraile 2012: 69). Técnicamente incluyen escenas pregrabadas que se reproducen como videos o breves secuencias de películas integradas en el videojuego; si bien no es hasta la aparición de las películas interactivas que los usuarios se vuelven receptores activos, de suerte que el espectador se convierte en interactuador. En esta medida, el cine tal y como venía entendiéndose desde su origen, aparejado a la narratividad fija lineal, experimenta en la actualidad un cambio radical que incide en su propia ontología, debido a la aparición del consumo interactivo a la carta. Gracias a este nuevo recurso, el sujeto “se ve inmerso e integrado en la película como en un videojuego. [...] Estos films incrementan el componente emocional y pueden potenciar la implicación emocional, un elemento clave e importante” (Herrero Herrero 2016: 368). Por esa razón convocan también el régimen de lo *virtual*: no la técnica de Realidad Virtual, sino filosóficamente la actualización de mundos potenciales que el lector implementa para “rellenar los huecos del texto” (Ryan 2004: 65). Esto es especialmente notorio en las novelas visuales que inducen el juego de rol en el usuario. Este se identifica con las

vivencias del videojuego, a través del cual se le abren nuevas perspectivas de la realidad y de su propia subjetividad.⁹ Como señala Patrick Galbraith (2011), los juegos *bishōjo* favorecen la sensación de “realidades alternativas” o “universos paralelos” precisamente por su narrativa multilínea abierta a la interactividad.

De este modo, “la novela visual no es una simulación, sino un juego de aventura” (Pratama, Gunarti y Akbar 2017: 294). Sabiendo, pues, de que las novelas visuales ocupan un puesto entre los videojuegos de aventura RPG (*Role-Playing-Game*), el concepto de inmersión es clave. Constituye, de hecho, el rasgo por excelencia de la experiencia videolúdica (Carrasco y Tosca 2016: 43), y no está menos presente en las novelas visuales por el hecho de contar estas con una interactividad más limitada. En tales casos, como se ha dicho, la inmersión es también importante, hasta el punto de entablarse una interesante relación de vasos comunicantes entre la vida subjetiva del jugador y la vivencia que recibe en el videojuego. Ya advertía con fina ironía Grant Tavinor (2009), al comienzo de su libro *The Art of Videogames* [El arte de los videojuegos], que tenía un “terrible secreto que admitir”: en el mundo digital cometía actos de los que luego sería incapaz en la “vida real”. En la base de esta observación se encuentra la crítica a la manida distinción entre el mundo del videojuego y el mundo “real” que está “fuera”, como si uno y otro no fuesen acaso extensión de una misma realidad. La referencia de la que parte esta recurrente lectura se halla en la conocida teoría del “círculo mágico” de Johan

⁹ “En este extremo, un importante punto de carácter formal requiere aclaración. El público occidental tiende erróneamente a ver las novelas visuales como sinónimo de ‘simulaciones de citas’ (o ‘*dating sims*’), un subgénero de videojuegos de simulación. [...] Aunque las novelas visuales y los *dating sims* comparten frecuentemente formatos gráficos, tratarlos como intercambiables es, sencillamente, incorrecto. Por una simple razón, las novelas visuales no son simulaciones sino juegos de rol [*role-playing games*]” (Cavallaro 2010: 8).

Huizinga, hoy día puesta en entredicho por la disciplina de *Game Studies*, desde la “ontología experimental” de Olli Tapio Leino y la “postfenomenología de mediación tecnológica” de Peter-Paul Verbeek y Don Ihde. La teoría de Huizinga sostiene que, al jugar, el sujeto se retira al interior de un círculo que le sume en una realidad ficticia y le aísla del mundo. Pero, como argumenta Gordon Calleja, no hay realidad autónoma fuera del acto performativo que la construye (2012: 48); la realidad no puede encorsetarse en círculos abiertos o cerrados (Calleja 2012: 81). Vili Lehdonvirta (2010), por su parte, deja claro que no existe tal dicotomía; es más, a su juicio no existe siquiera el supuesto mundo exterior verdadero frente al cual el videojuego se torna una realidad falaz.

La disolución de fronteras entre ambos círculos se incrementa con la llegada de los juegos ubicuos [*pervasive games*], aunque no es necesario salir a la calle para apreciar la repercusión del videojuego en la vida de los jugadores y viceversa. Patrick Coppock, en “*Are Computer Games Real?*” [¿Son reales los juegos de computadora?] (2012), reivindica que jugar a videojuegos es una actividad del mundo real con efectos potenciales reales en el mundo de la vida de los individuos. En este sentido, se han pronunciado otros muchos estudiosos del medio refrendando idéntica postura: “Los videojuegos pueden afectar directamente al mundo de fuera. Actividades que ocurren en el juego pueden tener efectos concretos en la vida ‘real’” (Egenfeldt-Nielsen, Smith y Pajares Tosca 2012: 30). La interacción entre el “mundo del jugador” y el “mundo del videojuego” se produce gracias al trasvase de varias espirales concatenadas, y no tanto por la fácil distinción de dos esferas separadas (Arsenault y Perron 2009). Esto se comprueba fácilmente en la novela visual a pesar de su escasa, pero no irrelevante, interactividad. Por el contrario, el sistema de lectura y elección permite a los jugadores de *bishōjo* y *otome* una inmersión que alcanza la identificación de roles en sus escauceos románticos con

los personajes del juego.¹⁰ Tal inmersión no halla obstáculo en la carga textual, pero no debe olvidarse otro aspecto fundamental que hace posible dicho grado de inmersión: el tratamiento estético visual. Según las decisiones tomadas, cada ramificación contiene imágenes CG o clips de video (cinemáticas) para que vayan siendo descubiertas poco a poco. Estas imágenes son estéticamente cuidadas y de alta calidad, y dado que se desconoce en qué momento aparecerán, son un aliciente para los jugadores. Éstos las coleccionan como recompensa, a modo de premio o refuerzo positivo, lo que recuerda la dinámica de los videojuegos clásicos (ir ganando monedas doradas, etc.). Estas imágenes suelen aparecer todas juntas una vez completo el juego en una galería como si se tratase de cuadros.¹¹ Por lo tanto, la novela visual no se limita al texto, sino que concede también una importancia central al elemento visual.¹² Esto incide nuevamente en la hibridez propia del medio.

¹⁰ “Dentro de las comunidades Otaku, el término Waifu refiere a la relación o el título que se le otorga a un personaje de un anime, manga o videojuego, el cual es considerado por un fan como su esposa o esposo. Es la palabra que denomina principalmente al ‘amor anime’. Su contraparte masculina es el término Husbando, aunque el uso del sintagma waifu no siempre es asociado a un personaje estrictamente femenino. [...] encontrando su proliferación a través del consumo de diversos *anime* y videojuegos, en particular las visual novels y los eroge” (Álvarez Gandolfi, Ariel Del Vigo y Ariel Gendler 2018: 445).

¹¹ “Como si se tratase de “injertos”, las cinemáticas son clips audiovisuales en los que el jugador adopta una actitud exclusivamente contemplativa. [...] ¿Por qué existen momentos no interactivos cuando el objetivo de un videojuego es precisamente jugar? Quizás esta sea una de las mayores paradojas del mundo del videojuego, la del cine como recompensa. [...] Sin embargo, lejos de decepcionar a los usuarios, estos clips se acaban convirtiendo en un incentivo. En primer lugar, porque alcanzar uno de estos espectaculares momentos significa haber concluido una etapa del juego. En segundo lugar, porque el efecto sorpresa, al no saber cuándo se producen estos *clips*, dinamiza y estimula el continuar avanzando en la historia” (Martín Rodríguez 2015: 96-97).

¹² “Al principio los juegos de Aventura Textual eran fuertemente dependientes del lenguaje escrito, pero el desarrollo de tecnologías progresivamente sofisticadas de

3. REIVINDICACIONES LITERARIAS DEL CÓMIC: EL DEBATE ABIERTO DE LA NOVELA GRÁFICA

“Los comics constituyen un medio expresivo perteneciente a la familia de medios nacidos de la integración del lenguaje icónico y del lenguaje literario”.
(Gubern 1979: 105)

Después de haber considerado lo relativo a la hibridez de la novela visual, corresponde hacer lo propio con la novela gráfica, que lejos de ser un sinónimo de la anterior, alude, como ya se mencionó, a un género propio de cómic. Sin embargo, comprobaremos que la diferencia de formato no impide que ambos tipos de “novelas” mantengan interesantes paralelismos y demuestren una tensión compartida que afecta a la polaridad texto-imagen. De partida, la hibridez es innata al lenguaje del cómic. Este suele definirse como el resultado de la fusión del código lingüístico (grafemas) con el código icónico (imágenes), de modo que nace de sumar lo visual y lo textual, articulando recursos narrativos (metáforas visuales y otras convenciones discursivas), espacio-temporales y sonoros (onomatopeyas). Todo esto configura lo que se ha denominado “gramática del cómic”. En consecuencia, la aproximación narrativa es el procedimiento acostumbrado cuando se trata de estudiar el fenómeno del cómic. De ahí que la bibliografía especializada haya incidido sobre todo en el aspecto secuencial de este medio. Por ejemplo, Román Gubern lo define como una “estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” (1979: 106). Por pictograma (viñeta) entiende la unidad gráfica mínima de información del cómic, esto es, el elemento

creación de CGI brindaron la oportunidad de evolucionar hacia otro tipo, las Aventuras Gráficas” (Cavallaro 2010: 9-10).

básico o célula que compone su estructura narrativa. La viñeta representa, pues, un momento de la acción o “cuadro” en el que se combinan imagen dibujada y texto escrito. Estos elementos constituyen la clave de bóveda de la diagramación del cómic basada en el montaje de viñetas. Bien pensado, esta definición general encaja bastante con la interfaz de las novelas visuales en la que el texto se conjugaba con *sprites* dibujados en una secuencialidad de escenas hiladas espacio-temporalmente. Asimismo, los cuadros de texto que aparecen en la novela visual recuerdan a los globos o bocadillos (didascalias) típicos del cómic. Además, el montaje de los cómics, que tiene mucho de cinematográfico, recuerda al parentesco de la novela visual con el hipervideo y los filmes interactivos.¹³

En una primera instancia, la naturaleza híbrida del cómic parece inclinarse hacia un modelo lingüístico-textual, “gramático”, en la medida en que la secuenciación de su estructura narrativa se analiza tomando como referencia el discurso sintagmático. Las imágenes quedan así sometidas a este patrón interpretativo: las viñetas y su paginación se entienden como sintagmas de una oración gráfica. En este contexto, se han buscado ilustres precedentes para dotar de pedigrí histórico a los cómics remontándose incluso a las pinturas prehistóricas, los jeroglíficos egipcios, los relieves de la columna Trajana, los tapices medievales, etc. Scott McCloud (1994) ha añadido también los rollos de pintura japonesa, obras episódicas como *Las torturas de San Erasmo* (ca. 1460) y los cuadros seriales *A Harlot's progress* de William Hogarth, pensados para ser vistos “*side by side*” in *sequence*

¹³ “Es la existencia de esta gramática o de esta serie de convenciones, claramente establecidas, las que permiten que el cómic pueda expresar narrativamente nuestro mundo, mediante la utilización del código lingüístico, del lenguaje cinematográfico y las figuras retóricas” (Cuñarro y Finol 2013: 269).

[“lado a lado” en secuencia]. Si agudizamos la comparativa, podríamos encontrar interesantes ecos de estos ejemplos en ilustraciones paisajísticas de Hokusai, como *A riverside stroll through Edo* (que posee su propia secuencialidad narrativa, o en los *kamishibai*) dibujos acompañados de texto que servían para contar historias moralizantes en episodios a la población analfabeta. Y, finalmente, en la serie de lienzos que integran la exposición “*El Hijo pródigo* de Murillo y el arte de narrar en el Barroco andaluz” comisariada por Javier Portús para el Museo Nacional del Prado. En esta línea, cabría pensar en pinturas como *La caída de Ícaro* de Bruegel el Viejo, altamente narrativa, o *El martirio de San Mauricio* de El Greco que sintetiza en una misma composición varios planos espacio-temporales con pasajes de la vida del santo.¹⁴ En esa medida, *La burla de Cristo* de Fra Angelico y *Piedad con los símbolos de la Pasión* de Masolino da Panicale juegan con códigos de simplificación de la convención icónica semejantes a los que emplea el cómic, al representar partes corporales y objetos decontextualizados que, sin embargo, connotan un sentido narrativo orgánico. Esto recuerda a *La Alegoría de la Prudencia* de Tiziano y al *Triple retrato de Carlos I* de Van Dyck, mucho antes de las invenciones cinematográficas de la pintura futurista que también cita McCloud. Parientes serían, asimismo, los conjuntos pictóricos de escenas sucesivas como *La profanación de la hostia sagrada* de Paolo

¹⁴ “Al examinar el concepto de estructura narrativa a la luz de la historia de la pintura, cabría preguntarse si ciertas obras de pintores tan característicamente ‘narrativos’ como Hieronymus Bosch o Brueghel deben considerarse cómics. La pregunta es pertinente, pero debe responderse negativamente, ya que, a pesar de su dinamicidad, tales obras carecen de estructura secuencial y su lectura, si bien acentuadamente móvil, es altamente arbitraria por la ausencia de referencias señalizadoras sobre su “progresión secuencial”, rasgo este peculiar de la estructura narrativa de los cómics, en donde la lectura viene determinada por una prioridad de la izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior. No obstante, Hieronymus Bosch y Brueghel merecen (al mismo título que la Columna Trajana o la *Biblia Pauperum*) el calificativo de precursores de los cómics” (Gubern 1979: 107).

Uccello y los frescos de Giotto en la capilla Scrovegni cuyas paredes se convierten en páginas de un majestuoso cómic.¹⁵

A pesar de estos ilustres “antecedentes”, sirva advertir, como hace Gubern (1979: 13), que el cómic no necesita justificación de otras artes, sino que se vale por sí mismo para reivindicar la especificidad de su propio medio. Por eso es necesario romper con la dependencia narrativa que en predecesores semejantes halló Murray como antesala de la holonovela. Además, limitar la esencia del cómic a lo secuencial implicaría marginar el resto de elementos de este lenguaje, cayendo así en el mismo error que cometeríamos al concebir la novela visual como pura narración. De ahí que el propio Scott McCloud encontrase “un poco restrictiva para su gusto” la definición de cómic como “arte visual secuencial” (1994: 21). Es cierto, no obstante, que la secuencialidad narrativa estaba presente en la novela visual, y ello le hermana fundamentalmente con el cómic;¹⁶ pero como se ha mostrado, no era este el único rasgo definidor de ese tipo de videojuego,

¹⁵ “Como ejemplo, vamos a considerar una narración en dibujos, en vez de palabras, en parte para subrayar el carácter general de los componentes de la narración [...]. Las narraciones pictóricas han sido corrientes durante siglos, como atestiguan la tapicería de Bayeux y los cuadros como *La Danza de Salomé y la decapitación de San Juan Bautista*, de Benozzo Gozzoli. En su forma más sencilla, la narración pictórica representa sucesos en una secuencia clara, digamos de izquierda a derecha, por analogía con los alfabetos occidentales. Pero el orden puede variar: en el cuadro de Gozzoli, por ejemplo, Salomé baila para Herodes en el extremo derecho del cuadro, y un suceso posterior, un soldado que sostiene la espada sobre la cabeza de San Juan, ocurre en el extremo izquierdo. Y el suceso final ocurre en el centro: Salomé le da la cabeza a su madre” (Chatman 2013: 35-36).

¹⁶ “No hago esta comparación a la ligera. De hecho, el teórico de los cómics Scott McCloud, consideró este tipo de narración secuencial como uno de los rasgos definitorios de los *comic books/manga*. Teorizó que la clave para entender estos medios era observar cómo se relacionan los paneles entre sí, y qué relaciones (‘transiciones’ [*panel transitions*]), como él las llama) relatan la historia al lector. [...] Como el

como tampoco lo será de la novela gráfica. Por “novela gráfica” se conoce un género de cómic adulto, autonconclusivo en vez de episódico, que se caracteriza por un alto grado de calidad técnica y complejidad argumental. Son generalmente proyectos maduros y ambiciosos, creaciones de autor, como la considerada primera novela gráfica, *Contrato con Dios* (1979) del maestro Will Eisner, o la celebrísima *Maus* (1980-1992) de Art Spiegelman, galardonada con el Premio Pulitzer. No son, por tanto, tiras cómicas de prensa ni *comic books* de superhéroes norteamericanos. Las novelas gráficas reciben este nombre por considerarse una creación de calidad a la altura de la mejor obra literaria; en este sentido, suelen definirse como novelas escritas en imágenes.

En este punto, si la novela visual se debatía entre el texto y la imagen, la novela gráfica experimentará una situación parecida. A este respecto, resulta llamativo que, a pesar de la definición general de cómic basada en el componente gráfico de sus pictogramas secuenciales, los autores de novela gráfica tienden a reivindicar sus obras, no por el elemento visual, sino justamente presentándolas como una forma de literatura. Pesa más el término “novela”, como si el dibujo fuese un elemento anecdótico supeditado a la escritura del guion y la calidad de la historia. Quizá en el intento de otorgar la debida importancia al cómic y desligarlo de la imagen de producto de consumo para público infantil, los propios autores han pervertido la riqueza multidisciplinar de este arte haciendo hincapié en uno de los platillos de la balanza. Sobre esto son significativas las declaraciones de Will Eisner, “padre” de la novela gráfica, quien también da nombre a uno de los más prestigiosos premios de cómic:

manga y los *comic books*, las novelas visuales también se basan en una combinación de texto e imágenes para transmitir la narrativa” (Taylor 2007).

Escuche, amigo, yo no soy un autor de cómics, sino un escritor... un escritor que escribe con dibujos. La palabra cómic me parece muy desafortunada. La inmensa mayoría de las historietas no son cómicas. Mi obra no es cómica. *Maus* no es cómica. [...] [Los cómics] son una auténtica forma literaria, no una ristra de chistes. [...] [Mi sueño es] Editar un cómic que, en las tiendas de libros, se exponga en el departamento de novela y no en el de entretenimiento y libros infantiles. (citado en Hermoso 2017)

Si, por un lado, el cómic es defendido por los autores de novela gráfica ante todo como un medio literario, por otro, están aquellos que ven en el elemento de la narrativa textual un factor advenedizo, un parásito colonizador, ajeno a la naturaleza del cómic:

Pero tanto en el cine como en los comics, el guionista puede resultar perturbador o enriquecedor. Será perturbador si su texto conduce a esclavizar la imagen, como insípida e inexpressiva ilustración figurativa de un relato novelesco, pero también puede ser altamente estimulante. (Gubern 1979: 61-62)

Finalmente, frente a la postura adoptada por Eisner, destaca el testimonio de Nick Drnaso, autor de *Sabrina* (2018), obra que le llevó a convertirse en el primer autor de novela gráfica candidato al Premio Booker:

Y, bueno, es un honor, claro, pero también me hizo sentir algo incómodo. [...] Y luego me pregunté si los cómics deberían ser llamados literatura. ¿Deberían? ¿Por qué? Son lo suficientemente distintos a la literatura como para tener su propia categoría, así que, ¿por qué no la tienen? (citado en Fernández 2019)

Drnaso parece dar en la clave resolutive del debate: apunta hacia el reconocimiento de la propia categoría de novela gráfica como tal, concretizada en el tándem de su propia identidad, lo que hace de ella una expresión cultural única sin necesidad de amputar ninguna de sus dos facetas. Pero el conflicto no está resuelto todavía, sino que sobrevive metamorfoseado en el dilema surgido hace unos años entre el cómic en papel y el cómic digital. La ontología del cómic ha estado vinculada desde su nacimiento al medio en papel y a su distribución en prensa, y en virtud de ello se formuló la clásica definición de cómic como “relato icónico-gráfico o icónico-literario destinado a la difusión masiva en copias mecánicas idénticas entre sí” (Ramírez 1976: 198). La situación cambia sustancialmente cuando el cómic desemboca en la técnica digital. Si la esencia del cómic estaba ligada a la narratividad y al soporte impreso, ¿es menos cómic si se lee en una pantalla? El *e-comic*, *webcomic*, o historieta digital, plantea así nuevos puntos de unión con la experiencia gráfico-textual de la novela visual. Si se trata de un libro de cómic basta con digitalizarlo, pero realmente un cómic digital está hecho expresamente para edición digital y, por ende, para ser leído en una página web o a través del teléfono móvil, destacando exquisitas creaciones coreanas de Webtoon hasta llegar incluso a los *kamishabai* digitales de estilo *manga*. La técnica digital ha modificado radicalmente la forma de interacción de los lectores con el cómic y ha favorecido un interesante caldo de cultivo con ventajas para creadores y consumidores: facilita la edición y permite descargarlo, enviarlo por correo electrónico y compartirlo por redes sociales, además ocupa poco espacio al poder almacenarse en un disco duro o memoria USB. Gracias a estos recursos, el cómic digital se acompaña a veces de animaciones o archivos sonoros que le confieren la factura de un audiolibro o, ya sí plenamente, de una novela visual.

Puesto que el cómic se ha definido tradicionalmente como un producto “icónico y analógico” (Ortega González 2014), no es de extrañar que reconocidos autores de novela gráfica como Isabel Greenberg y David Sala se hayan manifestado en contra del cómic digital, afirmando que los creadores “deben dar la batalla por el libro de papel” (Vizoso 2019). Greenberg, preocupada porque el videojuego, engulla al cómic, alerta del peligro de que “se convierta solo en un acercamiento visual y que se olviden de la narrativa” (citado en Vizoso 2019). Como puede apreciarse, la dialéctica “narratividad o visualidad” hace de nuevo su aparición, en esta ocasión aprovechando el terreno novedoso del cómic digital. David Sala, por su parte, se muestra algo más optimista: “El cómic puede coexistir con los videos o los videojuegos porque es un medio rico que sigue creciendo y que tiene todas las posibilidades para sobrevivir” (citado en Vizoso 2019). Así pues, la dificultad de imponer límites a la hibridez del cómic se manifiesta como una evidencia conflictiva. Sirva de ejemplo una reveladora apreciación de Isabel Greenberg: “Me interesan las posibilidades de la tecnología para incorporar sonido o movimiento, pero eso ya no es una novela gráfica, es otra cosa” (citado en Vizoso 2019). Y, sin embargo, Scott McCloud, en *Reinventing Comics* [Reinventando los cómics] (2000), replantea el apego del cómic al medio analógico y defiende el potencial del soporte *online*. Tal cosa no supone ningún atentado contra el cómic, por el contrario, lo hace evolucionar, y lleva a su máxima realización su carácter híbrido. Es más, de no contar con la opción digital, muchos proyectos de cómic no habrían visto la luz, como la revista independiente “Samandal” (la primera revista de cómics del mundo árabe creada en 2008 por un grupo de jóvenes artistas de Beirut entre los que se cuenta Lena Merhej) que gracias a la publicación *online* han conseguido sortear la censura y el control político. En 2019 les fue concedido el premio Sharjah-Unesco para la Cultura Árabe.

Otra manifestación de la buena sintonía entre novela gráfica e Internet es el curioso caso de *The Private Eye*, obra de Brian K. Vaughan, Marcos Martín y Muntsa Vicente, que en 2015 ganó el Premio Eisner en la categoría de mejor cómic digital, lo cual es aún más irónico sabiendo que su argumento se desarrolla en un futuro distópico tras el colapso de Internet. La obra fue publicada en 10 volúmenes en su página web. Al hacer la descarga, los lectores podían pagar la cantidad que quisieran, o incluso no pagar nada. La fluidez demarcatoria del cómic que se deriva de estas prácticas se dispersa aún más cuando, pasados unos años tras su edición *online*, *The Private Eye* fue llevada al papel como novela gráfica de formato tradicional. Esta deriva transmedial se aprecia también en propuestas como *Watchmen: The Complete Motion Comic*, el DVD de 12 episodios que lleva a formato pantalla la novela gráfica de culto homónima. La técnica digital usada consistió literalmente en animar, viñeta a viñeta, las páginas del cómic original, como si se leyese un libro ilustrado en movimiento. La referencia a los videojuegos de novela visual es aquí interesante, a falta de la elección interactiva. Y de nuevo, también en este caso, lo más llamativo es el vaivén ontológico del medio, pues al inicio del DVD se insta al espectador a volver al ejemplar de la novela gráfica como obra literaria: “Asegúrese de experimentar WATCHMEN en su forma original de novela gráfica. Este galardonado *best-seller* está disponible en las mejores tiendas de libros y tiendas de cómics de todas partes”.¹⁷

¹⁷ “Be sure to experience WATCHMEN in its original graphic novel form. This award-winning best seller is available at fine book stores and comics shops everywhere”.

4. EL “ENSAYO GRÁFICO” O LA NARRATIVA FILOSÓFICA DEL CÓMIC

“La lectura de una novela gráfica es al mismo tiempo un acto de percepción estética y una persecución intelectual”.
(Cuñarro y Finol 2013: 267)

Es un rasgo habitual de la bibliografía especializada definir el cómic como un montaje de palabra e imagen y, también, afirmar que este montaje se asemeja al cinematográfico. Ya se vio que la estructura narrativa del cómic está formada por la secuencia progresiva de viñetas que constituyen el espacio de la acción. La yuxtaposición de estas viñetas compone el montaje que determina la narración y da forma a la estructura sintagmática. Entre viñeta y viñeta existe un espacio en blanco conocido como canaleta [*gutter*], y se compartimentan con distintos contornos (perígrama). El orden de disposición va en función del diseño de paginación. De esta manera, la colocación de las viñetas implica un gesto semántico con el poder de articular un sentido u otro según la forma en que se relacionan las viñetas entre sí, cómo se conectan y separan, qué viñeta está al lado de cuál. De ahí, por tanto, la importancia del montaje en la definición tradicional de cómic como arte narrativo en imágenes (pictogramas secuenciales). En esta línea, ya en 1845, Rodolphe Töpffer, considerado el primer “teórico del cómic”, recoge en su *Essai de Physiognomonie* [Ensayo sobre fisonomía] las posibilidades narrativas de lo que llama “literatura en estampas”. Ahora bien, el montaje no tiene por qué ser obligatoriamente narrativo, esto es, no tiene por qué responder a una narratividad lineal ni paralela, como sucede en el cine,¹⁸

¹⁸ “Una parte considerable de la teoría del montaje cinematográfico es susceptible de ser aplicada a la estética de los comics [...]. En este sentido, las unidades narrativas y dramáticas tanto del cine como de los comics son la ‘secuencia’, definida por su unidad de acción dramática, la ‘escena’, definida por su unidad de tiempo y/o lugar y, en última instancia, el ‘plano’ y la ‘viñeta’, que guardan cierta analogía funcional

sino que puede ser un montaje multilíneal que no participa de un hilo conductor establecido, como en la novela visual. En esta medida, no todos los montajes son necesariamente sintagmáticos. De hecho, el montaje multilíneal respondería al diálogo interconectado de las propias imágenes que relatan sus intercambios y dinamismos. Sería, entonces, el montaje de la *vida de las imágenes*, y no el montaje de un relato impuesto a las imágenes que quedan así limitadas a ilustrarlo legiblemente.

Este tipo de montaje es el que desarrolla Aby Warburg en su famoso *Atlas Mnemosyne*. Un atlas hecho de imágenes, compuesto por varios paneles de tela negra en los que su creador colgaba fotos, postales y otras imágenes que movía a voluntad y cambiaba de ubicación según los intercambios significantes entre ellas. De esta forma, una imagen concreta colocada junto a otra imagen narraba una historia completamente distinta de aquella que se desprendía al situar la imagen inicial al lado de otra, y así sucesivamente. El Atlas se convertía, por tanto, en un dispositivo estético-epistémico que producía continuos relatos polivalentes surgidos de la disposición combinatoria de las imágenes. Algo parecido a lo que David Hockney hizo en *The Great Wall* de 32 metros de largo en vez de en varios paneles numerados como Warburg. Esta técnica de composición permanentemente mutable y variable ha sido estudiada por Georges Didi-Huberman (2011) como un sistema de montaje que se asemeja al cine de atracciones de Eisenstein, célebre por romper el orden lógico na-

entre sí. La progresión del relato puede operarse mediante la ‘narración lineal’, caracterizada por la progresión cronológica en unidades de acción, o mediante la ‘narración paralela’, que permite alternar dos o más acciones que ocurren en lugares distintos y se suponen simultáneas [...]. En ambos casos el relato se articula mediante la yuxtaposición de viñetas, que forman una estructura secuencial regida por la línea de indicatividad del comic” (Gubern 1979: 163).

rrativo mediante un montaje fílmico que conecta y desconecta fotogramas. Didi-Huberman ha encontrado así en el Atlas warburgiano una suerte de celuloide con sus fotogramas unidos por canaletas negras (lo que recuerda, por otro lado, a los precedentes del cómic según McCloud, entre los que contaba también los protofilmes de Muybridge y Marey). De idéntico modo podríamos ver en los paneles del Atlas las páginas de un cómic de gran tamaño con sus viñetas y *gutters*. Este cómic se leería como un diálogo entre imágenes y no solo como un relato ilustrado. El Atlas de Warburg funciona como una herramienta para impulsar el “pensar-mosaico”, por lo que se torna una pieza de multilinealidad potencial, un ensayo visual por excelencia.

Aunque Román Gubern dijese que el montaje en los cómics solo podía estudiarse desde el ángulo gráfico o desde el ángulo narrativo (1979: 162), lo cierto es que aún faltaba el ángulo filosófico que inicia su andadura con Warburg y alcanza a creadores de novela gráfica como Frédéric Pajak. En la obra de este último, la imagen también se emancipa de la narración gracias a una combinación en igualdad de poderes entre la imagen y el texto los cuales comparten protagonismo en el espacio de la página. Ésta acoge una única viñeta de gran tamaño, subtitulada por un pequeño párrafo que en principio no parece tener nada en común con el dibujo que acompaña. Siguiendo este estilo de montaje, Pajak concibe libros inclasificables como *La inmensa soledad: Con Friedrich Nietzsche y Cesare Pavese, huérfanos bajo el cielo de Turín* (2000) y *Manifiesto incierto: Con Walter Benjamin, soñador abismado en el paisaje* (2016). Ya en el prólogo del *Manifiesto incierto* reconoce su autor la intencionalidad híbrida de la obra: “Sueño con un libro, mezcla de palabras e imágenes” (2016: 7). Y al respecto de *La inmensa soledad*, Pajak definía su forma de trabajar como el montaje de una película. Aunque, como puede deducirse, sus obras tienen poco de cine narrativo y encajan más bien con

la *flânerie* warburgiana y con el montaje cortocircuitado de los cineastas soviéticos. La unidad de sentido en sus libros es la página y no la diagramación secuencial; una diferencia característica en la teoría de los cómics: “Las ‘macrounidades de montaje’ pueden serlo según un criterio gráfico (página de comics) o según un criterio narrativo (secuencia)” (Gubern 1979: 110). Al igual que no todos los montajes son sintagmáticos, tampoco todos responden al diseño secuencial, sino que se adecuan a la “página-viñeta”, como es el caso de Pajak. Este tipo de diseño es cultivado por el artista expresionista Frans Masereel, considerado precedente de la novela gráfica por obras como *Mon livre d’heures* (1919), *Souvenir de mon pays* (1921) y *La ville* (1925). No es casualidad que el propio Eisner dijese que intentaba emular la riqueza expresiva de esos libros (Vañó 2012). El rasgo fundamental de Masereel es que suprime todo atisbo de texto y se centra exclusivamente en el aspecto gráfico (Hermoso 2012).

La ambigüedad ontológica de la novela gráfica, en lo relativo a su formato de montaje, trae consigo ambigüedades también al respecto de su clasificación. Por ejemplo, parece arriesgado referirse a las obras de Frédéric Pajak como “novelas gráficas” ya que saltan incluso las barreras clásicas de este género. Es por eso que la crítica ha introducido la categoría de “ensayo gráfico” para definir los trabajos de Pajak, quien por extensión ha sido tildado de “dibujante-filósofo”. Esta apreciación indica una nueva faceta de la novela gráfica, que pone rumbo hacia un género propiamente literario e incluso de corte filosófico: el ensayo. En cualquier caso, hablamos de un ensayo en formato cómic, y ahí radica no solo lo revolucionario de esta valoración, sino la evidencia del alcance cada vez más difuso entre los medios literarios y gráficos. Según esto, el cómic se ha convertido en una forma de pensamiento. Desde los Estudios Visuales se ha impulsado la corriente de “*visual thinking*” que aboga por pensar visualmente, pensar en imágenes, pensar en viñetas; una metodología que estaba

anunciada en el trabajo de Aby Warburg: “El atlas constituye una *forma visual del saber*, una forma sabia del ver” (Didi-Huberman 2011: 14). En suma, las novelas gráficas no deben verse solo como historias narrativas sino ensayísticas que entrañan ejercicios filosóficos dibujados. Distinguidos autores de novela gráfica como Jiro Taniguchi, conocido por *El almanaque de mi padre* (1994), *El gourmet solitario* (1994-2015) y *Barrio lejano* (1998), así como Yoshiharu Tsuge, autor de *El hombre sin talento* (1985), y Seth, creador de *Ventiladores Clyde* (2000), son sin duda algunos de los primeros “filósofos-ensayistas” del cómic.

Esta convergencia de la novela gráfica con la creación filosófica se manifiesta en casos reveladores. Sirva mencionar el de la prestigiosa revista *Sociétés* que dedicó su número del año 2009 al cómic incluyendo un “apasionado alegato de Serge Tisseron animando a doctores y teóricos a dejar los recursos clásicos literarios para realizar sus análisis y tesis doctorales en forma de historieta” (Pons 2015). Quién sabe si, en respuesta a esta sugerente propuesta, Nick Sousanis recogió el guante lanzado por Tisseron, pues lo cierto es que en 2014 sentó el precedente de doctorarse con una tesis en formato cómic, titulada *Unflattening*, que fue publicada por Harvard University Press. En esta holística obra se exploran ambiciosas relaciones filosóficas entre lo real y sus representaciones a través de la óptica, la biología y la historia del arte. En sus páginas se palpa el deseo del autor de desarrollar un pensamiento en imágenes. De hecho, Sousanis ha impartido durante años la asignatura “Los cómics como una forma de pensamiento” en la Universidad de Calgary. No sorprende, pues, que McCloud describa *Unflattening* como una “meditación compleja, hermosa y delirante” [*complex, beautiful, delirious meditation*], un tratado filosófico en forma de cómic (Carrión 2016). En este panorama, se entiende que el filósofo español Fernando Savater argumente también en favor de la unión entre pensamiento filosófico

y cómic, dos elementos que hasta ahora eran inimaginables como un todo coherente. En este sentido Savater se pronuncia en la Introducción a *Logicómix* (2008), la novela gráfica de Apostolos Doxiadis, Christos Papadimitriou, Alecos Papadatos y Annie di Donna:

Un género intelectual que estuvo casi siempre ausente del cómic, al menos en su forma más directa: la filosofía. Los que tememos más lo plúmbeo que lo frívolo nunca la habíamos echado aquí de menos. ¿Que no hay tebeos filosóficos? Pues mejor así. Y sin embargo, nos esperaba una sorpresa: *Logicómix*. Gracias a esta larga historieta genial hemos aprendido que también la filosofía cabe en el cómic y que puede ser tratada con perfecto rigor sin dejar de ser a la vez sumamente intrigante y divertida. [...] *Logicómix* es el relato gráfico de una gran aventura, quizá la más emocionante y decisivamente humana de todas: la búsqueda de la verdad. Se centra en una etapa de esa persecución tan larga en el tiempo como la existencia del hombre sobre la tierra: el siglo XX. [...] Pocas veces como aquí se ha dado una adecuación tan lograda entre el rigor del argumento y la alegría del dibujo. (Savater 2014: 11)

Aclarado entonces que la novela gráfica existe evolucionada como ensayo gráfico, la combinación de montaje de imágenes y texto se conjuga finalmente como una pieza de cómic filosófico capaz de compartir objetivos con la filosofía en la arcana búsqueda de la verdad. El montaje secuencial se queda corto en esta misión, y con frecuencia se recurre a la “página-viñeta”, lo que sucede tanto en *Unflattening* como en *Logicómix*. Se llega así a la conclusión apuntada ya en el apartado sobre la novela visual acerca de la urgencia de llevar la novela gráfica más allá de lo narrativo y no esposar la viñeta a la secuencialidad, sino impulsar el montaje ensayístico, lo cual demanda

una revisión más ajustada de la definición de cómic.¹⁹ En este terreno híbrido cada vez más complejo, entre los vaivenes de la literatura y el cómic o videojuego, de la narratividad y la interactividad y, en definitiva, del texto y la imagen, se extrae la imposibilidad de acotar límites fronterizos y la certeza de la labilidad ontológica entre medios narrativos bífidos. En el infructuoso intento de ofrecer una respuesta final que aglutine tales oscilaciones en una única receta, la resolución debe quedar en punto muerto, como apunta lúcidamente Frédéric Pajak, quien da en la clave del intrincado asunto al sacar a la luz la oposición natural entre los dos elementos de su trabajo –escritura y dibujo–, si bien se requieren mutuamente dando forma a una singular convivencia:

No tengo ninguna relación con el cómic o la novela gráfica. Utilizo los dos lenguajes que me pertenecen –la escritura y el dibujo– oponiéndolos. A veces parecen reconciliarse: es una ilusión. Lo que no puedo expresar con la escritura, lo muestro con el dibujo, y viceversa. Mis dibujos no ilustran el texto, y el texto no destaca los dibujos. Están enfrentados. (citado en Aguirre Martínez 2020: 36)

¹⁹ “Por esta razón, nos parece más riguroso definir la página de comics como una ‘estructura de montaje peculiar de ciertos comics, que se caracteriza por estar concebida y realizada para ser reproducida sobre la integridad de la superficie de una página, para lograr una unidad gráfica con coherencia plástica global’. Definición que al no hacer la tradicional referencia a las viñetas, ofrece la ventaja de abarcar también aquellos casos en que coinciden página y viñeta. Y la exclusión de otro término tópico -el término ‘narrativo’- posibilita incluir ciertas páginas [...] que son de carácter ‘descriptivo’ (es decir, de análisis espacial), pero en modo alguno narrativas” (Gubern 1979: 37).

5. NOTAS CONCLUSIVAS

A lo largo de estas páginas se ha pretendido exponer y problematizar aquellas regiones de solapamiento entre los límites definitorios de la novela visual y la novela gráfica, en tanto que manifestaciones particularmente propensas al cuestionamiento de la hibridez intermedial. Sobre la primera se ha destacado su apego al elemento textual, no obstante, sometido a replanteamiento en virtud de determinantes aspectos visuales y una especial jugabilidad. Y en relación a la segunda, se ha interrogado su adscripción a una etiqueta literaria que poco a poco ha ido asistiendo a la autonomía de la imagen como una forma de pensamiento gráfico-ensayístico. Esta común borradura de distinciones que presentan ambas tipologías nos ha llevado a reenfocar, asimismo, las competencias de lo literario y lo cinematográfico respecto a los referidos géneros de videojuego y cómic. Dicha confusión reclama, en definitiva, conclusiones que subrayen su compartida incerteza ontológica. Así pues, de este análisis de la novela visual y novela gráfica se ha obtenido que supuestas oposiciones, como “narración/interactividad”, “narratividad/ludología”, “representación/simulación” y “texto/imagen”, no constituyen parcelamientos teóricos excluyentes. Al contrario, no hacen sino evidenciar que la actividad creativa se localiza en el espacio abierto entre las polaridades de cada binomio. Si además se tiene en cuenta que la representación artística posee, de suyo, un elemento esencial de simulación, notorio en la interacción del sujeto espectador, las demarcaciones a nivel ontológico se hacen aún más débiles. Considérese que un acto de *lectura*, en la conocida expresión de Umberto Eco, implica la intervención del individuo en la construcción de la trama de estímulos significativos que recibe y de la cual, por ende, participa. Así, todo público activo –o sea, todo “lector”, en este caso, de estas dos clases de “novelas”– deviene un “usuario” que se sumerge en la obra mediante una suerte de

lúdica interacción, como la definió Gadamer. En esta medida, el desencuentro entre lo narrativo y lo jugable, entre lo literario e icónico, pierde consistencia para convertirse en un *simulacro* que fusiona uno y otro. Tomando como préstamo el término caro a Jean Baudrillard, el alcance de la representación narrativa frente a la jugabilidad interactiva se diluye en una práctica simulada que en el videojuego se denominó ergódica, y performativa o cibertexto en la literatura.

Finalmente, se concluye que la confusión inherente a las obras mixtas aquí estudiadas no es tanto una cuestión de distintos tipos ontológicos, como más bien un asunto, dicho a la manera spinozista, de grados: el grado de narratividad o jugabilidad que presenta una novela visual; el grado de textualidad o iconicidad que presenta una novela gráfica. Este planteamiento da cuenta de ontologías no solo híbridas sino relativas que cabría aplicar, aún más, a los grados de realidad que permite la interacción lúdico-narrativa entre el mundo del videojuego y el mundo externo. De lo cual se extrae que la realidad del juego pertenecería a un estrato virtual, no por ello opuesto a lo real, sino solamente, como diría Deleuze siguiendo a Bergson, a lo actual. Así, por ejemplo Coppock, al teorizar el grado de realidad de los videojuegos, se preguntaba por qué si generalmente aceptamos que jugar a videojuegos supone una actividad real con efectos potenciales en la vida de los jugadores negaríamos, entonces, que los mundos ficcionales generados por tales artefactos son también reales. El interrogante de Coppock, en resumidas cuentas, pone sobre la pista la preocupación por el grado de virtualidad o actualidad de la realidad interactiva. En esta línea, el carácter virtual de lo artístico en general, siendo ficticio, no significa su irrealdad ni tampoco su falsedad. En consecuencia, todo ello articula una aproximación a la comprensión de las ontologías transmedia, como las que anuncian la singular formalización de la novela visual y las problemáticas del debate vigente sobre las categorías de la novela gráfica. Así pues, por medio de este

análisis se ha intentado vehicular una mirada que arroje nueva luz sobre la constitución de estas creaciones de cultura visual contemporánea, situándolas en un terreno a medio camino que disputa su definición esencialista.

REFERENCIAS

- AARSETH, Espen J. (1997), *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press).
- AGUIRRE MARTÍNEZ, Guillermo (2020), “Imaginario caleidoscópico de Frédéric Pajak”, *Escritura e Imagen*, 16: 27-41.
- ÁLVAREZ GANDOLFI, Federico, ARIEL DEL VIGO, Gerardo y ARIEL GENDLER, Martín (2018), “Ciencia Ficción, Tecnologías Digitales, Poder, Otakismo y Waifuismo”, en Daza Orozco, Míguez Santa Cruz, y Meo (2018: 420-457).
- ARSENAULT, Dominic y PERRON, Bernard (2009), “In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay”, en Wolf y Perron (2009: 109-132).
- BIGELOW, Alan (2014), “Ten Reasons Why I Read Digital Literature”, en Cornis-Pope (2014: 315-323).
- CALLEJA, Gordon (2012), “Erasing the Magic Circle”, en Sageng, Fossheim y Larsen (2009: 77-91).
- CARRASCO, Silviano y TOSCA, Susana (2016), “Meta-Literacy in Game-worlds”, *Anàlisi*, 55: 31-47.
- CARRIÓN, Jorge (2016), “Pensar con viñetas”, *El País*, 17 de abril: 9.
- CAVALLARO, Dani (2010), *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games* (Jefferson North Carolina, London: McFarland & Company).
- CHATMAN, Seymour B. (2013), *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine*, trad. de María Jesús Fernández Prieto (Barcelona: RBA).

- COPPOCK, Patrick (2012), “Are Computer Games Real?”, en Sageng, Hallvard y Larsen (2012: 259-277).
- CORNIS-POPE, Marcel (ed.) (2014), *New Literary Hybrids in the Age of Multimedia Expression: Crossing Borders, Crossing Genres* (Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publishing Company).
- CUADRADO ALVARADO, Alfonso (2020), “La tragedia como motor narrativo de los videojuegos cinematográficos”, *Miguel Hernández Communication Journal*, 11, 2: 239-257.
- CUADRADO ALVARADO, Alfonso y Planells, Antonio José (2020), *Ficción y videojuegos: Teoría y práctica de la ludonarración* (Barcelona: UOC Press).
- CUÑARRO, Liber y FINOL, José Enrique (2013), “Semiótica del cómic: códigos y convenciones”, *Revista Signa*, 22: 267-290.
- DARLEY, Andrew (2002), *Cultura visual digital: el espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación* (Barcelona: Paidós Ibérica).
- DAZA OROZCO, Carlos E., MÍGUEZ SANTA CRUZ, Antonio y MEO, Analia L. (eds.) (2018), *Narrativas visuales: Perspectivas y análisis desde Iberoamérica* (Bogotá: Fundación Universitaria San Mateo).
- DIDI-HUBERMAN, Georges (2011), *Atlas. Cómo llevar el mundo a cuestras* (Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía).
- DOXIADIS, Apostolos, PAPANIMITRIOU, Christos H., PAPANATOS, Alecos y DI DONNA, Annie (2014), *Logicomix. Una búsqueda épica de la verdad*, introducción de Fernando Savater, trad. de Julia Osuna Aguilar (Barcelona: Salamandra).
- EGENFELDT-NIELSEN, Simon, SMITH, Jonas Heide y PAJARES TOSCA, Susana (2012), *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (New York: Routledge).
- FERNÁNDEZ, Laura (2019), “La gran novela americana es un cómic”, *El País*, Babelia, 2 de febrero: 2-3.
- FRASCA, Gonzalo (1999), “Ludology meets Narratology. Similitude and Differences between (Video)games and Narrative”, *Parnasso*, 3: 365-371.
- _____ (2003a), “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, en Wolf y Perron (2003: 221-235).
- _____ (2003b), “Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place”, *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, 2: 92-97.
- GALBRAITH, Patrick W. (2011), “Bishōjo Games: ‘Techno-Intimacy’ and the Virtually Human in Japan”, *Game studies. The International Journal of Computer Game Research*, 11, 2 [disponible en <http://gamestudies.org/1102/articles/galbraith>].
- GARDNER, Jared (2014), “Film + Comics. A Multimodal Romance in the Age of Transmedial Convergence”, en Ryan y Thon (2014: 193-210).
- GUBERN, Román (1979), *El lenguaje de los comics* (Barcelona: Ediciones Península).
- HERMOSO, Borja (2012), “Frans Masereel: sin palabras. El dibujante de la literatura sin texto”, *El País*, 1º abril: 34-35.
- _____ (2017), “Will Eisner: del superhéroe al cómic literario”, *El País*, 5 de marzo: 32.
- HERRERO HERRERO, Miguel (2016), “Cine interactivo”, *Miguel Hernández Communication Journal*, 7: 361-371.
- JENKINS, Henry (2004), “Game Design as Narrative Architecture”, en Wardrip-Fruin, Harrigan y Crumpton (2004: 118-130).
- LEHDONVIRTA, Vili (2010), “Virtual Worlds Don’t Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies”, *Game studies. The International Journal of Computer Game Research*, 10, 1 [disponible en <http://gamestudies.org/1001/articles/lehdonvirta>].
- LÉVY, Pierre (1999), *¿Qué es lo virtual?*, trad. de Diego Levis (Barcelona: Paidós).
- LÓPEZ CANICIO, Gemma (2019), “Cuando los videojuegos cuentan historias: Un estudio sobre la influencia de la interactividad en la narración”, *Actio nova*, 3: 556-592.
- MARTÍN PRADA, Juan (2015), *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales* (Madrid: Akal).

- MARTÍN RODRÍGUEZ, Iván (2015), *Análisis narrativo del guion de videojuego* (Madrid: Editorial Universidad de Granada, Editorial Síntesis).
- MCCLOUD, Scott (1994), *Understanding Comics. The Invisible Art* (New York: Harper Collins).
- ____ (2000), *Reinventing Comics* (New York: Perennial).
- MURRAY, Janet H. (1999), *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, trad. de Susana Pajares (Barcelona: Paidós).
- ORTEGA GONZÁLEZ, Silvia (2014), “Estética del cómic”, *Factótum. Revista de filosofía*, 11: 1-30.
- PAJAK, Frédéric (2000), *La inmensa soledad: Con Friedrich Nietzsche y Cesare Pavese, huérfanos bajo el cielo de Turín*, trad. de Javier del Prado Biezma (Madrid: Síntesis).
- ____ (2016), Manifiesto incierto: *Con Walter Benjamin, soñador abismado en el paisaje*, trad. de Regina Muñoz (Madrid: Errata Naturae).
- PAJARES TOSCA, Susana (1997), “Las posibilidades de la narrativa hipertextual”, *Espéculo. Revista Digital de Estudios Literarios*, julio-octubre, 6 [disponible en https://webs.ucm.es/info/especulo/numero6/s_pajares.htm].
- PÉREZ LATORRE, Óliver (2011), *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego* (Barcelona: Laertes).
- PONS, Álvaro (2015), “Pictogramas secuenciales”, *El País, Babelia*, 2 de mayo: 4.
- PRATAMA, Dendi, GUNARTI, Winny y AKBAR, Taufiq (2017), “Understanding Visual Novel as Artwork of Visual Communication Design”, *Mudra*, 32, 3: 292-298.
- RAMÍREZ, Juan Antonio (1976), *Medios de masas e historia del arte* (Madrid: Cátedra).
- RUIZ COLLANTES, Xavier (2013), “Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas”, en Scolari (2013: 20-49)
- RYAN, Marie-Laure (2004), *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, trad. de María Fernández Soto (Barcelona: Paidós).
- RYAN, Marie-Laure y THON, Jan-Noël (eds.) (2014), *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology* (Lincoln, London: University of Nebraska Press).
- SAGENG, John Richard, FOSSHEIM, Hallvard y LARSEN, Tarjei Mandt (eds.) (2012), *The Philosophy of Computer Games* (Dordrecht, Heidelberg, New York, London: Springer).
- SAVATER, Fernando (2014), “Introducción” en Doxiadis, Papadimitriou, Papadatos y di Donna (2014: 11).
- SCOLARI, Carlos A. (ed.) (2013), *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification* (Barcelona Universitat de Barcelona).
- SIABRA FRAILE, Joaquín Antonio (2012), *Bosquejo de una metafísica del videojuego* (Editorial Círculo Rojo).
- TAVINOR, Grant (2009), *The Art of Videogames* (Oxford: Wiley-Blackwell).
- TAYLOR, Emily (2007), “Dating-Simulation Games: Leisure and Gaming of Japanese Youth Culture”, *Southeast Review of Asian Studies*, 29: 192-208.
- VAÑÓ, Valentín (2012), “Madera fundacional de la novela gráfica”, *El País, Babelia*, 15 de mayo: 15.
- VIZOSO, Sonia (2019), “Los autores de cómic debemos dar la batalla por el libro de papel”, *El País*, 8 de agosto: 27.
- WARDRIP-FRUIIN, Noah, HARRIGAN, Pat, CRUMPTON, Michael (eds.) (2004), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (Cambridge: The MIT Press).
- WOLF, Mark J. P. (2003), “Abstraction in the Video Game”, en Wolf y Perron (2003: 47-65).
- WOLF, Mark. J. P. y PERRON, Bernard (eds.) (2003), *The Video Game Theory Reader* (London, New York: Routledge).
- ____ (2009), *The Video Game Theory Reader 2* (London, New York: Routledge).

ESTÉTICA COMPARADA, PATUIDAD Y EXISTENCIA
VIRTUAL EN ÉTIENNE SOURIAU

· *Sergio González Araneda* ·

Sergio González Araneda
Universidad de Santiago de Chile

Estética comparada, patuidad y existencia virtual en Étienne Souriau

DOI: 10.36446/be.2022.59.293

Resumen

Nos proponemos como objetivo general de investigación exponer los fundamentos teóricos y prácticos para el desarrollo de una *filosofía de la patuidad* en Étienne Souriau. Para esto, recorreremos tres objetivos específicos: i) examinaremos los lineamientos generales del proyecto de una estética comparada en la filosofía del francés a partir de una perspectiva genética respecto del fenómeno artístico, ii) con esto, evaluaremos el alcance ontológico del proyecto de una estética comparada, recurriendo a los conceptos de “instauración” y “patuidad”, iii) finalmente, y como síntesis de lo anterior, propondremos un análisis respecto de lo que Souriau llamará *existencia virtual*, comprendiéndola como motor del proceso instaurativo de lo real.

Palabras clave

Estética comparada; Instauración; Ontología; Virtualidad.

Comparative aesthetics, patuity, and virtual existence in Étienne Souriau

Abstract

We propose as a general research objective to expose the theoretical and practical foundations for the development of a philosophy of patuity in Étienne Souriau. For this, we will go through three specific objectives: i) we will review the general lineaments of the project of a *comparative aesthetics* in the philosophy of the French from a genetic perspective regarding the artistic phenomenon, ii) with this, we will evaluate the ontological scope of the project of a comparative aesthetics, appealing to the concepts of “instauración” and “patuity”, iii) finally, and as a synthesis of the above, we will propose an analysis regarding what Souriau will call *virtual existence*, understanding it as the engine of the instaurative process of the real.

Keywords

Comparative aesthetics; Instauration; Ontology; Virtuality.

Recibido: 02/03/22. Aprobado: 18/04/22.

En 1943 Étienne Souriau publica *Les Différents modes d'existence* [Los diferentes modos de existencia],¹ obra fundamental para el desarrollo de su pensamiento y de la configuración de una auténtica teoría estética francesa; filosofía que por entonces encontraba en la fenomenología husserliana y heideggeriana fuentes de inspiración. En esta obra, Souriau analiza las distintas formas en que se expresa y constituye todo cuanto existe. Es decir, no solo se interesa por la realidad material, la realidad física y cuantificable que nos rodea, sino también por el conjunto de existencias irreales, fugaces y epifenominales del mundo.

Cuatro años antes, en 1939, Souriau publica *L'Instauration philosophique* [La instauración filosófica], obra donde se manifiesta su preocupación por la constitución de una filosofía que estudie ampliamente la existencia. En este sentido, Souriau inicia un intenso recorrido tanto teórico como práctico de las posibilidades de que la estética devenga en una disciplina científica ([1943] 2017a: 21). Esto es, una estética que, proponiendo un lenguaje técnico y métodos de estudio respecto de lo real, permita acceder verdaderamente al ser de las cosas, en tanto estas cosas *son en y para sí mismas*.

¹ Recientemente se ha publicado la traducción al español de la edición francesa del año 2009, edición que cuenta con una presentación a cargo de Isabelle Stengers y Bruno Latour. Cf. Souriau (2017).

A partir de ello, el proyecto filosófico de Souriau asume como suelo de sentido el ejercicio de una ontología radical, es decir, la interrogación sobre las capas constitutivas de toda existencia actual, potencial y virtual. Por lo tanto, el fundamento que da forma al proyecto de una “estética como disciplina científica” no es otro que iluminar el estrato ontológico de las cosas captadas e instituidas estéticamente.

Ahora bien, para hacer de la estética una disciplina científica, Souriau centra su propuesta en el concepto de “instauración” [*instauration*]. Este concepto es crucial, puesto que le permite tomar distancia de las filosofías de la conciencia, dado que son las cosas quienes realizarán su acto *instaurativo*, y no una realidad pensante ni una conciencia intencional. Asimismo, Souriau se cuida de no caer en algún tipo de empirismo, gracias a que la instauración resulta de un proceso dialéctico entre lo real y lo virtual que funda toda existencia, por lo que le interesa el proceso instaurativo y no la cosa como existencia independiente.

En este contexto, nos proponemos esbozar una línea de comprensión y análisis del pensamiento de Souriau desde una perspectiva ontofenomenológica; esto es, mostrar el modo de acceder al ser de aquello que existe, a condición de que lo existente se muestre no solo como real, sino, antes que todo, como existencia virtual. Con tal propósito revisaremos, en primer lugar, los fundamentos de lo que Souriau propone como *estética comparada*, dado que, lejos de representar un método de estudio de las distintas formas de arte, el proyecto de una estética comparada en Souriau devela el entrecruzamiento fundamental de la estética y la ontología. En segundo lugar, examinaremos el esquema ontológico de la existencia según Souriau, es decir, la

constitución de lo singular en clave de “instauración” y “patuidad”.² Finalmente, y como resultado de lo anterior, delinearemos una problemática que atraviesa el proyecto filosófico de Souriau, a saber, la situación de lo corporal en la instauración de lo virtual.

Como observa Lapoujade, la investigación de Souriau inicia con una interrogante en torno al estatuto de lo existente, al grado de realidad que le corresponde y si es acaso posible volver más real lo existente (2018: 11). Esta interrogante, lejos de ser una pregunta retórica, resulta ser la hipótesis metodológica fundamental del proyecto de una estética comparada, apuntando no solo hacia una dimensión estética en la captación del mundo, sino a una dimensión ontológica, epistemológica e incluso política.³

Así, el motivo filosófico de Souriau gira en torno a la dialéctica instaurativa de lo existente, derivado de la relación entre lo real y lo virtual. Por lo tanto, el método filosófico de Souriau abre el escenario estético-ontológico hacia la diversidad de formas de ser que escapan

² El filósofo francés Dominique Chateau ha insistido en que el concepto de “patuidad” no debe ser reemplazado ni por “empatía” ni por “simpatía”, dado que “patuidad, que no tiene *h*, no pertenece a la serie de derivados del *pathos*. Viene de *patere*, que significa: estar abierto, practicable, accesible, a disposición, estar descubierta, dar paso a, estar ante los ojos, visible, ser claro, evidente, patente (de donde *patet*: es evidente que; y *patens*: descubierto, abierto, evidente, manifiesto, patente)” (2017: 35).

³ Al respecto, resulta pertinente notar que una de las principales críticas y cuestionamientos en torno a su filosofía tomó lugar en el interés de Souriau de dar un salto desde las categorías puramente estéticas hacia la ontología, epistemología y, en general, a la historia de la filosofía. Martial Gueroult, por ejemplo, en *La voie de l'objectivité esthétique* [La vía de la objetividad estética] reprocha a Souriau la utilización del concepto de instauración en el plano de la historia de la filosofía de la ciencia, lo que equipararía la producción artística con la elaboración de sistemas de pensamiento estrictamente filosóficos y científico, cuestión que desdibujaría a la filosofía no solo en tanto a método, sino también en tanto aproximación objetiva hacia la verdad (cf. Gueroult 1952).

a lo material y físicamente real: presencias efímeras, epifenómenos, seres potenciales, virtuales, ficticios o imaginarios. Lapoujade lo describe como un *pluralismo existencial*:

El modo de existencia de Hamlet no es el mismo que el de una raíz cuadrada, el modo de existencia del electrón no es el mismo que el de una mesa, etc. Todos existen, pero cada uno a su manera. Recíprocamente, un ser no está consagrado a un único modo de existencia, puede existir según varios modos, y no solamente como entidad física o psíquica; puede existir como entidad espiritual, como valor, como representación, etc. (Lapoujade 2018: 13)

Efectivamente, Souriau sostiene que una existencia puede expresarse en distintos *planos de existencia*. Por ejemplo, un individuo puede existir en este mundo perceptivo en tanto cuerpo físico y biológico sujeto a las leyes de la física, pero, este individuo también se expresa en tanto que psiquismo, como una imagen reflejada en un espejo, como tema, idea o incluso como recuerdo de otro individuo. La única certeza absoluta que se puede enunciar acerca de dicho individuo es que su existencia no está completa o, aún mejor, es una existencia a mitad de camino, “siempre entre la existencia plena y el esbozo a medias salido de la nada” (Souriau [1947] 2016: 58). Con esto, lo que constata Souriau rebasará la mera descripción analítica de las distintas *formas de ser*, para revisar exhaustivamente la interrelación y dependencia de todo existente.⁴

⁴ Los conceptos de “formas de ser” o “planos de existencia” son fundamentales en la filosofía de Souriau, puesto que develan su objetivo de ofrecer nuevas perspectivas sobre el estudio del ser de las cosas. Al respecto, Lapoujade afirma que dentro del pensamiento de Souriau “los seres son realidades plurimodales, multimodales; y lo que se llama mundo es en realidad el lugar de diversos ‘intermundos’, de una maraña de planos” (2018: 14).

1. EL PROYECTO DE UNA ESTÉTICA COMPARADA

El eje de la filosofía de Souriau descansa sobre el proyecto del estudio de una estética comparada donde se presenten los lineamientos generales para exponer, desde una perspectiva analítica, las distintas expresiones artísticas. Es decir, la estética comparada que propone Souriau busca establecer un determinado método de análisis que, haciéndose responsable de sus variaciones particulares, atraviesa todo tipo de creación artística.

Este ambicioso propósito está lejos de cerrarse a lo puramente estético. De hecho, la propuesta de una estética comparada, en tanto rebasa la frontera de las diversas manifestaciones artísticas, se interesa por develar las distintas capas constitutivas del ser del fenómeno artístico. Por lo tanto, partiendo de un estudio de la estética y de su manifestación artística, Souriau arribará a consideraciones estrictamente ontológicas.

Para esto, el proyecto de una estética comparada inicia interrogando acerca del vivenciar de la experiencia estética, definiéndola como “la valoración de un objeto de percepción en función de lo que está inherentemente implicado en el ejercicio de la percepción” (Souriau 1955: 1). Efectivamente, esta primera definición elaborada por Souriau reduce la experiencia estética a la captación subjetiva del fenómeno estético. Es decir, presenta lo estético como un fenómeno del mundo que se aprehende perceptivamente. A la vez, el presentarse perceptivo, como señala la definición, es dado solamente por medio de los elementos que posibilitan el acto perceptivo.

Debemos comprender, por lo tanto, que Souriau no entiende por percepción la mera captación sensible de un objeto del mundo. Más complejo que ello, la percepción se compone de distintos estratos

constitutivos, a la vez, relativos tanto al *objeto percibido* como al *sujeto percipiente*. Por lo tanto, el vivenciar de la experiencia estética devela la compleja composición no solo del fenómeno estético, sino de todo fenómeno posible de ser captado en la realidad. De allí que en *La Correspondance des arts* [La correspondencia de las artes] afirme:

Una obra de arte es un ser único, tan único cual puede serlo, en su singularidad, una persona humana. Ahora bien, por muy completa, por muy esencial que sea la unidad de un ser humano, éste no deja de establecerse sobre varios planos, o modos, de existencia. ([1947] 2016: 57)

En este contexto, la estética comparada no solo busca develar los estratos constitutivos de la percepción, sino que, además, abre la captación del ser de los fenómenos de la realidad a distintos *planos de existencia*. Diremos, por esta razón, que en tanto la percepción es la red conectiva entre objeto y sujeto, el medio por el cual se despliega dicha red constituye, precisamente, los distintos planos de existencia.⁵

⁵ Resulta pertinente señalar que el concepto de “plano de existencia” utilizado prolijamente por Guattari y Deleuze, encuentra en Souriau una de sus fuentes inspiradoras, especialmente en búsqueda de una ontología que tomase distancia de las corrientes dominantes en su contexto, es decir, tanto de las filosofías de la conciencia como del neokantismo. Específicamente en *Qu’est-ce que la philosophie?* [¿Qué es la filosofía?], Deleuze y Guattari hacen referencia explícita al concepto de “plano de inmanencia” trabajo por Souriau en *L’instauration philosophique* (1939), refiriéndolo en clave de suelo o plano de creación de conceptos y, en definitiva, de toda ontología. Allí señalan: “La filosofía es a la vez creación de conceptos e instauración del plano. El concepto es el inicio de la filosofía, pero el plano es su instauración. Evidentemente el plano no consiste en un programa, un propósito, un objetivo o un medio; se trata de un plano de inmanencia que constituye el suelo absoluto de la filosofía, su Tierra o su desterritorialización, su fundación, sobre los que crea sus conceptos. Hacen falta ambas cosas, crear los conceptos e instaurar el plano, como son necesarias dos alas o dos aletas” (Deleuze y Guattari 1997: 45).

Ahora bien, hemos señalado que la percepción del fenómeno artístico (y, en estricto rigor, de cualquier fenómeno) se compone por estratos o capas que instituyen la presencia plena de dicho fenómeno. Esta composición corresponde al esquema óntico-existencial de lo real, donde Souriau especifica cuatro niveles constitutivos de todo cuanto llega a ser: en el caso de una obra de arte, cuatro modalidades de existencia “que, en el vocabulario técnico de la filosofía, son: la existencia física; la existencia fenomenológica; la existencia ‘reica’ (es decir, por interpretación perceptiva directa, o por ilusión figurativa); y la existencia trascendente” (Souriau [1947] 2016: 88).

De este modo, Souriau constata que la existencia (artística, humana, ficticia, etc.) no se ofrece como un ser completo, es decir, como acontecimientos que agotan su existencia en un estrato monolítico. Lejos de esto, la existencia es el resultado de constantes procesos constitutivos que caracterizan y perfilan un determinado modo de ser del existente. Lapoujade, pensando en las entidades virtuales, sugiere que esta hipótesis de Souriau conlleva necesariamente la idea de un inacabamiento de la realidad: “Esto no vale solamente para el arco quebrado de un puente o un boceto, sino para toda realidad, incluso la más acabada, incluso la más ‘finita’” (2018: 51).

En “Du mode de l’existence de l’oeuvre à faire” [Del modo de la existencia de la obra por hacer], aparecido en el *Bulletin de la Société française de philosophie* en 1956, Souriau se refiere a este punto fundamental para la elaboración de una estética comparada. Sobre el inacabamiento existencial de todas las cosas, señala que “nada, ni siquiera nosotros, nos es dado de otra manera que en una suerte de media luz, en una penumbra donde se bosqueja lo inacabado, donde nada tiene ni plenitud de presencia, ni patuidad evidente, ni consumación total, ni existencia plenaria” ([1956] 2017b: 228).

Consecuentemente, el conocimiento de una existencia es posible, para Souriau, solamente en tanto se consume como relación de las dimensiones constitutivas de un determinado modo de existencia. Esto, a su vez, conduce a una concepción ampliada de lo que definimos como experiencia estética, dado que el vivenciar perceptivo no solo es la red conectiva entre objeto y sujeto, sino que además se devela con toda claridad que el objeto percibido, y por tanto el acto mismo de percibir, puede vivenciarse en distintos modos de presencia y en distintos grados de realidad. Consciente de esto, Souriau sugiere ampliar su definición:

Así pues, debemos modificar un poco nuestra definición preliminar añadiendo que la apreciación estética consiste en evaluar el objeto de una percepción, ya sea una percepción directa o una representada imaginativamente, según lo que se da intrínsecamente en el ejercicio real o virtual de la percepción. (1955: 7)

Con esta definición como suelo de sentido, Souriau presenta el esquema óntico-existencial del fenómeno de la obra de arte a condición, como hemos señalado, de que se trate de un fenómeno existencial, un fenómeno del mundo. Diremos que, en estricto rigor, lo que desarrolla Souriau es un método que asume una perspectiva ontofenomenológica para indagar en la existencia íntima de la obra de arte, del fenómeno artístico y de todo fenómeno posible. Esto se debe a que Souriau centra su investigación en el fenómeno existencial mismo, dejando “conscientemente de lado todo lo relacionado con el autor o con el contemplador” (Cofré 1990: 73).

El proyecto de una estética comparada, por lo tanto, edifica la obra de arte, en tanto fenómeno del mundo, por medio de cuatro estratos ontológicamente constitutivos. En primer lugar, Souriau propone

que el fenómeno de la obra de arte dona su sentido como una *existencia física*, materialmente constituida. De hecho, “si no comenzamos por reconocer la presencia empírica de la obra en cuanto pura cosa del mundo, jamás podría existir vivencia estética del arte” (Cofré 1990: 79).

Es claro, en este contexto, que la obra de arte requiere un soporte físico, *un cuerpo*, para constituirse como un fenómeno del mundo.⁶ Piénsese en la pintura, en la arquitectura o en la música, estas tres expresiones artísticas requieren de un soporte material para mostrarse, para manifestar su propio ser. En el caso de las dos primeras, el soporte físico es evidente: el lienzo que se colorea y el material con el que se construye el objeto arquitectónico. Para el caso de la música, el soporte físico corresponde al aire que atraviesa distintas condiciones para emitir determinadas vibraciones y contenido sonoro (Souriau [1947] 2016: 58-63).

De esta forma, solo mediante la corporeidad física es que la obra se abre a la existencia, en tanto que existencia real y positiva, como cualquier otra cosa del mundo material. No obstante, es de cuidado notar que el ser de la obra de arte se estratifica en capas constitutivas que desbordan su mera presencia física en el mundo, cuestión que implica un sentido trascendental de su ser *en y con el mundo*. El desborde de la mera corporeidad es una condición crucial, puesto que el fenómeno artístico, en tanto fenómeno existencial, dona su ser en directa relación con la capacidad de estratificarse significativamente en el mundo. Ello queda de manifiesto en los trabajos de Nicolai

⁶ Al respecto, Cofré señala que Souriau “sustrahe la obra a las vicisitudes espirituales del creador para instalarlas de lleno en la existencia objetiva, mediante un cuerpo en el cual la existencia se hace ‘carne’” (1990: 79). Es decir, lo que interesa al filósofo francés es el proceso que experimenta el fenómeno existencial artístico para llegar a ser y, con esto, analizar el modo en que este existe.

Hartmann, quien edifica su estética a partir de una ontología basada en la teoría de los estratos y no en la pura referencialidad de su presencia. Así, Hartmann –y, como veremos, Souriau– evita caer en la aporía de la autorreferencialidad del significado, abriendo el sentido de la obra a su constitución fenoménica en el mundo. En este contexto, Hartmann afirma:

Existe, así podemos decir con entera generalidad de todas las obras de arte, una dependencia entre el primer término y el fondo. Este último aparece solo en el primero, conformado peculiarmente en el arte. Para la aprehensión y el goce de lo estético es la percepción del primer término, por ejemplo, en la pintura, la aprehensión de la superficie con las manchas de color, una condición previa indispensable. Asombroso es aquí todo lo que el artista puede hacer aparecer detrás del primer término. No solo puede presentar seres vivos en su plena vitalidad, sino que puede dar también forma a lo psíquico de sus figuras humanas y hasta a los más altos contenidos del espíritu. (Hartmann 1961: 190)

Lo último resulta evidente cuando, por ejemplo, observamos *Les Joueurs de cartes* [Los jugadores de cartas] de Paul Cézanne. Estamos frente a un óleo sobre lienzo, efectivamente una cosa del mundo, pero, a la vez, observamos un contenido que desborda su presencia, un contenido visual que no solo posee una determinada narrativa, sino que comporta un relato y una historia propia. En una línea análoga a la de Hartmann, Souriau propondrá aquí un segundo estrato constitutivo de la obra de arte, a saber, su *existencia fenomenológica*, el develamiento de que su presencia física se ofrece, esencialmente, como conjunto o esquemas de sensaciones y vivencias perceptivas. En este sentido, Souriau señala que a toda obra “le corresponde un estatuto existencial, el cual es el del fenómeno, y especialmente de la apariencia percibida por los sentidos” ([1947] 2016: 64).

En la existencia fenomenológica de la obra de arte se abre un problema fundamental: si la corporeidad de la obra se trasciende como contenido perceptivo de sensaciones y vivencias, entonces se corre el riesgo de reducirla a una experiencia intrínsecamente subjetiva y personal. En la proyección de una estética comparada, Souriau necesita evitar dicha situación, dada su pretensión de *instaurar* los fenómenos *en y para* sí mismos. Frente a esta encrucijada leemos:

¿Será, acaso, menester, a causa de este carácter sensible o sensorial [...] decir que la situación existencial de la obra en tal plano es el orden subjetivo de la sensación considerada como hecho psíquico, o incluso psicológico? Esto no sería exacto. Constituiría, incluso, un error muy grave. La obra de arte (en este plano) no está formada por sensaciones. Está formada por cualidades sensibles. (Souriau [1947] 2016: 67)

Efectivamente, son las cualidades sensibles que descansan en la obra de arte las que trascienden su soporte físico-material, otorgándole un estatuto significativo más amplio y robusto. *Les Joueurs de cartes* no es un lienzo más del mundo gracias, precisamente, a sus propias cualidades, al entrecruzamiento sensible que ejecuta su mostrarse al mundo. La existencia fenomenológica de la obra de arte, por lo tanto, opera por medio de los *qualia* que lo caracterizan e individualizan. Souriau sostiene: “El complejo sensorial concreto queda organizado estéticamente de tal suerte, que la obra se caracteriza esencialmente en el plano fenomenológico por la *hegemonía* de una acción específica de los *qualia*” ([1947] 2016: 69).

Consecuentemente, el estatuto fenomenológico de la obra de arte muestra un fundamento esencial en la constitución del ser del fenómeno artístico. Y es que mientras el fenómeno artístico es en el mundo, como una cosa más en la muestra de los objetos del mundo,

este tiene la capacidad de trascenderse a sí mismo, de ampliar su sentido y significado en el mundo a condición de su misma forma de mostrarse al mundo. La obra de arte, diremos, juzga su ser en tanto es inmanencia que se trasciende perceptivamente: “*Todo arte organiza, en una especie de gama, las cualidades sensibles, las entidades fenomenológicas que utiliza*” (Souriau [1947] 2016: 71-72).⁷

El estrato fenomenológico abre el tercer nivel constitutivo del fenómeno de la obra de arte: la *existencia reica* o *cosal*. Por existencias *reicas* o *cosales* Souriau entenderá la suma de características inherentes a la cosa que la individualizan como fenómeno del mundo, como imagen o forma de mostrarse al mundo, aunque –valga señalarlo– no según lo captado por un sujeto percipiente, sino como imagen o forma pura del fenómeno mismo o, mejor aún, en tanto existencia como fenomenalidad de su propio fenómeno. A propósito de este estrato, Souriau sugiere que las cosas del mundo, a partir de ahora, no solo son objetos físicos y complejos sensoriales de cualidades fenomenológicas; ahora, además, las cosas se nos muestran como modos de existencia a los cuales accedemos mediando el nivel de presencia real:

Los fenómenos del color, de la luminosidad, de los dispositivos formales, evocan una cosa ausente, pero de la cual obligan a formarse una idea, a medio camino entre la imaginación pura y la presencia concreta. Es una ficción en la cual penetramos. (Souriau [1947] 2016: 74)

Con esto, Souriau explicita que, para el acto de acceder a las cosas, es necesario diferenciar entre una “fenomenología armónica” y una “percepción realista” ([1947] 2016: 82). Esto se debe a que la percep-

ción que tenemos de un objeto del mundo, como puede ser el escritorio sobre el cual se escriben estas líneas, es distinta de otro tipo de objetos del mundo, como *Les Joueurs de cartes*. Entonces resulta conveniente diferenciar, por un lado, el sentido reico de la percepción, donde captamos el fenómeno a partir de su propia luz existencial, y, por otro lado, el sentido fenomenológico, donde la percepción del fenómeno evoca un contenido *apresente*, sensible y afectivo. En torno a esta diferencia Souriau afirmará:

El conjunto de apariencias sensibles que constituyen, en el plano fenomenológico, el ser de la obra puede considerarse abstracción hecha de las armonías cualitativas y de los encantos sensoriales, o los intereses de estructura que atañen al plano fenomenológico –simplemente como un sistema de signos destinados a evocar y proponer este universo de seres y de cosas. ([1947] 2016: 77)

De hecho, Souriau ejemplificará esta diferencia cualitativa en la percepción de los fenómenos del mundo a partir de la captación de una catedral. Cuando percibimos una catedral, por ejemplo, la captamos como una cosa en el mundo, como una construcción arquitectónica edificada según determinados materiales, es decir, no está *representada* ilusoriamente. Está presente realmente. Sin embargo, resulta necesario discernir en ella misma, en su calidad de obra de arte, dos aspectos. Por un lado, el plano del puro conjunto de los fenómenos y, por otro, su organización física en tanto que cosa. Allí se hace patente que al ser mismo del fenómeno, en este caso, al ser de la catedral le son inherentes, “al igual que a su objeto, todos los atributos, morfológicos o no, que contribuyen a su estructura” (Souriau [1947] 2016: 82-83).

El esquema óntico-existencial del fenómeno de la obra de arte concluye con el estrato de la *existencia trascendente*, comprendiendo por

⁷ La cursiva pertenece a Souriau.

esta la dimensión estética-metafísica que comporta la presencia o fenomenalidad de la obra. En este sentido, el estrato de la existencia trascendente se relaciona intrínsecamente con valores que desbordan la cosa misma e interpelan al espectador, al sujeto percipiente.

Hemos señalado, con Souriau, que la existencia fenomenológica de la obra de arte corresponde al conjunto de cosas y hechos organizados sistemáticamente. El cuerpo organizativo del fenómeno es en sí mismo un relato existencial de la cosa. Dicho de otro modo, al ser de la obra de arte se le escapa su sentido en la existencia misma, trascendiéndose como objeto, cualidades sensibles, *qualia* y relato.⁸ En este contexto, “una catedral no es sólo un soporte material, una estructura fenomenológica, una organización en un objeto arquitecturado: [además] posee también un cuerpo místico, una especie de nimbo trascendente” (Souriau [1947] 2016: 84). En toda obra se encuentra este cuerpo místico, un ser nebuloso, un “algo indefinible” que difícilmente podría captarse en su presencia física, pero que, paradójicamente, descansa en su tejido sensible mediante la cual se abre al mundo (Souriau [1947] 2016: 86):

No existen realidades en el mundo (paisajes o hechos, rostro o aventura del alma), que, en determinados momentos, no pueda ahondarse ante nosotros infinitamente más allá de la

⁸ A propósito de la distinción entre obra de arte y objeto estético y, especialmente, en el contexto de las capas constitutivas de la obra, Mikel Dufrenne, influenciado directamente por Souriau, sostiene que el estrato de la existencia reica y la existencia trascendental deberían reunirse bajo la existencia fenoménica, “[d]e manera que el estudio del objeto estético propiamente dicho debe subsumir los tres grados de la existencia fenoménica, reica y trascendental”. Con esto, Dufrenne toma distancia de Souriau para estudiar “lo sensible, el objeto representado o argumento y la expresión, tres aspectos del objeto estético – más bien que tres planos de existencia” (Dufrenne 1982: 58).

presencia sensible y concreta; que no pueda abrirse por comunicación con algo que se encuentra más allá del horizonte, o por la ilusión de sobrepasarlo de esta suerte. (Souriau [1947] 2016: 87)

Advertimos que la *existencia trascendente*, dentro del esquema constitutivo de los fenómenos, apunta directamente hacia una nueva dimensión de la obra, específicamente hacia el contenido apresente del campo afectivo. Es de sumo cuidado notar que este contenido afectivo no corresponde a simples proyecciones del sujeto percipiente sobre la obra percibida, sino que son aspectos estructurales de la obra que *estimulan* la sensibilidad del sujeto.

Este último punto, como podrá observarse, sugiere que los distintos estratos constitutivos de la obra de arte están constantemente comunicándose entre sí, siendo la característica esencial y la condición de posibilidad del fenómeno estético una dinámica de “oposición de los estratos [que] muestra además el entretrejimiento de los estratos y su significación para la relación del aparecer” (Hartmann 1977: 193). Por esta razón, Souriau concibe la obra de arte como una arquitectura en la cual los distintos planos se superponen y establecen, entre sus diversos elementos, correspondencias que la individualizan, la singularizan e instauran en medio del mundo.⁹

⁹ En este sentido, el arte se definirá como un “*encaminarnos hacia una impresión de trascendencia con relación a un mundo de seres y de cosas que nos ofrece únicamente por medio de una acción concertada de ‘qualia’ sensible, sostenido por un cuerpo físico dispuesto con vistas a producir tales efectos*” (2016 [1947]: 90; la cursiva es de Souriau).

2. LA ONTOLOGÍA DE LO SINGULAR

El proyecto de una estética comparada, como hemos señalado, se erige a partir de un objetivo más amplio: establecer las condiciones óntico-existenciales que constituyen todo fenómeno estético en el mundo y, con esto, descubrir el modo en que se presenta dicho fenómeno. En este sentido, la reflexión estética que propone Souriau centra su atención en el modo de ser de lo artístico, esto es, un ser que se singulariza como cosa en el mundo cuyo sentido y significado es instituido por y para sí misma. Por esta razón, es preciso tener en cuenta lo siguiente:

No hay en el ser artístico una finalidad que trascienda lo artístico, así como la hay en el puente que construye el ingeniero, que es puente, pero es también ‘lo que cruza el río’. Por eso Souriau define el arte como ‘actividad instauradora’. Es decir, como *conjunto de procedimientos y búsquedas orientadas a la producción de un ser*. (Cofré 1990: 75)

Para Souriau, por lo tanto, la cosa artística posee una finalidad sin fin, un ser que se instaura y muestra al mundo como fenómeno existencial cuya trascendencia descansa en su propia presencia.¹⁰ Esta hipótesis le permite a Souriau esclarecer el suelo metodológico para el proyecto de una estética comparada, a la vez que entrega pistas para reflexionar en torno a una *filosofía de la presencia*: en su lenguaje

¹⁰ Sin referir a la noción de *instauración*, Hartmann coincide con Souriau en que el modo por el cual el ser artístico se abre al mundo como consecución de estratos ontológicos lo definen como fenómeno procesual y no como fenómeno definitivamente figurado: “Lo estético se muestra en esta relación desde el reverso; cada uno de estos estratos, en cuanto aparece, es sustentado por otro de más adelante y es, a su vez, sustentador del aparecer, graduada y articulada, desde el primer plano real-sensible hasta los últimos miembros casi inapreciables del trasfondo” (Hartmann 1977: 199).

técnico, una *filosofía de la patuidad*. Esto se debe a que i) reconoce autonomía e independencia existencial a la cosa artística y ii) permite justificar una disciplina estética autónoma.

Ahora bien, el esquema óntico-existencial que constituye el fenómeno artístico revela las capas constitutivas de este fenómeno, individualizando la forma de presentarse al mundo. No obstante, una vez que el fenómeno se abre a la existencia, esto es, cuando se singulariza como fenómeno en el mundo, no lo hace desentendiéndose de su entorno existencial. Dicho de otro modo, el fenómeno constituido o, para ser más precisos, instaurado, requiere de su entorno sensible para permanecer en la existencia en cuanto presencia significativa. Por esta razón, la estética comparada aún debe responder al cómo se teje la red comunicativa del fenómeno artístico en medio del mundo.

Para resolver esta interrogante, Souriau recurre a dos conceptos claves tanto para el proyecto de una estética comparada, como para esclarecer el latente cruce entre la dimensión ontológica y la dimensión estética, a saber: *instauración* y *patuidad*. Estos conceptos buscan redefinir no solo el ser de los fenómenos en el mundo, su presencia sensible, sino que además interpelan directamente sobre la forma y el medio en que estos fenómenos son captables. Notamos, por lo tanto, que el proyecto de una estética comparada asienta sus fundamentos sobre la definición de una ontología de lo singular, es decir, una exposición, a la vez, de la estratificación constitutiva del fenómeno artístico y de su modo de presentarse sensiblemente en medio del mundo. Para esto, Souriau afirma que todo fenómeno óntico-existencial sostiene su ser en el constante movimiento *instaurativo* que va desde su presencia físico-material, hasta un sentido trascendente de sus cualidades sensibles. Por lo tanto, “instaurar es seguir una vía. Determinamos el ser por venir explorando su camino. El ser en eclosión reclama su propia existencia” (Souriau [1943] 2017a: 241).

Si el esquema óptico-existencial devela como condición ontológica de todo fenómeno del mundo el inacabamiento existencial, entonces es el propio fenómeno, en este caso artístico, quien se dona la posibilidad de completitud existencial. Este gesto ontológico es, precisamente, al acto instaurativo de lo real. Sobre esto encontramos en el prólogo a *Les Différents modes d'existence* la siguiente afirmación:

No hay semejanza, sino coincidencia, abolición de la distancia entre la obra por hacer y la obra hecha. Toda la cuestión consiste en aprender a pasar del bosquejo a su acabamiento prescindiendo de todos los reflejos de la filosofía de lo mimético nada está dado de antemano. (Stengers y Latour 2017: 14)

Efectivamente, Souriau no pretende ni una filosofía de lo mimético, ni una filosofía de la adecuación entre ser actual y ser virtual. Su objetivo filosófico es, en cambio, constatar la presencia de los seres en el mundo, su grado de patuidad con el que se abren a la existencia. Por ello, el concepto de instauración hace referencia al proceso mediante el cual los distintos tipos de seres se manifiestan sensiblemente. En otras palabras, “la instauración designa la operación por la cual una existencia gana en ‘formalidad’ o en solidez” (Lapoujade 2018: 67).

Tal como nos recuerdan Stengers y Latour, de hecho, todo ser debe donar(se) su presencia significativa en el mundo, es decir, todo ser debe instaurarse “tanto el alma como el cuerpo, tanto la obra de arte como el existente científico, electrón o virus. Ningún ser tiene sustancia; si subsisten, es que son instaurados” (2017: 18). Por esta razón, el concepto de instauración como lo entiende Souriau, esto es, como actividad de ser de las cosas, es comprendida en directa relación con el inacabamiento existencial y con el pluralismo de modos de existencia.

En relación con este último punto, es metodológicamente pertinente señalar que Souriau diferencia entre dos géneros de existencias: el de la aseidad y el de la *abaleidad*. En el primer caso, el de la *aseidad*, nos encontramos frente a existencias ontológicamente autónomas, es decir, que donan a sí mismas el ser de su presencia, existiendo en sí mismas y para sí mismas. Para el segundo caso, el de la *abaleidad*, Souriau se referirá a las existencias referenciales, esto es, cuyo ser depende de un proceso instaurativo externo a sí misma.¹¹ En este contexto, la ontología de lo singular que descansa en el proyecto de una estética comparada sugiere que el fenómeno óptico-existencial debe ser comprendido como aseidad pura, aunque –debemos notar– el sentido del fenómeno óptico-existencial en el mundo necesita de un campo comunicativo para adquirir un estatuto ontológico trascendente, es decir, su existencia se entrelaza en algún punto con la existencia de otros fenómenos en el mundo. En palabras de Souriau:

Tiene que haber, para que existamos, alguna ‘aseidad’ [...] alguna potencia de sostenernos por nosotros mismo, y algún derecho metafísico de ser. Pero es preciso también que ese ser de principio encuentre en lo Otro, en el mundo, algún lugar para insertarse, ponerse, dilatarse. Es, si quieren, una aplicación del principio de razón suficiente. (Souriau [1938] 2021: 65)

Por lo tanto, notamos que, si bien los fenómenos se instauran en y para sí mismos, aun así, se presenta un grado de *abalidad* que tiene agencia en el proceso instaurativo de los fenómenos. Desde luego, no

¹¹ Chateau señala que el concepto “aseidad”, fundamental para Souriau, es recogido desde el concepto escolástico *aséité*. Al respecto afirma: “Souriau hace de este término la hipótesis de ser manifiestamente y para uno mismo un estado hipotético que supone la realización, al que se opone el estado real de ser que está en proceso de llegar a ser, en proceso de realizarse” (2017: 35).

en el proceso mediante el cual llegan a ser –el esquema óntico-existencial–, sino en el abrirse a la existencia significativamente. Fruteau de Laclos (2011: 934) ha denominado a este proceso ontológico como el “co-nacimiento” del sujeto y del objeto a través de la instauración.

A propósito del proceso instaurativo en la ontología de lo singular, Vitry-Maubrey define la instauración como el “conjunto de proceso que conducen al momento en el que la presencia, la seguridad y la autonomía de la existencia conferidas a un determinado ser son incontestables” (1974: 219). En sus propias palabras, la instauración no es creación dado que la noción de crear “si se utiliza en el sentido más estricto, indica el acto de sacar un ser de la nada, un acto que sólo puede entenderse en referencia a un poder divino” (Vitry-Maubrey 1974: 219). Por el contrario, instaurar un ser implica un *progreso ontológico*, una conquista existencial del ser: la instauración es el movimiento de un progreso anafórico hacia el ser.

Así, la ontología de lo singular no ofrece el ser *ex nihilo*, ni como producto de una conciencia intencional, ni como síntesis categorial. Para Souriau, el ser del fenómeno óntico-existencial se instaura abriéndose como existente, en un proceso dialéctico que Fruteau de Laclos describe como omnicompreensivo, puesto que “ni el sujeto ni el objeto, ni la forma del pensamiento ni el material trabajado pre-existen al acto de instauración. El sujeto no se asume más de lo que el objeto está predeterminado” (2011: 934). En la instauración, objeto percibido y sujeto percipiente nacen de manera simultánea, a partir del mismo movimiento.

Ahora bien, el pluralismo existencial inscrito en el proyecto estético-ontológico de Souriau emerge del potencial de *patuidad* que posee cada fenómeno existencial, es decir, la capacidad para instaurarse

como acontecimiento patente en el mundo y, a su vez, como “fenómeno verdaderamente liberado que puede responder a sus propios términos de referencia” (Latour 2010: 317). De esta manera, el *acto instaurativo* al que apela Souriau sugiere que “es a propósito de cada modo del existir que tendremos que considerar sus factores específicos de realidad” (Souriau [1943] 2017a: 128).

Si la captación e instauración de los fenómenos en el mundo es posible gracias al potencial propio de *patuidad*, entonces será preciso “evitar ante todo [...] concebir al fenómeno como fenómeno *de* algo o *para* alguien” (Souriau [1943] 2017a: 140). Porque, de hecho, se capta el tenor existencial de cada fenómeno cuando se lo siente como sosteniendo y postulando por sí mismo lo que puede apoyarse y consolidarse en él, con él y por él. De este modo, la ontología de lo singular se abre como una especie de *reducción existencial*, donde es el fenómeno quien postula e instaura desde y por sí mismo su grado de realidad, su estofa existencial y sus diferentes cualidades que lo forman y definen de un determinado modo.¹²

¹² A partir de este punto es posible evidenciar una fuerte controversia entre la filosofía de Souriau y la fenomenología. Para Souriau el fenómeno no es develado ni como vivencia intencional ni como aprehensión eidética, sino como presencia y perspectiva propia que, para reconocerlo y captarlo, obliga a posicionarnos dentro de él. Mejor aún, la captación del fenómeno en Souriau descansa en el proceso instaurativo del mismo. Latour vuelve a este punto, a propósito de la presencia del fenómeno en el mundo y su relación con el sujeto percipiente: “Recordemos que Souriau, como James, como Whitehead, no se mueve en una naturaleza bifurcada. Lo que él llama el fenómeno no tiene nada que ver con la materia, con el simple objeto vacío, utilizado como anzuelo de la imagen para la subjetividad enfermiza de los modernistas. No, él sólo quiere captar el fenómeno independientemente de la noción mal formulada de materia, y sin comprometerlo inmediatamente en la eterna cuestión de cuánto de él pertenece al objeto y cuánto al sujeto” (Latour 2010: 316).

Consecuentemente, todo fenómeno óptico-existencial instaaura su ser y, con ello, su presencia positiva en la existencia (su determinado *grado de patuidad*) de acuerdo con su modo propio en que se abre al mundo. Lapoujade retorna muy claramente a esta idea señalando lo siguiente:

De una manera general, los modos de existencia son ocupaciones de espacios-tiempos, pero a condición de precisar que cada modo de existencia crea el espacio-tiempo que ocupa. El espacio-tiempo de los fenómenos no es el mismo que el de las cosas, y el de las cosas no es el mismo que el de los seres imaginarios. (Lapoujade 2018: 18)

En efecto, si cada modo de existencia carga consigo los aspectos esenciales y sensibles de su mostrarse al mundo, entonces urge resolver la cuestión acerca de cómo la aseidad existencial de los fenómenos es, a su vez, y sin perder su autonomía ontológica, abaliedad. En otras palabras, resta resolver el “¿cómo puede una existencia conquistar *por sí misma* su legitimidad?” (Lapoujade 2018: 21).

Frente a la encrucijada sobre el medio por el cual es posible constituir un potencial propio de *patuidad*, es preciso volver al concepto de *instaauración*. Hemos señalado que cuando un fenómeno se muestra existencial por sí mismo, constituyéndose con un aspecto, características y funciones determinadas, estamos frente a un *acto instaaurativo*. Ahora bien, la instaauración no resuena como actividad aislada en un mundo; al contrario, es un mostrarse mundanizado, es el ser-en-un-determinado-mundo. De ahí que Souriau escoja hablar de *dialéctica instaaurativa* ([1943] 2017a: 129), para referirse al proceso mediante el cual “el artista [...] nunca es creador, sino el instaaurador de una obra que llega a él, pero que sin él nunca avanzará hacia la existencia” (Latour 2013: 161).

En este contexto, toda instaauración es significativa en tanto se expresa en un tejido común, intersubjetivo, diremos, en una red multimodal de significados. La instaauración, en efecto, no consiste en la consumación de un proyecto, sino en la imbricación de los distintos modos de existencia que se consumen y potencian desde sí mismos.¹³ Siguiendo las consideraciones de Vitry-Maubrey, la instaauración es un proceso cuyo horizonte de consumación es el ser en su realización constante.

A partir de este punto, notamos que la existencia solo se instaaura gracias al *complejo relacional* de los *modos de existencia*, mas no en una escala jerárquica, sino como despliegue de un *trayecto*, de un *hacer instaaurativo*. Coccia ha observado, recientemente, desde el punto de vista de la metamorfosis sensible de la naturaleza, características fundamentales en la ontología relacional de los modos de existencia:

Cada especie es un mosaico de pedazos sacados de otras especies. Nosotros, las especies vivientes, jamás hemos dejado de intercambiar piezas, líneas, órganos, y lo que cada uno de nosotros es, lo que llamamos ‘especie’, es solo el conjunto de las técnicas que cada ser vivo tomó prestado de los otros. (Coccia 2021: 12)

El *proceso instaaurativo* exige la actualización de lo posible, *intensificar* el mixto de la existencia, esto es, mostrar cómo “lo que primero

¹³ A propósito de esta consideración, Latour ha hecho parte de su filosofía el suelo de comunicación entre los distintos modos de existencia. Leemos en su *Investigación sobre los modos de existencia*: “Precisamente para abandonar por completo la distinción signo/cosa he elegido la expresión modo de existencia, introducida en filosofía de manera tan magistral por Étienne Souriau. Podremos hablar de comercio, de convergencias, de malentendidos, de amalgamas, de híbridos, de concesiones mutuas entre modos de existencia” (Latour 2013: 150).

solo estaba en lo virtual, se metamorfosea estableciéndose progresivamente en el mundo de la existencia concreta” (Souriau [1943] 2017a: 233). Aquello que solo habita virtualmente, no es sino el fondo óntico-existencial de cada modo de ser. Dicho de otro modo, para que una existencia se instaure patentemente, hace falta que actualice su propia virtualidad, aquella estela de ser que lo sostiene, anima y metamorfosea. Al respecto, afirma Souriau en la *L’Instauration philosophique*:

Toda progresión instaurativa consiste en etapas sucesivas de ganancia de lucidez y ‘patuidad’ de la realidad de la que está hecha la anáfora; y estas etapas están marcadas, en distintas sacudidas, por la aparición sucesiva y ordenada de las Formas. (Souriau 1939: 13)

La ontología de lo singular que encontramos en Souriau, por lo tanto, centra su atención en el develamiento del ser óntico-existencial, pero no solo como dado en el mundo, sino como proceso instaurativo de su ser. Dicho proceso, que emerge desde los estratos constitutivos del fenómeno en el mundo, tal como hemos señalado para el caso del fenómeno artístico, muestra el camino que recorre el ser del fenómeno para abrirse al mundo. Una vez que se instala en medio del mundo, como fenómeno en el mundo, se requiere, para aproximarnos a él, mostrar la forma en que es, *llega a ser y se modifica*.¹⁴ Souriau sintetiza el objetivo de la ontología de lo singular en su proyecto filosófico señalando lo siguiente:

¹⁴ Efectivamente, Souriau coloca la atención no solo en el proceso instaurativo de los fenómenos y en la presencia misma del fenómeno, sino también en la potencialidad de este mismo, diremos en lenguaje de Souriau, en su virtualidad propia, por lo que “al decir que cada ser, para existir, debe descubrir su modo de existencia [...], decimos también, forzosamente, que hay modos de existencia todavía innominados e inexplorados, por descubrirse para instaurar ciertas cosas” (Souriau [1943] 2017a: 188).

Si algo se desprende de toda esta investigación es que *la identidad profunda, el principio mismo de la identidad de un ser, es la continuidad hasta el final del movimiento anafórico que lo establece*; es el crecimiento sin anomalías de su realización progresiva. (Souriau 1939: 325)

A propósito del proceso instaurativo, en tanto suelo de sentido para el ser de los fenómenos en el mundo, la filósofa australiana Catherine Noske ha señalado que la tesis de Souriau, donde el ser se instaure como patuidad del fenómeno, esconde un alto componente de empirismo, puesto que el filósofo francés dirigiría su atención a la experiencia particular que podemos obtener de un determinado fenómeno patente, sensiblemente experimentable. De hecho, en uno de sus recientes trabajos relacionados con el presunto empirismo en Souriau y el concepto de instauración, podemos leer:

Este es la base del discurso modal de la ontología de Souriau, pero también nos lleva a apreciar el empirismo radical en juego dentro de su obra. La patuidad que Souriau ve como señal de existencia se basa necesariamente en la experiencia, como una manifestación dentro de un determinado momento en el tiempo. (Noske 2015: 44)

Noske acierta al señalar que el concepto de patuidad le permite a Souriau identificar la presencia de un existente instaurado en el mundo, sin embargo, el proyecto filosófico del francés está lejos de limitarse a ello. De hecho, tanto instauración como patuidad no son solamente indicadores de la experiencia inmediata de un fenómeno “dentro de un determinado momento en el tiempo”, sino indicadores

de la presencia de un fenómeno en el mundo que, en tanto mundanizado, se encuentra abierto al cambio, la transformación, la variabilidad cualitativa y cuantitativa de su estructura corpórea.¹⁵

En este sentido, Souriau se aleja de un empirismo radical, tal como lo presenta Noske, para aproximarse hacia un análisis onto-fenomenológico acerca de lo real. En virtud de lo que hemos detallado en la primera parte de la presente investigación, la estructura óntico-existencial de lo real devela, para Souriau, no solo la presencia física del fenómeno existencial, sino el campo de trascendencia en el mundo que este comporta tanto significativa como afectivamente.¹⁶

Por esta razón, una ontología de lo singular en Souriau no analiza la mera experiencia sensible de la cosa en el mundo, porque de hecho la cosa no está puesta esperando ser captada, sino que es instaurada

¹⁵ Este punto resulta filosóficamente sensiblemente, puesto que comprender al ser como presencia sujeta a transformación dentro de un determinado modo de ser implica una proto ontología relacional donde, incluso, no existen seres, sino solo el movimiento que los devela mundanizados. Al respecto, Lapoujade señala: “Si todo se vuelve esbozo, es preciso sacar la consecuencia que se impone: ya no hay seres, no hay más que procesos; o más bien, las únicas entidades serán de ahora en más actos, cambios, transformaciones, metamorfosis que afectan a esos seres y los hacen existir de otro modo” (Lapoujade 2018: 51-52).

¹⁶ De hecho, en uno de sus primeros textos, *Avoir une ame* [Tener un alma] (1938), Souriau, tomando distancia de cualquier tipo de empirismo, esclarece su postura respecto de la posibilidad de acceso a las cosas del mundo: “Casi podríamos decir, *a priori*, que cada cosa existe *a su manera*, y que solamente *a posteriori* una comparación de las diferentes maneras de ser permite clasificar a estas últimas en grupos, en especies análogas, en planos específicos y quizá arquitectónicamente ordenables. Es por eso que no hay un auténtico conocimiento filosófico de las cosas o de los seres, sin el conocimiento de esos planos de existencia, y sin la posesión de una ‘tópica’ [...] al respecto. No tenemos derecho de hablar filosóficamente de un ser como real, si al mismo tiempo que decimos la especie de verdad directa o intrínseca que le hemos encontrado –quiero decir, su manera de ser en su máximo estado de presencia lúcida– no decimos también sobre qué plano de existencia, por así decirlo, le hemos dado caza, sobre qué dominio lo hemos alcanzado y lo hemos forzado” (Souriau [1938] 2021: 33-34).

constantemente en su mostrarse al mundo. Esto, evidentemente, obliga una consideración aún mayor en el esquema ontológico de Souriau, dado que, si comprendemos que el fenómeno existencial en el mundo al instaurarse adquiere una serie de variables que lo modifican (componentes sensibles, un campo afectivo o una determinada historia), entonces es preciso que el esquema óntico-existencial y la ontología de lo singular no solo develen el ser de lo presente, sino, por sobre todo, el ser de lo virtual en tanto es presencia de lo no presente.

3. EL CUERPO DE LO SINGULAR

A partir de lo dicho en el apartado anterior, es importante comprender que el proceso instaurativo devela la existencia singular de un ser que, en tanto se abre al mundo, se significa a partir del tejido social, de lo que Souriau denominará la conexión de los distintos modos de existencia. En suma, el ser instaurado se abre a la existencia mediante un *reconocimiento plurimodal del mundo*:

La experiencia del hacer instaurativo, ligada íntimamente a la génesis de un ser singular, es una experiencia directa e incontestable para el agente instaurador, de los actos, de las condiciones y de los procesos según los cuales un ser pasa de un modo de existencia enigmático y lejano, pero intenso [...] a la existencia sobre el plano de lo concreto. (Souriau [1956] 2017b: 234-235)

En este contexto, para elaborar las condiciones de posibilidad de una filosofía de la patuidad desde el pensamiento de Souriau, es necesario atender a la posibilidad de la expresión del ser en aquellos fenómenos no presentes, en tanto son signo e indicación de toda presencia posible. El ser virtual, es decir, el fenómeno aún no presente en su totalidad de presencia, se muestra al mundo como modo de existencia plagado de una multitud de presencias que son ausencias, como

“[m]odo de existencia particularmente económico también: la garra del león basta para la existencia virtual del animal entero” (Souriau [1943] 2017a: 159).

Desde luego, esto no implica necesariamente que la virtualidad del ser conlleve irrealidad; al contrario, el halo de virtualidad es indicio de lo real siendo ella misma existencia ausente. De allí que Souriau defina al fenómeno de la existencia virtual como “condicionamiento condicionado” ([1943] 2017a: 161), dado que permite develar el ser a la vez que requiere de un soporte material para mostrarse al mundo. Recordemos la crucial definición del proceso instaurativo en relación con la existencia virtual escrita en *Avoir une âme* [Tener un alma] (1938):

En términos generales, se puede decir que para saber qué es un ser, hay que instaurarlo, incluso construirlo, ya sea directamente [...], ya sea indirectamente y por representación, hasta el momento en que, alzado hasta su punto más alto de presencia real, y determinado completamente por lo que deviene entonces, se manifiesta en su consumación entera, en su verdad propia. (Souriau [1938] 2021: 35)

Con esto, es evidente que lo virtual es, por un lado, condición de posibilidad y de presencia de todo fenómeno en el mundo, mientras que, por otro, la virtualidad requiere de algún tipo de presencia en el mundo, a modo de soporte, para proyectar su ser ausente. En este sentido, nos encontramos, una vez más, ante un proceso dialéctico entre lo real y lo virtual, donde hacer existir al fenómeno de la existencia virtual solamente es posible según ciertas condiciones presentes en el mundo físico-material.

La dialéctica instaurativa de la existencia virtual, al igual que todo fenómeno óptico-existencial, asume como grado cero de su existencia el soporte corporal que lo abre al mundo patentemente. La corporeidad física “es con lo que la obra (tal como subsiste) empieza a existir, a tener su existencia positiva y real” (Souriau [1947] 2016: 59), y no solo eso, ya que el cuerpo forma por entero parte del todo del fenómeno existencial. En otras palabras, la existencia virtual requiere del soporte de la corporeidad, a la vez, para mostrarse como indicio de presencia física (como la garra del león que indica al león mismo) y como potencialidad de ser patente (como un puente quebrado a medio camino que sugiere presentificar el cuerpo completo del puente).

El soporte de la corporeidad está llamado a sostener y a presentar al mundo el fenómeno existencial y el fenómeno de la existencia virtual mediante el cúmulo de cualidades sensibles y afectivas que constituyen su tela perceptiva. De esta forma, el cuerpo no es una especie de andamiaje que posibilita la instauración y presencia de un fenómeno para luego ser retirado. Por el contrario, el fenómeno (físico-material o virtual) es *instaurativamente corporeidad*, de forma que retirarlo a modo de andamiaje implicaría la destrucción del fenómeno.¹⁷ De allí que Souriau afirme que no puede existir “obra de arte sin este cuerpo. Una catedral, una estatua, son ante todo piedra. Una sinfonía, es aire estremecido y vibrante. Una obra literaria, es papel impreso o manuscrito [...] Todas las obras de arte tienen un cuerpo” ([1947] 2016: 58).

¹⁷ Souriau lo explicita al señalar que el “cuerpo físico se halla destinado ante todo a sostener, a presentar al espectador, al oyente, un cúmulo de cualidades sensibles, de fenómenos puros [...] El cuerpo forma por entero parte del todo de la obra. La obra tiene el derecho de prevalerse de su presencia física” ([1947] 2016: 63-64).

De esta manera, la manifestación del fenómeno óntico-existencial es mediada gracias al soporte corporal al cual refiere. Es de cuidado notar que esta referencia no se da coextensivamente, es decir, bajo la configuración de sustancias que extienden su ser en referencia a una sustancia exterior a sí misma, sino más bien como referencia inmanente a su propio estar en el mundo. En otras palabras, la existencia virtual es presencia significativa en la medida en que su referente es el soporte corporal que la comporta presente o ausentemente.

Al respecto, Souriau afirma que el fenómeno de la existencia virtual se encuentra ontológicamente conectado “a lo real, es decir a los puntos de lucidez, no como determinantes, sino como determinados” (2021: 139). Evidentemente, la existencia virtual radica su presencia ausente en el determinado soporte material que la comporta, pero, una vez más, no agota su ser en este soporte, dado que la virtualidad es justamente una modificación tanto cualitativa como cuantitativa de este. A propósito de la dialéctica entre existencia virtual y soporte material, Lapoujade señala:

Un virtual solo toma posesión de sí mismo a condición de encontrar un mediador o un intercesor que lo vuelva autónomo. Es una suerte de parasitismo o de relación simbiótica. Lo virtual tiene necesidad de un anfitrión para existir. Inversamente, un creador nunca es más que el anfitrión de sus virtualidades. (Lapoujade 2018: 61)

Constatamos así, por medio del análisis de la ontología de lo singular, uno de los fundamentos para el proyecto de una estética comparada en el pensamiento de Souriau, a saber, el hecho que el fenómeno artístico o, mejor aún, todo fenómeno óntico-existencial, se devela como ser inacabado, como presencia incompleta que busca en sí y por sí la completitud. Ya sea como existencia física, fenomenológica,

reica o trascendente, el ser del fenómeno constantemente se mueve en su proyecto de presencia, instaurándose no solo como cosa en el mundo, sino, sobre todo, como fenómeno que se trasciende según sus propias virtualidades.

A partir de esta comprobación Souriau ampliará su comprensión de “existencias virtuales”, señalando que aquellas virtualidades propias de cada fenómeno que lo ayudan a trascender su mera presencia física corresponden, precisamente, al alma del fenómeno. Con esto es necesario comprender que “nuestra propia realidad no puede estar fundada sobre un estatuto de existencias limitado completamente a lo actual. Lo virtual interviene; y la consideración de ese virtual debe contar como dimensión del psiquismo ampliado (o alma)” (Souriau [1938] 2021: 75).

El “alma” al que recurre Souriau no es otra cosa que la dimensión ausente, pero que no deja de empujar e intentar mostrarse, de todo fenómeno presente realmente. Para Souriau, por lo tanto, “alma” designa el halo de contenido apresente en la patuidad captable de todo fenómeno en el mundo. En otras palabras, para la presencia del fenómeno óntico-existencial el alma “evoca y anticipa, de alguna manera, esa existencia todavía inexistente” (Souriau [1938] 2021: 118).

Al designar la existencia virtual de lo presente en patuidad, el alma pone en evidencia el modo en que todo fenómeno del mundo se muestra por esbozos, como existencia inacabada. Consecuentemente, no referirá únicamente a lo humano, ni a expresiones orgánicas de lo real, sino a todo cuanto es instaurado e instaurable en el mundo. De hecho, si denominamos alma “al principio de distensión entre una realidad y sus virtualidades, entonces toda realidad puede tener un ‘alma’, y no solo los psiquismos humanos” (Lapoujade 2018: 57).

Así como señalamos que la percepción del fenómeno óptico-existencial es la red conectiva entre objeto percibido y sujeto percipiente, el alma será el puente que permite la conexión ontológica entre la patuidad y la virtualidad en el fenómeno. Por esta razón, el alma resulta ser un aspecto esencial para la instauración y presencia de los fenómenos en el mundo, en tanto horizonte de sentido para la manifestación del ser mundanizado. Al respecto, encontramos en Nancy resonancias fundamentales en torno a la relación instaurativa de lo material y lo inmaterial o, lo que es lo mismo, la relación entre cuerpo y alma:

Lo que es en sí remite tanto así como al afuera de sí –pero este afuera es precisamente el adentro del mundo, que no consiste más que en esta exposición que comprendemos (sin distinguirla) como el movimiento indistintamente corporal e incorporeal de lo que se extiende en un doble sentido indisociable: que se reparte sin fin en *partes extrapartes* impenetrables, y que penetra y se penetra sin fin como la extra-posición misma. (Nancy 2010: 47)

En definitiva, Souriau sostiene que la singularidad del cuerpo es resultado de la unidad entre su presencia material y la suma de sus virtualidades. Por esta razón, el fenómeno óptico-existencial no agota su ser en su presentarse al mundo, al contrario, el ser del fenómeno óptico-existencial rebasa su patuidad, instaurándose como suma de características individualizadoras (coloración, textura, material, forma, relieves, etc.), pero también como punto cero de múltiples modificaciones virtuales de su presencia.

REFLEXIONES FINALES

Delinear los fundamentos para una filosofía de la patuidad en Souriau requiere esclarecer los fundamentos de su pensamiento, es decir, delinear el límite del proyecto filosófico de una estética comparada, dado que este ejercicio posibilita una captación ampliada del fenómeno, como *ser que se instaura en el mundo modificándose perceptiva y sensiblemente*. En otras palabras, lo que permite el proyecto de una estética comparada es constatar que el fenómeno no es presencia cuyo ser se clausura en tanto iluminado (*phainomenon*), sino patuidad instaurativa que constantemente desborda su sentido existencial.

Por esta razón, es preciso notar que para Souriau no hay presencia de los fenómenos captables, sino instauración y patuidad de modos que tienen los fenómenos para mostrarse sensiblemente. En este sentido, Souriau aboga por una estética-ontológica relacional cada vez que el fenómeno no solo está en constante movimiento instaurativo, sino que además este movimiento exige de sí apertura a un mundo, un tejido perceptivo común, en el cual la virtualidad de cada fenómeno sea instaurable.

Así, una filosofía de la patuidad requiere, a su vez, comprender a los fenómenos como procesos instaurativos que no cesan de desarrollarse, mientras que abren su horizonte significativo en relación con una comunidad de fenómenos existenciales. En palabras de Lapoujade “uno existe por las cosas que nos sostienen, así como las cosas que existen se sostienen por nosotros, en una edificación o una instauración mutua. Uno solo existe haciendo existir” (2018: 82).

De allí que la filosofía de Souriau desborda la mera presentación de una filosofía del arte, para elaborar un estudio sistemático cuyo suelo

de movilidad no es sino el cruce entre la reflexión estética y ontológica. Aún más, este cruce repercute en un plano sociopolítico en tanto la filosofía de Souriau no reduce su interés a lo artístico, sino al fenómeno óntico-existencial mismo. De hecho, en *L'Art et la vie sociale* [Arte y vida social] (1948) Souriau rastrea la relación que existe entre campo social y arte, experiencia artística y sujeto-artista. Allí concluye que tanto fenómeno existencial como fenómeno artístico son constitutivos de la dimensión social que no solo organiza políticamente a un grupo determinado de individuos, sino que, ante todo, esquematiza la cultura de una determinada sociedad.

REFERENCIAS

- AA. VV. (1952), *Mélanges d'esthétique et de science de l'art offerts à Étienne Souriau professeur à la Sorbonne par ses collègues, ses amis et ses disciples* (Paris: Nizet).
- BRYANT, Levi, SRNICEK, Nick y HARMAN, Graham (eds.) (2010), *The Speculative Turn: Continental Materialism and Realism* (Melbourne: Re.press)
- CHATEAU, Dominique (2017), "Étienne Souriau: une ontologie singulière", *Nouvelle Revue d'esthétique*, 19: 33-41.
- COCCIA, Emanuele (2021), *Metamorfosis*, trad. de Pablo Ires (Buenos Aires: Editorial Cactus).
- COFRÉ, Juan (1990), *Filosofía de la obra de arte. Enfoque fenomenológico* (Santiago: Editorial Universitaria).
- DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix (1997), *¿Qué es la filosofía?*, trad. de Thomas Kauf (Barcelona: Editorial Anagrama).
- DUFRENNE, Mikel (1982), *Fenomenología de la experiencia estética*, trad. de Román de la Calle (Valencia: Fernando Torres editor).
- FRUTEAU DE LACLOS, Frédéric (2011), "Les Voies de l'instauration: Souriau chez les contemporaines", *Critique*, 775: 931-948.
- GUEROULT, Martial, "La voie de l'objectivité esthétique" (1952), en AA.VV. (1952: 95-124).
- HARTMANN, Nicolai (1961), *Introducción a la Filosofía*, trad. de José Gaos (México: Centro de Estudios Filosóficos UNAM).
- ____ (1977), *Estética*, trad. de Elsa Frost, (México: UNAM).
- LAPOUJADE, David (2018), *Las existencias menores*, trad. de Pablo Ires (Buenos Aires: Editorial Cactus).
- LATOUR, Bruno (2013), *Investigación sobre los modos de existencia*, trad. Alcira Bixio (Buenos Aires: Paidós).
- ____ (2010), "Reflections on Etienne Souriau's Les Différents modes d'existence", en Bryant, Srnicek y Harman (2010: 304-333).
- NANCY, Jean-Luc (2010), *58 indicios sobre el cuerpo*, trad. de Daniel Alvaro (Buenos Aires: Ediciones La Cebra).
- NOSKE, Catherine (2015), "Towards an Existential Pluralism. Reading through the Philosophy of Etienne Souriau", *Cultural Studies Review*, 21, 1: 34-57.
- SOURIAU, Étienne (1939), *L'Instauration philosophique* (Paris: Alcan).
- ____ (1948), "L'Art et la vie sociale", *Cahiers Internationaux de Sociologie*, 5: 66-96.
- ____ (1955), "A General Methodology for the Scientific Study of Aesthetic Appreciation", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 14: 1-18.
- ____ (2016), *La correspondencia de las artes*, trad. de Margarita Nelken (México: Fondo de Cultura Económica). [Edición original: *La Correspondance des arts*, Paris: Flammarion, 1947]
- ____ (2017a), *Los diferentes modos de existencia*, trad. de Sebastián Puente, prólogo de Isabelle Stengers y Bruno Latour (Buenos Aires: Editorial Cactus). [Edición original: *Les Différents modes d'existence*, Paris, PUF, 1943]
- ____ (2017b), "Del modo de la existencia de la obra por hacer", en Souriau (2017a: 227-251). [Edición original: "Du mode de l'existence de l'oeuvre à faire", *Bulletin de la Société française de philosophie*, 50, 1: 4-24, 1956]

- ____ (2021), *Tener un alma*, trad. Sebastián Puente (Buenos Aires: Editorial Cactus). [Edición original: *Avoir une ame. Essai sur les existences virtuelles*, Paris: Société d'édition 'Les Belles lettres', 1938]
- STENGERS, Isabelle y LATOUR, Bruno (2017), "La esfinge de la obra", en Souriau (2017a: 7-92)
- VITRY-MAUBREY, Luce (1974), *La Pensée cosmologique d'Etienne Souriau* (Paris: Editions Klincksieck).

NOTA CRÍTICA

Alicia Bernal Molina es Licenciada en dirección escénica por la Escuela Superior de Arte Dramático de Murcia y Magister en Música contemporánea por la Universitat Politècnica de València, donde se encuentra realizando el Doctorado en Arte con una tesis titulada Territorios sonoros en el teatro posdramático. Propuesta práctica alternativa a la escritura dramática (2019-2022). Correo electrónico: albermo1@doctor.upv.es.

Miguel Molina Alarcón es profesor e investigador del Departamento de Escultura de la Facultat de Belles Arts de la Universitat Politècnica de València, donde dirige el Laboratorio de Creaciones Intermedia. Ha sido editor de Ruidos y susurros de las vanguardias (catálogo y doble cd-audio, 2004) y Sound experiments in Russian Avant- Garde (Audio-book, ReR Megacorp, United Kington, 2008). Correo electrónico: mmolina@esc.upv.es.

TEATRO POSDRAMÁTICO Y ARTES VIVAS

· *Alicia Bernal Molina y Miguel Molina Alarcón* ·

Alicia Bernal Molina
Miguel Molina Alarcón
 Universitat Politècnica de València

Teatro posdramático y artes vivas*

DOI: 10.36446/be.2022.59.275

Resumen

En el ámbito específico de la crítica de las prácticas escénicas en España, el término “artes vivas” ha comenzado a utilizarse ampliamente en los últimos años para referir una serie de prácticas comprendidas hasta entonces bajo la denominación de “teatro posdramático”. En este contexto, el presente escrito tiene el propósito de analizar el debate teórico en torno a dicho desplazamiento terminológico, de gran pregnancia tanto desde un punto de vista académico como desde la perspectiva de la creación artística misma. Con miras a tal fin, el argumento aquí expuesto parte de la definición de “teatro” ofrecida por Hans-Tier Lehman en *Postdramatisches Theater* para luego discriminar sus puntos de contacto y divergencia con las prácticas comprendidas tradicionalmente bajo el término *Live Arts*, en un recorrido orientado a reubicar y defender la legitimidad de la expresión “teatro posdramático”.

Palabras clave

Artes escénicas; Artes performáticas; Multidisciplinariedad; Lehmann; Industria cultural

Postdramatic Theatre and Live Arts

Abstract

In the specific field of the critic of scenic practices in Spain, the term “Live Arts” has started to be used widely in recent years to refer to a series of practices previously included under the heading of “Postdramatic Theater”. In this context, the purpose of the present paper is to analyze the theoretical debate around this terminological displacement, of great relevance both from an academic point of view and from the perspective of artistic creation itself. In order to achieve this, the argument put forward here starts from the definition of “theater” offered by Hans-Tier Lehman in *Postdramatisches Theater* and then discriminates its points of contact and divergence with the practices traditionally included under the term *Live Arts*, in an itinerary aimed at relocating and defending the legitimacy of the expression “postdramatic theater”.

Keywords

Scenic arts; Performing arts; Multidisciplinarity; Lehmann; Cultural industry

Recibido: 04/10/21. Aprobado: 10/02/22.

* Este artículo forma parte de la tesis que la doctoranda está desarrollando con contrato predoctoral en la Universitat Politècnica de València (UPV).

Este artículo pretende establecer un punto de reflexión desde el que redefinir los términos “teatro posdramático” y “artes vivas” para reflexionar sobre sus semejanzas y diferencias. El objetivo principal de nuestra comunicación es contextualizar el teatro posdramático como práctica y diferenciarlo de lo que actualmente en el ámbito español se denomina “artes vivas”.¹ Así pues, este artículo se centrará en llevar a cabo una revisión de ambos conceptos a partir del examen de la bibliografía publicada en castellano (siempre que sea posible) y discutir críticamente algunas conclusiones contradictorias que hemos encontrado en los diferentes estudios circunscritos a las artes escénicas en España.

La expresión “teatro posdramático” fue esgrimida por Hans-Thies Lehmann en su libro homónimo (1999) como modo de definir la práctica teatral contemporánea. Este exitoso ensayo sobre la evolución del teatro en las últimas décadas del siglo xx realiza un diagnóstico sobre las transformaciones que las prácticas teatrales han sufrido al distanciarse del drama tradicional dando prioridad a una serie de lenguajes y elementos que habían quedado subyugados al texto dramático: la música, la luz, la escenografía y el cuerpo en escena, entre otros. En palabras del propio autor, “*Posdramático* designa un teatro más allá del drama tras una época en la que éste había primado dentro de la escena teatral; lo cual no quiere decir ni negación abstracta

¹ Cabe señalar que esta es una discusión vigente principalmente en España y carece de relevancia en el ámbito artístico argentino.

ni mero soslayo de la tradición del drama” (Lehmann 2017: 44). Como comenta José Antonio Sánchez en el prólogo a la traducción española (2013), el teatro posdramático remite a un “marco analítico para la comprensión de la creación escénica contemporánea” (Sánchez 2013: 18) y define así una categoría utilizada para calificar propuestas escénicas, festivales y encuentros. Dada la amplia aceptación que el teatro posdramático ha recibido desde la práctica artística, la crítica y la academia, no nos vamos a extender en enumerar la larga lista de características que lo definen, pero sí consideramos necesario centrarnos en el análisis de algunos de los puntos que tiene en común con las que actualmente se denominan “artes vivas”.

En primer lugar, podríamos considerar el teatro posdramático, en algún sentido, lejos de la representación, dado que se centra en la presentación de las formas y de los distintos lenguajes que se conjugan en él. “No es únicamente un nuevo tipo de texto representacional (no solamente un nuevo tipo de texto teatral), sino un nuevo tipo de uso de los signos en el teatro” (Lehmann 2017: 149). Es decir, esta categoría no define una dramaturgia, sino una práctica escénica, un *modus operandi* o una manera de hacer que resalta no solo el resultado, sino más bien el proceso, la construcción de sentido. Así pues, los procesos de investigación y experimentación para este tipo de teatro son fundamentales del mismo modo que lo son para las consideradas artes vivas, ya que se trata de espacios de experimentación y transgresión del hecho escénico.

Si bien pueden reconocerse en el teatro posdramático ciertos rasgos estilísticos enunciados por Lehmann, “des-jerarquización de los medios teatrales, simultaneidad de los signos, densidad de los signos, musicalización, mucho peso a la dramaturgia visual, corporalidad de la escena y la irrupción de lo real y la situación o el acontecimiento” (2017: 149), en ningún caso se le puede adscribir, no obstante, un

estilo determinado; por lo general, esta práctica escénica “consiste en textos fragmentarios, donde no se finge una situación de comunicación, de ahí que no abunden los diálogos realistas, sin personajes ni acciones claramente definidos y a menudo con un fuerte tono poético” (Cornago Bernal 2006: 4). En el teatro posdramático el texto ya no es el protagonista de una dramaturgia que ilustra la escena, sino que la relación entre los distintos signos y lenguajes es rizomática (cf. Deleuze y Guattari [1976] 2003), ya que pone en correspondencia un sistema de tensiones que funciona por relaciones de contraste, oposición o complementariedad (Cornago Bernal 2006: 5). En este tipo de prácticas teatrales se acentúan una serie de resistencias y oposiciones a partir de las cuales se produce la escena: el trabajo con el cuerpo físico del actor, la dimensión performativa de la escena, la obra desarrollada como proceso, el hecho escénico entendido como acontecimiento, el protagonismo de la comunicación sensorial con el público y el acto colectivo (Bernal Molina 2017: 23).

1. CARACTERÍSTICAS COMUNES AL TEATRO POSDRAMÁTICO Y LAS ARTES VIVAS

Para poder establecer con más precisión las características que comparten el teatro posdramático y las artes vivas es necesario enumerar y desplegar una serie de factores y características que podemos reconocer como fundamentales en ambos.

En primer lugar, es importante señalar el riesgo y la experimentación como cualidades comunes. Como expone Lehmann, el teatro posdramático es una práctica escénica que arriesga en sus planteamientos y nuevas fórmulas, pues la propia experimentación “implica pasar por fracasos, errores y desvíos” (2017: 50). De ahí que en sus inicios no se representase en grandes escenarios, sino que su apuesta ha estado respaldada en los años ochenta, noventa y aun en la actualidad,

por festivales y salas alternativas en varios países europeos como Alemania, Austria, Bélgica y Holanda, para nombrar los más representativos. En la actualidad esta serie de espacios que Lehmann denomina “teatros arriesgados” (2017: 51) siguen ofreciendo una programación basada en propuestas experimentales y menos alejadas del circuito *mainstream*.²

Este nuevo teatro, que trata de hacer una labor esencialmente experimental, ya no trabaja con textos literarios, sino que las producciones se entienden como proyectos multidisciplinares en los que con frecuencia se reúne un equipo artístico de distintos ámbitos (diseñadores, informáticos, músicos, bailarines, actores y arquitectos) junto con un director para ponerlo en práctica. Como argumenta Lehmann: “las imágenes no son ilustraciones de una fábula. Se desdibujan las fronteras entre los géneros: danza y pantomima, teatro musical y teatro hablado se entrelazan, música y actuación se asocian dando lugar a conciertos escénicos, etc.” (2017: 48).

Al igual que el teatro posdramático, las actuaciones etiquetadas como “artes vivas” ofrecen a los artistas un espacio en el que se pueden asumir riesgos formales y conceptuales: mirar diferentes medios de expresión, explorar las resistencias y lo efímero e investigar la intimidad.³ A esta primera similitud entre ambas etiquetas, en cuanto a que pretenden dar cobijo a lo arriesgado y lo experimental, cabe sumarle también el hecho de que el surgimiento de ambas responde a la necesidad de ciertas salas alternativas, galerías de arte y festivales

² En noviembre de 2019 en el *Hebbel am Ufer Theater* de Berlín se celebró con motivo del vigésimo aniversario de la publicación *Teatro posdramático* unas jornadas donde se mostraban obras nuevas como ya canónicas que están particularmente comprometidas con esta práctica.

³ Cf. el sitio web de LADA (Live Art Development Agency): <https://www.thisis-liveart.co.uk/about-lada/>

concretos de apostar por lo diferente, lo arriesgado o “lo raro” en un momento concreto. Más allá del origen que mantienen en común, en la actualidad podemos ver esas etiquetas utilizadas indistintamente en lugares como las Naves Matadero – Centro Internacional de Artes Vivas dentro del Centro de creación contemporánea Matadero de Madrid, o la utilización del adjetivo “posdramático” ligado a la figura de Angélica Lidell, que muestra su trabajo en espacios como los Teatros del Canal de Madrid o en el Teatre Lliure Montjuïc de Barcelona, por poner dos ejemplos que confirman que ya no se trata de unas etiquetas para espacios alternativos sino de primer nivel.

Otra característica común a ambas formas de arte es la performatividad. Como enunciábamos al comienzo, un nuevo uso de los signos en el teatro posdramático origina la disolución de las fronteras con las demás prácticas artísticas. En este caso, el acercamiento de la escena a la práctica del *performance art* es evidente no solo porque acorta distancia con la experiencia del acontecimiento y el trabajo desde lo real (tiempo, espacio y cuerpo), sino también porque desde los años ochenta el *performance art* ha asumido una tendencia a la teatralización (Lehmann 2017: 237). Del mismo modo que en la *performance*, el actor de teatro posdramático no suele interpretar un personaje psicológicamente trazado ni representar un papel, sino que ofrece más bien su presencia en escena. Para ambos es fundamental el trabajo desde la presencia real, su trabajo con el cuerpo y el espacio, y no pretenden la encarnación de un personaje. Sin embargo, a pesar de los puntos en común de ambas prácticas, debemos señalar las diferencias claves entre el trabajo de un actor o el de un *performer*, ya que estas discrepancias atienden a los fines de ambas. Mientras que el teatro posdramático pretende ser un acto de comunicación, transformación e incluso de catarsis, que va más allá de la sala, el *performance art* “es un proceso que emerge en un instante que es real, forzosamente emocional y que sucede en el aquí y el ahora” (Lehmann

2017: 244). Como apunta Nick Kaye (1994: 1), esta relación directa entre las artes vivas y el *performance art* surge de la ruptura de las estabildades y de los límites del objeto dentro de las bellas artes y de la concepción del arte escénico tradicional. En línea con lo argumentado previamente, en este espacio de frontera entre prácticas (como puede ocurrir entre el *performance art*, el teatro posdramático, la música, el arte visual, etc.), en ese espacio de intersección, es donde se sitúan las artes vivas y el teatro posdramático.

Debemos de recordar que los festivales, instituciones y teatros que ahora destinan una parte de su programación a las artes vivas, les deben mucho a las primeras galerías de arte que, como espacios de exhibición, transgredían las normas expositivas en sus *performances*, yendo un paso más allá en la confrontación del público con la obra de arte visual. Como expone Anne Warren Johnson:

el giro performativo es, en parte, una reacción contra la dominación del texto, contra lo fijo, abstracto y cognitivo característicos del pensamiento occidental. Los estudios de *performance* están ligados a las emociones, las prácticas, los gestos y los cuerpos, la relación entre lo verbal y lo no verbal, lo representacional y lo no representacional (Johnson 2015: 11).

Además del riesgo, la experimentación y la performatividad, es un rasgo típico del teatro posdramático el recurso a una estética de la repetición (Lehmann 2017: 323), en virtud de la cual se busca producir diferentes resultados escénicos: desde el humor, la perturbación, la agresividad o lo grotesco hasta la narración y la belleza en la danza-teatro.

El recurso a la repetición da lugar a una nueva forma de estructurar la composición escénica y de darle sentido:

Si anteriormente servía a la estructuración, a la construcción de una forma, ahora sirve precisamente para la desestructuración y la deconstrucción de la fábula, el significado y la totalidad formal. Se repiten procesos de tal forma que dejan de ser perceptibles como parte de una arquitectura escénica y como estructura de la organización, para dar la impresión de ser absurdos y redundantes desde la perspectiva de una recepción saturada. (Lehmann 2017: 324)

Por otro lado, el trabajo con el tiempo y la duración son componentes fundamentales en la práctica de la *performance art*, ya que esta atiende al propio acto de ver como ejercicio de reflexión. Este fenómeno del tiempo es también explorado en las propuestas escénicas posdramáticas y el ejercicio de repetición permite inducirlo:

La repetición puede provocar en lo ya pasado un prestar atención en las diferencias mínimas. No se trata del significado de la percepción repetida, de la percepción en sí misma. *Tua res agitur*:⁴ la estética temporal convierte la escena en escenario de una reflexión del acto de ver por parte del espectador. Son su impaciencia o su impasibilidad las que se visibilizan en el proceso de la repetición. (Lehmann 2017: 325)

Estos mismos mecanismos que abren la escena y la acercan a prácticas como el *performance art* o arte de acción son también comunes en las prácticas que se mueven en festivales, salas y teatros bajo la etiqueta de artes vivas. De ahí que podemos afirmar que la estética de la repetición es extrapolable a todas las prácticas contemporáneas audiovisuales, literarias y escénicas, entre otras.

⁴ La frase latina *Tua res agitur* indica compromiso subjetivo en lo que sigue de la frase.

Otra característica fundamental que comparten el teatro posdramático y las llamadas artes vivas es el rol que juega la musicalización en la práctica escénica. Citada por Lehmann, Helen Varopoulou comenta que “la música se ha convertido en una estructura independiente del teatro. No se trata del papel evidente de la música y del teatro musical, sino de una idea más profunda del teatro como música” (Lehmann 2017: 158).⁵ La búsqueda de lo musical también se hace extensible a las prácticas cercanas al *performance art*. Desde los futuristas, que comenzaron a experimentar con la materialidad del sonido y que fueron fundamentales para forjar una nueva comprensión de la semiosis del sonido en el teatro,⁶ hasta la incursión del arte sonoro en lo escénico,⁷ la tendencia a la musicalización es significativa en cualquier práctica en vivo. Podemos hablar de una semiótica auditiva independiente que aplica su sentido rítmico y musical a los textos y que se deja influenciar por la música pop (Lehmann 2017: 158). En el teatro posdramático el propio material textual se trabaja escénicamente partiendo de las particularidades auditivas para jugar con la propia musicalidad del lenguaje. Como señala Lehmann, “se llega a la sobredeterminación⁸ musical del discurso del actor a través de sus particularidades étnicas y culturales” (2017: 158). Estas transgresiones en el uso de los signos en el teatro posdramático son propias de las artes vivas, pues en sus creaciones encontramos también

⁵ La cita de Varopoulou corresponde a una conferencia pronunciada en la *1. Internationalen Sommerakademie Frankfurt am Main*, en agosto de 1998.

⁶ Dicha práctica sigue siendo viable en el discurso teórico actual.

⁷ Al respecto, son fundamentales las aportaciones de John Cage y Merce Cunningham en la pieza de danza *Roaratorio* (1979).

⁸ El término proviene del alemán *Überdeterminierung*, acuñado por Sigmund Freud y fundamental en el psicoanálisis. Define la multiplicidad de causas que determinan un efecto y que cualquiera de ellas es explicación fundamental y suficiente para determinar dicho efecto.

condensación y multiplicación de los posibles significados, construcción arquitectónico-musical y trabajos donde los distintos idiomas se mezclan y entrelazan.

Otro aspecto importante a destacar es la participación de la música electrónica en la escena, ya que facilita la utilización de los procedimientos anteriores: con su aparición “ha sido posible manipular a voluntad los parámetros del sonido y explorar así áreas radicalmente nuevas para la musicalización de las voces en el teatro” (Lehmann 2017: 159) y –podríamos añadir– en cualquier creación en vivo.

La participación de la música electrónica apunta, asimismo, a otro rasgo relevante: la práctica multimedia. La inclusión de la tecnología en la producción escénica genera nuevas posibilidades de elaboración dramática. Los procedimientos característicos del teatro posdramático (repetición, densidad de signos o reducción de ellos, musicalización de la escena) facilitan y multiplican las posibilidades de transgresión del hecho escénico dando como resultado la hibridación entre el teatro, el cine, la danza y el arte multimedia, entre otros. Como comenta Kaye (1994: 1) al definir las artes vivas, podemos definir estas prácticas invariablemente con el término “interdisciplinaria” y con la búsqueda y el desafío de éstas hacia los límites y distinciones reconocibles entre los medios de comunicación, ya sean teatro, danza, instalación, escultura o composición musical.

La tecnología contribuye a generar nuevas posibilidades para la elaboración de las prácticas en vivo y se tiende hacia una intensificación de los medios técnicos, pero todo esto no siempre produce resultados eficaces. De hecho, el rechazo al teatro “vivo” en favor de una escena tecnificada y heredera de las formas ofrecidas por los medios de comunicación (utilización del micrófono, *playback*, introducción del *showman*, multipantalla) es el resultado de la incorporación de estos

efectos técnicos. Además, es pertinente destacar otra consecuencia directa: “la tecnología de los medios se teatraliza. Lo mecánico, la reproducción y la reproductibilidad se convierten en material de la actuación y deben servir lo mejor posible a la inmediatez del teatro, a la actuación y a la vida” (Lehmann 2017: 405). En la actualidad, la incorporación de las nuevas tecnologías de inmersión hace todavía más manifiesto que el juego pretendido con la presencia (en su aumento, alteración y/o modificación) siga siendo un efecto estructural para la creación escénica y la práctica en vivo.

Por último, es necesario tener en cuenta el factor de la densidad de signos, la simultaneidad y la fragmentación. Del siguiente modo lo explica Lehmann:

En el teatro posdramático se convierte en norma violar las reglas convencionales y el axioma más o menos establecido de la densidad de signos. Suele haber o bien demasiados o bien demasiado pocos. En relación con el tiempo o con el espacio o con la importancia del tema, el observador percibe una sobreabundancia o, en cambio, una considerable reducción de los signos (Lehmann 2017: 156).

Estos supuestos conceptuales consiguen resultados diferentes en escena. El primero es que la construcción del sentido es elaborada por el propio espectador a partir de los signos escénicos en sobreabundancia o escasez. En el caso de una puesta en escena basada en la proliferación desbocada de signos, “se debe prestar atención a los elementos concretos y, al mismo tiempo, percibir el todo” (Lehmann 2017: 153). Así pues, en contraposición con el teatro dramático, se busca una simultaneidad de signos y una percepción fragmentaria, y se pretende, por tanto “una estética de la eliminación del sentido” (Lehmann 2017: 154) en la que la escena completa es imposible de captar.

El segundo resultado escénico se produce cuando la escena trabaja desde la reducción de signos escénicos, como rechazo al bombardeo constante de signos en nuestra vida cotidiana, afectando también “a la propia actividad del espectador que debe volverse productivo partiendo de un material mínimo” (Lehmann 2017: 154). En estas puestas en escena, el silencio, la lentitud, la repetición, y la duración son algunos de los conceptos que sustentan estas piezas, ya que se convierten en motor de activación de la percepción del espectador. En estos casos la “ausencia, reducción y vacío no se deben a una ideología minimalista, sino al motivo fundamental de activar el teatro” (Lehmann 2017: 154). Como propone John Cage, “si algo se vuelve aburrido tras dos minutos, entonces se debe alargar hasta cuatro; si sigue siendo aburrido, intentarlo con ocho y así sucesivamente” (Lehmann 2017:154).⁹

Estas características –sobre todo la desjerarquización de los medios de arte en vivo– son rasgos comunes tanto del teatro posdramático como de las llamadas “artes vivas”. En la actualidad, las obras comprendidas bajo las denominaciones de performance, acción, teatro contemporáneo, entre otras, tienen una estructura no jerárquica donde los medios expresivos ya no se subordinan unos a otros, sino que se entrelazan mediante la parataxis¹⁰ (Lehmann 2017: 150). Como muy bien describe Heiner Goebbels de sus trabajos:

A mí me interesa un teatro que no multiplique constantemente signos. [...] Me interesa inventar un teatro en el que todos los medios que lo constituyen no solo se ilustren y se dupliquen los unos a los otros, sino en el que todos mantengan sus propias fuerzas pero actuando conjuntamente, y en el

⁹ Las palabras de Cage no se hallan remitidas a una fuente precisa. Pertenecen, más bien, a una observación de su autoría que “se cita a menudo” (Lehmann 2017:154)

¹⁰ Coordinación de elementos con una función sintáctica entre ellos.

que ya no se repita la jerarquía convencional. Esto quiere decir que allí donde haya una luz, puede ser tan intensa que el espectador se centre solo en esa luz y se olvide del texto, un traje hable su propio lenguaje o haya una distancia entre el hablante y el texto, o una tensión entre música y texto. [...] Así intento inventar una especie de realidad de la escena que también tiene algo que ver con las edificaciones, con la arquitectura o con la construcción de la escena y sus propias leyes, y que en ellas se encuentre una resistencia (Lehmann 2017: 150).¹¹

2. “ARTES VIVAS” Y *LIVE ARTS*

El término “artes vivas” proviene de la traducción del inglés *Live Arts* [artes en directo]¹² y se utiliza para describir una amplia gama de prácticas derivadas de un conjunto diverso de disciplinas que se reúnen en la actuación. La expresión se utilizó por primera vez a principios de la década de 1960 y, posteriormente, a comienzos de la década de 1970, a partir de una re-concepción del objeto en la escultura (Kaye 1994: 1). Con esta re-concepción se intentaba ir un paso más allá del marco físico de la obra pictórica mediante la implementación de nuevos procedimientos de composición en la música y el desarrollo en la danza. Finalmente, a principios de la década de 1980, el término hizo su aparición en la revista *Performance Magazine* y en el Festival *National Review of Live Art* (que se desarrolló entre 1979 y 2010 en Reino Unido), al que podríamos caracterizar como un foro en el que las prácticas derivadas de un conjunto heterogéneo de dis-

ciplinas se reúnen en la actuación (Kaye 1994: 1). Este tipo de prácticas, como ocurrió más tarde en España, “se definieron no *per se*, sino por voluntad expresa de alejamiento de un canon preexistente” (García May, 2017: 261) y surgieron como un distanciamiento de lo teatral. Así, como apunta Robert La Frenais en la revista *Performance* y en las conferencias de principios de la década de 1980, la práctica “performance” se caracteriza, en primer lugar, como “no teatro” (Kaye 1994: 3).

Sin embargo, a pesar de este supuesto alejamiento del arte escénico y lo teatral, el *Live Art* siempre ha sido una práctica estrechamente vinculada al *Performance Art* desde sus inicios. La diferencia clave entre los términos *Performance Art* y *Live Art* hoy en día, a pesar de ser tan a menudo utilizados indistintamente, es que el primero se presenta como una tradición formal, especialmente en el Reino Unido e incluso en España, mientras que el segundo se trataría de un sector ligado a lo teatral. Para Dominic Johnson al igual que para Kaye (1994), *Live Art* es una manera particular de mirar un trabajo, un ‘marco’ a través del cual las audiencias y los críticos perciben un vocabulario implícito entre prácticas diversas y actividades aparentemente formales no relacionadas (Johnson 2012: 7). El término *Live Art* no solo se utiliza para describir una amplia gama de prácticas de *performance*, sino que también describe una concurrida subdisciplina de enseñanza y publicación académica en teatro, *performance* y estudios visuales (Johnson 2012: 4).

Así pues, como expone Kaye, las aquí llamadas “artes vivas”, prácticas vinculadas a la interpretación y representación, no denomina un género teatral, sino que designa un marco a través del cual las exposiciones generadas en relación con la escultura, la instalación, la danza, la música o el teatro se presentan como actividades “en vivo” que comparten vocabulario, intereses o estética (Kaye 1994: 1).

¹¹ La cita de Goebbels pertenece a una entrevista con el propio Lehmann. Véase Goebbels y Lehmann (1996: 76 ss).

¹² Como apunta Ignacio García May en el artículo La batalla del Matadero. La vanguardia en retaguardia (2017: 261-264) y también Inmaculada Garín Martínez en *Artes Vivas: definición, polémicas y ejemplos* (2018: 5).

Las dificultades que encontramos a la hora de precisar qué son las artes vivas describen el carácter del mismo campo, y su inter, pluri o multidisciplinariedad se convierte en un problema cuando la crítica intenta describir la obra en términos de “es teatro”, “es arte”, “es arte escénico”. Pero deberíamos añadir que, para la propia práctica artística, es decir para los creadores, este problema no ha existido nunca. Como comenta Kaye, no es una preocupación dominante de las artes vivas la cuestión de su propia definición formal, sino que la reunión y mezcla de prácticas y vocabularios que presenta dan lugar, invariablemente, a un deslizamiento, un movimiento que se resiste a ser fijado, pero que es evidentemente importante para una amplia gama de trabajos (Kaye 1994: 4).

A nuestro juicio, al igual que para otros investigadores como Dominic Johnson, el problema de la definición de las artes vivas radica en que solo entendemos este término como una etiqueta útil para un contexto o un conjunto de contextos donde se presentan y reciben obras variadas. Por ende, no parece particularmente ventajoso como descripción concreta de las prácticas reales de la actuación. De hecho, muchos de los artistas asociados con *Live Art* en el Reino Unido participan con frecuencia en la programación de otros lugares del sector, por ejemplo, en galerías comerciales o en teatros (Johnson 2012: 7). Así pues, entendemos que la etiqueta “artes vivas” es más bien una estrategia cultural puesta en marcha por festivales e instituciones para encajar algunas prácticas que no tienen cabida dentro de la histórica clasificación por géneros del teatro, el arte visual, la música o la danza. Por lo tanto, no tiene sentido hablar de las artes vivas como una disciplina, género o práctica específica, sino simplemente como un sector dentro de las industrias del arte, ya que muchas obras relevantes se trasladan fácilmente de los espacios clave de las artes vivas a otros que no están asociados con este sector. Coincidimos con Ignacio García May cuando afirma que en España “se han confundido

durante años el arte y las industrias del arte, así como el arte y la cultura, siendo todas estas cosas muy diferentes entre sí” (García May 2017: 263); pero, como comenta Lois Keidan en el artículo de Johnson (2012), esto mismo ha ocurrido en Reino Unido. Por lo tanto, consideramos que, al no tratarse de una circunstancia específica del sistema español, sería entonces una consecuencia derivada del hecho de que los problemas o cuestionamientos de la práctica artística y la industria del arte no se abordan de manera conjunta.

Keidan señala que el arte en vivo es un dispositivo de encuadre para un catálogo de enfoque de posibilidades para los artistas que eligieron trabajar a través, en el medio, y en los bordes de las formas artísticas más tradicionales (Johnson 2012: 9). Para nosotros se trata de una manera de sortear la imposibilidad del encasillamiento; una estrategia que permite un espacio para la experimentación y un foro en el que las prácticas derivadas de un conjunto diverso de disciplinas se reúnen en la actuación.

3. DIFERENCIAS CONCEPTUALES ENTRE TEATRO POSDRAMÁTICO Y ARTES VIVAS

En la actualidad, el término “artes vivas” se utiliza habitualmente y ha desbancado al de “teatro posdramático”; sin embargo, a nuestro juicio, designa de manera diversa las prácticas en vivo. Mientras que el teatro posdramático denomina una estética y un modo de hacer teatro a partir de las últimas décadas del siglo XX, cuando nos referimos a las artes vivas estamos nombrando un sector ligado a la industria del espectáculo. A pesar de estas diferencias conceptuales, la incorporación e inclusión de esta etiqueta como defensa de la programación de los teatros y festivales en las que se utiliza como reclamo es indudable en estos tiempos.

No obstante, al igual que Diana González, abogamos por la vigencia del término “teatro posdramático”:

El teatro posdramático no es solo un estudio sobre los límites del drama y las estéticas más innovadoras del teatro contemporáneo, es sobre todo una reflexión profunda sobre nuestro tiempo, sobre nuestros esquemas de pensamiento. De ahí que, pese a que las respuestas de la posmodernidad ya no nos satisfagan, algunas de las del teatro posdramático, en cambio, siguen ahí, iluminándonos (González 2014: § 6).

Defendemos la utilidad y actualidad del término “teatro posdramático” por diversos motivos. En primer lugar, porque consideramos que, como expone Sánchez, reivindica y pone en primer plano formas artísticas desplazadas y marginadas de lo considerado como teatral, y lo hace precisamente poniendo en valor la propia infraestructura y los recursos propios del teatro (Sánchez 2013: 19). Es decir, se hace cargo de la realidad escénica que lo hace posible (sea verbal o visual, aural o material). En segundo lugar, porque juzgamos que el término “teatro posdramático” es acertado para designar una estética (como señalábamos al comienzo del texto) y sigue resultando útil. En este sentido, la apropiada y positiva recepción de la expresión “posdramático” por parte de los practicantes del teatro se debe sobre todo a que el término puede ser ampliado en la actualidad. Como señala Lehmann, se debe continuar con la descripción acerca de lo que implica el teatro posdramático teniendo en consideración las nuevas sensibilidades y las generaciones venideras con posterioridad a la publicación del ensayo en 1999 (Barnett, Lehmann, y Jurs-Munby 2006: 487). En palabras de González:

hoy en día la lista de nombres de directores que Lehmann incluyó en su momento en la nómina de lo posdramático se ha ampliado, demostrando que la noción sigue siendo de gran

utilidad, pese a que los estudios sobre performatividad dominan los discursos académicos y trascienden las prácticas escénicas como tales (González 2014: § 3).

Y, por último, defendemos la expresión “teatro posdramático” porque surge como reacción al concepto burgués de teatro y a la hegemonía del drama literario sobre el espectáculo escénico; esta rebelión anclada a la performatividad¹³ fue y sigue siendo un instrumento de disidencia para combatir la rigidez de un sistema, en este caso el de las artes escénicas (Sánchez 2019: 9).

En cuanto al término artes vivas, es preciso insistir en que se refiere a un sector industrial y, por tanto, su función como etiqueta será diferente a la de teatro posdramático. A pesar de que en sus orígenes podemos considerar que *Live Arts* pretendía romper con lo establecido y dar cabida a ideas radicales y prácticas artísticas inclasificables, en la actualidad, como presenta Jeni Walwyn, aunque el arte vivo “no ha muerto [...] se ha institucionalizado hasta cierto punto. Ya no puede considerarse ilegítimo o clandestino” (Johnson 2012: 11).¹⁴ El término *Live Arts* o “artes vivas” no define una forma de arte o disciplina. Podríamos decir que es más bien un título, una etiqueta o fórmula que se usa para encasillar ciertos trabajos que exploran las posibilidades del evento en vivo y las formas en que podemos experimentarlo.

Estamos completamente de acuerdo y consideramos fundamentales las afirmaciones de Johnson respecto a entender las artes vivas como un sector ligado a lo teatral. Al respecto, quizás resulte revelador que

¹³ Esta performatividad de la escena es entendida como una anulación de los roles de personajes fijos en pro de la creación de roles durante la actuación.

¹⁴ La traducción nos pertenece.

algunas colecciones sobre arte en vivo en el Reino Unido se encuentran publicadas en revistas dedicadas al teatro contemporáneo (Johnson 2012: 11-12). En la introducción de esta misma publicación de Johnson dedicada al *Live Arts* en el Reino Unido, se menciona el artículo de Kaye “Live Art: Definition and Documentation” (1994). Sus observaciones nos resultan muy oportunas en cuanto a la descripción del *Live Arts* o artes vivas. Para este autor el término “artes vivas” marca un espacio para la experimentación, una etiqueta puesta a un ámbito en el que las prácticas derivadas de un conjunto diverso de disciplinas se reúnen en la actuación. Pero, al mismo tiempo, que el *Live Art* esté vinculado a la interpretación no significa que se ofrezca directamente como un género de teatro o drama, sino que se trata de un marco a través del cual las presentaciones en vivo comparten implícitamente un vocabulario, intereses o la misma estética (Kaye 1994: 1).

A pesar de lo sugerente y valiosa que ha sido la lectura del número dedicado al *Live Arts* en Reino Unido, hasta el momento no hemos encontrado en España ninguna publicación de esa magnitud. En la actualidad, de hecho, hemos hallado pocos artículos referidos al tema. El primero, “Arte raro” de Rubén Ramos (2017), se centra en comentar algunos trabajos de artistas y espacios dedicados a las artes vivas en España. Por su parte, el trabajo de Inmaculada Garín Martínez, “Artes Vivas: definición, polémicas y ejemplos” (2018), se presenta como una primera contribución a la definición del término y a la casuística de las artes vivas en Valencia (España), sin embargo, no pretende ser una exhaustiva cronología de las prácticas en vivo que se presentan bajo el paraguas de *Live Arts* o artes vivas. A nuestro modo de ver, en este artículo se describen y analizan una serie de piezas que bien podrían definirse bajo la estética posdramática de Lehmann. Por último, el artículo de Ignacio García May, “La batalla del Matadero. La vanguardia en retaguardia” (2017) se centra casi en

exclusivamente en la polémica que suscitó que Las Naves del Matadero de Madrid (con la incorporación de Mateo Feijóo como director del centro en 2017) dedicara dos de sus salas, casi en exclusividad a la creación contemporánea, sumado al cambio de nombre de dichas salas. A nuestro juicio, y dejando de lado la polémica, lo significativo de este texto es el apunte que se hace del profundo problema que hay en España. Al respecto García May afirma: “se han confundido durante años el arte y las industrias del arte así como el arte y la cultura, siendo todas estas cosas muy diferentes entre sí” (2017: 263). Este apunte, que por motivos de extensión no es abordado en el presente trabajo (ni tampoco desarrollado en el de Garín Martínez, aunque sí lo cita), es para nosotros el *quid* de la cuestión.

Profundizando en el tema de las industrias culturales, los aportes de Agustín Iglesias (2021) son reveladoras, ya que realiza una contextualización del surgimiento de las industrias culturales en Europa y una reconstrucción histórica de lo sucedido hasta la fecha en que se aprobó la nueva Ley de Artes escénicas de Extremadura en noviembre de 2020. Consideramos algunos supuestos de su diagnóstico perfectamente válidos para justificar la necesaria creación y expansión del término artes vivas. Según expone Iglesias, la creación de las “industrias culturales” surge de la necesidad de capitalizar la cultura y diferentes sectores del arte, como la arquitectura, la publicidad, la gastronomía, el turismo y el entretenimiento, como reacción a una fuerte crisis generada por la desindustrialización de muchas ciudades y regiones. Estos hechos producidos en Reino Unido durante los años 70 se replicarán, con la llegada de los socialdemócratas al poder, en los años 80 en España bajo la creación de dichas industrias culturales: al igual que en el resto de Europa, se sustituyen las antiguas industrias, que han entrado en crisis, “por los servicios terciarios y el turismo masivo, ligado al patrimonio y al turismo cultural” (Iglesias 2021: §10). Así, de un plumazo, se convierte la noción de industria

cultural en mercancía, y “se transforma al público en consumidor y el placer estético de la percepción en consumo de mercancías” (Iglesias 2021: §32). Es decir, la cultura se convierte en industria y, junto con el turismo,¹⁵ en uno de los sectores más importantes como generadores de riqueza del país. Por este motivo, cuanto más estandarizados son sus productos, reproduciendo formas del pasado envueltas en novedosos “envases tecnológicos” (Iglesias 2021: §41), y más fácil de digerir es para el consumidor-público, más rentable resulta para la industria cultural. Así pues, esta industria conforma un consumidor-público a su imagen:

[Un público] dócil, que solo desea placer, ser complacido y ser satisfecho en sus necesidades básicas. Un público cómodo, conformista, que solo acepta espectáculos fáciles de digerir a manera de comida basura, que no cuestionen su pequeño y complaciente mundo, y le alejen de los problemas que le rodean (Iglesias 2021: §26).

El giro de las políticas culturales en los años 90 se ha traducido en un país que tiende a la privatización en todos los ámbitos, a la conversión del arte, y específicamente del teatro, en mercancía y de la cultura en industrias culturales. Todo esto, sumado “a la euforia por la construcción pública y al énfasis en que compañías y creadores se conviertan en empresas privadas para crear sus espectáculos” (Iglesias 2021: §46) sin plantear otras fórmulas como posibles alternativas,¹⁶ ha convertido el mundo del arte en un erial lleno de espacios-

¹⁵ En efecto, comienza a explotarse el patrimonio cultural como un atractivo para el turismo.

¹⁶ En el artículo de Iglesias se aportan datos específicos sobre la situación de estas empresas en el estudio del Observatorio de la Academia de las Artes escénicas del 2018 sobre “Financiación de las Artes Escénicas y situación laboral”. De ese informe se recoge que: “El número de asalariados de las empresas culturales en España habla de su tamaño y estructura: de esas 118.407 empresas en 2017, 76.600, es decir el

contenedores culturales donde la gestión y la directiva están muchas veces alejadas de las necesidades de los artistas y las compañías en los territorios.

CONSIDERACIONES FINALES

A nuestro juicio, el término “artes vivas”, ahora institucionalizado, sirve para poder hacer un hueco a lo “inclasificable” y a lo que la industria no puede categorizar dentro de la clasificación tradicional: danza, teatro, música, audiovisuales y artes circenses, entre otras. Consideramos, tal como señala Óscar Cornago Bernal, que estos géneros “han dejado de funcionar como forma interna de organizar el mapa de la creación”, pero “siguen teniendo un alto valor simbólico a nivel cultural y como espacios de pensamiento” (2015: 155). De ahí que el sector de la industria cultural haya aceptado la incorporación del término, ya que en la actualidad las fronteras y los límites entre las artes están difusas y en diálogo constante.

A pesar de la realidad impuesta y de la apertura a lo raro, lo inclasificable o lo rupturista que con la incorporación de las artes vivas en la industria cultural se hace del evento en vivo, consideramos nece-

64,7%, no tenía asalariados, y 33.881, el 28,6%, tenía menos de cinco empleados. Por decirlo de otro modo, únicamente el 6,7% de las empresas culturales en España (5.474) contaba con más de cinco asalariados” (Muro 2018: 20). Y continúa: “Una estructura empresarial que sugiere un enorme peso del autoempleo y la microempresa. Lo que parece confirmarse si se analiza la condición jurídica de las empresas: del total de empresas culturales en 2017 (118.407), 70.715 eran personas físicas (59,7%), 37.947 sociedades mercantiles (32,0%), y 9.745 (8,2%) tenían otras formas jurídicas, como asociaciones, cooperativas, etc. Comparadas estas cifras con el punto de partida elegido como referente, 2009, se constata un notable incremento de las empresas unipersonales -sin asalariados- en paralelo a la reducción de las empresas con asalariados” (Muro 2018: 20).

sario aún reivindicar espacios para la investigación en artes como lugares transversales y abiertos al diálogo entre disciplinas cuyo punto en común es la escena, pero que no estén condicionados por los tiempos y gustos del mercado. Necesitamos espacios de investigación donde el surgimiento del diálogo entre disciplinas sea real, y esto está alejado muchas veces de lo considerado como producto vendible dentro de la industria. El objetivo de la investigación en artes es hacer visibles los procesos y no solo los resultados que son catalogados por la industria del espectáculo como creaciones dentro de las artes vivas. A nuestro juicio, es importante posicionar y definir correctamente estos diferentes espacios para la creación, investigación en artes e industrias del arte, al igual que hemos defendido en esta comunicación las diferencias conceptuales entre teatro posdramático y artes vivas.

REFERENCIAS

- BARNETT, David, LEHMANN, Hans-Thies y JURIS-MUNBY, Karen (2006). "Documents", *Contemporary theatre review*, 16, 4: 483-509.
- BERNAL MOLINA, Alicia (2017), *El sonido en el teatro posdramático. Aportaciones del arte sonoro al teatro que se ha denominado posdramático*, Trabajo Final de Máster, Universitat Politècnica de València (Valencia: Repositorio Institucional UPV RIUNET). [Disponible en: <http://hdl.handle.net/10251/89907>].
- CORNAGO BERNAL, Óscar (2006), "Teatro postdramático: las resistencias de la representación", en Sánchez (2006: 165-179).
- ____ (2015), "¿De qué hablamos cuando hablamos de artes escénicas?", *Primer acto: cuadernos de investigación teatral*, 349: 153-157.
- DELEUZE, Guilles y GUATTARI, Félix (2003), *Rizoma*, trad. de José Vázquez Pérez y Umbelina Larraceleta (Valencia: Pre-Textos). [Edición original: Rhizome, París, Minuit, 1976].
- GARCÍA MAY, Ignacio (2017), "La batalla del Matadero. La vanguardia en retaguardia", *Acotaciones*, 38: 261-264.
- GARÍN MARTÍNEZ, Inmaculada (2018), "Artes Vivas: definición, polémicas y ejemplos", *Estudis Escènics*, 43. [Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6937220>]
- GOEBBELS, Heiner y LEHMANN, Hans-Thies (1996), "Heiner Goebbels im Gespräch mit Hans-Thies Lehmann", en Storch (1996: 76-79).
- GONZÁLEZ, Diana (2014), "Divagaciones de una traductora", (*Pausa*). *Quadern De Teatre Contemporani*, 36. [Disponible en <https://www.revistapausa.cat/519>]
- IGLESIAS, Agustín (2021), "¿Qué hacer con un edificio dedicado a las artes escénicas?", *El Salto Diario*, 25 de enero. [Disponible en <https://www.elsaltodiario.com/teatro/que-hacer-con-un-edificio-dedicado-a-las-artes-escenicas>]
- JOHNSON, Anne Warren (2015), "De raíces y rizomas: el devenir del performance", *Diario de Campo*, 6-7 "Estudios del performance: quietudes e itinerarios": 8-14.
- JOHNSON, Dominic (2012), "Introduction: The What, When and Where of Live Art", *Contemporary Theatre Review*, 22, 1: 4-16.
- KAYE, Nick (1994), "Introduction Live Art: Definition and Documentation", *Contemporary Theatre Review*, 2, 2: 1-7.
- LEHMANN, Hans-Thies (1999), *Postdramatisches Theater* (Frankfurt: Verlag der Autoren).
- ____ (2013), *Teatro posdramático*, trad. de Diana González, prólogo de José Antonio Sánchez, 1ª ed. (Murcia: CENDEAC).
- ____ (2017), *Teatro posdramático*, trad. de Diana González et al., prólogo de José Antonio Sánchez, 2ª ed. (Murcia: CENDEAC).
- MURO, Robert (dir.) (2018), *Informe sobre las artes escénicas en España, su financiación y situación laboral* (2018) (Madrid: Observatorio de la Academia de las Artes Escénicas de España).
- RAMOS, Rubén (2017), "Arte raro", *Ajoblanco*, 3, 1: 26-33.
- SÁNCHEZ, José Antonio (dir.) (2006), *Artes de la escena y de la acción en España 1978-2002* (Cuenca: UCLM).

_____ (2013), “Para una lectura *postteatral* de *Teatro posdramático*”, en Lehmann (2013: 17-25).

_____ (2019). “Presence and Disappearance”. *A Journal of the Performing Arts*, 24, 7: 6-15.

STORCH, Wolfgang (ed.) (1996), *Das szenische Auge* (Stuttgart: Institut für Auslandsbeziehungen).

ARCHIVO

Valeria Castelló-Joubert es Doctora en Letras por la Universidad de Buenos Aires, donde se desempeña como Jefa de Trabajos Prácticos de Literatura Europea del Siglo XIX. Es, asimismo, profesora de la Universidad Nacional de San Martín, en cuyo Instituto de Arquitectura dictó Introducción a la Filosofía. Enseña Literatura Francesa en el Instituto Superior del Profesorado “Joaquín V. González” y en el Instituto de Enseñanza Superior en Lenguas Vivas “Juan Ramón Fernández”. Traductora de Maurice Maeterlinck, Henri Michaux, Franz Kafka y Robert Louis Stevenson, entre otros, es coautora de *Vampiria* (2002) y de las compilaciones *Revolución y Literatura en el siglo XIX* (2012) e *Infancias/Enfances* (2018). Correo electrónico: castellojoubert@gmail.com.

ANTES DE LA NOCHE

· *Marcel Proust* ·

Nota preliminar y traducción de Valeria Castelló-Joubert

Marcel Proust

Antes de la noche

Nota preliminar y traducción de Valeria Castelló-Joubert
Universidad de Buenos Aires, Universidad Nacional de San Martín,
Instituto de Filosofía “Ezequiel de Olaso” (Centro de Investigaciones
Filosóficas-CONICET)

DOI: 10.36446/be.2022.59.299

Resumen

Escrito en el segundo semestre de 1893, en el contexto de una prolifera colaboración con *La Revue blanche*, “Avant la nuit” [Antes de la noche] cobra la forma de un relato que, bajo la rúbrica del “estudio”, hace confluír la narrativa y el ensayo de argumentación para exponer, desarrollar y examinar el tema de la homosexualidad o, dicho en los términos de la época, de los “invertidos”. En el diálogo entre Françoise y Leslie, entre una bella mujer asediada por la muerte y un hombre que supo amarla “desprovisto de toda esperanza de placer carnal”, Proust ofrece un examen tripartito de la homosexualidad que consta de un primer abordaje socrático, luego de una perspectiva médica y finalmente de un argumento estético. Ofrecemos a continuación una versión castellana del relato, antecedida de algunas palabras sobre su génesis y su carácter.

Palabras clave

Narrativa; Ensayo; Estética; Homosexualidad; Amor

Before Nightfall

Abstract

Written in the second semester of 1893, in the context of a prolific collaboration with *La Revue blanche*, “Avant la nuit” [Before Nightfall] takes the form of a story that, under the rubric of the “study”, brings together narrative and essay argumentation to expose, develop and examine the theme of homosexuality or, in the terms of the time, the “inverted”. In the dialogue between Françoise and Leslie, between a beautiful woman besieged by death and a man who loved her “devoid of any hope of carnal pleasure”, Proust offers a tripartite examination of homosexuality that consists of a first Socratic approach, then a medical perspective and finally an aesthetic argument. We offer below a Spanish version of the story, preceded by some words about its genesis and character.

Keywords

Narrative; Essay; Aesthetics; Homosexuality; Love

Recibido: 18/05/22. Aprobado: 20/06/22.

EL ARGUMENTO ESTÉTICO DE LA HOMOSEXUALIDAD

Proust tiene 22 años cuando escribe “Avant la nuit”. Es el joven pálido y elegante que vemos en el retrato que pintó Jacques-Émile Blanche en 1892. Desde 1891, colabora en revistas literarias que reúnen a escritores de tenor diverso, algunos ya consagrados, otros, en busca de un estilo que les permita salir del montón y de la autorreferencialidad de un medio que, por la exasperación que causa el mandato de originalidad y el rechazo por el diletantismo, conduce a la ironía, la sátira y la parodia para satisfacer una pluma que, en muchos, tiene menos talento de lo que quisieran. Entre 1891 y 1893, *Le Mensuel*, *Le Banquet* y *La Revue blanche* publican los primeros escritos de Proust, muchos de los cuales formarán parte de su primer libro, *Los placeres y los días*, en 1896.

La Revue blanche concentra los mejores nombres y supone para Proust un logro en su incipiente carrera de escritor. Es una revista creada en Bélgica que pasa luego a tener su redacción en París y aspira a ser el foro de una intelectualidad crítica de la postura esteticista que postula al arte en oposición a la vida. Tanto es así, que, a partir de 1898, cuando se vuelve a abrir el caso Dreyfus, la revista toma partido abiertamente por el capitán destituido y condenado por traición. La colaboración de Proust con *La Revue blanche* es abundante y se concentra en el segundo semestre de 1893. De julio a diciembre, da a la imprenta dieciséis escritos, quince de ellos bajo la rúbrica de “Estudios”.

¿Qué es un “estudio”? ¿Y por qué Proust reúne bajo esta designación una buena cantidad de relatos? Se trata de una de sus mayores inquietudes, que está en el origen mismo de la Recherche: la asimilación de dos formas de escritura, el ensayo de argumentación y la narrativa, y parece resolver, al menos de manera provisional, la vacilación que Proust experimenta respecto del género que desea desarrollar. Sinónimo de “ensayo”, *estudio* significa “obra, artículo que contiene los resultados de una investigación”.¹ Es un término cuya frecuencia de uso se incrementa a lo largo del siglo diecinueve: lo encontramos, por ejemplo, en la división de partes de *La Comedia humana* de Balzac, donde adquiere, además de la idea del examen fisiológico de las personas, un valor pictórico. Así, el estudio proustiano debe entenderse, por un lado, dentro de la larga tradición francesa de la literatura de argumentación y, por el otro lado, en relación con la ambición esteticista contemporánea de las artes hermanas, que pone en equivalencia la pintura con la escritura. En suma, podríamos decir que el “estudio” es la inteligente solución de compromiso gracias a la cual Proust puede dedicarse a escribir y ser publicado en una de las revistas más conocidas.

Sin ánimo de alimentar la idea de la predestinación de su obra, es decir, sin afirmar que en estos “estudios” se encuentra el embrión de la Recherche, sí quisiera, con justa razón, me parece, señalar que la búsqueda de Proust, no la del tiempo perdido, sino la de una forma, de un género, que satisfaga a la vez su deseo de lograr relatos de ficción argumentativos, es decir, en los cuales se expongan, se desarrollen y se examinen ciertos temas, aparece tan pronto como cuando escribe y publica sus “estudios”.

¹ <https://www.cnrtl.fr/definition/étude> (TLFi Trésor de la Langue Française informatisé, 1971-1994)

No sorprende, entonces, la hibridación enunciativa de “Antes de la noche”. Desde el punto de vista de su estructura es un relato, un cuento, con narrador, personajes, verbos en pasado, y una trama. Ahora bien, en tanto “estudio”, la argumentación es relevante: no importa solo la historia, sino, sobre todo, la exposición del tema de la homosexualidad, que en 1893 no se llama así, como tampoco lo hará Proust más adelante. Se habla de los “invertidos”. En la brevedad del cuento, la cuestión de los amores estériles se destaca con tal nitidez, que podría ser este el motivo por el que Proust no lo incluye en el volumen *Los placeres y los días*, quizás remplazado por “La confesión de una joven”, relato con el que guarda un estrecho parentesco (véase Viollet 1991).

Françoise, una bella mujer cuya edad no conocemos, pero que podemos creer aún joven, conversa con Leslie, un hombre que la amó, con un “afecto desprovisto de toda esperanza de placer carnal”. Su amor fue retribuido bajo la forma de la gratitud y de una profunda amistad. A ella no le queda mucho tiempo de vida; enferma y débil, quiere confesarle a su gran amigo algo que le pesa en la conciencia, incluso al precio de romper el recuerdo de una vida que siempre quiso mantener, al modo de un cuadro de Whistler, como un “arreglo estético”. La noche está por caer y Françoise, con la mirada marchita, se ensombrece con el cielo que cubre la alameda y viste el mar de malva. La paleta finisecular se despliega en el boceto de esta escena en toda la gama de los azules y los violetas, tiñéndola de una melancolía desahogada y perturbadora.

Leslie no la deja avanzar; intenta desviarla de su confesión “absurda” tomándola en broma. “Hablemos de otra cosa”, propone, sin caso. Françoise avanza en su confesión de la misma manera ineluctable en

que la noche cae sobre la alameda, “ahora plena de noche y de espanto”. En este momento del relato, prácticamente hacia la mitad, le recuerda a Leslie cuando su “pobre amiga Dorothy fue sorprendida con una cantante”. A continuación, Françoise le expone a su amigo los argumentos que él mismo le dio entonces por los cuales “no podíamos despreciarla”. En adelante, comienza la parte argumentativa del relato, mediante el recurso de lo que podríamos llamar una puesta en espejo porque, mientras Leslie espera que Françoise confiese, lo que escucha no son sino sus propias palabras. Es ella la que habla, pero es él, el narrador, quien en definitiva está argumentando en favor de la pasión carnal entre amantes del mismo sexo. El relevo del narrador, que cede la palabra para escucharse a sí mismo, tiene algo de puesta en abismo y recuerda ciertamente el juego socrático. Notemos, además, que Leslie es un nombre tanto masculino como femenino.

La argumentación consta de tres partes: la primera es la socrática; la segunda es la médica, de la “alteración nerviosa”; la tercera es la estética. La parte socrática de la argumentación es patente en la delegación de la palabra: así como Françoise expone las ideas de Leslie acerca de los dos tipos de amor, el reproductivo, el del deber social, no carnal, y el amor sensual, voluptuoso, de la carne, en *El banquete* Sócrates delega en Diotima la revelación de la esencia del amor, de eros, el amor estéril.

Después de apoyarse en la autoridad de Sócrates, Françoise/Leslie justifica la homosexualidad de las mujeres en términos de “alteración nerviosa” que no debe juzgarse desde el punto de vista moral. De esta privación del rasgo moral a dotar de carácter eminentemente estético hay un solo paso: la voluptuosidad se puede afinar, pulir, y educar, al punto de convertirla en una experiencia estética orientada a que la

homosexualidad, tanto femenina como masculina, responda a la finalidad de la contemplación de lo bello. Hay naturalezas artísticas cuyas elecciones amorosas no están regidas por el género del objeto amado, sino por su belleza. Así, lo bello triunfa sobre el interés de la perpetuación de la raza y del deber familiar. Lo bello está por encima de todo argumento moral, tesis de fuerza del esteticismo *fin-de-siècle*. El homosexual, sea hombre o mujer, posee una naturaleza estética, y puede identificarse, por lo tanto, con la figura del artista.

En cuanto al argumento estético de la homosexualidad, se funda en una imagen sumamente curiosa: la de la medusa, “hija de los mares”, como las llama Jules Michelet. Se trata de una imagen a la que Proust dota de gran pregnancia, y que reaparece en varias ocasiones, sobre todo, en la primera parte de *Sodoma y Gomorra*, el extenso estudio sobre la homosexualidad de la Recherche, cuando el narrador se refiere a un tipo particular de invertido, el solitario. En *El mar*, una de sus obras de historia natural, de 1861, Michelet dedica páginas enteras –el capítulo vi del Libro ii– a la “hija del mar”. Refiere su extrema fragilidad fuera del medio marino, la absoluta soledad de la medusa que, cuando es expulsada del mar, queda adherida sobre la roca sin posibilidades de volver por sí misma al agua, bajo la condena del sol radiante que va a absorber su cuerpo gelatinoso:

...poco costaba sacarla de aquel suplicio y echarla a la laguna del lado; pero, hablando francamente, diré que experimentaba cierta repugnancia en tocarla, aunque la bella criatura, con su inocencia visible y el iris de sus suaves colores, parecía una gelatina tiritante, resbaladiza, y que se escurre. (Michelet 1911: 118)

Proust destina la metáfora de la medusa a la escritura de la homosexualidad y a la definición del artista, uniendo ambas figuras por medio de la frágil criatura que en el mar despliega todos sus encantos,

pero, arrojada a la orilla, corre peligro mortal. Su dualidad existencial representa en la obra proustiana tanto la del poeta como la del “invertido” (véase Murakami 2013). La medusa es el núcleo de la metáfora que se despliega metonímicamente de acuerdo con el principio de contigüidad a partir de la proximidad de determinado paisaje, en este caso, el mar. Como ocurre en el inicio de “Nombre de tierras, el nombre”, tercera parte de *Por el camino de Swann*, sabemos que Balbec habilita las metáforas marinas y su despliegue metonímico (véase Genette 1989). La “hija del mar”, hija de Balbec, es, en la primera parte de Sodoma y Gomorra, epítome del invertido, M. de Charlus.

¡Medusa! ¡Orquídea! Cuando yo no seguía más que mi instinto, la medusa me repugnaba en Balbec; pero si sabía mirarla, como Michelet, desde el punto de vista de la historia natural y de la estética, veía una deliciosa girándula celeste. ¿No son acaso, con el terciopelo transparente de sus pétalos, como las orquídeas malva del mar? Como tantas criaturas del reino animal y del reino vegetal, como la planta que producirá la vainilla, pero que, como quiera que en ella el órgano masculino está separado por un tabique del órgano femenino, permanece estéril si los pájaros-mosca o ciertas abejas minúsculas no transportan el polen de unas a otras, o si el hombre no las fecunda artificialmente (y aquí la palabra fecundación debe tomarse en sentido moral, ya que en sentido físico la unión del macho con el macho es estéril, pero no es indiferente que un individuo pueda encontrar el único placer que es susceptible de gozar, y, que aquí abajo todo ser, pueda dar a alguno su música, su llama o su perfume), el señor de Charlus era uno de esos hombres que pueden ser calificados de excepcionales, porque, por numerosas que sean, la satisfacción, tan fácil en otros, de sus necesidades sexuales, depende de la coincidencia de muchas condiciones demasiado difíciles de hallar. (Proust 1992: 33-34)

La medusa trae consigo, en esta obra publicada casi treinta años después de “Antes de la noche”, el recuerdo de aquel joven de fe esteticista, fe de la que no desistió, y la prueba son la medusa y la orquídea, que, más que evocadas, son llamadas a comparecer ante su yo actual como testigos de aquel escritor vacilante que se iniciaba en el mundo de las letras, como una hija del mar arrojada en la playa, solo, respirando a duras penas, esperando que el azar hiciese pasar por ahí a alguien, alguien de su raza, que seducido por su belleza y venciendo su repulsión, se atreviera a tomarlo en su mano y conducirlo a un medio favorable para su existencia.

REFERENCIAS

- GENETTE, Gérard (1989), *Figuras III*, trad. de Carlos Manzano (Barcelona: Editorial Lumen).
- MICHELET, Jules (1911), *El mar*, trad. de Alejo Olavarrieta (Buenos Aires: Biblioteca de “La Nación”).
- MURAKAMI, Yuji (2013), “La méduse et le nid”, *Bulletin d'informations proustiennes. Centenaire de Swann*, 43: 95-102.
- PROUST, Marcel (1893), “Avant la nuit”, *La Revue Blanche*, 26: 381-385.
- ____ (1992), *Sodome et Gomorrhe I*, (París: Le Grand Livre du Mois).
- VIOLLET, Catherine (1991), “‘La Confession d’une jeune fille’: *aveu ou fiction?*”, *Bulletin d'informations proustiennes*, 22: 7-24.

ANTES DE LA NOCHE

Marcel Proust

«Aunque todavía me sienta bastante fuerte, usted sabe (me dijo con una suavidad más íntima, como se atenúa con el acento las cosas demasiado duras que debemos decir a quienes amamos), sabe que puedo morirme de un día para el otro –así como también es perfectamente posible que siga viviendo varios meses más. Por eso no debo demorarme en revelar una cosa que pesa sobre mi conciencia; comprenderá después lo penoso que me fue decírsela.» Las pupilas de sus ojos, simbólicas flores azules, se decoloraron, como si se marchitasen. Creí que iba a llorar, pero no lo hizo. «Me pone muy triste destruir voluntariamente la esperanza de ser estimada después de mi muerte por mi mejor amigo, de hacer palidecer, de quebrar el recuerdo que hubiera conservado de mí y a través del cual, para verla más bella y armoniosa, suelo figurarme mi propia vida. Pero la preocupación por un arreglo estético (sonrió al pronunciar este epíteto con la pequeña exageración irónica con la que acompañaba las palabras de este tipo extremadamente raras en su conversación) no puede reprimir la imperiosa necesidad de verdad que me obliga a hablar. Escuche, Leslie, tengo que decírselo. Pero antes, deme mi abrigo. Hace un poco de frío en esta terraza y el médico me prohibió levantarme inútilmente.» Le di su abrigo. El sol se había escondido y el mar que se veía a través de los manzanos estaba malva. Ligeras como claras coronas estropeadas y persistentes como lamentos, unas nubes azules y rosas flotaban en el horizonte. Una hilera melancólica de álamos se sumergía en la sombra, con la cabeza resignada en un rosa de iglesia; los últimos rayos, sin tocar sus troncos, teñían sus ramas colgando en aquellas balastradas de sombra guirnaldas de luz. La brisa mezclaba los tres olores del mar, de las hojas húmedas y de la leche. Jamás la campiña normanda había suavizado con mayor

voluptuosidad la melancolía del atardecer, pero la disfrutaba mal de tan agitado que estaba por las misteriosas palabras de mi amiga.

«Lo amé mucho, pero le di poco, mi pobre amigo.» – Perdóneme, Françoise, si en la desconsideración de este género literario, interrumpo una confesión que tendría que haber escuchado en silencio –exclamé tratando de bromear para calmarla, pero, en realidad, mortalmente triste. ¿Cómo que me dio poco? Me dio tanto más cuanto que yo le pedía menos, y mucho más, en verdad, que si los sentidos hubiesen cumplido algún papel en nuestra ternura. Sobrenatural como una madona, dulce como una nodriza, la adoré y usted me acunó. La amé con un afecto cuya sensible sagacidad ninguna esperanza de placer carnal venía a turbar. ¿A cambio no me daba usted una amistad incomparable, un té exquisito, una conversación naturalmente ornamentada, y tantas matas de rosas frescas? Solo usted supo con sus manos maternas y expresivas refrescar mi frente que ardía de fiebre, volcar miel entre mis labios heridos, poner en mi vida nobles imágenes. Querida amiga, no quiero conocer esta confesión absurda. Deme sus manos para que se las bese: hace frío; entremos y hablemos de otra cosa.

«Leslie, tiene que escucharme, sin embargo, pobrecito mío. Es necesario. Se preguntó alguna vez si yo, viuda como lo era desde los veinte años, me había quedado siempre...»

«Estoy seguro de que sí, pero no es asunto mío. Usted es una criatura tan superior a cualquier otra que una debilidad suya tendría un carácter de nobleza y de belleza del cual están desprovistas las buenas acciones de los demás. Actuó como si hubiera pensado que estaba bien y estoy seguro de que no hizo jamás sino cosas delicadas y puras.» –«¡Puras!... Leslie, su confianza me entristece como un reproche anticipado. Escuche... no sé cómo decirle esto. Es mucho peor que si

lo hubiera amado a usted, por ejemplo, o incluso a otro, sí, de verdad, a cualquier otro.» – Me puse blanco como una sábana, blanco como ella, por desgracia, y temblando de que me viera trataba de reír y repetiría sin saber lo que decía: ¡Ah, ah! Cualquier otro, es usted muy singular – «Me refería a algo mucho peor, Leslie, qué sé yo a esta hora, sin embargo, luminosa. En el atardecer se ven las cosas con más calma, pero esto no lo veo claramente y hay sombras desmesuradas sobre mi vida. Pero si en el fondo de mi conciencia creo que no era peor, ¿por qué tener vergüenza de decírselo? – ¿Era peor?» – Yo no comprendía; pero presa de una agitación horrible, imposible de disimular, empecé a temblar de miedo como en una pesadilla. No me atrevía a mirar la alameda ahora plena de noche y de espanto que se abría ante nosotros, tampoco me atrevía a cerrar los ojos. – Su voz, que había bajado quebrándose en tristezas cada vez más profundas, remontó de golpe, y en tono natural, con una nota clara, me dijo: «Se acuerda de cuando mi pobre amiga Dorothy fue sorprendida con una cantante cuyo nombre olvidé, (me alegré por esta diversión que, esperaba, nos apartaría definitivamente del relato de sus penas), cómo me explicó usted entonces que no podíamos despreciarla. Me acuerdo de sus palabras: ¿cómo indignarnos por costumbres que Sócrates (se trataba de hombres, pero no es acaso lo mismo) que bebió la cicuta antes que cometer una injusticia, aprobaba alegremente en sus amigos preferidos. Si el amor fecundo, destinado a perpetuar la raza, noble como un deber familiar, social, humano, es superior al amor puramente voluptuoso, en cambio no hay jerarquía entre los amores estériles y no es menos moral – o más bien no más inmoral que una mujer encuentre el placer con otra mujer antes que con un ser de otro sexo. La causa de este amor está en una alteración nerviosa que lo es de manera demasiado exclusiva como para conllevar un contenido moral. No se puede decir, porque la mayoría de la gente ve los objetos calificados de rojo rojos, que quienes los ven violeta se equivocan. Por lo demás – añadía usted, si se afina la voluptuosidad

hasta volverla estética, como los cuerpos femeninos y masculinos pueden ser unos y otros tan bellos, no se entiende por qué una mujer verdaderamente artista no estaría enamorada de una mujer. En las naturalezas verdaderamente artistas la atracción o la repulsión física es modificada por la contemplación de lo bello. La mayoría de las personas se apartan con desprecio de la medusa. Michelet, sensible a la delicadeza de sus colores, las juntaba con placer. A pesar de mi repulsión por las ostras, después de haber fantaseado (agregaba usted) con los viajes en el mar que su gusto habría de evocar ahora para mí, se me habían vuelto, sobre todo cuando estaba lejos del mar, una sugestiva delicia. Así las aptitudes físicas, placer de contacto, glotonería, placer de los sentidos, vuelven a injertarse en el lugar donde nuestro gusto por lo bello echó raíz. ¿No cree que estos argumentos podrían ayudar a una mujer físicamente predispuesta a este tipo de amor a tomar conciencia de su vaga curiosidad, si ya ciertas estatuillas de Rodin, por ejemplo, habían triunfado – artísticamente – sobre sus repugnancias – al punto de excusarla ante sus propios ojos, de tranquilizar su conciencia – y que esto podría ser una gran desgracia?» – No sé cómo no grité entonces: en brusco relámpago el sentido de su confesión, el sentimiento de mi aterradora responsabilidad, se me habían presentado al mismo tiempo. Pero dejándome dirigir ciegamente por una de esas inspiraciones más altas que, cuando nos encontramos demasiado por debajo de nosotros mismos, demasiado insuficientes para representar nuestra escena en la vida, toman bruscamente nuestra máscara y representan de golpe nuestro rol, dije con calma: «le aseguro que no tendría ningún remordimiento, porque en verdad no tengo sentimiento alguno de desprecio ni siquiera de piedad por esas mujeres. Me dijo misteriosamente, con una infinita dulzura de gratitud: «Es generoso». Añadió un poco bajo y rápidamente, con fastidio, como se desdeña, a la vez que se los expresa, detalles prosaicos: «sabe, me di cuenta muy bien, a pesar del aspecto secreto de todos, de que la bala que no pudieron extraerme y que determinó

mi enfermedad, ustedes buscan con ansiedad quién la disparó. Seguía esperando que esta bala no fuera descubierta. Y bueno, dado que el médico parece seguro ahora y que podrían sospechar de personas inocentes, confieso. Pero prefiero decirle la verdad, agregó con esa dulzura que tenía cuando comenzaba a hablar de su muerte cercana, para consolar de la pena que las cosas que decía iban a causar por la manera en que las decía. Fui yo en uno de esos momentos de desesperación que son muy naturales para todos los que viven, quien... me hirió.” Quise ir hacia ella para tomarla entre mis brazos, pero por más que me contuviera, mientras me acercaba, una fuerza irresistible me comprimó la garganta, los ojos se me llenaron de lágrimas y me puse a sollozar. Ella, primero, me secaba los ojos, se reía un poco, suavemente me consolaba como antes con mil gentilezas. Pero en el fondo le brotaba una inmensa compasión por sí misma, surgiendo hacia sus ojos – y caía en lágrimas ardientes. Llorábamos juntos. Acorde de una triste y amplia armonía. La compasión de uno y otro, confundidas, tenían ahora por objeto algo mayor que nosotros, a propósito de lo cual llorábamos voluntaria, libremente. Traté de beber en sus manos sus pobres lágrimas. Pero seguían cayendo otras en las que se dejaba estremecer. Su mano se iba helando como las pálidas hojas caídas en el estanque de los chorros de agua. Y nunca habíamos tenido nada tan malo y bueno.

COMENTARIOS BIBLIOGRÁFICOS

Richard Shusterman. *Ars Erotica: Sex and Somaesthetics in the Classical Arts of Love*. Cambridge: Cambridge University Press, 2021, 420 páginas.

¿Qué tendrá que ver la filosofía, y en particular la estética pragmatista, con el erotismo? Esta podría ser, ciertamente, una pregunta inesperada. Sin embargo, ambas esferas tienen para el filósofo estadounidense Richard Shusterman mucho más que ver de lo que cabría suponer a primera vista. En efecto, para el autor, la estética no solo incluye temas como el arte y la belleza, sino además diversas cualidades como pueden ser la armonía, el refinamiento, la sensibilidad, la inteligencia, el encanto, el estilo, el cuidado, la elegancia, entre otras. Shusterman concibe a la estética como una disciplina relacionada con la cultivación de la percepción sensorial y el mejoramiento en el desempeño que la percepción intensificada puede dar (10). De este modo, las teorías clásicas de la *ars erotica* (las artes de las prácticas erótico-sexuales) proponen diversas técnicas para el perfeccionamiento de las conductas y apariencias personales, así como de las habilidades performativas que permiten una mayor conciencia sensitiva de los sentimientos de los demás.

En este reciente libro, Shusterman ofrece un detallado análisis sobre las teorías eróticas más influyentes en las tradiciones culturales pre-modernas, comenzando por los antiguos griegos, pasando por la tradición bíblica judeo-cristiana y las teorías eróticas de las culturas china, india, islámica y japonesa, concluyendo con la de la Europa medieval y renacentista. A través de un cuidadoso examen, el autor va mostrando diferentes perspectivas sobre el *eros* con el propósito, no solo de lograr una reflexión más profunda respecto a dicho tópico, sino también de mejorar nuestra calidad de amar y vivir en estos tiempos, brindando una visión más positiva de las prácticas sexuales y una mayor consideración por el placer corporal.

El interés en el tópico de la *ars erotica* procede de la previa investigación realizada por el autor en el campo de la somaestética, una sub-disciplina estética que se preocupa por el estudio del cuerpo como un centro de apreciación sensorial y en donde se pretende utilizar la propia conducta corporal para expresar los

valores de uno mismo. A partir de esta disciplina, Shusterman se propone re-valorizar los gustos, deseos y sensibilidades corporales, pero ahora específicamente dentro de las relaciones sexuales-amorosas, bajo la consideración de que dicha autopercepción y atención podría resignificar las vivencias y experiencias que tenemos y mejorar nuestra calidad de vida. Esta atención corporal y sensorial contribuiría a un perfeccionamiento de los placeres vivenciados, así como una mayor consciencia en esas experiencias. Desde la somaestética, el conocimiento no se puede obtener solo mediante el pensar teórico o contemplando realidades ideales; el conocimiento del mundo no mejora negando nuestros sentidos corporales, sino más bien perfeccionándolos. De esta manera, se podría decir que *Ars erotica* es un libro que pretende poner en el centro del debate estético tanto la importancia de la consciencia y la atención corporal en las prácticas sexuales, así como también la importancia que pueden tener estas últimas en nuestras vidas.

Esquemáticamente, los tres puntos fundamentales que el autor está interesado en examinar a lo largo de esta copiosa investiga-

ción son: por un lado, en qué sentidos pueden ser apreciadas (y practicadas) las artes del amor en términos estéticos; luego, cómo podría ser utilizado dicho estudio como medio para enriquecer el crecimiento personal (tanto propio como de los demás); y, por último, cómo reflejarían estas energías somáticas los diferentes trasfondos culturales e ideológicos a través de los diversos periodos históricos (y en distintos lugares del mundo).

El libro se estructura en ocho capítulos, dedicando el primero a las consideraciones iniciales más generales y de tipo terminológicas, y el resto de los capítulos a abordar de manera más específica e histórica las diferentes concepciones que se han tenido del sexo a través de los años y en diversas tradiciones de pensamiento. De esta manera, sería correcto afirmar que la obra es el resultado de una combinación tanto de un estudio filosófico como de un análisis histórico de las ideas culturales relacionadas al deseo erótico y las prácticas sexuales.

En el primer capítulo, titulado “Ars Erotica and the Question of Aesthetics” [Ars Erotica y la cuestión de la estética], Shusterman ofrece algunas definiciones

fundamentales de conceptos, como los de “*ars erotica*” y estética, tanto como las posibles relaciones que cabrían hacer entre ambas dimensiones, examinando de manera cuidadosa qué categorías estéticas resultarían de interés para el análisis de las prácticas eróticas. Aquí, el autor también explicita algunas de las ideas centrales que guiaron la investigación, como la consideración de que las técnicas y disciplinas del arte erótica fueron diseñadas no solo para mejorar la satisfacción sexual, sino también para ofrecer un placer estético particular y poder cultivar cualidades del entendimiento, la sensibilidad y el autocontrol –cualidades que trascenderían los límites de la propia actividad sexual–. En este sentido, para Shusterman dicho arte buscaba proveer una educación estética que, a través del desarrollo del carácter, la sensibilidad, el gusto y la consciencia interpersonal, pudiera contribuir al arte de vivir –y más específicamente, del buen vivir–. El estudio filosófico de estas técnicas del *eros* (del deseo y atracción entre personas) produciría también, entonces, conocimientos éticos que serían útiles para el comportamiento en la vida social. Así, se podría decir que este primer capítulo le servirá

al lector para poder anticiparse a todo el posterior desarrollo del libro, poniendo el foco en determinados puntos de contacto que se irán estableciendo entre la dimensión estética y el arte del amor –haciendo especial énfasis en su sentido cognitivo, emocional, social, ético, religioso, y de conocimiento y crecimiento personal–.

Luego de este interesante planteamiento inicial, el autor dedica el resto del libro a explorar y evaluar la variedad de formas de *ars erotica* y sus significaciones estéticas, realizando un minucioso análisis histórico-cultural sobre las teorías eróticas más influyentes tanto en la tradición occidental como en la oriental –a partir del periodo antiguo hasta llegar al Renacimiento–. En el capítulo segundo, “Dialectics of Desire and Virtue: Aesthetics, Power, and Self-Cultivation in Greco-Roman Erotic Theory” [Dialéctica del deseo y la virtud: estética, poder y cultivo personal en la teoría erótica greco-romana], nos encontramos con un análisis de las filosofías eróticas de la Antigua Grecia y sus desarrollos en los tiempos románicos. Este análisis se basa, principalmente, en el rol que tuvieron las deidades griegas en la difusión y

legitimación de una sexualidad claramente diversa y exuberante que no se limitaba a una función reproductiva, sino que ponía el deseo y placer erótico-polimórfico en el centro de la civilización occidental. En la antigüedad, la pluralidad sexual impregnó la esfera erótica: la homosexualidad, el lesbianismo, la bisexualidad, el sexo con cortesanas, con esclavos, y adolescentes; todas estas prácticas son manifestadas en este periodo.

El siguiente capítulo, titulado “The Biblical Tradition: Desire as a Means of Production” [La tradición bíblica: el deseo como medio de producción], se encarga de examinar las perspectivas judeo-cristianas respecto a las relaciones sexuales que aparecen en el primer libro del Antiguo Testamento (el *Génesis*). Aquí Shusterman considera que la cultura hebrea, a diferencia de la greco-romana previamente examinada, carece de un modelo de divinidad para las artes del amor, por lo que se limita a la teorización erótica en el ámbito de la procreación. Esta focalización en el aspecto meramente reproductivo y no placentero de las prácticas sexuales nos permitiría ver algunas características enigmáticas dentro de la ley mosaica: en efecto, la

obligatoria circuncisión (que busca disminuir la parte más sensitiva y placentera del pene masculino), vendría a simbolizar la subordinación del deseo y la satisfacción del hombre a la voluntad de Dios. Además, este mismo foco en la procreación explicaría las diversas prohibiciones de prácticas sexuales como la homosexualidad, el adulterio, el incesto, la masturbación, el *coitus interruptus*, y las relaciones con menstruación.

El capítulo cuarto, “Chinese Qi Erotics: The Beauty of Health and the Passion for Virtue” [Erótica china Qi: la belleza de la salud y la pasión por la virtud], analiza la antigua tradición china, probablemente la más ancestral y extraordinaria de todas en las “artes del amor”, debido a su amplia y transdisciplinaria significancia. El autor muestra cómo la *ars erotica* de China, lejos de centrarse en un hedonismo irrestricto, estaría profundamente preocupada por temas como la religión, el ritual, el gobierno, la administración doméstica, y el crecimiento personal y ético a través de la disciplina del autocontrol. De hecho, se podría decir que aquí las prácticas amorosas alcanzan una significancia de tipo ontológica: la unión creativa

de sexos opuestos simbolizaría la unidad cósmica de los opuestos complementarios (como lo serían también el cielo y la tierra), que produce la riqueza de todas las cosas. Además, Shusterman explora las relaciones entre las teorías sexuales clásicas de China y la dimensión estética y ética, mostrando cómo la *ars erotica* despliega principios estéticos y artísticos como la armonía, la belleza, el tiempo, el ritmo, la unidad en la variedad, y la atención en la conducta sexual.

En el quinto capítulo, “Love-making as Aesthetic Education: Pleasure, Play, and Knowledge in Indian Erotic Theory” [La relación sexual como educación estética: placer, juego y conocimiento en la teoría erótica india], el filósofo se focaliza en la sexología de la India, la cual resulta ser tan antigua y rica como la de China, aunque los textos que se han podido conservar no sean tan numerosos. Ciertamente, la India proporciona la visión estética más abundante en torno a la *ars erotica*, combinando el deseo erótico con el ascetismo espiritual. Aquí, la divinidad Shiva (diosa de la potencia sexual y las prácticas meditativas ascéticas) sirve como fuente mitológica de

la sexología india. El texto fundante para dicha tradición es sin dudas el *Kama-sutra*, que surge probablemente en el siglo III d.C., y que muestra unas conexiones profundas con la estética clásica de la India, tanto en el drama como en la danza, la poesía y el arte visual. En este sentido, la estética impregna por completo a la perspectiva erótica india, contemplando también la dimensión psicológica, cognitiva, ética y espiritual de los practicantes. Dentro de los objetivos que tendrían dichas prácticas se encontrarían el entrenamiento para una mayor maestría en la percepción y el control de las emociones, así como también un mayor entendimiento de los sentimientos, la personalidad y los estados de ánimo. De hecho, su intención última –más que lograr solo un placer pasional– sería precisamente el perfeccionamiento del conocimiento y de uno mismo para tener éxito en el arte del vivir.

En el capítulo sexto, “Fragrance, Veils, and Violence: Ars Erotica in Islamic Culture” [Fragancia, velos y violencia: Ars Erotica en la cultura islámica], el autor se vuelca al análisis de las artes del amor en el mundo islámico, comenzando por mostrar

cómo las leyes y doctrinas islámicas contenidas en el libro sagrado del Corán habrían dado forma a las prácticas sexuales tanto dentro como fuera de la institución poligámica marital. Uno de los elementos distintivos dentro de dicha tradición es sin dudas la caracterización que se hace de la fuerza masculina dentro de la teoría erótica como una expresión placentera de la apasionada e incluso violenta virilidad del hombre. Además, a través de pensadores Sufi como al-Ghazali y al-Arabi, Shusterman muestra cómo se ha defendido al sexo como un camino hacia la espiritualización que combina el ascetismo con el placer.

El séptimo capítulo, titulado “From Romantic Refinement to Courtesan Connoisseurship: Japanese *Ars Erotica*” [Del refinamiento romántico a la experticia cortesana: *Ars Erotica* japonesa], luego de mostrar el rol del sexo en la mitología fundacional de la cultura japonesa, se dedica a explorar tres tradiciones claves dentro del erotismo clásico japonés. Por un lado, la tradición romántica del amor cortés de Heian Dynasty (794–1185), donde se enfatizaban elementos como la ternura, la elegancia en los modales, la sensibilidad, la discreción,

entre otros. Luego, la tradición del amor masculino, que se desarrolló entre los monjes budistas y los guerreros samuráis, caracterizada por la pederastia hacia jóvenes atractivos (particularmente, actores Kabuki) como objetivo erótico principal. Finalmente, se analiza el conocimiento erótico de la cultura cortesana de clase alta en la sociedad de Edo, en donde se destacaba la maestría en las Bellas artes y la moda, y su elegancia exhibida, más que las habilidades sexuales. Además, en esta tradición se privilegiaba el hecho de que el hombre ganase el corazón de la mujer, más que el disfrute de su cuerpo. Sin embargo, detrás de esta apariencia de “fina elegancia”, la cultura cortesana japonesa realizó prácticas atroces, como lo fue la comercialización y mercantilización de la mujer.

El libro cierra con un octavo y último capítulo, “Commingling, Complexity, and Conflict: Erotic Theory in Medieval and Renaissance Europe” [Mezcla, complejidad y conflicto: la teoría erótica en el medioevo y el renacimiento europeo], que representa el análisis más largo y exhaustivo de toda la investigación, y en el cual se volverá al mundo occidental a través de un examen de los textos

y temas centrales de la teoría erótica secular en la Europa renacentista y medieval. Aquí, se exploran tres ideales filosóficos del amor que resultaron ser imprescindibles para la formación de la teoría erótica medieval. Primero, el ideal clásico de la amistad amorosa que es libre de toda clase de necesidad, dependencia, o apetito por algún beneficio financiero, político o hedónico. Según Shusterman, este ideal limitaba el amor a las relaciones entre hombres virtuosos, ya que la mujer carecía de la independencia y libertad socioeconómica requerida. Sin embargo, este foco exclusivamente masculino del amor generó, a través de las influencias del cristianismo, un temor y escrupulo generalizado respecto de caer en el pecado de la homosexualidad. El segundo ideal veía al amor heterosexual como una fuerza suprema que unificaba y sostenía el cosmos, por eso se le santificó a través del matrimonio, reconociéndole el estatus de una práctica estructural para la sociedad bajo la idea de la procreación como una expresión natural de dicha unión. Por último, el tercer ideal erótico buscaba la unión espiritual con lo divino a través de la castidad célibe, dirigiendo el propio deseo solo hacia Dios. En

este ideal, se desdeñaban las prácticas de apareamiento, considerándolas como algo propio de los animales o las bestias.

El capítulo explora entonces las dificultades en la reconciliación de estos tres ideales tan diferentes dentro de la teoría erótica medieval y renacentista, y cierra con una hipótesis que, si bien es claramente de carácter especulativo, no deja de resultar muy interesante, a saber: que la ruptura entre la estética y la erótica que heredamos del siglo XVIII surge precisamente del divorcio entre la idea estética de belleza y el deseo sexual-amoroso. Según Shusterman, entre el siglo XVII y XVIII surge un discurso estético nuevo que desliga, finalmente, lo bello de lo erótico, ya que se comienza a considerar que la belleza debía ser apreciada mediante una actitud contemplativa desinteresada en vez de como un deseo erótico de unión –asociado a los apetitos y necesidades carnales para la satisfacción de placeres sensuales–. Y es precisamente debido a esta ruptura en los ideales que para Shusterman, estética y erótica, después de haber sostenido un vínculo íntimo por más de un milenio, se terminan separando.

Ante este escenario, la esperanza del autor no es otra que la de haber proporcionado suficientes elementos de análisis histórico-conceptuales para que, de esta manera, podamos ampliar y profundizar el entendimiento de

Yanina Benitez (ed.). *Intersecciones. Reelaboraciones de la filosofía contemporánea y la estética filosófica*. Porto: Cravo, 2020, 395 páginas.

Intersecciones. Reelaboraciones de la filosofía contemporánea y la estética filosófica es una compilación de trabajos cuya temática vertebradora es la reelaboración, por parte de ciertos filósofos del siglo xx, de temas específicos de la filosofía “pasada”. La obra se presenta como un diálogo entre pensadores bajo el análisis y la precisión teórica que los autores de cada artículo, investigadores del Instituto de Filosofía “Ezequiel Olasso” (INEO) y especialistas en el área, le otorgan.

El libro está compuesto por tres secciones. En la primera se abordan ciertas reelaboraciones relativas a la filosofía contemporánea: Paula Viglione da cuenta de la lectura de Martin Heidegger sobre el concepto de tiempo en la obra de Immanuel Kant, Facundo Bey hace lo propio con las discusiones sostenidas por Hans Georg

lo erótico y así poder enriquecer el campo de la estética –y con ello, nuestras vidas–.

Howen Isaac Rava
UNCO

Gadamer con Lulius Stenzel y Kurt Singer sobre la obra de Platón, y Milton Abellón se adentra en la influencia de la *Fenomenología del Espíritu* de Hegel en la obra de Judith Butler.

La segunda sección versa sobre la estética filosófica contemporánea. Así, Mariana Castillo Merlo y Daniel Scheck analizan los elementos centrales de la teoría de Jean-Marie Schaeffer según la relación que se establece entre la dimensión cognitiva y la dimensión afectiva de la experiencia estética. Asimismo, Sol Bidon-Chanal ilustra las teorizaciones sobre la música de Theodor W. Adorno en las obras de Ludwig van Beethoven y Arnold Schönberg. Finalmente, Sofía Di Scala examina las figuras del héroe en el pensamiento de Walter Benjamin.

La tercera sección está centrada en la estética filosófica argentina, ámbito muy fecundo, pero poco explorado. Allí, Gisela Fabbian presenta un análisis sobre la noción de cultura en el pensamiento de Bernardo Canal Feijóo, y Mauro Sarquis sobre los tópicos nietzscheanos en la crítica de Mariano A. Barrenechea a la estética wagneriana. Por último, Yanina Benitez Ocampo da cuenta de las críticas que Luis Juan Guerrero formula a los teóricos de la empatía y a ciertas teorías existencialistas sobre la noción de *Einfühlung*, sugiriendo una concepción alternativa.

Inicia la primera sección el trabajo de Paula Viglione, centrado en la interpretación que realiza Heidegger del tiempo kantiano en *Kant y el problema de la metafísica*. Esta obra del año 1929, sostiene la investigadora, en tanto es el resultado de una serie de cursos que rodean la publicación de *Ser y Tiempo* (1927), da cuenta de la presencia del horizonte kantiano en el pensamiento de Heidegger al momento de la elaboración de su obra capital. En su análisis, Viglione propone que el intento heideggeriano de pensar a Kant no resultaría fecundo si sólo se lo hiciera desde la mera repetición. Es decir, el gesto de Heidegger que

merece ser salvado es el de pensar a Kant contra el pensamiento kantiano mismo. De esta manera, el viraje sobre el tiempo kantiano que realiza Heidegger, si bien puede verse como una desviación o imposibilidad teórica, permite otra manera para re-pensar lo ya pensado. Justamente, el análisis expuesto es un intento de hacer de una imposibilidad kantiana una posibilidad heideggeriana.

El segundo artículo titulado “*Paideia* y utopía en la crítica de Hans-Georg Gadamer al Platón de Julius Stenzel y Kurt Singer” de Facundo Bey nos lleva a Alemania a fines de la República de Weimar. Allí, en 1933, Gadamer publica un artículo en la revista *Logos* titulado *Die neue Platonforschung* [La nueva investigación sobre Platón]. En este, afirma el doctor Bey, se empieza a gestar el conjunto de las reflexiones en torno a Platón que ulteriormente se proyectarían sobre el resto de su extensa obra. De esta manera, su análisis resulta fundamental.

Así, leemos que Gadamer sostiene que casi todos los estudios alemanes de los años 20 e inicios de la década siguiente sobre el ateniense no lo veían a este solo como filósofo. Además, se evidenciaba en ellos una generalizada desconfianza absoluta sobre las

capacidades de la República de Weimar y del liberalismo político para llevar a cabo una refundación y la Grecia antigua se presentaba como una fuente inagotable de renovación espiritual. Si bien, nos dice Bey, también el interés de Gadamer sobre la filosofía antigua se da en el marco de la crisis política de Weimar, el suyo se orienta al arte y a la obra de arte lingüística como generadora de nuevas experiencias de apertura para la comprensión existencial y no a la figura del “Platón político”.

Para Gadamer, Platón no sólo no deja de ser el filósofo que nunca tiene la última palabra, que no resuelve nada, sino que tampoco tiene la primera porque es el filósofo del diálogo, del inicio que es cada fin. La *paideia* platónica, dice Bey, no se agota en la educación que surge desde el Estado, sino que indica en dirección a una educación orientada a la vida en común, a la comunidad, y desde ella, en la que el arte es una de sus fuentes. La *paideia* platónica desde Gadamer se diferencia de la educación antropoiética, tercer-humanista y *völkisch*-racista, perteneciente al modelo del Estado criador y creador, presente en algunos de los autores reseñados por Gadamer en ese período, por-

que no es pensada como un programa de formación sino como un “juego configurador”.

El último artículo del primer capítulo tiene por tema la concepción del sujeto en la filosofía de Judith Butler a la luz de su recepción de la *Fenomenología del espíritu* de Hegel. Allí, su autor, Milton Abellón, afirma que el gran impacto que han tenido sus revolucionarias tesis sobre el género y la sexualidad y sus interesantes reflexiones sobre política contemporánea probablemente hayan contribuido a ocultar su influencia hegeliana.

En su análisis se pone de relieve que la noción de sujeto de Butler no se restringe a una mera concepción posmoderna, sino que, al menos en términos débiles, consta de rasgos hegelianos: el sujeto no es algo dado sino una figura histórico-normativa y es el resultado de un proceso de formación que consta del desarrollo de una serie de mediaciones y cuyo punto de cumplimiento radica en el reconocimiento intersubjetivo, en el contexto de marcos culturales e institucionales. Ahora bien, la apropiación por parte de Butler de la idea de Eticidad, realizada desde un claro lineamiento foucaultiano, sufre los problemas propios de ese tipo de lectura, nos advierte

Abellón: es parcial e introduce cuestiones externas a la obra. Sin embargo, subraya que la concepción posthegeliana del reconocimiento y la concepción del sujeto de Butler resultan fundamentales para comprender su filosofía en general.

El segundo capítulo se inicia con “Emociones, afectos y cognición en la estética de Schaeffer” de Daniel Omar Scheck y Mariana Castillo Merlo. Allí, además de exponer la propuesta de Schaeffer de lo estético como un tipo de experiencia que implica el proceso atencional, la inmersión emocional y el cálculo hedónico (este último más pensado desde las neurociencias que desde las facultades kantianas), establecen la principal objeción que se le puede hacer: el no contemplar la posibilidad de que las creencias y las convicciones morales constituyan otro de los elementos determinantes de la interacción estética con lo que nos rodea.

En “Música negativa: Beethoven como precursor de Schönberg”, Sol Bidon-Chanal da cuenta, desde la teoría estética de Adorno, de la experiencia negativa radical en el arte moderno y del estilo tardío de Beethoven como adviento del arte moderno y su desencantamiento. Así, nos

dirá que la conciencia de la totalidad perdida Adorno la encuentra en varias instancias, una en la forma fragmentaria que presentan sus últimas obras, por ejemplo, *Missa Solemnis* y también –en tanto continuación del camino iniciado por Beethoven– en Schönberg quien, durante su período expresionista, lleva a las últimas consecuencias la disolución crítica del ideal tradicional de la obra.

La segunda sección se cierra con “Figuras del héroe en Walter Benjamin: del melancólico al esgrimista” de Sofía Di Scala, que elige, para transitar la fragmentaria y múltiple obra de Benjamin, la figura del héroe. De este derrotero, emerge el carácter activo de la melancolía como método en Benjamin, la recuperación de la teoría de las correspondencias o conocimiento analógico y la espacialización del mundo. El héroe benjaminiano, concluye Di Scala, asiste al duelo del tiempo cronológico, la historiografía y la melancolía depresiva.

La última sección, cuyo tema es la estética argentina, se inicia con “Espacio, tiempo e identidad: problemáticas en torno a la noción de cultura en el pensamiento de Bernardo Canal Feijóo” de Gisela Fabbian. La investigadora nos

advierte que el pensamiento de Canal Feijóo (1897-1982), inscripto en la tradición intelectual que busca interpretar social y culturalmente al país a través de la configuración territorial, supone una epistemología que funciona como una organización viva, flexible y dinámica. Su idea de cultura, basada en los contactos, en la historia y el espacio, dos coordenadas fundamentales, es una muestra de ello.

“El acogimiento de Nietzsche en la crítica de Mariano Antonio Barrenechea a la *pseudo-estética wagneriana*”, trabajo de Mauro Sarquis, enmarcado en los estudios de recepción de la filosofía de Nietzsche y las historia de las ideas estéticas en la Argentina, nos adentra en la concepción barrenechiana de la definición wagneriana de la música como medio de la expresión de la verdad dramática, para luego dar cuenta del uso y la lectura que hizo Barrenechea (1884-1949) de los escritos póstumos de Nietzsche con el propósito de sustentar su crítica al músico alemán.

Cierra el capítulo (y el libro) Yanina Benítez Ocampo, la editora del volumen, con un análisis de la empatía en la *Estética* de Luis Juan Guerrero. En su artículo, la investigadora demuestra que, en la obra *Estética operatoria en sus tres direcciones*, especialmente en la primera parte, las críticas establecidas a los primeros teóricos de la empatía, a pesar de que el autor se opone al concepto, constituyen una clave teórica para una comprensión alternativa de la empatía objetual que resulta plausible de aplicación a los análisis contemporáneos.

Intersecciones. Reelaboraciones de la filosofía contemporánea y la estética filosófica resulta un texto por demás estimulante tanto para el especialista en filosofía contemporánea y la estética filosófica como para quien disfruta el efecto hermenéutico que la lectura atenta y exhaustiva, propia de investigadores dedicados, produce desde el presente sobre los textos “pasados”.

María Jimena Vignati
UADE

GALERÍA

Vera Rosenberg (Buenos Aires, 1975) se dedica a la fotografía editorial en medios gráficos. Estudió Fotografía en la Escuela de Fotografía Creativa (EFC) y realizó talleres de fotografía con Eduardo Gil, Gabriel Valansi y Alberto Goldenstein. Fue editora fotográfica de las revistas *Rolling Stone*, *Brando* y *Living*. Actualmente colabora en el diario *La Nación* y diversos medios gráficos del exterior, entre ellos el diario *El Mundo* (España) y las revistas *Closer* (Francia), *Monocle* (Inglaterra), *Soho* (Colombia), *Gatopardo* y *Travesías* (México). Sus fotografías han sido seleccionadas en el Salón Nacional de Artes Visuales, el premio “Petrobras”, el Festival de La Luz, las muestras anuales de Asociación de Reporteros Gráficos de la República Argentina (ARGRA), la Fundación Lebensohn y la Fundación Federico Klemm. Web y contacto: www.verarosemberg.com

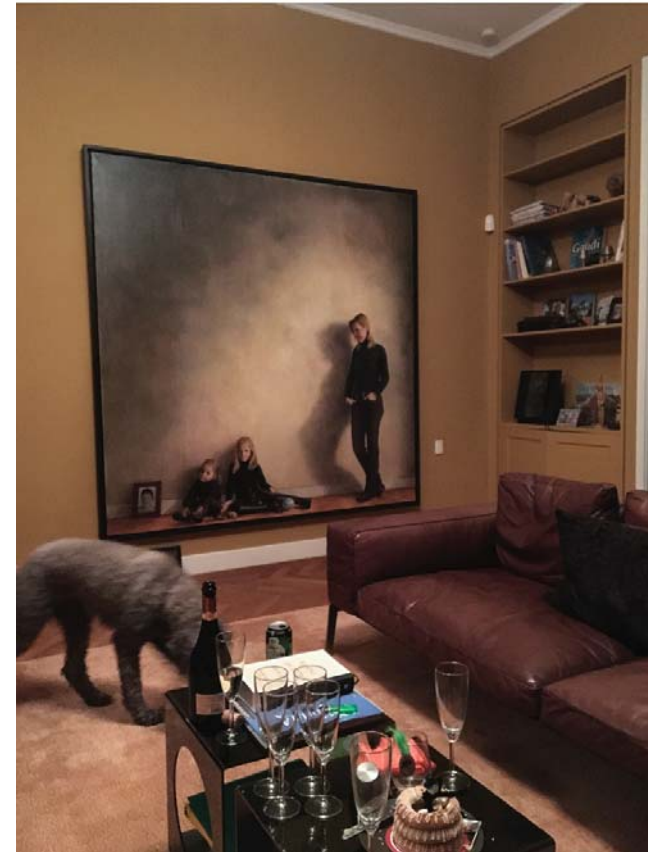
“Algo que no me confunde y es claro: hacer fotografías.

No sentiría cobijo si no fuera por alguna cámara y mi mirada que sola va hacia donde ella mira. No logro entender nada ni pensando, ni hablando.

Viví en Dinamarca, durante 6 meses, en un barrio de casas en las afueras de Copenhagen. Llegué allí, para empezar a armar una vida junto a un hombre. Pero me sentí sola.

Mis imágenes están solas también y muestran lo que yo no puedo ver. Lo que es extraño, lo que no está.

Me interesan las imágenes que generan la sensación o hablan de lo que no puede ser resuelto. *El invierno más largo*, del cual forma parte esta imagen, es el título de una historia y de una despedida – es también una estación y un estado.” (V.R.)



De la serie *El invierno más largo*, 2017.

INSTRUCCIONES PARA LOS AUTORES

El *Boletín de Estética* ha adoptado la modalidad de trabajo Open Journal System (OJS), bajo la forma arbitral de doble referato externo y ciego.

Las colaboraciones deberán ser enviadas a través del sistema OJS. Para ello, los autores deberán ingresar al link: <http://boletindeestetica.com.ar/index.php/boletin/user/register> y generar allí un usuario. Una vez dados de alta, deberán subir los textos acompañados de un archivo aparte con un breve *curriculum*. Es importante que la identidad de los autores no se revele en las colaboraciones.

Los trabajos presentados, por su parte, deberán ser inéditos, es decir, no deben haber sido publicados previamente ni haber sido sometidos a consideración por ninguna otra revista.

Aunque el *Boletín de Estética* publica exclusivamente contribuciones en español, estas pueden ser remitidas en otros idiomas (inglés, francés, alemán, italiano, portugués) para su evaluación. En caso de que un texto originalmente en otra lengua sea aceptado, se designará un traductor científico.

Después de aceptados, los textos no podrán ser reproducidos sin autorización escrita de la revista. El Director y el Comité Académico se reservan el derecho de considerar la publicación, en casos excepcionales y por su relevancia en la materia, de un trabajo aparecido previamente en otra lengua.

a) Estructura de los trabajos

Los artículos no deberán exceder las 10 000 palabras; las notas y los estudios críticos, las 6000 palabras y las reseñas bibliográficas las 1500 palabras. El Director y el Comité Académico se reservan el derecho de considerar la publicación de trabajos que excedan las extensiones indicadas.

Todos los trabajos podrán presentarse en formato Word, OpenOffice, RTF o WordPerfect y deben estar escritos en letra Times New Roman de cuerpo 12 con interlineado 1,5. Las citas textuales deberán llevar sangría en el margen izquierdo y escribirse en el mismo tipo de letra que el texto, pero de cuerpo 11 y con interlineado sencillo. Las notas a pie de página deberán escribirse en letra de cuerpo 10 con interlineado sencillo. No se utiliza subrayado; en su lugar, deberá usarse cursiva.

El título de cada trabajo deberá escribirse tanto en el idioma original en el que fue redactado como en inglés. En el caso de los trabajos escritos en inglés, el título deberá colocarse, además, en español. Todos los trabajos deberán estar acompañados por un resumen de hasta 120 palabras en la lengua original en que fueron escritos, junto con tres a cinco palabras clave. También deberán acompañarse de un *abstract* de la misma extensión y de tres a cinco *keywords*. Se recomienda que las palabras clave no repitan las que aparecen en el título del trabajo.

En caso de que los trabajos se presenten divididos en párrafos, estos deberán estar titulados y numerados correlativamente. No deberán introducirse divisiones o subtítulos dentro de cada párrafo. Las notas a pie de página deberán reducirse al mínimo posible y reservarse, preferentemente, para citas y referencias bibliográficas.

Las notas no deberán contener argumentaciones o discusiones filosóficas, ni informaciones de carácter histórico. Tampoco deberá incluirse en las notas el texto original de los pasajes traducidos en el cuerpo del trabajo. No se admitirán notas cuyo texto exceda las diez líneas.

Las notas de agradecimiento y/o mención institucional deberán colocarse luego del punto final del texto del trabajo. No deberán colocarse notas al título del trabajo ni a los títulos de cada párrafo.

b) Normas bibliográficas

El *Boletín de Estética* ha adoptado el sistema denominado autor-año. Consecuentemente, las referencias en el texto o en las notas a pie de página deben hacerse según el siguiente modelo:

1. Libro o artículo con número de páginas: (Radford 1975: 69).
2. Libro o artículo con número de párrafo: (Baumgarten 17:50 § 1)
3. Libro o artículo con número de página y nota: (Goodman 1978: 69, n. 9)
4. Libro o artículo con referencia a varias páginas: (Gombrich 1960: 43 ss.)
5. Obras completas con sigla, volumen y número de página: (Benjamin, GS II/1: 211-212)

Para el caso de las obras de autores clásicos, se admitirán las siglas o abreviaturas usuales entre los especialistas, que deben colocarse en bastardilla. Por ejemplo: (Aristóteles, *De an.* III 2, 426a1-5); (Kant, *KrV A 445 / B 473*), (Hume, *PhW III*: 245).

Cuando no hubiere siglas o abreviaturas de este tipo, se podrá emplear la referencia a las ediciones consideradas canónicas, o bien a las más conocidas. Deberán evitarse las referencias mediante las fechas de ediciones o traducciones actuales de las obras citadas pero que son anacrónicas respecto de los autores, tales como (Aristóteles 1998: 27), (Kant 2005: 287), (Hume 2004: 245). En caso de utilizarse una edición reciente, podrá indicarse entre corchetes la fecha de la publicación original, por ejemplo: (Johnson [1765] 1969: 26-28), (Dewey [1934] 2005: 36-59), (Adorno [1958] 2003: 15).

Cuando se cite una única obra, la referencia bibliográfica deberá colocarse en el cuerpo del texto. Cuando se cite o se aluda a más de una obra o autor, las referencias correspondientes deberán colocarse en nota a pie de página. Deberán evitarse todas las expresiones o abreviaturas latinas, tales como *cfr.*, *idem*, *ibidem*, *op. cit.*, y otras semejantes. Las referencias a obras de las cuales no se hace una cita textual deben realizarse, según los siguientes modelos:

1. Referencia en el texto: (véase Danto 1981).
2. Referencias en las notas a pie de página:
 - 2.1. Un autor y múltiples obras: Véase Carroll 1988a, 1988b, 1996, 1998 y 2003.
 - 2.2. Varios autores: Véanse Dufrenne 1963: 15 y Sartre 1948: 47.
 - 2.3. Varios autores y obras: Véanse Gadamer 1960 y 1977; Ricœur 1967, 1973 y 1987.

Las citas textuales extensas, de tres líneas o más, deben colocarse sin comillas, en letra más pequeña y con sangría en el margen izquierdo.

La referencia bibliográfica correspondiente no debe colocarse en nota a pie de página, sino entre paréntesis, después del punto final del texto citado. Las citas más breves, ya sean oraciones completas o partes de una oración, deben insertarse en el texto del trabajo, con letra de tamaño normal y entre comillas dobles, seguidas de la correspondiente referencia bibliográfica entre paréntesis.

Todas las citas textuales deberán estar traducidas al español. En el caso de que haya consideraciones de tipo filológico, se admitirán luego de la traducción, las correspondientes palabras o expresiones originales, que deberán colocarse entre paréntesis y en bastardillas, por ejemplo: (*mimetiké téchne*), (*imitatio naturae*), (*élan*), (*Pathosformel*). Las palabras en griego, o en otras lenguas que no empleen el alfabeto latino, deberán transliterarse de acuerdo con las convenciones más usuales.

Las obras mencionadas en el texto y en las notas a pie de página deberán listarse alfabéticamente al final, bajo el título REFERENCIAS, y citarse de acuerdo con los siguientes modelos:

Libros

Goodman, Nelson (1978), *Ways of Worldmaking* (Indianapolis: Hackett).

Compilaciones

Davies, Stephen, Higgins, Marie Kathleen, Hopkins, Robert, Stecker Robert y Cooper, David E. (comps.) (2009), *A Companion to Aesthetics* (Chichester: Wiley-Blackwell).

Capítulos de libro

Wolterstorff, Nicolas, "Ontology of artworks" (2009), en Davies, Hopkins, Stecker y Cooper (2009: 453-456).

Artículos

Wolheim, Richard (1998), "On Pictorial Representation", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 56, 3: 217-226.

Cuando se utilice una edición en una lengua diferente a la del original, deberán consignarse los datos del traductor, editor y prologuista, si los hubiere:

Bürger, Peter (1997), *Teoría de la vanguardia*, trad. de Jorge García; prólogo de Helio Piñón (Barcelona: Península).

En caso de dudas acerca de la manera de citar ediciones y traducciones de las obras utilizadas, ya sea en el texto del trabajo, en las notas a pie de página o en la bibliografía final, los autores deberán remitirse a la obra de Robert Ritter, *The Oxford Guide of Style* (Oxford: Oxford University Press, 2002), en particular al capítulo 15, páginas 566-572.

c) Criterios de evaluación

Los trabajos propuestos podrán ser calificados de acuerdo con una de las siguientes categorías:

A. (Aceptación incondicional): el trabajo merece publicarse tal como ha sido presentado, sin correcciones ni adiciones, salvo cambios eventualmente menores de tipo estilístico o de detalle.

B. (Aceptación con observaciones): se recomienda la publicación del trabajo, pero se sugiere realizar algunas modificaciones en un número reducido de pasajes o párrafos. (La versión revisada, en caso de recibirse, será enviada al mismo evaluador.)

C. (Publicación condicional): la publicación del trabajo depende de la realización de un número determinado de cambios importantes que se consideran imprescindibles. (La versión revisada, en caso de recibirse, será sometida a un nuevo referato.)

D. (Rechazo): la publicación del trabajo no es recomendable, ni siquiera con cambios considerables, porque se requiere una reformulación completa del texto.

En el momento de solicitarse una evaluación, el árbitro recibirá por correo electrónico las instrucciones para ingresar al sistema y completar el Formulario de Evaluación, junto con las directivas de arbitraje.

