

La participación como propuesta estética y su uso en la literatura desde Adolfo Sánchez Vázquez

En el siguiente ensayo se abordará el concepto de participación propuesto por Adolfo Sánchez Vázquez como actualización de los principios planteados por Marx, e igualmente compararemos su propuesta con otras aproximaciones relevantes al respecto del tema, como lo son las aproximaciones de Gadamer, Ingarden, Iser y Jauss desde la Estética de la Recepción. Como objeto estético hemos decidido partir del campo literario y después analizar su relación con las nuevas tecnologías tal como lo propuso Sánchez Vázquez en las conferencias dictadas al respecto.

Palabras clave: recepción, participación, puntos de indeterminación, praxis creativa.

In the following essay, the concept of participation proposed by Adolfo Sánchez Vázquez will be addressed as an update of the principles proposed by Marx, and we will also compare his proposal with other relevant approaches to the subject, such as the approaches of Gadamer, Ingarden, Iser and Jauss from the Aesthetics of the Reception. As an aesthetic object, we have decided to start from the literary field and then analyze its relationship with new technologies as proposed by Sánchez Vázquez in the lectures given in this regard.

Keywords: reception, participation, points of indeterminacy, creative praxis.

Fernando Romo Gutiérrez | romogutierrezfernando@gmail.com

Sin duda el trabajo de Sánchez Vázquez ha contribuido a difundir de manera rigurosa el pensamiento de Marx respecto a la estética, no obstante, consideramos que su labor no se agota en la labor de divulgación, pues también se nota una profunda preocupación de continuar ensanchando el conocimiento marxista en cara a los problemas estéticos de la actualidad. Por lo mismo, pensamos que a lo largo de este ensayo se mostrará en qué sentido el concepto de la participación propuesto por Sánchez Vázquez bajo un sustrato marxista dialoga con otras corrientes que han realizado pro-

puestas al respecto de este tema, como lo es la propuesta de Gadamer en la hermenéutica, fenomenológica en Ingarden, hasta sus derivados como lo son los teóricos de la recepción como Jauss e Iser.

El problema que abordamos aquí está en establecer en qué medida el receptor de una obra artística puede influir en esta y bajo qué planos específicos. Desde esta perspectiva consideramos que la interrogante puede descomponerse en dos pasos, el primero correspondería a la práctica de su consumo y distribución, mientras que la segunda estaría



Licenciado en Filosofía y literatura en la Universidad Iberoamericana de la ciudad de Puebla. Estudiante de maestría en filosofía en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

enfocada en la influencia del receptor en el mismo proceso de producción de la obra artística. A pesar de esta distinción no hay que olvidar que sería un desatino pensar en su práctica como procesos inconexos tal como indica Marx al escribir «Sin producción no hay consumo, sin consumo no hay producción». Más adelante desarrollaremos desde Sánchez Vásquez las implicaciones estéticas de esta situación material en la literatura.

Antes queremos mencionar la posición que tiene el autor en relación con las otras corrientes contemporáneas respecto al problema que nos atañe en la investigación. Según Sánchez Vásquez desde la Modernidad la recepción preponderante sucede como una acción pasiva de la contemplación de la obra artística entendiéndose con esto una conciencia reproductiva del contenido artístico. Esta concepción tiene por cometido la buena comprensión del objeto artístico suponiendo que el contenido de la obra es transparente a su receptor. Como punto de inflexión en el análisis estético nuestro autor sitúa a la Estética de la Recepción fundada por Jauss e Iser en los años 60. Como antecesores relevantes Sánchez Vásquez sitúa a Gadamer y a Ingarden, quienes ya cuentan con ciertos conceptos que los separan del plantear una recepción pasiva respecto al objeto artístico.

A modo de síntesis comentamos que en Gadamer este viraje se encuentra en dos motivos. El primero consistiría en la importancia del proceso histórico para la determinación de cualquier verdad, así como el concepto de horizonte para referirse al sentido de la obra como una relación interminable con su contexto. Esto supone cierta actividad en tanto que la comprensión que propone Gadamer se encuentra situada desde un horizonte histórico que impide hablar de

un sentido inmutable en la obra literaria. En este caso mencionamos ya cierta influencia dentro del ámbito relacionado al consumo y distribución de la obra, puesto que se problematiza el efecto histórico entre el desfase entre el escritor y lector. La lectura correcta no se daría entonces a manera de copia, siendo labor del receptor en reconstruir dicho sentido originario a partir de su horizonte significativo. En el caso de la producción artística puede mencionarse una participación indirecta desde su inscripción en una tradición concreta, sin embargo, indicamos al respecto que esto supone ciertas complicaciones, pues esta participación hacia la tradición literaria llevaría a la influencia de escritores por otros escritores, lo cual se distancia de una participación lector escritor.

Otro referente que tomará en cuenta la Estética de la Recepción será Ingarden, siendo Iser quien recuperará algunos conceptos para su propuesta propia. Sánchez Vásquez comenta tal relación desde el concepto de puntos de indeterminación, a esto mencionamos que también sería oportuno agregar al diálogo el concepto de concretización y el de aspecto esquematizado. De igual modo indicamos a manera de resumen que la propuesta de Ingarden tiene cierta novedad por fundamentar la importancia del lector por completar las indeterminaciones que surgen en la misma obra literaria. Según el filósofo polaco la indeterminación conforma un aspecto ontológico de la obra ya que él argumenta la imposibilidad de determinar con el nombramiento de un fenómeno la forma exacta de todos sus atributos, por lo que innegablemente habrá detalles que serán determinados por el lector dada a la propia ambigüedad del texto. En este caso pensamos que la actividad no sólo se encuentra desde su consumo sino también en su producción, en tanto que

el lector pasaría a ser un cocreador de la obra, no obstante, debemos admitir que la actividad en tal situación se da desde un modo endeble pues no modifica el contenido de la obra, aunque sí la afecta desde su recepción.

La Estética de la Recepción encuentra más o menos los mismos problemas que los filósofos que toman como base al intentar fundamentar una actividad productiva, en relación a esto mencionamos un aspecto que retoma Sánchez Vásquez que sirve para establecer al menos una distinción, ya que según él la Estética de la Recepción propone que la concepción histórica de esta corriente no sólo apela por una historia de las recepciones, sino también desde una historia o evolución de la misma producción literaria. Lo relevante está en que estas implicaciones no sólo se limitan a una cuestión formal, sino también toman en cuenta su plano ideológico moral.

Tomando en cuenta estas aclaraciones nos parece ahora adecuado preguntarnos cuáles son las dificultades que encuentra Sánchez Vásquez con tales propuestas para sugerir en vez una estética de la participación. En este sentido nos parece relevante la anotación que realiza Stefan Gandler respecto a que la praxis en nuestro filósofo hispanoamericano se encumbra a una mayor complejidad al subrayar su carácter creativo. Por lo mismo al concepto de praxis entendido como actividad material del hombre social se muestra por finalidad no sólo una interpretación del mundo, sino que también busca su transformación que nosotros denominamos creativa. Al respecto mencionamos que el mismo Sánchez Vásquez ya tiene en cuenta esta modalidad de praxis cuando menciona la distinción entre la praxis creadora y la praxis reiterativa, a la cual también agrega un nivel más al mencionar la distinción entre la praxis reflexiva

y la praxis espontánea.

Consideramos a su vez que en la literatura la praxis preponderante en el primer nivel tiene por modalidad ser creadora, mientras que en el segundo nivel es reflexiva. No obstante, tampoco nos limitamos a mencionar que estos sean las únicas modalidades posibles en esta disciplina artística, como puede ser la intertextualidad, la remisión a la tradición ejemplos de una praxis reiterativa, mientras que en el segundo nivel también puede hallarse remisiones a una praxis espontánea desde la escritura automática y la escritura sin edición. Por lo mismo, para consolidar a la literatura a un género específico sería necesario un análisis más detallado respecto a su conformación de práctica creativa, aquí al menos adelantamos ciertos aspectos a considerar.

Iniciamos con la praxis creativa, la cual Sánchez Vásquez concretiza en tres principios: «unidad de lo interior y lo exterior, de lo subjetivo y lo objetivo, en el proceso práctico; imprevisibilidad del proceso y de su resultado, y unidad e irrepetibilidad del producto». Por contraparte la praxis reiterativa sería el contrario, es decir separación de lo interior y exterior, de lo subjetivo y lo objetivo en el proceso práctico; previsibilidad en su resultado y cierta repetibilidad. De estos principios para el tema que nos atañe la importancia de la praxis creativa está en la unidad que propone, pues permite una apertura a la praxis para intervenir desde la creación al exterior a la vez que se reconoce el aspecto consciente en que es gestada la misma creación artística. En este sentido al menos vemos ya ciertos aspectos que nos permiten diferenciar la propuesta marxista de Sánchez Vásquez con la fenomenológica, pues aunque en la segunda se encuentra también presente esta unidad entre subjetividad y objetividad desde el concepto

de intencionalidad no se halla esta acción explicitada como una acción social.

Al respecto también es oportuno remarcar que la propuesta marxista del arte que propone Sánchez Vásquez tampoco reduce toda expresión estética a su lectura sociológica o política pues aquello atentaría con la misma libertad que es la creación artística. Lo que consideramos que propone en vez está en demostrar que es imposible hablar de un arte puro que no tenga en modo alguno reflejo con la realidad .

En cuanto al segundo plano Sánchez Vásquez aclara que se refiere al grado de conciencia que se tiene sobre la misma actividad práctica, sin que esto se refiera a una descripción estática de tal acción . En este caso no se trata de procesos excluyentes que monopolicen la práctica creativa, sino de un conjunto orgánico que se adapta a las necesidades del problema. No obstante «No es casual, por ello, que las discrepancias en torno a las vías para transformar la sociedad se manifiesten como discrepancias sobre la relación entre lo espontáneo y lo consciente (lo reflexivo)» . A su vez la praxis artística no escapa a la disputa interna del marxismo entre el valor de la teoría sobre el mismo quehacer. A nuestro parecer la postura de Sánchez Vásquez es muy clara en este aspecto, ya que se nota una apertura al aspecto teórico siempre y cuando este impulse a su vez el cambio social. La práctica revolucionaria por tanto no «se presenta no sólo como la solución teórica de problemas meramente teóricos, sino como el instrumento teórico para resolver prácticamente problemas reales» . En concordancia con lo anterior la reflexión a la que nos referimos no se queda en la solución formal de los problemas literarios, sino que también se encuentra proyectada a ante los problemas morales que asaltan la realidad extrartística.

Con esto mostramos al menos un alcance similar de la relación autor lector que propone la Estética de la Recepción, sin embargo, el concepto de la participación en Sánchez Vásquez no se agota aquí, pues justamente problematiza un segundo modo de participación entre lector y obra artística la cual plantea el filósofo iberoamericano en cara a las nuevas tecnologías. Para nuestro autor el problema de la Estética de la Recepción se encuentra en que su propuesta está limitada en una intervención de su aspecto significativo y no llega a proponer también un cambio en su aspecto material sensible . En otras palabras, podríamos decir que la Estética de la Recepción cae en un mentalismo respecto a la intervención del aspecto material, a lo que añadimos no es una tarea fácil si reconocemos de entrada el desfase temporal entre autor y lector.

Como antecedente a esta propuesta Sánchez Vásquez menciona la aproximación de Humberto Eco, quien considera que la obra abierta, entendida a esta como una partitura a interpretar entrega una densidad más grande a su aspecto performativo como producto que se finaliza en su ejecución . Aquí agregamos como un aspecto a tomar en cuenta la propia sonoridad de la lectura en voz alta como acción participativa en la cual el lector realiza cierta apropiación de la obra artística, aunque al respecto también sería necesario considerar el grado de apertura que tiene el texto para ser leído de esta forma.

Sin embargo, para Sánchez Vásquez la limitación de la propuesta de Eco se encuentra en la misma apertura de la obra en su especie, por lo que encuentra todavía una necesidad por seguir investigando respecto a la participación activa del lector. Para esto trae a colación dos temas, el primero está relacionado con la socialización del arte, mientras

que el segundo pone de relieve las tecnologías digitales.

El primer caso está fundamentado en la concepción del hombre como ser de la praxis, lo cual apunta que la creación es una necesidad humana independiente de la habilidad y escala social de cada hombre. La participación en este caso sucedería a partir de la apropiación estética de una obra literaria para edificar otra creación, cambio que convierte al lector en un lector-escritor. En esta línea Sánchez Vásquez critica al modelo capitalista por reducir al arte a las expresiones que son mercantilizadas, pues menciona que la apropiación privada termina por exprimir la producción de un sector minoritario para su consumo, sin importar que sea un consumo en masa o de la élite. Llevar el arte a un espacio público por tanto no sólo significa la apropiación del espacio como hicieron los muralistas del siglo XX, sino que además con esto se busca también la apropiación de la producción artística. Al respecto pensamos que nos parece una iniciativa bastante sugerente para efectuar una práctica decolonial que transforme el consumo de un arte enajenante por una propuesta social que implique de lleno la realidad del receptor, no obstante, debemos mencionar que la realización de este proyecto sólo puede surgir desde un medio popular porque esto justamente intenta revertir la concentración del poder autoral en unos cuantos.

Pasamos ahora a la segunda propuesta de Sánchez Vásquez, en la cual sitúa a los videojuegos y los paseos virtuales. Para ejercer su juicio el autor toma por ejemplo algunos títulos bastante famosos en los años 90 como *Quake*, *Blade Runner*, *Myst* y *Doom*, títulos que consideramos de culto en la actualidad. Según nuestro autor existe cierta alegoría entre el videojuego con el cine y la

literatura en tanto que en ambos casos la narración se encuentra sujeta a un objeto que modula su contenido de tal modo que su resultado da cuenta de una expresión autoral. En su sentido estricto ubicamos el acto literario en sus elementos textuales, aunque también puede considerársele afín a este tipo de expresión desde un paralelismo con la novela gráfica. Respecto al videojuego destaca la implicación del jugador como un sujeto que interactúa de manera activa con el entorno propuesto por el mismo juego, no obstante Sánchez Vásquez también señala al mismo tiempo que su libertad se encuentra constreñida a las mismas posibilidades de programación de este tipo de entorno.

Sobre la calidad artística nuestro autor realiza una crítica en contra de los videojuegos, al igual que los paseos virtuales, al mencionar que «El aspecto semántico, significativo o reflexivo queda arrinconado en la recepción ante esta preeminencia de la sensualidad en su nivel más elemental». Para él la participación del receptor se banaliza a tal punto que hace de esta creación un arte de entretenimiento o de masas. El arte digital corre con la misma crítica que los videojuegos pues menciona el filósofo que difícilmente pueden aportar algo al plano estético teniendo únicamente un valor en la función social que puede cumplir. Sobre este punto deseamos extendernos lo que queda el resto de este ensayo para analizar de manera crítica estos aspectos antes mencionados.

En relación con los videojuegos comentamos que dentro de la industria digital los ejemplos elegidos por Sánchez Vásquez revelan ciertamente expresiones de poca profundidad narrativa, sin embargo, de eso no se liga que carezcan de una perspectiva crítica que permita una reflexión práctica de la realidad. Como excepción a esto encontramos el

caso de *Blade Runner*, juego al que consideramos con una narrativa más sólida que el resto de los ejemplos brindados por el autor. A nuestro parecer este juego se relaciona más con la intriga que recubren las novelas de Arthur Conan Doyle que con un título de disparos en tercera persona como *Quake* y *Doom*, y de igual modo su estructura narrativa lo separa de la apertura de mundo abierto que tiene *Myst*, o *Minecraft* por poner un ejemplo más actual.

A esto también agregamos que la trama del juego de *Blade Runner* puede despertar una reflexión en torno al transhumanismo a partir del derecho a la vida de los androides (denominados replicantes en el juego), así como el derecho o no de su explotación por parte de los humanos. Esta interrogante por saber qué es lo que separa al hombre de la réplica ciertamente es una remisión al texto literario de Philip K. Dick, ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? En donde se cuestiona a partir de la ciencia ficción justamente este dilema ético. Por lo mismo no podemos estar de acuerdo que en todos los juegos se presente el contenido de una manera tan banal que haga de esta praxis artística solamente un medio de entretenimiento, por lo que consideramos que sería más justo reconocer que son las entregas concretas quienes rebajan esta expresión a medios de entretenimiento sin que esto sea una parte inherente del videojuego.

Por último, sobre el arte digital mencionamos que seguramente tal conclusión fue hecha a los ojos de las posibilidades técnicas de la década de los 90, pues el perfeccionamiento que ha tenido en las últimas décadas nos dirigiría según consideramos a otra resolución, ya que en la técnica «ha de verse en ella un factor de su propio desarrollo y no un obstáculo». A esto agregamos que el espacio digital como medio abre nuevas

posibilidades técnicas que ciertamente pueden o no ser empleadas para ejercer una crítica que incite al cambio social, y que por lo tanto su uso hegemónico como medio de entretenimiento no limita la posibilidad que también pueda servir para un fin revolucionario.

Regresando al ejemplo de *Blade Runner*, la programación digital permite alterar el estado de sospechosos con cada partida, por lo que el jugador tiene que buscar activamente las pistas que le permitan deliberar una respuesta más allá de su experiencia previa en el juego. En el género de misterio este cambio consigue ciertamente mantener la intriga que caracteriza tanto a este género, situación que es imposible conseguir en el libro bajo los mismos recursos, siendo en este caso el efecto de la ambigüedad lo más cercano que se puede conseguir. Ciertamente para la literatura tampoco es que este modo de participación sea completamente extraño si es que consideramos los libros que surgen en la década de los 70 denominados libro juegos, o *Choose your Own Adventure*, los cuales intentan emular cierta libertad al separar los pasajes de una obra desde un modelo modular, al modo de *Rayuela* de Julio Cortázar.

En este sentido para buscar un mayor grado de libertad en los videojuegos habría que señalar los juegos de rol masivo, en tanto que estos permiten que el jugador cree su personaje en un sentido más amplio al poder elegir sus atributos físicos, así como su trasfondo y ocupaciones. Por lo regular estos juegos mantienen un mundo abierto en el cual los usuarios pueden interactuar con sus amigos desde el entorno virtual. Como entorno virtual el videojuego se encarga de ocultar la parte mecánica que posibilita la interacción con la obra, ya que se muestra sólo la posibilidad que está siendo efectuada, a comparación del li-

bro que por así decirlo no puede esconder el resto de las posibilidades que no están teniendo efecto en ese momento.

Pese a esta acotación coincidimos con Sánchez Vásquez en el sentido que en los videojuegos se experimenta una libertad limitada a la misma capacidad del programa por generar diferentes posibilidades a partir de su código, sin embargo, pensamos que a pesar de tal limitación es un avance que no debería de menospreciarse desde una estética de la participación. Para encontrar la verdadera libertad en vez tendríamos que regresar a la praxis creadora, puesto que ahí se encuentra la expresión desarrollada hasta los mismos límites del potencial del artista en transformar la materia para mostrar el mensaje que quiere dar a conocer. Esto apuntaría, según hemos mostrado al involucramiento del lector con la obra, aunque ciertamente consideramos que también la tecnología puede tener un papel positivo en relación con la inmersión del receptor.

Por estos motivos consideramos que el balance de Sánchez Vásquez contiene bastantes elementos que no pueden ser descartados a pesar de los cambios tecnológicos que han sucedido en los últimos años, como son los comentarios relacionados a la limitación de la libertad interactiva que puede brindar un videojuego. Igualmente aceptamos la crítica que hace el autor respecto a que este tipo de praxis creativa opera bajo la lógica del entretenimiento, por lo que la profundidad reflexiva o revolucionaria puede llegar a verse comprometida en varios casos, sin embargo, también esto determina que sea así en todos los casos, como intentamos defender bajo uno de los títulos que el mismo autor analizó como es *Blade Runner*, o por poner un ejemplo más contemporáneo podría verse el caso de *Twilight Struggle*. A esto agregamos que normalmente por

los mismos costos de producción y de destreza que se requieren en varias disciplinas para crear un videojuego rara vez estos suelen producirse de manera independiente, motivo que repercute ampliamente en el campo de la publicación, pues a diferencia de la literatura e inclusive el cine digital los videojuegos raramente son autopublicados.

Bajo estos motivos queda claro por qué la producción se encuentra enfocada a una recepción masiva como método para costear estas implicaciones técnicas y de igual modo cabe mencionar por lo mismo la disolución de la imagen autoral en este caso, pues es sumamente común asociar al videojuego a la compañía que lo publica que a sus integrantes por separado. A su vez esto también posibilita otra modalidad de participación entre sus autores que es poco común en disciplinas artísticas cuyo producto sí se encuentra asociado a un autor en concreto, pues también podemos contrargumentar que la edición final, así como el trabajo de portada son ejemplos literarios en donde se encuentra una clara influencia de actores externos de la obra respecto al mismo consumo que tendrá la obra.

Con todo esto concluimos que la tecnología puede ayudar a mejorar la experiencia inmersiva de la literatura sin resolver por completo el problema de la participación en doble vía. Pese a todas estas complicaciones nos parece que la labor de pensar el concepto de participación ligado a las nuevas tecnologías es un acierto porque nos permite analizar en qué medida están cambiando las prácticas artísticas a partir de los cambios técnicos que ha conseguido el hombre en la era digital. Consideramos por lo tanto que, tal como menciona Sánchez Vásquez, es posible hallar en los videojuegos una remisión directa a la tradición literaria al reformularla como parte

de una obra que contiene además aspectos gráficos y sonoros. Por otro lado, hemos intentado mostrar la importancia del arte en Sánchez Vásquez a partir de la concepción del hombre como ser de la praxis, de ahí la importancia de la participación entre el lector-obra como manera de involucramiento ambivalente entre arte y realidad. En este sentido el arte no puede ser puro porque eso implicaría borrar su referencialidad como materia transformada por el hombre, por lo tanto, indicamos que la obra artística cuenta con una unidad entre la relación de sus elementos de una manera interna, como también una relación de sus elementos con el exterior. Siguiendo esta argumentación la socialización del arte y su transición a ocupar el espacio público nos dirige a obras que cuenten con una perspectiva crítica de su entorno ya que son obras que responden a su situación concreta.

Bibliografía

- Argüelles Fernández, Gerardo. 2017. «Tradiciones equívocas: sobre la controversia entre Ingarden, Wellek y Hamburger.» *Estudios de Teoría Literaria* (11): 175-189.
- Gandler, Stefan. 2015. *Marxismo crítico en México: Adolfo Sánchez Vásquez y Bolívar Echeverría*. México: FCE/ UNAM Facultad de Filosofía y Letras/ UAQ.
- Ingarden, Roman. 1988. *La obra de arte literaria*. México: UIA/ Taurus.
- Marx, Karl. 2008. *Contribución a la crítica de la economía política*. México: Siglo Veintiuno Editores.
- Sánchez Vásquez, Adolfo. 2007. *De la estética de la recepción a una estética de la participación*. México: Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autónoma de México.
- . 2003. *Filosofía de la praxis*. México: Siglo Veintiuno Editores.
- . 1979. *Las ideas estéticas de Marx*. México: Biblioteca Era.