

CUARTA PARTE: HACIA LA PROSAICA

Capítulo 16. Poética y Prosaica

Una vez establecidos los términos desde los cuales vamos a conceptualizar a la estética, es momento ya de emprender la incursión en sus manifestaciones más inquietantes y menos exploradas: las de la vida cotidiana. Sorprende que, desde los filósofos presocráticos, el ser humano se haya preguntado antes por la vastedad del universo que por la especificidad de lo humano. La estética igualmente se inició desde la reflexión de un fenómeno extraordinario, el arte, antes de interesarse por sus manifestaciones cotidianas a pesar de (o precisamente por) que inundan copiosamente todos los ámbitos de la cultura.

Aristóteles define a la *Poética*, como el estudio del arte en general (*Poética* 1447) “de sus especies y capacidades, de la estructura de la trama para un buen poema; del número y naturaleza de sus partes constitutivas” Se pregunta por la mimesis en la “Poesía Épica y la Tragedia, como de la Comedia, y la poesía Ditirámica, y buena parte de la música de la flauta y la lira...” Pero la Poética es la punta del témpano de una multiplicidad de actividades estéticas con las que constituimos diariamente nuestra vida cotidiana: la Prosaica.

Elegí el término de “Prosaica” por razones coyunturales para enfrentar el dominio exclusivo que tiene la Poética en sentido aristotélico sobre la teoría estética. El término de “Prosaica” deriva del verbo latino *provertere* (verter al frente) y me parece adecuado para designar la diversidad de los procesos colectivos e individuales de presentación social por mediaciones estéticas. Este “verter al frente” es precisamente la enunciación estética, emparentada a la “expresión” (del latín *expressio*, presionar hacia fuera) y su inverso, la “impresión” (del latín *impressus* presionado hacia adentro). (cf. Tomo II capítulo 8) En ambos casos, para verter y para presionar afuera/adentro, es necesaria la energía, el impulso que se con-forma y se articula corporalmente por medio de prácticas de intercambio y comunicación contextualizadas desde un lugar y tiempo determinados (los a priori) como condiciones de posibilidad de la dimensión estética.

En un texto muy poco conocido, Aristóteles definió como *Prosaica* a los requisitos de la buena comedia y al secreto de un buen chiste, en contraste a la *Poética* que concierne a la compasión y el temor en lo trágico.¹ Sin embargo, en su *Poética* (1449) incluye a la comedia al referirse a lo ridículo, lo feo, y a los poetas cómicos que concursaron en el Archon como Epicarmus, Formis y Crates (486-440 A.C.). Antes de la invención de las artes en prosa como la novela o el cuento, el término tenía relación con el hecho de que los personajes de la Tragedia eran de alto rango y se expresaban en poesía mientras los del pueblo lo hacían en prosa, como en las obras de Shakespeare. También es cierto que Aristóteles dedicó la mayor parte de la *Poética* al análisis del género de la Tragedia, pero ha pasado a utilizarse para designar al estudio del arte en general.

La *Prosaica* en su sentido aquí propuesto no se define por oposición a la *Poética* ni denota al estudio de lo cómico en contraste a lo trágico, pues la mirada estética de lo cotidiano no se opone a la enunciación artística sino que subyace a ella. “Las cimas de las montañas no flotan sin soporte; ni siquiera sólo descansan sobre la tierra: *Son* la tierra en una de sus operaciones manifiestas.” (Dewey, ([1934]1980, 3) Con esta metáfora, Dewey nos señala que el arte no se eleva por fuerza propia ni sólo se apoya sobre lo cotidiano, sino que *es* lo cotidiano en una de sus manifestaciones más notables. Sin embargo, tal relación entre el arte y lo cotidiano de la que habla Dewey no resulta tan transparente. De ahí que la *Poética* sea un área especializada de la *Prosaica* que se ocupa de estudiar la poiesis profesional de la producción y la recepción artística. (cf. Tomo II, capítulo 16) Otra forma de entender a la *Prosaica* es como socioestética, es decir, la estética de la vida social por lo cual la *Poética*, en tanto práctica social de legitimación de ciertos objetos para la contemplación artística, forma parte de ella.

Hay mediaciones entre lo cotidiano y lo artístico, o entre *Prosaica* y *Poética*, que pueden marcarse, muy grosso modo, en términos de la mirada. La *Poética* sería una mirada estética a la *Prosaica* como la *Prosaica* es una mirada estética a la vida cotidiana. Estos tres ejercicios de la mirada corresponden al orden de la *re-presentación* en la *Poética*, de la *presentación* en la *Prosaica* y de la *presencia* en la vida diaria. El *Guernica* de Picasso o cualquier pintura figurativa, novela o teatro, *re-presenta* (vuelve a presentar) en la *Poética* a sus personajes o situaciones desde el material que emerge de la *presencia* en la vida

diaria, al tiempo que *presenta* la identidad del autor, su gesto en la Prosaica, al crear o seleccionar ciertos temas y no otros. La *presencia* del horror y la *presentación* de Picasso como artista con una profunda indignación ante la masacre perpetrada por los alemanes durante el bombardeo contra el pueblo vasco en abril de 1937 es articulada en su *re-presentación* a través del cuadro por el cromatismo austero de contrastes en blanco y negro, un dinamismo vertiginoso y una expresividad desgarradora de cuerpos humanos y animales. La Poética es el modo en que la estética intenta evadir la volatilidad de la Prosaica. Por ello recurre a su impresionante poder de re-presentarla. Pero tal *presentación* de la Prosaica en el testigo de un evento no equivale a la *presencia* misma en la vida, como la que les fue arrebatada a sus víctimas por los nazis.

Como antecedentes al uso del término de “Prosaica” hay que mencionar dos casos: Uno es el estudio clásico de la prosaica al designar la escritura en prosa como opuesta a la métrica, -- por ejemplo el de Annae Mariae Van Schurman (1648 *Nobiliss. virginis Annae Mariae a Schurman, opuscula Hebraea, Graeca, Latina, et Gallica. Prosaica et Metrica--*) y otro en el campo de la estética, a Morson y Emerson en su libro intitulado *Mikhail Bakhtin, Creation of a Prosaics* (*Mikhail Bajtin; Creación de una Prosaica*). En éste se utilizan dos acepciones distintas de Prosaica:

#La Prosaica abarca dos conceptos relacionados pero distintos. Primero en oposición a la “Poética”, la Prosaica designa una teoría de la literatura que privilegia la prosa en general y la novela en particular sobre los géneros poéticos. La Prosaica en su segunda acepción es mucho más amplia que en la teoría literaria: es una forma de pensar que supone la importancia de lo cotidiano, lo ordinario, lo “prosaico”. (Morson y Emerson 1990, 15).

Cito la definición de Morson y Emerson porque refleja el uso común dado a la palabra “prosaica” y porque, además del texto perdido de Aristóteles, es la primera vez que se menciona el término sin una carga despectiva asociado a lo banal y con un afán teórico que no designa exclusivamente a la prosa. Los autores, sin embargo, se desvían de este sentido para enfocarse en la teoría de la novela en Bakhtin, es decir, de la prosa.

Aunque entiendo a la Prosaica como lo que “supone la importancia de lo cotidiano, lo ordinario, lo ‘prosaico’”, no es lo cotidiano en sí o lo ordinario lo que abarcaría la

Estética cotidiana y juegos de la cultura

Katya Mandoki

Prosaica sino exclusivamente su dimensión estética. En la vida cotidiana dormimos, hacemos el amor, comemos, trabajamos, hablamos, actuamos. Lo cotidiano es, efectivamente, “la prosa del mundo” como la llamó Merleau-Ponty. Pero la Prosaica no trata de esa prosa o de su gramática sino de la *forma* en que está configurada para cautivar o sojuzgar. No trata del ser ocupado en sus faenas cotidianas sino de la manera en que se realizan y desde la cual operan para generar efectos sensibles en las interacciones sociales y con el entorno a través de la construcción de matrices culturales y sus respectivas identidades, aunque ambas se apoyen en y constituyan al “mundo de vida” o *Lebenswelt* (Schütz y Luckmann 1973).

Por ello, cabe señalar que no analizaremos a la vida diaria como tal a la manera de un sociólogo, psicólogo, filósofo político o antropólogo, que los hay muy distinguidos en el estudio de la vida cotidiana (cf. Lefebvre 1972, Heller 1972, de Certeau 1988, Schütz 1976, Schütz y Luckmann 1973). Al *Lebenswelt*, Schütz y Luckmann (1977, 25) lo definen así: “Por mundo de la vida cotidiana debe entenderse ese ámbito de la realidad que el adulto alerta y normal simplemente presupone en la actitud de sentido común. Designamos por esta presuposición todo lo que experimentamos como incuestionable....” La Prosaica no se ocupa del *lebenswelt* sino de las condiciones sensibles con que se teje.

En otros términos, la Prosaica no trata de la presencia del ser humano en la vida diaria sino de los modos o estilos de la presentación retórica y dramatúrgica del sujeto en su contexto social (Goffman [1959] 1981), sin excluir su re-presentación artística. Lo cotidiano, etimológicamente ligado a lo diurno, al término “día” (del latín *quotidie*), no es un hecho simple dado sin mediaciones, pues se constituye continuamente sobre la base de acuerdos negociados y reglas compartidas donde están en juego las identidades personales y colectivas presentadas a la sensibilidad de los participantes. De ahí que requiera de mecanismos de persuasión y adhesión que le den sentido y encanto, es decir, de estrategias ligadas a la presentación de realidades, de imaginarios, de identidades,. Aquí nos concentraremos exclusivamente en las prácticas sociales en que la estética adquiere una función estratégica preeminente, y esas prácticas tienen que ver con las identidades. (cf. Tomo II *passim*)

Con Peter Berger y Thomas Luckmann (1986, 36) entiendo que “la vida cotidiana se presenta como una realidad interpretada por los hombres y que para ellos tiene el significado subjetivo de un mundo coherente.” Dado que, como lo han argumentado ampliamente estos autores, la realidad es una construcción social, la tesis aquí propuesta es que los materiales e instrumentos con que se construye, y la textura para que los sujetos se adhieran a ella son, en buena medida, estéticos. Si la sociedad se concibe como una reticulación semiósica semejante a una telaraña, la estética sería ese compuesto que la vuelve pegajosa para atraer a sus presas.

Tanto Berger y Luckmann como Goffman nos plantean respectivamente que la realidad y la identidad son constructos sociales y han procurado explicar *qué* sucede en estos procesos. La Prosaica arranca precisamente donde estos autores se detienen, pues nuestro objeto de exploración no es *qué* sino *cómo* suceden tales procesos, es decir, *cómo* funciona la dramaturgia de la persona a la que apunta Goffman y con qué materiales y discursos se construyen las identidades personales. Así también exploraremos *cómo* y de qué manera se establecen las instituciones de las que hablan Berger y Luckmann para lograr la adhesión y plausibilidad necesarias que las asienten intersubjetivamente, y *cómo* es que se conforman identidades personales y colectivas a partir de ellas. Aunque advierten del riesgo de hablar de identidades colectivas por el peligro de hipostasiación a la Durkheim en su teoría de “conciencia colectiva” (a la que se puede añadir el *Volkgeist* o “espíritu del pueblo” del nazismo y el “inconsciente colectivo” de Jung) comparto la posición atinadamente señalada por Gilberto Giménez (1991, 199) cuando afirma que:

*#Este riesgo sólo existiría si se concibiera la identidad colectiva de un grupo como algo totalmente diferente y externo a las identidades personales de cada uno de sus miembros. La identidad colectiva no planea sobre los individuos, sino que resulta del modo en que los individuos se relacionan entre sí dentro de un grupo o de un colectivo social. Ya he dicho que la identidad no es “esencia” sino un sistema de relaciones y de representaciones.*ⁱⁱ

Efectivamente, vamos a entender a las identidades colectivas en relación constitutiva con las identidades personales (pues no se oponen unas a otras) ya que ambas

emergen desde matrices sociales concretas, nunca en abstracto. La diferencia entre ambas radicaría en la escala de observación no haber identidad personal que no se constituya por medio de materiales y códigos colectivos y ante la mirada de los otros (a partir de la “fase del espejo” lacaniana) en una situación de co-identidad. La ineludibilidad de esa mirada se traduce en la indispensabilidad de la estética en la vida cotidiana.

Habría que efectuar, entonces, un viraje de 180 grados al concepto de la estética tradicional para situar el foco de estudio ya no en los *efectos estéticos de las prácticas sociales* como el arte, las artesanías o el diseño, sino en *los efectos sociales de las prácticas estéticas* (que no se reducen a estos tres tipos de objetos). Ello implica que la estética es antes que nada una práctica, una actividad más que una cualidad. En otras palabras, la estética no es el *efecto* de lo bello o lo sublime en la sensibilidad humana sino un conjunto de *estrategias* constitutivas de efectos en la realidad. Vamos a analizar, pues, los modos en que se despliega tal constitución estética de la vida cotidiana y el tipo de prácticas en las que está involucrada. Ya que la subjetividad resulta inaprehensible excepto a través de su objetivación, la estética en la vida cotidiana sólo puede abordarse teóricamente a través del análisis de los procesos de enunciación e interpretación en los que la subjetividad se articula, se despliega y se con-forma.

El viraje que propongo es el resultado de enfocar a la estética ya no desde una aproximación puramente filosófica (como se ha realizado tradicionalmente), sea especulativa en la corriente idealista o la estética analítica que examina la lógica de las proposiciones, sino desde una aproximación multidisciplinaria. A partir del interaccionismo simbólico, particularmente los trabajos microsociológicos de Goffman ([1959] 1981, 1967) y la escuela de Chicago, como los de Foucault en la genealogía del sujeto, tres nutrientes filosóficos fértiles (cf. Cap. 18) y con un instrumental metodológico de la semiótica híbrida saussure-peirceana, será posible realizar análisis que subrayen la relevancia y especificidad de la estética en la vida diaria.

La metáfora de “cemento social” se ha utilizado a menudo para explicar la función de la ideología en la sociedad. La ideología, sin embargo, aglutina a la gente menos por su importe informativo (semiótico) que por el importe emocional o la carga afectiva que es capaz de reclutar y suscitar (estética), es decir, menos por una operación denotativa que por

Estética cotidiana y juegos de la cultura

Katya Mandoki

la connotativa. Hay un componente estético en el modo en cómo se construye y se propaga la ideología, y su función cohesiva es resultado de movilizar a la estesis con que se genera la adherencia y la identificación imprescindibles para la vinculación de los sujetos entre sí y con las instituciones. Hace décadas, los análisis marxistas enfatizaban a la ideología como aglutinante social. Lo que nunca explicaron fue cómo se alcanzó esta cohesión y por qué dispositivos obtuvo tal eficacia, pues mantener cierta unión dentro de una sociedad de clases extremadamente antagónicas requirió un mecanismo altamente eficiente y de gran alcance. Este mecanismo es operado por la estética. (cf. Tomo III sobre la estética en su operación política)

Prosaica y panestetismo

Cabe enfrentar de entrada la impugnación casi automática que la estética conservadora habrá de esgrimir contra la propuesta aquí elaborada; me refiero sin duda a la acusación de panestetismo. Tal imputación iría más o menos en estos términos: si se amplía tanto el concepto de estética para rebasar el arte y lo bello, entonces todo terminaría por ser estético y, por consiguiente, se disolvería totalmente el objeto de estudio. En efecto, al decir que todo es estético, la estética pierde pertinencia. La objeción es contundente e inapelable.

Pero en la Prosaica nunca se propone que todo sea estético. Al contrario, se asume precisamente lo contrario: que ninguna cosa es estética, ni siquiera las obras de arte o las cosas bellas. La única estesis está en los sujetos, no en las cosas. La formulación de la estética de lo cotidiano aquí elaborada no puede ser más inocente de cualquier acusación de panestetismo por el simple hecho de que al enunciar que “todas las cosas son estéticas” se presupone el objetualismo, pecado del que la Prosaica está absuelta. La estesis es una condición de los seres vivos. Mejor dicho, no es “una” condición sino “la” condición de vida. Vivir es estesis (lo cual no quiere decir que todo en la vida sea estesis).

En la misma medida, si se dice que todo es arte (como el arte de amar, el arte de engañar, el arte del conversar, de apostar en el hipódromo y del buen beber), entonces también el concepto de “arte” pierde pertinencia. En este caso simplemente se usa el término en sentido metafórico, no literal ni descriptivo.

Estética cotidiana y juegos de la cultura

Katya Mandoki

Le debo a Jan Mukarovsky (quien asume que cualquier objeto y cualquier acción -- sea un proceso natural o una actividad humana-- pueden llegar a ser portadores de la función estética) esta precaución de curarse en salud del ataque de panestetismo. De inmediato advierte que “ésta no pretende ser una afirmación panesteticista, puesto que: 1) no se afirma la necesidad, sino únicamente la posibilidad general de la función estética; 2) no se cuestiona la posición dominante de la función estética entre las restantes funciones de los fenómenos dados para toda la esfera de la función estética; 3) no se trata de confundir la función estética con otras funciones, ni tampoco de concebir las otras funciones como meras variantes de la función estética.”(Mukarovsky 1977, 47)

En su esfuerzo por trascender los confines del arte en el análisis estético, Mukarovsky cita a Guyau cuando propone: “Respirar profundamente, sentir cómo la sangre se purifica en contacto con el aire, ¿no es ésta precisamente una sensación embriagadora, a la que sería difícil negar valor estético?” (*Les problèmes de l'esthétique contemporaine*) y a Dessoir: “el designar una máquina, la solución de un problema matemático, la organización de un determinado grupo social, como cosas bellas, es algo más que una forma de expresión” (*Ästhetik und allgemeine Kunstwissenschaft*). Nótese la diferente acepción de lo estético en uno y otro autor: mientras en la frase de Guyau subyace el concepto de lo estético como relativo al placer, en Dessoir se vincula a lo bello.

En la Prosaica, en cambio, lo estético se vincula a la estesis como dimensión viva de lo real, a la experiencia, sin que implique necesariamente a la belleza o al placer. Por ello, la Prosaica equivale a una estesiología filosófica y antropológica (como estudio del funcionamiento de los sentidos en la cultura) o a una socioestética (como el despliegue de la estesis en el seno de la vida social). A la Prosaica le conciernen tanto los mecanismos o configuraciones estéticas (en cuanto se elaboran para incidir sobre la sensibilidad) como sus condiciones y efectos en la sensibilidad, tanto la forma como la materia-energía de los dos strata antes mencionados.

Poésica y Prósica

Para evitar afirmaciones tan confusas y ambiguas como: “...la novela, la más prosaica de las formas prosaicas” (Morson y Emerson 1990, 27) un cambio de terminología

podrá resultar útil. Con el fin de denominar la teoría de la literatura referida a la prosa como la novela y el cuento, me atrevo a proponer el neologismo de “prósica” esperando se justifique por las ambigüedades que expulsa. La *prósica* (referida a la prosa) podrá así distinguirse de la *Prosaica* como *estética en la vida cotidiana* sin la carga peyorativa del término. A la teoría literaria de los géneros en poesía puede denominarse con otro neologismo: “poésica”. La *poésica*, como relativa a la poesía, será distinta a la *Poética*, relativa al quehacer artístico. Cabe afirmar que la construcción teórica es también una forma de poesis pues, en su sentido literal, poesis es “hacer” y por ende ocurre en diversos ámbitos de la realidad social, no sólo en el arte. Sin embargo opté por conservar su sentido aristotélico referido exclusivamente a la práctica artística por ser éste su uso más común.

De lo anterior se desprende que en la *Poética* hay manifestaciones tanto de la *prósica* como de la *poésica*. La *prósica poética* denota a las obras artísticas en prosa como la novela, la literatura dramática y el cuento en el arte de elite, (es decir, lo que se entiende por “bellas artes” o arte canónico, clásico o culto etc.) y a las novelas rosas, radionovelas, telenovelas en el arte de masas. La *poésica poética* se refiere a versificación artística como los sonetos, glosas y coplas del arte culto y al rap y baladas del pop y el rock en las artes de masas. Opto por distinguir arte culto del arte de masas pues, como lo señaló Bourdieu, en la actualidad se crean obras deliberadamente para un público de minorías o de mayorías.

También en la *Prosaica* podemos encontrar la manifestación de estos dos términos: la *prósica prosaica* se halla entre lo que Bajtín denomina “géneros”: reportes, órdenes, solicitudes, tratados científicos, ensayos filosóficos, cartas de amor, pláticas de salón (1990, 248–293). La *poésica prosaica* puede hallarse en plegarias rimadas, porras deportivas, eslóganes políticos o comerciales y duelos rimados como los alburas de los niños turcos descritos por Dundes, Leach & Bora (1972).

FIG. 8 Prósica y Poésica; Prosaica y Poética

Prósica Prosaica	Reportes, órdenes, solicitudes, pláticas, tratados científicos, ensayos filosóficos, cartas de amor
Prósica Poética	<u>Arte elite</u> : novela, literatura dramática, cuento

Estética cotidiana y juegos de la cultura

Katya Mandoki

	<u>Arte de masas</u> : novela rosa, radio y telenovelas
Poésica Prosaica	Plegarias rimadas, porras deportivas, eslóganes políticos o comerciales y duelos rimados
Poésica Poética	<u>Arte elite</u> : sonetos, glosas, coplas <u>Arte de masas</u> : rap, baladas pop y rock

Recapitulando, no pretendo elaborar una teoría social del arte o de la cultura como lo han hecho otros autores entre ellos Hauser (1969), Wolff (1983, 1993), Bourdieu, (1984) o en Latinoamérica Acha (1996). El objetivo de este trabajo es comprender las diversas prácticas sociales en su dimensión estética y no solamente a las obras de arte en su contexto cultural e histórico. He distinguido al término de “Prosaica” para referirme exclusivamente a la condición de estesis en la vida social. Las otras acepciones peyorativas del término han dejarse de lado como lo banal, lo vulgar o lo trivial (lo prosaico con minúscula), en tanto que son aplicables tanto a la Poética como a la Prosaica, pues hay vulgaridad y trivialidad tanto en el arte de elite y en el de masas como en la vida cotidiana. Queda claro que la Prosaica es un campo de investigación que no compromete de antemano ninguna carga axiológica; no es un adjetivo ni un valor, no califica ni descalifica, es decir, no es un término evaluativo sino analítico.

Concluyo que existen dos diferencias fundamentales entre las prácticas estéticas en la Poética y en la Prosaica. La primera radica en el carácter finito y consumado de los enunciados de la Poética en contraste al carácter intermitente, continuo e inconcluso de los enunciados en la Prosaica. Las cualidades que Beardsley (1987) le atribuyó a la experiencia estética en tanto “coherente, unificada y completa” y a las que Mitias (1982) aludió para justificarla (revisadas en la Parte I) se aplican, más que a la experiencia, a la enunciación estética en la Poética. Cada enunciado en la Poética, independientemente de su calidad y rango, es siempre finito desde el punto de vista de la enunciación aunque, como lo remarcó Eco ([1965] 1990 *passim*, 1974, 177), permanezca abierto para la interpretación. Un cuadro, una película, una telenovela, un álbum en disco compacto, un soneto o una sinfonía son enunciados que se definen con un principio y un final claramente establecidos según las convenciones del género. En ello radica su poiesis. Para los enunciados en la Prosaica, en

Estética cotidiana y juegos de la cultura

Katya Mandoki

cambio, la unidad, coherencia y completud nunca son definitivos como en la Poética sino relativos, ya que se extienden continuamente, pausa tras pausa y turno tras turno alterándose y alternándose a lo largo del tiempo. Ello explica la frecuencia de lo que se conoce en análisis conversacional como “reparación”, por ejemplo, donde un enunciado dicho puede ser alterado y cambiar su sentido por un enunciado subsecuente.

La segunda diferencia entre ambas radica en que los sujetos de la enunciación en la Poética de elite y de masas, al estar fundamentadas en la división social del trabajo, son unos cuantos que han aprendido y ejercido el oficio de la expresión artística, pues la Poética es siempre profesionalizada y depende de oportunidades (más que de talentos) especiales. En cambio en la Prosaica todos, sin excepción, somos enunciantes aunque varíen las matrices desde las cuales ejerzamos tal enunciación.

Capítulo 19 Los juegos de la cultura

Ludus y estesis: gemelas siamesas

La insistencia en Huizinga de ver el juego a través de la cultura en las más diversas manifestaciones de la vida cotidiana, y no como un elemento más de la cultura (deportes, lotería, casinos), nos emparenta directamente con su empresa. En idéntico sentido, la Prosaica no explora a la estética *en* la cultura (como sería sólo su manifestación artística o los elementos bellos o decorativos de la vida diaria) sino la estética *de* la cultura, es decir, la construcción estética de la cultura. Si para Huizinga “sin juego no hay cultura” podemos afirmar con la misma vehemencia que sin estesis no hay cultura (como no la hay sin semiosis).

El juego atraviesa el espesor de lo social como lo atraviesan la estesis y la semiosis. Después de Huizinga, y desde la Prosaica, podemos comprender que la realidad social en todos sus ámbitos se constituye por juegos (y por juegos también se constituyen las identidades como lo señala Goffman reiteradamente en todo su análisis). La función de la estética está en la elaboración de los juguetes sociales (utilería y vestuario), de los

jugueteros o círculos mágicos (escenografía o *setting*, término de Goffman) y de los jugadores sociales (todos y cada uno de nosotros). También está en las reglas del juego, en los sonidos que acompañan al juego (porras, gritos, risas, chiflidos) y en la actividad corporal que requieren. Ello no quiere decir que la estética esté al servicio del juego, sino que no hay juego sin estética (sin prend/a-i/miento) como no hay estética sin juego. Por algo, para describir la experiencia estética, Kant habló del “libre juego de la imaginación y el entendimiento” y Schiller ([1794] 1968) vinculó vehementemente al juego con el arte. El juego es estético como la estética es lúdica. La Lúdica, como el estudio del juego, no es menos esencial a la comprensión de la estética que la Poética como el estudio del arte, pues ambas forman parte de la disposición humana al prendamiento y de su susceptibilidad al prendimiento sensible. La estesis y la lúdica conforman el mismo ovillo con que se teje lo social.

Peripatos y un modelo pentádico del juego

Basándose en Huizinga, Roger Caillois propone cuatro categorías para distinguir distintos tipos de juego: *agon* o competencia, *ilinx* o juego de vértigo, *mimicry* o juegos de disfraz e imitación y *alea* o juegos de azar.ⁱⁱⁱ Su aporte permite elaboraciones que enriquecen más la comprensión de la naturaleza del juego. Sin embargo, a pesar de la perfecta simetría del modelo tetrádico de Caillois, es necesario agregar una quinta categoría adicional de juego que no está incluida en su esquema. La voy a denominar como *peripatos* y difiere del *mimicry* al no generarse por imitación o “como si” (*as if*), sino por exploración o “qué tal si” (*what if*). El juego *peripatos*, emparentado a los mencionados por Huizinga como “juegos de invención, de acertijos o adivinanzas” es el que subyace a la ciencia y al arte, a la construcción de teorías y a las aventuras, pues siempre nos adentramos en estas empresas con el espíritu lúdico de averiguar qué pasaría si tal o cual posibilidad, idea o acto se concretizara, es decir, de recorrerla imaginaria o factualmente.

Elegí el término de “*peripatos*”, del griego *peripatein*, porque significa recorrer, deambular, afín a la actividad de explorar. Recordemos que a la escuela de Aristóteles se le llamó “escuela peripatética” por la costumbre que tenía el maestro de deambular mientras enseñaba. El *peripatos* corporal de Aristóteles y sus alumnos es una metáfora puntual del *peripatos* intelectual que realizaban. El *peripatos* se apoya en la curiosidad lúdica y, a falta

de conceptualización de esta categoría, creo poder atribuirle los titubeos de Huizinga en integrar a las artes plásticas como actividad lúdica en pleno. Al pintar un cuadro, escribir un cuento o elaborar una teoría, el juego que jugamos es exploratorio: se juega al *qué tal si*. Cabe distinguir al “peripatos” de la “peripecia”, cuyo sentido teórico preciso para Aristóteles es el cambio abrupto de eventos en el género de la tragedia. Así al cuadro de la distribución de los juegos de Caillois (1994, 79) le agregaré una línea más.

FIG. 9 Tabla comparativa de los juegos

<i>Juegos</i>	<i>Acción</i>	<i>Condición</i>	<i>Característica eje</i>
Agon	Desafiar	Rivalidad	Competencia
Alea	Apostar	Estremecimiento	Azar
Mimicry	Imitar	Simulación	Disfraz
Ilinx	Retozar	Vértigo	Equilibrio
Peripatos	Explorar	Aventura	Conjetura

Los juegos no siempre se presentan en estado puro al traslaparse unos con otros. Varían los efectos lúdicos de los diversos juegos entre la re-presentación del *mimicry*, el retozo del *ilinx*, la palpitación del *alea*, la emulación del *agon* y la aventura del *peripatos*. El *mimicry*, de gran importancia en la matriz artística por la enorme pertinencia que el concepto de *mimesis* ha tenido en la filosofía del arte desde Platón y Aristóteles, consiste en simular o presentar de nueva cuenta o forma lo ya dado. La competencia implica al desafío que, a diferencia de los otros efectos, resulta siempre en un ganador y un perdedor: lo que se busca en el *agon* es el trofeo. El retozo del *ilinx* genera vértigo y la agudización de algún sentido en el movimiento para tratar de mantener el equilibrio. La aventura del *peripatos* consiste en desviarse del camino rutinario hacia una alternativa distinta.

Caillois distingue entre el juego sometido a reglas, como el *ludus* o juego ordenado por un lado, y el juego espontáneo o *paideia*. Sin embargo, el síndrome de Panglos no abandona tampoco a los teóricos del juego, pues ninguno de estos autores se atreve a reconocer que hay también juegos crueles como los de los niños que juegan a torturar animales o a sus compañeros. Como adultos, estos juegos crueles los juegan los militares,

Estética cotidiana y juegos de la cultura

Katya Mandoki

celadores, cónyuges y maestros que juegan a torturar subordinados, presos, consortes y alumnos con diversos grados de violencia. Por vergonzosos que puedan parecerle al teórico, su repulsión no le da derecho a ignorarlos. La diferencia entre el juego cruel y el cordial depende de su vínculo al prendamiento o al prendimiento, como se puede ver en la siguiente figura. En un caso hay buena fe, en otro mala fe que no es sólo una categoría moral sino estética, pues compromete la sensibilidad por prendimiento.

FIG. 10 Juegos y prend(a-i)miento

Juegos	Prendamiento Ludus	Prendimiento Paidea
<i>Agon</i>	Competencia	Rivalidad
<i>Alea</i>	Apuesta	Adicción
<i>Mimicry</i>	Disfraz, mascarada	Engaño
<i>Ilinx</i>	Vértigo	Locura
<i>Peripatos</i>	Adivinanza	Asedio (<i>stalking</i>)

Entre las dos posiciones distintas respecto al juego --la de Huizinga que lo entiende como un mecanismo configurador de la cultura, y la de Caillois algo más ambigua que oscila entre el juego literal y como estrategia explicativa-- opté por una combinación de ambas en su potencial heurístico. Así pudimos descubrir que la actividad lúdica de la cultura se despliega como parte de la dimensión estética puesto que el prend(a-i)miento estético depende de ésta.

Juegos de las matrices sociales

En el volumen II de Prosaica exploraremos con mayor detalle algunas de las principales matrices sociales, además de fundamentar el concepto, elaborar un modelo de análisis y mostrar el papel constitutivo de la estética en las identidades y la cultura en general. Pero vamos a adelantarnos un poco en esta sección para mostrar cómo la lúdica, entrelazada con la estética, participa y constituye la cultura en cada matriz social.

Estética cotidiana y juegos de la cultura

Katya Mandoki

En la matriz familiar el *mimicry* se juega en el simulacro de fidelidad durante el adulterio o en las niñas imitando ser mamás o amas de casa con sus muñecas. No está ausente el *agon* en la competencia entre hermanos por el afecto de los padres o cuando la identidad de una familia se establece por oposición a la de vecinos y familiares. El *alea* familiar se juega en lo azaroso del género, carácter o salud del feto, o en intentar un embarazo más, después de 7 niñas, esperando que esta vez sí sea un varoncito. El matrimonio mismo es un juego de *alea*, pues desconocemos qué nos depara el destino con el cónyuge elegido. El *peripatos* es indispensable al educar a los hijos, pues requerimos bastante creatividad para hallar alternativas. Menos divertido es el prendimiento al *ilinx* al poner en riesgo el equilibrio familiar por crisis agudas, muerte, enfermedad, violencia doméstica o adicción.

En la matriz religiosa, particularmente la cristiana y la islámica, se practica el *agon* en su lucha por abarcar mayor cantidad de fieles, y en la judaica el *peripatos* en la hermenéutica y exegética de la *Torá* y el *Talmud*. Las doctrinas que creen en la predeterminación divina, como el calvinismo, juegan evidentemente al *alea* respecto a la salvación. El *ilinx* ocurre entre los más fervorosos que experimentan arrebatos místicos, o en los devotos que padecen con angustia la duda sobre la existencia de Dios. El *mimicry* jugado por la Iglesia católica para encubrir a los sacerdotes pederastas no puede dejar de mencionarse, y horrorizar.

El juego idóneo para jugarse en la matriz escolar es sin duda el *peripatos* al estimular la creatividad o lo que Peirce denominó como “*musement*”, una especie de meditación lúdica donde la abducción se añade a la inducción y la deducción por la invención, la conjetura y el enigma. Sin embargo, lo que más se juega es *agon*, que no está mal como impulsor de retos, pero deja de ser divertido al adquirir la severidad del castigo y la humillación. También se juega *alea* en los exámenes de opción múltiple cuando no se ha estudiado, o en la casualidad de que por un maestro asignado en vez de otro, se pueda aniquilar o despertar una vocación de por vida en un alumno. Ocurre el *mimicry* cuando, en ausencia del maestro, los alumnos lo imitan en forma caricaturesca o constituyen identidades por imitación a modelos que les ofrece la escuela. El *ilinx* se juega en

situaciones extremas de expulsión y admisión o cuando el futuro de un alumno depende de un sólo examen.

Tratándose de una matriz que se las ve cotidianamente con la extrema vulnerabilidad del ser humano, la matriz médica no excluye, sin embargo, la posibilidad del juego: se practica *agon* al competir contra la enfermedad o contra colegas para ser pionero en ciertos tratamientos (particularmente feroz entre compañías farmacéuticas y grupos de investigación en competencia por patentes y teorías, por ejemplo Luc Montagnier del Instituto Pasteur en Francia contra Robert C. Gallo de Estados Unidos en rivalidad por ser reconocidos como descubridores del virus del SIDA). Desde luego que en la formulación de hipótesis y conjeturas para la curación se juega al *peripatos*. El *ilinx* es constante al tratar casos de vida o muerte y el esfuerzo por mantener el equilibrio vital del paciente. El *alea* se juega en los resultados de una intervención quirúrgica riesgosa y sus complicaciones. Los placebos en la investigación de medicamentos son casos típicos de *mimicry*.

En la adivinación, el juego principal es *alea* pues supone que la identidad depende del horóscopo. El adivinador juega también al *mimicry* de la predicción del futuro y al impersonar identidades con poderes especiales, como practica el *peripatos* al ensayar tentativas de interpretación. Hay por supuesto *agon* al competir supuestamente con el destino para someterlo a voluntad del solicitante, pero en realidad es para captar el presupuesto de los clientes, mientras es el *ilinx* ante una decisión lo que con frecuencia lleva al cliente a esta matriz.

En la matriz penal, abogados y fiscales típicamente juegan *agon*, como los policías y ladrones cuando los policías no sean ladrones ni los ladrones policías. Para el acusado, se juega el *alea* en lo azaroso de que se presenten o no suficientes pruebas que lo inculpen o eximan, y de que sea un juez y no otro, o un jurado y no otro, quien emita el veredicto. Durante el juicio, el acusado permanece en el juego del *ilinx*. Se juega el *mimicry* al borrar huellas digitales o escenificar supuestos crímenes, sembrar droga para detener o extorsionar inocentes, así como en la simulación del acusado de una identidad conservadora ante el juez y los jurados para ser exonerado. Las novelas de Sherlock Holmes por Arthur Conan Doyle muestran cómo se podría jugar al *peripatos* en la labor de los detectives, y que en la actualidad se juega en la serie televisiva de CSI.

Estética cotidiana y juegos de la cultura

Katya Mandoki

En la matriz militar el juego por definición es el *agon*, aunque en el campo de batalla se juega el *alea* al enfrentar la vida o la muerte. El *ilinx* está en el vértigo de la guerra y el cambio radical de valores y formas de vida. No está ausente el *peripatos* al imaginar estrategias de ataque y el *mimicry* para engañar al enemigo, especialmente en el camuflaje de los uniformes de combate o armamento de cartón.

La matriz deportiva es el reino del *agon*, naturalmente. Pero en béisbol se juega también *mimicry* al lanzar bolas que parecen ir en una dirección cuando van a otra, en los tics de los pitchers que simulan rascarse cuando envían un mensaje al catcher, o en las reacciones de los jugadores de lucha libre para espectacularizar exageradamente los gestos y efectos. Se juega *alea* por el contrincante y las condiciones particulares del juego (la cancha mojada, el sol al frente, la fase en el ciclo menstrual en las atletas olímpicas el día de la competencia) y el *ilinx* por la pasiones en jugadores y fanáticos ante la derrota o el triunfo. Como en la guerra, aquí también hay cierto grado de *peripatos* en la planeación de estrategias.

En la matriz turística el *peripatos* lo jugamos en la planeación de un viaje que podría hacerse en cualquier dirección, pero se define por el “qué tal si” de aventurarse hacia lo exótico, lo diverso, lo remoto. Se juega al *mimicry* cuando el turista se viste para no llamar la atención en lugares lejanos o parecer un habitante local (como las periodistas de la BBC que usan burka en los países musulmanes). El *agon* se practica cuando al viajar para competir y presumirles a los familiares o vecinos de haber estado en tal o cual lado, y el *ilinx* al alejarse de la seguridad de su rutina diaria, descubrir que está perdido en un sitio desconocido, o no tener dónde pasar la noche en un sitio peligroso. Se juega al *alea* al viajar por cuenta propia y no en paquetes organizados, al ser bendecido con lo insólito, lo inesperado, lo obtuso.

La matriz mercantil, financiera o corporativa juegan ferozmente al *agon* en la competencia por el mercado (v.g. Microsoft vs Mackintosh), *alea* en lo azaroso de pérdidas o ganancias particularmente en la bolsa de valores, e *ilinx* al tratar de mantenerse en equilibrio en un medio fuertemente agresivo y evitar la bancarrota. También juegan al *mimicry* al fabricar una identidad cuasi-personal a los productos por campañas publicitarias y *peripatos* al inventar nuevos productos y estrategias de venta.

Estética cotidiana y juegos de la cultura

Katya Mandoki

Dada su gravedad, lógico sería pensar que en la matriz funeraria no se juega ningún juego. Sin embargo, el *ilinx* lo juegan los deudos al tener que visualizar su vida abruptamente en ausencia de un ser fundamental para su identidad y sus afectos. El *alea* lo jugamos todo el tiempo en lo azaroso de que el muerto sea uno y no otro, de que la Parca nos libere esta vez o nos elija para otro entierro. Por eso también jugamos al *agon* contra la muerte, una competencia que sólo podremos perder una sola vez. El llanto de las plañideras según las costumbres de diversas culturas ilustra el *mimicry* funerario, especialmente cuando los eufóricos deudos simulan pesadumbre mientras calculan su herencia. Solo está ausente el *peripatos*, pues ante la contundencia de la muerte, no queda lugar para ningún “qué tal si”, aunque la imaginación juegue con posibilidades de la reencarnación y el paraíso.

El juego que juega el artista es principalmente *peripatos* al aventurarse hacia los mundos imaginarios que va creando, un juego que Huizinga no consideró y por ello le niega un sentido lúdico a las artes plásticas. Toda creación artística e intelectual es un apasionante juego de *peripatos* para explorar y ponderar sus resultados. Pero también se juega el *agon* en bienales, concursos literarios, *castings* y premios de popularidad y de taquilla como los Grammy, Oscar, Ariel, etc. El *mimicry* puede hallarse en la música que simula la acción y la emoción del espectador de teatro, cine y la televisión y géneros que a su vez imitan la realidad como la novela y la telenovela. Hay *mimicry* también en la identificación del espectador con el personaje o del autor con éste en su desarrollo por la novela o teatro. Un caso que ilustra el *ilinx* en las artes plásticas es la acuarela donde un error puede provocar irreversiblemente la pérdida de equilibrio de toda la obra, además de las artes circenses cuya destreza juega precisamente con el vértigo. El *ilinx* se vive ante el éxito o el fracaso artístico, estar en la cúspide de la fama o en la sima de la vergüenza que en ocasiones es sólo resultado del *alea*. También se juega *alea* cuando se aprovechan cualidades azarosas del material en la pintura, vetas en la madera y mármol para la escultura o los hallazgos casuales en la vida cotidiana y encuentros inusitados que se incorporan a la literatura. Con su *Fuente* Duchamp jugó en un solo movimiento *mimicry* al presentar un objeto que mimetiza lo “escultórico”, *agon* al hacerlo participar en un concurso de arte, *alea* en que podría haber sido un intento frustrado al no lograr convencer

Estética cotidiana y juegos de la cultura

Katya Mandoki

a los jueces del concurso de arte, *ilinx* en el vértigo de subvertir los mecanismos del *artworld* al volverlos visibles y, en la aventura del “que tal si se hiciera pasar un orinal como obra de arte”, jugó magistralmente al *peripatos*. Por eso esta obra es genial.

Para el político profesional, la realidad está constituida verticalmente; por ello practica el deporte del alpinismo de Estado desarrollando destrezas en *agon*, su juego favorito. En los espectáculos políticos se vale del *mimicry* con singular talento histriónico enunciando lo que supone que el pueblo desea oír para conseguir consenso en su promoción por la pirámide del poder. El *peripatos* es tan frecuente en esta matriz como los tréboles de cuatro hojas en las macetas, pues por la misma inercia institucional rara vez se plantean soluciones creativas para problemas sociales. El juego del *ilinx* del candidato contendiente a un puesto de elecciones populares es directamente proporcional a su jerarquía, es decir, el vértigo de la cima o la cima política se intensifica por la altura del puesto. Juega también *alea* al apostar su carrera política en alianzas que pueden o no ser favorecidas por la suerte.

El desfile de los héroes y los villanos, las víctimas y los opresores no deja la menor duda de que en la matriz nacional el juego favorito es el *agon*, además de que una nación generalmente opta por definirse en oposición sónica a su vecina. Esta matriz juega el *alea* en su definición territorial y étnica por lo arbitrario de sus fronteras y lo fortuito de muchos de sus desenlaces. No podemos saber en qué medida, por ejemplo, la conquista de México se hubiese alterado radicalmente si los indígenas mexicanos hubiesen sido inmunes a la viruela. En la matriz nacional el *mimicry* se juega típicamente al proponer a los héroes nacionales como modelos a seguir. El *ilinx* nacional ocurre de manera vicaria por la proyección de la matriz deportiva, particularmente las selecciones nacionales de fútbol y otros deportes olímpicos, pues los momentos de vértigo en que se juega el orgullo nacional dependen desmesuradamente del resultado de un partido. Lo ubico como *ilinx*, además del *agon*, pues mientras éste se ejerce por el jugador, el público poco puede incidir en el desenlace, lo que no implica que el aturdimiento ante la derrota o el vértigo por el triunfo sea menos intenso. El *peripatos* nacional es tan escaso como el estatal, pues poco se conjetura acerca de las alternativas de construcción de identidades nacionales y de proyectos de país en otros términos.

Estética cotidiana y juegos de la cultura

Katya Mandoki

Hoy en la matriz global se juegan cuatro juegos menos el indispensable, el *peripatos*, hecho particularmente grave ante las amenazas de devastación nuclear, militar, económica, ecológica y sobre todo social por la exclusión sistemática a las mayorías de condiciones elementales de dignidad y seguridad. El *agon* se juega en la implacable competencia financiera internacional, el *mimicry* en los desplantes mediáticos de la propaganda global y *alea* en las apuestas políticas de países pobres en su condición de absoluta desventaja. Se juega también el *ilinx* al arriesgar cada día el equilibrio social y natural del planeta por los intereses particulares de poderosos grupos político-financieros.

En la matriz académica y universitaria, Ken-Ichi Sasaki (2004) , como Presidente de la Asociación Internacional de Estética, lo expresó cándidamente: “La motivación fundamental para participar en un Congreso era la convicción de que como académico especializado en una disciplina Occidental como la Estética, tendría la meta de ser capaz de rivalizar con los académicos occidentales, y que el Congreso Internacional es el campo de batalla o pista en la cual tal rivalidad se pone en juego.” El trabajo teórico es sin duda un juego y, para Sasaki, se juega al *agon* en un congreso. Otros juegan al *ilinx* para ver si su propuesta se sostiene y no pierde equilibrio o consistencia, o *mimicry* para demostrar que manejan los conceptos tan bien como sus maestros, *alea* cuando de pronto algún concepto resulte particularmente esclarecedor para algún colega, o lo contrario. Mi juego favorito es el *peripatos* al jugar con alguna idea quizás insólita que, sin embargo ¿qué tal si resultara sugerente valiosa, esclarecedora?

Hemos visto cómo la cultura literalmente juega. El juego no es una actividad que se realiza al margen de los deberes y haceres de la vida cotidiana, sino que ésta depende íntimamente del elemento lúdico para involucrar a los sujetos en su quehacer. Habiendo juego, hay vivencia, es decir, involucramiento afectivo, corporal y sensible de los sujetos con su actividad. Eso ocurre en occidente y en oriente, como lo ejemplifica el importante trabajo sobre el juego agonístico de la pelea de gallos en Bali. (Geertz 1997) Así, la presencia del juego es testimonio e índice de la actividad estética. Disfrutamos o padecemos el juego en la medida en que nos prendamos a o somos prendidos por nuestras ocupaciones diarias.

Estética cotidiana y juegos de la cultura

Katya Mandoki

Para jugar este juego teórico de la Prosaica, ha sido necesario abandonar la visión monolítica de la teoría estética que la entiende exclusivamente como una empresa dedicada a señalar, aislar y almacenar sus objetos específicos (bellos, artísticos, sublimes) para inculcar su apreciación al resto de la sociedad. Pudimos reconocer así que la estesis está dispersa por todo el tejido de la cultura: en las fiestas y en la seducción erótica, en la puesta de la mesa y la preparación de platillos, en los partos y las graduaciones, en la turbación que sentimos a través de las interacciones, en nuestros itinerarios y nuestros sueños.

Y no puede ser de otro modo, pues si la estesis se refiere a la experiencia y a la sensibilidad, éstas son parte de la faena diaria del vivir. Al asomarnos al color vivo de las bugambilias, el percibir el fuerte olor a diesel que deja tras de sí un vetusto camión, en la sonoridad tenue de los follajes agitados por el viento, en el placer de encontrar la carta de un amigo en nuestro buzón, en un dolor agudo de la espalda, en una bocanada de tabaco, en el sabor del café, el aroma del jazmín, el intimidante espacio de los estacionamientos subterráneos en fin, en el simple hecho de vivir radica esa sensualidad y sensibilidad que constituye la estética.

Valga insistir: no toda la estética es juego, pues hay experiencias no lúdicas que pueden ser simplemente sensoriales, afectivas, intelectuales. Sin embargo, todo juego es necesariamente estético al involucrar componentes como la armonía, el ritmo, el suspenso y sobre todo, los sentidos que configuran una experiencia significativa para el jugador. A partir de la omnio-estesis que nos pertenece en tanto seres vivos, lo que procede es explorar de qué modo la estética participa en la construcción de la cultura, de la realidad, de los mundos que hemos elegido desarrollar y de los que hemos optado por descuidar y abandonar. Esta será la tarea de una socio-estética que exploraremos en los volúmenes II y III. Si aquí recorrimos las diversas matrices sociales desde la perspectiva del juego, en los siguientes las recorreremos por su constitución desde la estética.

i Hace poco dí en internet con este curioso caso de la Prosaica aristotélica, hecho que, a pesar de tener otro sentido, reafirmó la pertinencia del término para esta empresa teórica. Era “A Brief History of Laughter” de Adrienne Kress en <http://www.library.utoronto.ca/uc/ucdp/buffo/laughter.html>. Según este textito, el arte de la risa, que se olvidó por la peste de la Edad Media, se recupera en el Renacimiento a través

Estética cotidiana y juegos de la cultura

Katya Mandoki

de un espacio dedicado a la risa, el Laughtorium, (que podríamos traducir como Risatorio) ubicado detrás del burdel, donde se podían escuchar los sonidos más repugnantes.

ⁱⁱ Giménez nos remite a la fundamentación del concepto de identidad colectiva en Pérez Agote, (1986, 76–90).

ⁱⁱⁱ Mi agradecimiento a Lauro Zavala por haber traído a mi atención este texto de Caillois.