

## Modos Artísticos. En torno a la novela de arte contemporánea como espacio de experimentación. Una mirada a *Muerte Súbita* (2013) de Álvaro Enrigue

Carlos Garrido<sup>1</sup>

Recibido: 31 de julio de 2022 / Aceptado: 26 de noviembre de 2022

**Resumen:** Este artículo analiza el potencial creativo y la dimensión experimental de la ficción literaria reciente centrada en el mundo del arte. En concreto, el ensayo reconoce en *Muerte Súbita* (2013) de Álvaro Enrigue un buen ejemplo de la capacidad de este tipo de novela de arte para generar maneras alternativas de entender el sistema-arte. Lejos de representar personajes históricos o de adaptarse a las reglas del campo artístico, la ficción contemporánea sobre arte funciona como una modalidad alternativa del sistema-arte, como un conjunto estructurado y alterado que obedece a patrones parcialmente originales. Es, precisamente, esa dimensión la que hace que las novelas de arte contemporáneas puedan ser entendidas como un laboratorio donde se desarrollan nuevas maneras de entender la articulación entre producción artística, trabajo cultural y procesos socioeconómicos más amplios.

**Palabras Clave:** Caravaggio, Michelangelo Merisi da; Estudios del juego; Künstlerroman; Neoliberalismo; Novela de arte contemporánea

### [en] Artistic Modes. On the Contemporary Art Novel as a Space for Experimentation. An Examination of Álvaro Enrigue's *Muerte Súbita* (2013)

**Abstract:** This article examines the creative potential and the experimental tone of contemporary fiction focusing on the art world. More specifically, the essay acknowledges *Muerte Súbita* (2013) by Álvaro Enrigue as a valuable example of the capacity of this kind of art novel to produce alternative understandings of the art system. Instead of representing historical characters or following the rules of the art field, contemporary art fiction works like a modified system that partially develops its own rules. Precisely, it is such original dimension what turns contemporary art novels into a laboratory where novel ways of understanding the articulation between artistic production, cultural labour and broader socioeconomic processes is being developed.

**Keywords:** Caravaggio, Michelangelo Merisi da; Contemporary Art Novel; Künstlerroman; Game Studies; Neoliberalism

**Sumario:** 1. Introducción. 2. Muerte Súbita, ¿una novela de arte? 3. Modos Culturales. 4. Trabajo cultural y creatividad artística. Una perspectiva transhistórica. 5. Conclusiones. Referencias.

<sup>1</sup> University College Cork (Irlanda)  
E-mail: [carlos.garridocastellano@ucc.ie](mailto:carlos.garridocastellano@ucc.ie)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3979-9193>

**Cómo citar:** Garrido, C. (2023). Modos Artísticos. En torno a la novela de arte contemporánea como espacio de experimentación. Una mirada a *Muerte Súbita* (2013) de Álvaro Enrígue. *Arte, Individuo y Sociedad*, 35(2). 427-442 <https://dx.doi.org/10.5209/aris.83395>

## 1. Introducción

Ganadora del Premio Herralde de narrativa en 2013, *Muerte Súbita* es una novela difícil de resumir, en la que el cómo, la parte formal, es tan importante como el qué se cuenta. El relato rehúye interpretaciones únicas y descriptivas, y no responde a una lógica narrativa convencional. En el centro de la novela se encuentra un partido de tenis entre Quevedo y Caravaggio [sic!], partido que ofrece una excusa para confrontar el panorama político y cultural del siglo 16, esto es, el del inicio del sistema-mundo moderno inmediatamente posterior a la colonización del territorio americano. Por *Muerte Súbita* transitan Hernán Cortés y la Malinche, Tomás Moro y Vasco de Quiroga, Ana Bolena y su verdugo, San Carlos Borromeo y los responsables de la Contrarreforma. Enrígue se sirve del tenis para examinar el lado más material y mundano del siglo XVI, dando voz, así, a “una humanidad a oscuras cuyo mérito es que, a pesar de ello, mantiene la fe; una humanidad material, olorosa a sangre y saliva; una humanidad que ha dejado de ser espectadora y hace cosas.” (2013, 132)

El presente artículo analiza el sistema artístico presente en la novela del mexicano Álvaro Enrígue (Guadalajara, 1969), una de las voces más singulares de una generación de escritores mexicanos que alcanza su madurez creativa en los años noventa. En el caso de Enrígue, la conexión con el mundo del arte no es casual, sino que se trata de un tema recurrente que ya aparece en la primera novela del mexicano, *La muerte de un instalador* (1996). La ficción de Enrígue se sirve de esa aproximación al mundo del arte para problematizar cuestiones de autonomía y precariedad cultural generadas y/o exacerbadas por la economía de la cultura en tiempos neoliberales.

A través de una trama y una estructura que combina análisis histórico y creatividad experimental, en el caso de *Muerte Súbita* Enrígue plantea una perspectiva transhistórica sobre la creatividad artística que va y viene entre la Roma de finales del Seicento y el momento actual. Creemos que dicha perspectiva resulta particularmente productiva en nuestros días, ya que rompe tanto con un paradigma representacional de la historia del arte y de los artistas, como con los modelos imperantes que celebran la autonomía creativa planteada desde una perspectiva neoliberal y el capitalismo artístico (Lipovetsky y Serroy 2016). La novela de Enrígue sitúa el centro de atención en el juego y lo popular, ámbitos tradicionalmente excluidos en el contexto de las ficciones sobre arte y artistas en favor de momentos de desarrollo personal y creativo. La trama narrativa de *Muerte Súbita* desafía con el imperativo de la productividad al tiempo que elabora una perspectiva crítica sobre la precariedad cultural y el ámbito cada vez más extendido en el que se manifiesta. El principal objetivo de este ensayo consiste en leer sistema artístico capturado en las páginas de la novela como una alternativa que especula con un modelo de producción y circulación cultural alternativo.

*Muerte súbita* forma parte de una tendencia al alza en el contexto de la literatura-mundo de las últimas dos décadas, centrada en explorar las consecuencias socioeconómicas de la creatividad artística. La relación entre arte y literatura no es, desde luego, un asunto reciente; por el contrario, numerosas voces han destacado la

importancia de los intercambios creativos entre ambas manifestaciones para la definición de una estética moderna y contemporánea. Ya Marcuse (1978 [1922]; véase también Kellner 2007) señaló que la novela de artista expone de manera ejemplar las consecuencias alienantes del proceso de individualización propio del capitalismo moderno, si bien el género abre una puerta para una reconciliación entre arte y vida, de lo individual y lo colectivo. Para Calvo Serraller (2013), la novela de artista resulta clave para entender la consolidación de una cultura artística ligada a los valores de la burguesía. La emergencia de la novela como género literario privilegiado y la aparición de la novela de artista, así pues, formarían parte de un mismo proceso. El género, no obstante, nunca estuvo exento de contradicciones: así, Beebe (1964) señala cómo la celebración de la autonomía del artista fue posible a través de la normalización de un paradigma creativo reducido, centrado en un modelo masculino, bohemio y sin ataduras familiares. Ese filtro condicionó la evolución del género, invisibilizando la producción de escritoras y de artistas mujeres. En la misma línea, Stewart (1979) y Huf (1985) añaden que la novela de artista ha de verse como una manifestación simultáneamente vanguardista y conservadora, ya que la celebración de la libertad artística y la autonomía creativa dejan modelos de producción artística y subjetividades alternativas (especialmente, aquellas que no encajan dentro del paradigma masculino, autónomo y burgués) fuera de la ecuación. Finalmente, debemos añadir un último elemento: la historia de la *Künstlerroman* continúa a ser un género profundamente eurocéntrico, apenas examinado fuera del contexto occidental y del corpus de las lenguas europeas.

Más recientemente, autores y autoras como Katie J. Vater y Miguel Ángel Hernández Navarro han puesto de manifiesto la importancia de aludir a procesos de financiarización y precarización para entender el reciente interés en las ficciones sobre arte contemporáneo. Centrándose en el contexto del estado español, Vater (2020) sitúa la novela de artista entre el mito y el mercado, es decir, entre el paradigma del genio creador y la prerrogativa neoliberal en la que tanto arte como literatura han sido ampliamente incorporadas a procesos productivos y mercantiles. Por su parte, Hernández Navarro (2019) señala el potencial creativo y experimental de la novela de artista, que constituiría un laboratorio donde la capacidad transformativa e innovadora de la producción artística se toma en serio.

La hipótesis de Hernández Navarro resulta, desde nuestra perspectiva, particularmente productiva. Lo que es más importante, permite una línea de exploración post-bourdeausiana, que sitúa las conexiones artísticas como parte de un modelo de creatividad post-autónomo, desarrollado en este artículo y otros ensayos recientes (véase Garrido Castellano 2020a, 2020b, 2021, 2022). De hecho, es posible entender el éxito de la novela de artista en nuestros días si tenemos en cuenta que el género ha intentado explicar lo que hace que las vidas de las personas que se dedican a la producción artística sean vistas como interesantes y dignas de ser leídas. En tiempos de capitalismo artístico (Lipovetsky y Serroy 2016; véase también Boltanski y Chiappello 2005; Feher 2009, 2018; Lazzarato 2012), interesa más que nunca entender cómo los procesos de subjetivación, individuación (Simondon 2005) y socialización en tiempos neoliberales reproducen modelos y tácticas tradicionalmente asociadas a la vida de artistas. En otro lugar (2022), hemos defendido que la novela de artista contemporánea está indisolublemente unida a tres procesos interrelacionados: el primero tiene que ver con la obsesión con la autodefinición y la estética del desarrollo personal propia del neoliberalismo; el segundo está relacionado con la inmersión

de la producción artística en procesos socioeconómicos y financieros más amplios, que van más allá del tradicional campo artístico; finalmente el tercero alude a la relevancia de la creatividad artística como plataforma para la transformación social progresista y la imaginación radical del futuro. Desde esa perspectiva, pensamos que resulta más adecuado hablar de novela de arte que de novela de artista, ya que este conjunto (altamente heterogéneo) de ficciones abarca todas las dimensiones de la creatividad artística, desplazando el centro de atención del proceso de desarrollo personal del sujeto creativo típico de la *Künstlerroman*. Por ese motivo, a partir de este momento en el presente artículo utilizaremos la expresión novela de arte en lugar de novela de artista.

Este ensayo analiza *Muerte Súbita* como un ejemplo de la nueva dimensión que la novela de arte ha adquirido recientemente. Tras exponer brevemente la trama de la novela, examinaremos el carácter experimental del sistema artístico trazado en sus páginas, exponiendo las principales consecuencias de ese modelo basado tanto en el arte de finales del Seicento como en el juego. Finalmente, abordaremos cuestiones de trabajo cultural y precariedad a través de la dimensión transhistórica del relato.

## 2. *Muerte Súbita*, ¿una novela de arte?

Las diferentes voces e historias entrelazadas en *Muerte Súbita* se mueven al ritmo del partido de tenis, y la lectura nos lleva de un escenario a otro, de un fragmento al siguiente, mientras seguimos el devenir del juego. La cancha es el espacio donde lo humano y lo divino, lo serio y lo jocoso, lo profesional y lo personal conviven. El interés en el lado más mundano de los personajes permite a Enrique explorar el papel de la creatividad cultural en la construcción de lo que Bakhtin (1984) llamaría el *lower bodily stratum*, el mundo de las pulsiones, del cuerpo abierto al mundo, el universo de lo carnavalesco. Caravaggio y Quevedo juegan al tenis y crean, o mejor dicho, crean mientras juegan al tenis, y la historia de ese entrelazamiento entre juego y profesionalismo artístico, el espacio entre la cancha y el taller, da cuenta de lo que estaba en juego en “la conflagración universal de baja intensidad que hoy llamamos «el Barroco»”. (Enrique 2013, 141)

La mención a Bakhtin y lo carnavalesco no es secundaria si tenemos en cuenta que *Muerte Súbita* registra el inicio de la globalización y el triunfo del capitalismo burgués. La cancha romana donde se encuentran los dos personajes principales recuerda en gran medida a la plaza de mercado que centra la discusión de la tesis doctoral de Bakhtin sobre Rabelais. Como en *Rabelais and His World*, asistimos a un universo donde la creatividad popular y las masas se dejan entrever por detrás de las figuras, tan fecunda en el contexto del Renacimiento y el Barroco, del artista y del escritor como genios creativos individuales y únicos. Caravaggio y Quevedo no representan lo popular, tampoco dan voz a grupos sociales desfavorecidos; en vez de ello, pertenecen a la calle. Ambos respiran el ambiente festivo y pendenciero de la Roma de finales del Seicento mientras intentan sobrevivir personal y profesionalmente.

Aunque la historia irrumpa en el contexto del partido entre escritor y pintor como un *fait accompli*, *Muerte Súbita* se aleja de relatos oficiales y explora las consecuencias y el potencial transformativo de “un mundo alucinante y sin dirección, creciendo en la mano de un Dios reconocido y otros clandestinos, todos pujando por

el significado de las cosas.” (Enrigue 2013, 246). La bibliografía existente sobre la ficción de Enrigue ha prestado especial atención a la riqueza de los entretejimientos históricos y transcontinentales que se dan cita en el partido de pallacorda entre Quevedo y Caravaggio. De ahí que sea posible afirmar que, si bien *Muerte Súbita* rehúye toda clasificación, hay dos cosas que definitivamente no es: una novela histórica y un pastiche posmoderno. El propio Enrigue aclara ambos puntos cuando menciona que este documento “no es un libro sobre Caravaggio o Quevedo, aunque es un libro con Caravaggio y Quevedo. [...] Todos cogiendo, emborrachándose, apostando en el vacío. Las novelas aplanan monumentos gracias a que todas, hasta las más castas, son un poco pornográficas.” (Enrigue 2013, 201). En el centro de esa humanidad descarnada y gozosa se encuentran creadores que rechazan las convenciones sociales y los sistemas institucionales que regulan las artes y la literatura. Estos creadores, por otro lado, no responden a la figura del genio que la historiografía artística consagrará en el modelo vasariano de las vidas de artistas; por el contrario, aparecen en la novela llenos de las mismas contradicciones de su época.

Precisamente, ese paradigma creativo de figuras geniales inmersas en el mundo de la calle y del juego permite a Enrigue introducir un elemento adicional, que tiene que ver con la posibilidad de leer *Muerte Súbita* como una investigación sobre la precariedad socioeconómica de la clase creativa en el presente. El principal elemento en cuestión no es otro que las diferentes modalidades y facetas (no exclusivamente artísticas) que adopta la autorrealización creativa en tiempos neoliberales. Al mismo tiempo, la novela ofrece un espacio de experimentación en el que se explora la distancia entre la imaginación radical y la naturaleza coerciva de poderes y sistemas institucionales en el pasado y en el presente. Esa tensión entre potencial creativo y racionalización y normalización de patrones (auto)disciplinarios adquiere en la novela un carácter transhistórico. Más que un anacronismo, entonces, el tenis funcionaría como un hilo conductor que une diferentes personajes y épocas. También, sin duda, actúa como un espacio de irreverencia, un filtro que desfamiliariza nuestra percepción de episodios y procesos comúnmente engarzados en historias canónicas. En las siguientes secciones analizaremos las principales características y el funcionamiento de ese filtro, de ese modo.

### 3. Modos Culturales

En una de las reseñas más originales y detalladas de *Muerte Súbita* (Robins 2016), se menciona que el tenis no es tanto la historia de la novela como el modo en que transcurre. Este argumento cobra especial relevancia si tenemos en cuenta que todos los elementos de la novela, desde la estructura de los capítulos hasta los intercambios entre los personajes, siguen la lógica de un partido de pallacorda. Antes de conocer a los ilustres protagonistas del partido que casi cierra el siglo XVI en plena Piazza Navona, sabemos que disputan el primer juego del primer parcial. De hecho, la primera aproximación a la personalidad de ambos personajes no tiene mucho que ver con su actividad profesional, con el hecho de que estemos ante dos nombres cumbre de las letras y el arte del Siglo de Oro y de finales del Seicento. Por el contrario, conoceremos a Caravaggio por su manera de golpear la pelota, por el séquito de dudosa reputación que lo acompaña, por el interés (o la falta de este) en el desenvolvimiento

del partido. Otro tanto sucede con Quevedo. Del mismo modo, la última línea de la novela y el capítulo más corto de esta, “Zum. Buchaca. Caravaggio trionfa di nouvo a Roma.” (Enrique 2013, 256) implica a un tiempo la resolución del parangone, de la comparación entre pintura y poesía, del match entre Caravaggio y Quevedo, como del propio partido de pallacorda.

Interesantemente, esta estrategia narrativa (contar la historia del inicio de la globalización, plantear un debate estético, como si de un partido de tenis se tratara) va más allá de lo puramente formal. Adoptar el tenis (y el ámbito del juego en general) como modelo literario, como modo de contar historias, aporta a la novela flexibilidad e intensidad, fragmentación narrativa y continuidad histórica. El debate estético que tiene lugar en *Muerte Súbita*, centrado, por un lado, en el potencial subversivo y radical de la creatividad artística para imaginar y construir mundos alternativos, y por otro en la fuerza opuesta de normalización, censura y poder institucional, se juega en la cancha tanto como en la arena del arte y la literatura. De hecho, ambos espacios aparecen entrelazados, de tal manera que no resulta posible diferenciarlos. Caravaggio sirve y juega como pinta; Quevedo defiende como escribe. Lejos de ser anecdótica, esta superposición de lo lúdico y deportivo y del trabajo cultural, de Caravaggio y Quevedo no tanto como genios sino también como precarios a la deriva en el mundo del inicio de la globalización, hace que *Muerte Súbita* sea al mismo tiempo históricamente detallada y multitemporal.

Así, al inicio de la novela, en el primer capítulo (significativamente, el único sin título), se plantea la ambigüedad que unen el tenis como deporte y los “zapatos diseñados para hacer ejercicio” (Enrique, 2013, 11) con el arte como ejercicios aparentemente inocuos donde sin embargo puede jugarse mucho. Aquí encontramos por primera vez a un Caravaggio a camino de Malta tras ser acusado de asesinato. En la misma página, Enrique cuenta una escena autobiográfica relacionada con la crítica recibida por aparecer de tenis en una feria del libro, un momento en que la elección de calzado suscita una reprimenda por parte de un visitante del evento que considera que quien transita por el sistema literario todavía debería regirse por un código de comportamiento a la altura de las circunstancias. En ambos casos, el juego y la apariencia se entrometen en carreras pautadas por el profesionalismo y la autopromoción que paradójicamente constituyen las reglas del arte de la creatividad cultural.

La lección que aprendemos de ambas historias tiene que ver con el carácter multimodal de la experiencia estética, con el hecho de que crear implica no apenas reflejar la realidad o poner en funcionamiento procesos comunicativos sino también, y sobre todo, cambiar las reglas del juego, desafiar estructuras institucionales y patrones de comportamiento. Caravaggio, Quevedo y Enrique juegan de acuerdo con las reglas establecidas, pero también aprovechando el espacio de improvisación y de incerteza que el arte y el deporte siempre ofrecen a pesar de haber devenido espacios donde la experimentación forma parte del algoritmo, del margen de beneficio, de lo esperado y controlable.

Quien mejor ha resumido esta situación es Hito Steyerl. Para la cineasta, artista y escritora alemana (2016, 2017), el juego y el arte tienen en común dos elementos fundamentales; a saber: la capacidad para escapar del tiempo unidireccional de la historia (y del presente eterno del neoliberalismo, podemos añadir), y la capacidad para redefinir las propias reglas más allá de convenciones existentes. De acuerdo con Steyerl “to play is to re-actualize the rules as one goes along. Or to create rules that demand new actualization every time. There is a continuum between games and

play. Both need rules. On one end of the spectrum there is a looped form. On the other, an open one.”<sup>2</sup> (2016, s. p.).

Si leemos de nuevo el episodio inicial y transhistórico de *Muerte Súbita* donde encontramos a Enrigue de tenis y a Caravaggio de raqueta, puñal y pincel, podemos entender mejor las consecuencias de la modalidad adoptada por la novela. La introducción del partido de tenis y lo que es más importante, la importancia de la cancha a la hora de modelar la dimensión personal, social y estética de Caravaggio y Quevedo, presentan un sistema de valoración artístico alternativo en el que la producción creativa y la curaduría de la propia imagen pública van de la mano. La cuestión no es tanto si estamos ante un anacronismo histórico—Enrigue hace un buen trabajo a la hora de documentar tanto la importancia del juego en el imaginario social renacentista como las cuestiones de trabajo artístico y movilidad social; por el contrario, lo principal en este caso es entender que la introducción del tenis en la novela abre un espacio de posibilidad para confrontar cuestiones fundamentales de productividad cultural y precariedad desde una perspectiva transhistórica, que une pasado y presente sin adoptar una lógica teleológica, lineal.

¿Qué sucede si aceptamos que tanto el sistema artístico como la propia historia del arte son fragmentarias y se encuentran atravesadas por la posibilidad de especular con maneras infinitas de reorganizar las piezas del rompecabezas? Esta vía de pensamiento no resulta tan descabellada si tenemos en cuenta que, como afirman Gregory Sholette (2010) o Pamela Lee (2012), no existe apenas un mundo del arte, sino varias escenas que existen paralelamente y en ocasiones se interconectan, como si de realidades alternativas y parcialmente confluyentes se tratase. Esos vínculos, es necesario destacar, no siempre suceden de la forma más obvia. La cuestión, entonces, no es tanto si la mayor parte de la creatividad artística se desarrolla en paralelo o al margen de un sistema institucional consolidado, si sigue o no las reglas del arte; lo que varias voces vienen señalando con insistencia es que las maneras de hacer (arte) no oficiales, la materia oscura al decir de Sholette, están transformando el horizonte de posibilidades de la creatividad visual, redefiniendo lo posible y lo aceptable. Ello no impide, como es obvio, la eventual cooptación por parte del sistema, ni suaviza el peso y la presión de sistemas artísticos oficiales o del mercado. Al mismo tiempo, sin embargo, expande los términos del debate, obligándonos a revisar sistemas de valoración y jerarquías que parecían inamovibles e incuestionables.

De hecho, si aceptamos esa lógica en relación a la novela de Enrique, podríamos ir más lejos y afirmar que las *Künstlerromane* introducen infinitas variaciones sobre el tema del arte. Por muy realistas que sean, las novelas sobre el arte no están sujetas ni a las convenciones sociales e institucionales ni a los patrones económicos que regulan el sistema-arte y la valoración de los trabajadores culturales ligados a dicho sistema. La *Künstlerroman* se entiende mejor si es leída como un espacio parcialmente independiente, tan experimental como la propia experimentación artística, en el que otros mundos (del arte) son posibles. Aunque las figuras, el paisaje y el argumento nos resulten familiares, las novelas centradas en problematizar las consecuencias de la creatividad artística trabajan en un espacio inexplorado y radical, un territorio fértil para el desarrollo de una imaginación alternativa.

<sup>2</sup> Jugar implica reactualizar las reglas del juego según este transcurre. También supone crear reglas que requieren una actualización constante. Existe una continuidad entre los videojuegos y el juego. Ambos necesitan reglas. En un lado del espectro encontramos una forma elíptica. En la otra, otra abierta. (Traducción nuestra).

Precisamente, esa radicalidad ayuda a explicar el éxito de narrativas sobre el arte en un momento en que el sistema artístico oficial (o lo que querramos entender por ello) afronta una doble crisis: por un lado, debido a las consecuencias negativas de la financialización de la producción cultural; por otro, debido a la inserción de la creatividad artística en la esfera de producción del tejido social, en el diseño de modos de ser y aparecer en público, de nuestras ciudades, de prácticas activistas y sistemas productivos. Aunque estos debates venían definiendo con fuerza el panorama crítico sobre el arte en las últimas décadas, su relevancia quedó fuera de toda duda en 2020, cuando las principales estructuras de una manera de entender el arte basada en la circulación transnacional de objetos artísticos y un grupo reducido de personas quedó en entredicho por causa de la situación pandémica global. Resulta interesante ver cómo gran parte de los interrogantes y las soluciones ofrecidas a partir de entonces ya estaban a ser ensayadas en los mundos del arte de ficción de la novela de arte contemporánea.

Imaginemos, entonces, que *Muerte Súbita* opera como un modo particular que une el arte de finales del Seicento con la precariedad y la relevancia social del trabajo cultural neoliberal, como una versión alterada de la historia de la globalización (del arte) en su versión más prolongada. De acuerdo con esa lógica, el tenis (el deporte en sí, el partido disputado por Caravaggio y Quevedo, el calzado impropio de Enrique) crea un espacio para una apreciación estética que va más allá de la obra de arte acabada, su valoración por parte de expertos y su mercantilización.

#### 4. Trabajo cultural y creatividad artística. Una perspectiva transhistórica.

¿En qué consiste, entonces, la modalidad en la que se juega *Muerte Súbita*? La novela ofrece algunas pistas al respecto, por ejemplo, cuando problematiza la relación entre creatividad artística y sentido histórico, situando al arte como un espacio sujeto a una temporalidad particular, no necesariamente teleológica, como un paréntesis:

Una obra de arte solo sería contable si modificara la raya que va dibujando la Historia, y si una obra de arte, como un sueño, vale la pena ser recordada, es porque representa un sitio ciego para la Historia. El arte y los sueños no nos acompañan porque tengan la capacidad de mover cosas, sino porque detienen el mundo: funcionan como un paréntesis, un dique, la salud. (Enrique 2013, 251)

Ese paréntesis supone una interrupción parcial del ritmo cada vez más frenético que rige la producción y distribución de imágenes. Analizando las semejanzas entre el universo visual barroco y el del semiocapitalismo, Franco “Bifo” Berardi lee la proliferación de imágenes resultante de la Contrarreforma como el momento inaugural del proceso de persuasión y derregulación propio del capitalismo neoliberal. Berardi señala que la interconexión global resultante de la expansión colonialista europea generó las condiciones propicias para un proceso de desidentificación e indefinición cuyas consecuencias todavía son visibles en el presente. Dicho proceso tiene implicaciones que van más allá de la esfera nacional y política; su efecto se encuentra también de manera decisiva en el ámbito personal y psicosocial. Así, para Berardi la creación de mundos imaginarios que acompañó e hizo posible la expansión colonial supone un antecedente de la desaparición de la materialidad de la exis-



tencia y la creciente virtualización de las interacciones humanas. Financiarización, imaginación y virtualidad son, pues, parte central de una época de alteraciones globales que culmina con lo que Berardi llama semiocapitalismo: “La ricerca barroca del significato nella vertigine di apparenze in proliferazione era destinata a generare disillusione (desengaño) perché la promessa del gioco era proprio un’assenza di fondamento.”<sup>3</sup> (2021, 118).

Si aceptamos esta hipótesis, podemos ver cómo el juego y la creación del imaginario barroco adquieren un componente transhistóricos: no caracterizan ya un momento concreto, sino que contienen el germen de transformaciones más lentas pero también más duraderas, transformaciones que llevan al proceso de inestabilidad y precarización sistémica propio del neoliberalismo. Siguiendo esta lógica, podemos afirmar que la organización de *Muerte Súbita* a partir del partido de tenis no impide que la novela reúna una asombrosa cantidad de información sobre el trabajo de artistas y escritores. La novela de Enrigue encumbra a Quevedo y Caravaggio mediante una valoración positiva de las tareas más mundanas y repetitivas, así como del propio tiempo del ocio en el que ambos creadores piensan sobre la creatividad mientras no crean nada estrictamente hablando. La novela de Enrigue establece un diálogo fértil con tradiciones historiográficas que heroizan la figura del artista, si bien lo hace apenas para reivindicar un modelo de creatividad y de valoración estética ligados a la expresividad popular y a las convenciones no escritas (tanto Quevedo como Caravaggio resultan ideales para este objetivo). Huyendo del paradigma del genio artístico romántico, todos los personajes que se dedican a la creatividad literaria y artística en *Muerte Súbita* hacen algo más que el trabajo por el que son conocidos; no rechazan la inspiración, sino que la ponen en práctica en aspectos cotidianos de su existencia.

Al mismo tiempo, no obstante, el mundo del trabajo cultural de *Muerte Súbita* resulta más complejo. En la novela, dos modelos de trabajo cultural, dos maneras de entender cuestiones de productividad artística y autonomía, coexisten. La primera es la del ritmo impuesto por mecenas y poderosos, la de la producción (forzada) como mecanismo de promoción social y supervivencia. La segunda es la de la improvisación y lo vulgar, la del tiempo detenido del juego (*Muerte Súbita* alude al tie break en el tenis, ese momento anterior a la resolución en el que el partido se extiende). Ambos modelos están inspirados en un análisis histórico riguroso, mas ambos van más allá de las circunstancias particulares del Seicento para establecer una perspectiva transhistórica, que desdibuja las fronteras entre pasado y presente. Una de las principales consecuencias de la estructura de la novela tiene que ver, así, con la ruptura con visiones canónicas histórico artísticas. En este caso, mediante el extraño (aunque verosímil) partido de tenis entre Caravaggio y Quevedo, Enrigue destaca cómo el inicio de la globalización supuso también un partido a muerte entre dos maneras diferentes de hacer y entender el arte, una dirigida por la especulación financiera, por el extractivismo y la acumulación forzada, otra basada en el potencial disruptivo del juego y de lo popular. Conociendo las normas de *Muerte Súbita*, ninguno de los dos puede ser leído apenas como una interpretación de un periodo histórico específico. Por el contrario, la novela deja entrever las consecuencias dramáticas derivadas del triunfo

<sup>3</sup> La búsqueda barroca de significado entre la proliferación vertiginosa de apariencias tenía como función producir ilusiones (*desengaño*) porque la promesa del juego realmente suponía una falta de fundamento. (Traducción nuestra).

del segundo modo, consecuencias que marcan nuestro presente y futuro inmediato. Lo más importante, en cualquier caso, es que las cuestiones de estilo que dividen a los dos contrincantes a un lado y al otro de la cancha, pero también las que separan a mecenas de artistas, son cuestiones macro, cuestiones que afectan y regulan procesos socioeconómicos más amplios y que se perpetúan en nuestros días.

Caravaggio y Quevedo aparecen como figuras complejas y ambivalentes en *Muerte Súbita*. En la novela, ambos están asociados al paradigma del genio creativo que encuentra maneras de subsistir económicamente y de subvertir paradigmas estéticos mientras hace el juego a los poderosos. El interés que el Barroco despierta en Enrígue tiene que ver con la fluidez de las relaciones interpersonales y profesionales, así como en el papel central de la creatividad artística a la hora de condicionar una nueva sociedad globalmente interconectada. Así, el siglo de Caravaggio y Quevedo aparece descrito como un periodo excepcional, en el que “nunca las relaciones entre política, dinero, arte y semen fueron tan estrechas y turbias. O tan desfachatadamente felices, tolerantes y fluidas” (Enrígue 2013, 131). Dicha subversión, sin embargo, no es puramente individual; por el contrario, ambos personajes subvierten la lógica de dependencia económica y social asociada a la producción creativa renacentista a través del juego, de su capacidad para entender y participar de la cultura popular y el espíritu de la época. Ambos buscan “jugar por diversión y no por dinero” (Enrígue 2013, 33), aunque el dinero resulte omnipresente en el juego y en la vida. Aunque dotados de una aceptación social muy superior a las de los personajes de los bajos fondos romanos que asisten al partido de tenis mientras hacen sus apuestas, Caravaggio y Quevedo aparecen en *Muerte Súbita* como parte de una clase creativa condenada a “rebotar por las plazas, generar dinero para otros” (Enrígue 2013, 62).

Ambos personajes, así pues, se contraponen al modelo de los mecenas y nobles de los que pintores y artistas dependen económica y socialmente, figuras que en *Muerte Súbita* adquieren los contornos de capitalistas de manual, de “hombres que hacían su trabajo con un celo excesivo que seguramente nadie les reclamaba, que tomaban en serio cosas que habían sido propuestas y escritas solo para quedar bien” (Enrígue 2013, 211). La proximidad con lo popular que encontramos en la cancha de tenis no implica, así, una menor dependencia de un modelo de mecenazgo que en la novela adquiere tintes especulativos. Buen ejemplo de ello es la relación entre Caravaggio y el Cardenal Francesco Maria del Monte. El Cardenal figura en el relato como alguien dotado de “olfato para identificar un objeto de arte que iba a multiplicar su valor” (Enrígue 2013, 73), una habilidad que le sitúa en una posición privilegiada a la hora de modelar sistemas de apreciación estética que por su vez regulan patrones de aceptación social. Así, *Muerte Súbita* da cuenta de la importancia del mecenazgo a la hora de modelar la fortuna artística de creadores como Caravaggio:

Que Del Monte comprara un cuadro de un pintor vivo y lo montara en su célebre salón de música, le aseguraba al artista el ingreso a la lista corta de candidatos para decorar el altar de la siguiente capilla o un muro del siguiente claustro (Enrígue 2013, 73).

Los mecenas emergen en *Muerte Súbita* llenos de una mezcla de curiosidad humanista y especulación financiera avant la lettre: así, leemos que “la obra de Caravaggio fue sólo uno de los campos en que Del Monte y Giustiniani compitieron por la posesión de objetos que rayaban el límite de lo aceptable en la Roma contrarrefor-

mista” (Enrique 2013, 92). Este fragmento resulta decisivo por dos motivos: en primer lugar, revela los profundos lazos entre apreciación artística y movilidad social; en segundo, sitúa la atención de quien lee en el componente material de los objetos artísticos y en las vidas de quien los produjeron, comercializaron, transportaron, compraron y vendieron. En resumen, lo que se deduce de esta escena es que el capitalismo artístico hunde sus raíces en modelos modernos y globales de apreciación artística y productividad cultural.

Si Del Monte y Giustiniani compran obras de arte y definen estilos como quien compra valores en la bolsa, la descripción del interés de los Papas contrarreformistas en la creatividad cultural refuerza aún más este modelo:

Los papas de la Contrarreforma eran hombres serios, concentrados, escasamente mundanos. Asesinaban a destajo y de preferencia lentamente y con público pero siempre después de un juicio. Eran nepóticos a morir y traficaban influencias con la soltura del que se limpia los mocos en un día frío, pero tenían buenos motivos: no podían confiar más que en sus parientes porque, si dejaban un flanco abierto, cualquier subordinado los habría degollado sin juicio. No tenían novias ni hijos, vestían sayos debajo de la púrpura, olían feo. Eran grandes constructores y verificaban incansablemente que ni una sola teta se asomara en ni un solo cuadro de ningún templo. Creían en lo que hacían. Jamás se les habría visto degradarse en una partida de tenis o esgrima, no iban a las fiestas de locas que retumbaban del otro lado del río Tiber. (Enrique 2013, 168)

En *Muerte Súbita*, las escenas de encargos de obras de arte, negociación con mecenas y poderosos, comisión de reformas arquitectónicas para transformaciones urbanísticas de escala, se suceden paralelamente al partido entre Caravaggio y Quevedo. De alguna manera, estas escenas resultan un contrapunto del juego que, como hemos mencionado, no es apenas una diversión sino una manera alternativa de hacer arte y entender el mundo. Uno de los aspectos más interesantes de la novela tiene que ver con los entrelazamientos entre la cancha y el despacho, entre las finanzas y la creatividad gozosa y sin finalidad aparente, entre la vida y los números. Desde el principio de la novela, aprendemos que la manera de hacer del partido de tenis está en regresión; que hubo otro partido al inicio de la modernidad y el modelo del capitalismo resultó ganador; y, lo que es más importante, que el triunfo del protocapitalismo y del sistema de valoración artística asociado a éste conlleva, al igual que lo que sucederá con el neoliberalismo, un silenciamiento de cualquier alternativa posible y una imposición de un régimen de productividad cultural y de producción del sujeto insostenible basado en la necesidad constante de permanecer actualizado, en criterios de originalidad excluyentes y en la invisibilización de los procesos de precarización y de las condiciones materiales de producción social. La continuidad entre el partido de pallería en el Seicento y los tenis de Enrique deviene, así, algo más que un anacronismo histórico. El partido, no obstante, continúa en un tie break sostenido, refutando el dogma capitalista de ser la única alternativa y situando el arte en el centro de un proceso especulativo de fabricación de nuevas maneras de hacer y de entender el mundo. Así, tanto Caravaggio como Quevedo entienden desde el principio que las reglas del arte del momento (y, podemos añadir, las de la actualidad) pasan por entender ese contraste entre maneras de hacer y tolerar en la medida de lo posible las imposiciones externas, intentando mantener el máximo de autonomía.

Para ambos, “su victoria estaba más allá de la cancha, pero ganar el partido era indispensable para acceder a ella” (Enrigue 2013, 225).

Si el arte es el modelo de los intercambios comerciales y materiales y de la especulación en la globalización temprana, también es el laboratorio donde se generan alternativas a estos procesos. El ejemplo opuesto de estas transacciones dominadas por la especulación y el cálculo financiero en *Muerte Súbita* es el arte plumario. Basado en la anonimidad y en una relación con la naturaleza y los objetos apenas superficialmente regulada por intercambios mercantiles, el proceso creativo de una mitra que, en el contexto de la novela, viaja a Roma y acaba influyendo en la plástica de Caravaggio sirve a Enrigue para capturar modelos alternativos de producción cultural. La mitra, así, contiene “la súplica de un alma antigua, un alma de un mundo muerto, el alma de todos los que se han jodido por la mezquindad y la estulticia de los que creen que de lo que se trata es de ganar” (Enrigue 2013, 255). Imposible de reducir a un tema o una iconografía específica, la pieza de arte plumario revela las limitaciones de “imposiciones comedidamente aceptadas pero superficiales, cuerpecitos montados en un sistema neurológico que veía la trama del mundo de otro modo, un mundo y las instrucciones que hay que seguir para poder verlo” (Enrigue 2013, 252). Finalmente, la mitra demuestra que “el mundo está lleno de todo el mundo y sus colores tienen una intensidad simplemente inimaginable para el ojo europeo de su tiempo” (Enrigue 2013, 252-253).

Resulta relevante recordar, en cualquier caso, que la precisión histórica es un valor secundario en el universo de *Muerte Súbita*. Aunque históricamente verosímiles, los debates sobre la relevancia de la producción cultural no aluden a un momento histórico determinado. Por el contrario, funcionan de manera transhistórica, desafiando la lógica del progreso de una época a otra, de un estilo al siguiente. Desde esa perspectiva, demuestran que tanto los valores de como las alternativas al capitalismo artístico son el resultado de genealogías parcialmente exploradas. En esa línea, podemos leer uno de los fragmentos más analizados de *Muerte Súbita*, un fragmento comúnmente entendido como autoficcional. En este, Enrigue explica que “no sé de qué se trata este libro. Sé que lo escribí muy enojado porque los malos siempre ganan. Tal vez todos los libros se escriben solo porque los malos juegan con ventaja y eso es insoportable” (Enrigue 2013, 202). Al igual que en el ejemplo de los tenis, el componente autobiográfico del fragmento resulta indudable. Al mismo tiempo, sin embargo, podemos entrever aquí algo más, algo relacionado con la conexión entre libro y juego, con la idea de que escribir un libro implica jugar al juego del prestigio y la movilidad social, pero de otra manera, no tanto subvirtiendo las reglas del juego sino más bien poniendo de manifiesto el carácter relativo y funcional (por tanto, no absoluto) de estas.

## 5. Conclusiones

En este artículo hemos situado *Muerte Súbita* en el contexto de una tendencia reciente que busca en la creatividad artística un espacio de experimentación donde pensar cuestiones de precariedad sistémica, producción de significado e imaginación planetaria. Uno de los elementos definidores de la literatura reciente sobre arte contemporáneo tiene que ver con el hecho de que el desciframiento de la trama y el fondo histórico resultan infinitamente menos relevantes que el potencial especulativo de las ficciones de arte planteadas. Rehuendo interpretaciones unívocas de la novela,

en este artículo hemos tratado de reflexionar acerca de las consecuencias de aceptar las reglas del juego que plantea la novela. Así, hemos visto cómo la aproximación al Barroco no resulta en revisionismo histórico, no trata de reescribir la historia de la literatura y el arte del Seicento para situar a los artistas en el centro de su época, sino de valorar la creatividad cultural a pesar de la longe durée de designios macro económicos todavía presentes en nuestros días.

Señala García Martínez (2017: 263) que ya desde el título, *Muerte Súbita* alude a una tautología, ya que todas las muertes son súbitas. *Muerte súbita*, sin embargo, alude también al sistema de desempate seguido en varios deportes, un momento en el juego con reglas y temporalidad propias, una pausa indefinida que precede al final inevitable y a la resolución del partido. Si partimos del principio de que la novela de Enrigue no representa la cultura artística del Barroco, sino la sitúa en el centro de una modalidad transhistórica diferente, entonces el título de la novela adquiere un nuevo significado: frente al proceso forzado de aceleración y a la gradual desaparición del futuro ante un capitalismo homogeneizador, el tie break creativo que hace que Caravaggio y Quevedo se definan a sí mismos raqueta en mano obliga a pensar desde la perspectiva de un tiempo parcialmente independiente del imperativo de la productividad y de los intercambios económicos.

Así, la dimensión formal de *Muerte Súbita*, centrada en el partido de tenis, sirve para elaborar una reflexión transhistórica sobre las condiciones materiales y el potencial imaginativo de la creatividad cultural. Asimismo, dicha dimensión formal desafía el monopolio de la concepción temporal capitalista moderna y neoliberal: frente a la pretensión de exclusividad de la lógica del progreso, *Muerte Súbita* plantea la coexistencia de temporalidades alternativas; frente al imperativo productivista, la novela sitúa el juego como alternativa; finalmente, frente a la aceleración y al eterno presente de la globalización, *Muerte Súbita* reclama múltiples maneras de vivir en el mundo y de hacer mundos, maneras que mobilizan la creatividad artística desde una óptica diferente a la de la acumulación y al extractivismo neoliberales. Desde esta perspectiva, sería errado pensar que *Muerte súbita* aborda la globalización; por el contrario, en el centro de la novela encontramos un cuestionamiento acerca de lo que supone adoptar tácticas subversivas en el centro y en los márgenes del sistema-mundo.

## Referencias

- Bakhtin, M. (1984). *Rabelais and His World*. Indiana University Press.
- Beebe, M. (1964). *Ivory Towers and Sacred Founts: The Artist as Hero in Fiction from Goethe to Joyce*. New York University Press.
- “Bifo” Berardi, F. (2021). *E. La Congionzione*. Nero.
- Boltansky, L. & Chiapello, E. (2005). *The New Spirit of Capitalism*. Verso.
- Calvo Serraller, F. (2013). *La novela del artista: el creador como héroe de la ficción contemporánea*. Fondo de Cultura Económica.
- Enrigue, A. (2013). *Muerte Súbita*. Anagrama.
- Feher, M. (2009). Self-appreciation; or, the Aspirations of Human Capital. *Public Culture*, 21(1), 21–41.
- Feher, M. (2018). *Rated Agency: Investee Politics in a Speculative Age*. Zone Books.

- García Martínez J. R. (2017). Recreación discursiva de la historia, entre el artificio y el arte en *Muerte Súbita* (2013) de Álvaro Enrigue. *Sincronía. Revista de filosofía y letras*, 72, 261-281.
- Garrido Castellano, C. (2021a). Amores fraudulentos y mercantilizados. Arte y afectos phony en *Leaving the Atocha Station* (2011) de Ben Lerner. In E. Guillén (Ed.) *Pasiones ocultas, amores fatales: imágenes del deseo en la cultura contemporánea* (pp. 359-379). Universidad de Granada.
- Garrido Castellano, C. (2020a). Assessing the Neoliberal *Künstlerroman*: 'Creative' Self-realisation and the Art World in Michael Cunningham's *By Nightfall*. *Life Writing*. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14484528.2020.1779635>
- Garrido Castellano, C. (2022) *Literary Fictions of the Contemporary Art System: Global Perspectives in Spanish and Portuguese*. Routledge.
- Garrido Castellano, C. (2020b). Ryder Meets Bourriaud. Kazuo Ishiguro's *The Unconsoled* and the Contradictions of Creative Capitalism. *Critique: Studies in Contemporary Fiction*, 61(2), 236-247.
- Hernández Navarro, M. Á. (2019). La novela como laboratorio: espacios de contacto entre arte y literatura. *Cuadernos Hispanoamericanos*, 3 <https://cuadernoshispanoamericanos.com/la-novela-como-laboratorio-espacios-decontacto-entre-arte-y-literatura/3/>
- Huf, L. (1985). *A Portrait of the Artist as a Young Woman: The Writer as Heroine in American Literature*. Ungar.
- Kellner, D. (ed.) (2007). *Art and Liberation: Edited Papers by Herbert Marcuse*. Routledge.
- Lazzarato, M. (2012). *The Making of the Indebted Man: An Essay on the Neoliberal Condition*. MIT Press.
- Lee, P. (2012). *Forgetting the Art World*. MIT Press.
- Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2016). *L'esthétisation du monde: Vivre à l'âge du capitalisme artiste*. Gallimard.
- Marcuse, H. (1978 [1922]). *Der deutsche Künstlerroman*. Suhrkamp.
- Robins, E. (2016). Pallacorda, Or What the Hell Has Happened in Mexico. *LA Review of Books*, 23 de Julio de 2016. <https://lareviewofbooks.org/article/pallacorda-or-what-the-hell-has-happened-in-mexico/>
- Sholette, G. (2010). *Dark Matter: Art and Politics in the Age of Enterprise Culture*. Pluto Books.
- Simondon, G. (2005). *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*. Editions Jérôme Millon.
- Steyerl, H. (2016). A Tank on a Pedestal. *E-Flux*, 70. <https://www.e-flux.com/journal/70/60543/a-tank-on-a-pedestal-museums-in-an-age-of-planetary-civil-war/>
- Steyerl, H. (2017). On Games. *New Left Review*, 103. <https://newleftreview.org/issues/ii103/articles/hito-steyerl-on-games>
- Stewart, G. (1979). *A New Mythos: The Novel of the Artist as Heroine 1877-1977*. Eden Press.
- Vater, K. J. (2020). *Between Market and Myth: The Spanish Art Novel in the Post-transition Period*. Bucknell University Press.