

Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Filosofía y Letras
División de Estudios de Posgrado
Doctorado en Filosofía

La idea de Representación en Hans Georg Gadamer

Tesis

Que para obtener el grado de:

DOCTOR EN FILOSOFIA

Presenta:

Fernando Caloca Ayala

Tutor: Dr. Raúl Alcalá Campos

Co-tutores: Dra. Maria Rosa Palazón Mayoral

Dr. Mauricio Beuchot Puente

México DF, a 5 de mayo de 2007



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Este trabajo de investigación se realizó con el apoyo del CONSEJO NACIONAL DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA que otorgó la beca con número de registro 175923 en la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM.

Quiero expresar mi más sincera gratitud al Dr. Raúl Alcalá Campos, tutor principal de esta tesis.

Agradezco también la orientación, apoyo y atención inestimables de la Dra. María Rosa Palazón Madrigal y del Dr. Mauricio Beuchot Puente, quienes fungieron como co-tutores.

Agradezco la lectura y las observaciones del Dr. Ambrosio Velasco, la Dra. Mariflor Aguilar, la Dra. Rebeca Maldonado y la Dra. María Antonia González Valerio.

También agradezco las atenciones y el apoyo de los sucesivos coordinadores del Programa de Maestría y Doctorado de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM: Dr. Oscar Martiarena, Dra. Elisabetta Di Castro y Dra. Paulina Rivero; así como a Norma y Tere de la oficina de la Coordinación de Posgrado por su amable disposición.

Gracias a mi esposa Raquel Mansur Garda y a mis hijas Isabel y Fernanda por quienes vale la pena vivir y seguir haciendo esfuerzos.

Gracias a Juan Carlos Mansur Garda por su amistad incondicional.

Gracias de todo corazón a mi madre María Isabel Ayala Uribe a quien no sólo le debo el ser sino la posibilidad de desarrollarme.

Para Joan Pegueroles Moreno.

ÍNDICE

Tabla de abreviaturas.

Introducción.

I. La revolución filosófica de Hans-Georg Gadamer.	1
1.1 Otra trascendencia.	2
1.2 Otra verdad.	5
1.3 Otro límite.	9
1.4 Otro lenguaje.	11
II. El fenómeno lúdico.	21
2.1 El concepto ontológico de juego.	23
2.1.1 Caracterización provisional del fenómeno lúdico.	24
2.1.2 Análisis estructural del juego.	29
2.1.3 Pregunta por la relación entre juego y ser.	31
2.2 El concepto de juego.	36
2.3 Juego y representación.	40
2.4 Conversión del juego en arte.	45

III. El concepto de símbolo y mimesis.	53
3.1 El concepto de símbolo.	54
3.1.1 La rehabilitación de la alegoría.	56
3.1.2 La ontología del símbolo.	60
3.1.3 La obra de arte como símbolo.	63
3.2 La Mimesis.	67
3.3 El Reconocimiento.	74
3.4 La no-distinción estética y la representación correcta.	79
IV. El concepto de fiesta.	89
4.1 El carácter festivo del arte.	91
4.2. La estructura temporal de la obra de arte.	101
Sumario	105
Conclusiones	118
Bibliografía.	123

INTRODUCCIÓN

Esta tesis no es una investigación estética, en el sentido estricto de la palabra, aunque se hable en ella de la esencia de la obra de arte. El tema, en todo caso, no es exclusivamente estético. Lo que nosotros pretendemos es mostrar, en la esencia de la obra de arte, la idea de *representación* de H-G. Gadamer como rasgo ontológico universal de su hermenéutica filosófica. Nuestra estrategia ha consistido en destacar la importancia de esta idea de *representación* en la obra de arte a través de los conceptos de juego, símbolo, mimesis y fiesta en *Verdad y método*. Pero la finalidad de esta investigación, busca comprender, desde el punto de partida del arte, el aspecto universal de la hermenéutica filosófica de este autor. En este sentido, se puede decir que la presente investigación responde a una hipótesis ontológica, fenomenológica y hermenéutica de la idea de *representación* de Gadamer.

El pensamiento de Gadamer se inscribe dentro de la tradición alemana que hizo la transición del neokantismo a la fenomenología y a la hermenéutica. En particular, su hermenéutica filosófica es deudora del *giro lingüístico* que tomó la filosofía con los analíticos en Inglaterra y después con Heidegger, en Alemania¹.

La aproximación de Gadamer a la ontología se debe a la influencia, que sobre él ejerció, la idea de que el lenguaje es la constitución fundamental del *Dasein*. En los seminarios del joven Heidegger, a los que nuestro autor asistió, se hacía revivir ese llamado “acontecer lingüístico” que es la filosofía de los griegos. Gadamer recordó siempre con admiración cómo Heidegger dialogaba con el pensamiento de Platón y de Aristóteles². Las preguntas del pensamiento griego se volvían a ver claras y contundentes en las lecciones de Heidegger porque lograba revivir las cuestiones como si esos interlocutores estuvieran presentes y lo interpelaran.

Sabemos que la lectura de los griegos, la descripción fenomenológica de Husserl, la ampliación del horizonte histórico de Dilthey y la orientación recibida de Heidegger convencieron a Gadamer de la exigencia de su planteamiento hermenéutico. Su crítica radical a la subjetividad del lenguaje de la metafísica lo hizo escribir *Verdad y método* (1960) en un lenguaje difícil, erudito, e incluso, poniendo de moda el término hermenéutica hasta el punto de que muchos estudiosos de su obra consideraron que él había tan sólo *urbanizado* a Heidegger.

Así, uno de los temas que yo he abordado ha sido la búsqueda de vías para expresar el lenguaje de Heidegger sobre el ser, un ser que no es el ser del ente. Esto me aproximó más a la historia de la hermenéutica clásica y me obligó a destacar lo nuevo en la crítica de la misma. Mi idea es que ningún lenguaje conceptual, ni siquiera lo que Heidegger llama “lenguaje de la metafísica”, significa un hechizo irremediable para el pensamiento con tal que el pensador se confíe al lenguaje, esto es, entre en diálogo con otros pensantes y con los que piensan de otro modo. Por eso, admitiendo la crítica al concepto de subjetividad hecha por Heidegger, concepto en el que demostró la supervivencia de la idea de sustancia, intenté detectar en el

¹ Cfr. L., SÁEZ RUEDA, *El conflicto entre continentales y analíticos*, Dos tradiciones filosóficas. Prólogo de Juan José Acero, Editorial Crítica, Barcelona, 2002.

² VM II, p.380. Ver también CH.

diálogo el fenómeno originario del lenguaje. Esto significaba a la vez una reorientación hermenéutica de la dialéctica, desarrollada por el idealismo alemán como método especulativo, hacia el arte del diálogo vivo en el que se había realizado el movimiento intelectual socrático-platónico.³

Admitiendo la crítica de Heidegger a la subjetividad y convirtiéndola en una clave de su propia hermenéutica filosófica, Gadamer optó por investigar ese fenómeno originario del “acontecer lingüístico”. El retorno a los griegos y, en particular, a los *Diálogos* de Platón fueron a partir de sus primeros años de formación académica sus permanentes y más asiduos ejercicios hermenéuticos.⁴

La hermenéutica de Gadamer afirma también que el lenguaje pertenece al diálogo, es decir, el lenguaje no es proposición y juicio solamente, sino conversación. El lenguaje es, en la medida en que pone en movimiento al logos con preguntas y respuestas de parte de un interlocutor y otro. Por supuesto que el carácter permanente de la preocupación por el lenguaje no se le revelaba a Gadamer solamente en la manera como Heidegger se acercaba a los problemas y en los *Diálogos* de Platón sino que, también, fue la experiencia del arte, es decir, la poesía de Hölderlin, de Rilke y el círculo de Stefan Georg en el que tuvo la posibilidad de descubrir que el arte es el verdadero órgano de la filosofía.⁵

Dentro de la trayectoria intelectual de nuestro autor también se halla la influencia decisiva de Hegel. La dialéctica de Hegel fue objeto de

³ VMII, p. 321.

⁴ Cfr. J. GRONDIN, *Hans-Georg Gadamer. Una Biografía*, Traducción de Ángela Ackermann Pilári, Roberto Bernet y Eva Martín-Mora, Barcelona, Herder, 2000.

⁵ Gadamer buscará formas de la experiencia de la verdad en aquellas tradiciones que cayeron, con el paso del tiempo, en el olvido y, a cuya rehabilitación él ha contribuido considerablemente. Podemos mencionar tres de estas tradiciones para darnos una idea: la categoría de lo *verosimile* proveniente de la retórica, la categoría de *phrónesis* tomada de la filosofía práctica, aplicada a la hermenéutica y, la *applicatio* tomada de la hermenéutica jurídica y teológica que interpreta cada situación a resolver. “Pero el testimonio más importante de la experiencia de la verdad, que Gadamer, quiere recuperar, será la experiencia del arte. Ésta constituye el punto de partida de *Verdad y método*.” J. GRONDIN, Introducción a Gadamer, traducción de Constantino Ruiz Garrido, Ed. Herder, Barcelona, 2003, p. 44.

interesantes investigaciones⁶ por parte de Gadamer que luego se verían reflejadas en su obra más importante: *Verdad y método*.⁷ Así, el pensamiento de Gadamer es deudor de autores clásicos de la filosofía como: Platón, Hegel, Husserl, Dilthey y Heidegger.

La preocupación fundamental de Gadamer es rastrear e indagar la legitimación de formas de experiencia que generalmente son marginadas por la ciencia moderna. El arte, la historia o la filosofía, son formas de experiencia cuyo denominador común es la interpretación y la comprensión. En estas formas de experiencia “se expresa una verdad que no puede ser verificada con los medios de que dispone la metodología científica.”⁸ La forma de experiencia común que estudia la hermenéutica es la comprensión. La comprensión no es un comportamiento del sujeto frente a un objeto, sino un acontecimiento del ser que se comprende. Es decir, hay en la comprensión humana una existencia humana implicada y esto es a lo que él llama interpretación. Interpretar es comprender. Gadamer entiende la interpretación como un acontecimiento histórico en el que se hace presente otro acontecimiento (las obras a interpretar) en su verdad. El problema de este encuentro es el problema hermenéutico. Lo problemático del encuentro es que subsiste tanto la individualidad irreductible de la obra —que también es un acontecimiento histórico— y la interpretación de la misma.

El problema hermenéutico se radicaliza todavía más si interpretamos obras de arte. Las obras de arte son comprendidas por su modo de darse al intérprete. En consecuencia, el primer paso de toda interpretación es la reconstrucción del *status ontológico* de la obra para sacar los rendimientos metodológicos necesarios y proceder a comprender la verdad.⁹ De igual manera, se procede en el campo de los textos en general: la historia, el derecho, la teología y la filosofía. Gadamer pone de manifiesto que tanto el

⁶ Cfr. *La dialéctica de la conciencia en Hegel* (1973), Valencia, Cuadernos Teorema, 1980. Y *La dialéctica de Hegel: cinco ensayos hermenéuticos* (1971), traducción de Manuel Garrido, Madrid, Cátedra, 1980.

⁷ Cfr. VM p.417s, 557s.

⁸ VM p.24.

⁹ El *status ontológico* dado por Gadamer a la obra de arte la da una cierta superioridad al de la “realidad” en la medida en que de la obra de arte “surjan mundos completos”. Es en este sentido como debe entenderse el que Gadamer compare frecuentemente la experiencia religiosa y la experiencia estética. Cfr. EH, p. 139.

problema hermenéutico como la consistencia autónoma de los textos que se interpretan están indisolublemente relacionados.

“En Alemania, que fue siempre un país prerrevolucionario, — Gadamer sostiene que— la tradición del humanismo estético siguió viva y operante en medio del desarrollo de la moderna idea de ciencia.”¹⁰ Esta declaración da el contexto en el que se ubica su intención filosófica orientada a saber qué es la comprensión humana a través del arte y cómo es que dicha forma de concebir la comprensión es una crítica contra la idea de ciencia moderna. Hay, por tanto, una orientación distinta en el pensamiento de Gadamer que no suele valorarse suficientemente. El conflicto de fondo en la propuesta de Gadamer es la respuesta a la falsa disyuntiva entre verdad y método. No es excluyente la verdad del método, sino la búsqueda de la verdad y la búsqueda de métodos: “Lo que tenemos ante nosotros no es una diferencia de métodos [entre las ciencias de la naturaleza y las ciencias del espíritu] sino una diferencia de objetivos de conocimiento [entre la idea moderna de ciencia y la idea filosófica de hermenéutica]”¹¹

Si Kant, “pregunta cuáles son las condiciones de nuestro conocimiento por las que es posible la ciencia moderna, y hasta dónde llega ésta,”¹² Gadamer, pregunta por las condiciones de nuestra experiencia humana del mundo y hasta dónde llega la praxis vital. “Por expresarlo kantianamente, pregunta cómo es posible la comprensión.”¹³ Cuáles son las condiciones de la comprensión por las que es posible la experiencia del arte, la historia y la filosofía, y hasta dónde llegan éstas.

Si comprender e interpretar textos no es sólo una instancia científica, sino que pertenece con toda evidencia a la experiencia humana del mundo. La filosofía, entendida como la sabiduría que obtenemos de nuestra experiencia humana del mundo es la encargada de comprender el fundamento de dicha experiencia. Luego entonces, toda comprensión o interpretación implica presupuestos cuya recuperación, descripción y análisis son tarea de la vida humana y la filosofía. En el pensamiento filosófico actual la hermenéutica se ha convertido, según Vattimo, en la

¹⁰ VM p.10

¹¹ VM p. 11, el paréntesis es nuestro.

¹² VM p.11

¹³ VM p.11

nueva *koiné* de muchas cuestiones relacionadas con el problema de la interpretación o comprensión. Examinar la idea de *representación* en las reflexiones de la ontología del arte de Gadamer es el objeto de esta investigación. Gadamer está interesado en el arte como estudioso sistemático de la hermenéutica. El estudio de la verdad que Gadamer emprende toma como punto de partida una hipótesis relacionada con el arte: “¿Es que realmente una obra de arte procedente de mundos de vida pasados o extraños y trasladada a nuestro mundo, formado históricamente, se convierte en mero objeto de un placer estético-histórico y no dice nada más de aquello que tenía originalmente qué decir?”¹⁴

Este planteamiento transfiere conscientemente el problema estético del arte a la pregunta por la verdad del arte. Gadamer quiere problematizar la relación entre estética y hermenéutica porque aunque ha sido en el campo de la estética en el que ha encontrado la luz necesaria para elucidar el problema de la verdad y la comprensión, es la hermenéutica la que debe intervenir si lo que se quiere es resolver dicho problema. “Decir que la obra de arte nos dice algo y que así, como algo que dice algo, pertenece al contexto de todo aquello que tenemos que comprender”¹⁵ resulta que el arte también puede ser objeto de la hermenéutica.¹⁶ La declaración de sentido que el arte nos muestra viene dada por el hecho de que todo arte es manifestación de la verdad expresada en lenguaje.

La obra de arte es un *acontecimiento lingüístico* que presupone siempre comprensión. La pregunta por la esencia del arte es también la pregunta por el lenguaje del arte y su aspecto hermenéutico, tomando esta última palabra no como herramienta de interpretación, sino como filosofía del mundo vivido. “Toda interpretación de lo comprensible que ayude a otros a la comprensión, tiene desde luego, carácter lingüístico.”¹⁷ En este sentido, para Gadamer, toda experiencia humana del mundo busca expresarse mediante lenguaje y al hacerlo forma una tradición (que

¹⁴ EH p.56.

¹⁵ EH p.57.

¹⁶ La palabra “objeto” es equívoca. La hermenéutica de Gadamer, como tendremos ocasión de explicar en el primer capítulo de esta investigación, es fenomenológica y, por tanto, no es *el objeto sin el sujeto* y viceversa, el paradigma del que se parte con la fenomenología no es la relación *sujeto objeto*, sino la *correlación* de ambos.

¹⁷ EH p. 58.

ciertamente como tal no es lenguaje) pero susceptible de interpretación lingüística. La obra de arte es una fuente permanente de declaración de sentido porque en su presente intemporal siempre puede mostrar algo diferente. Gadamer pone, en este sentido, una condición irrestricta a esta esencial apertura de la obra de arte: siempre y cuando la obra hable por sí misma, la interpretación del arte deberá adecuarse a lo que ella es en su esencia. La obra de arte “habla” siempre y, en este su decir, “ella le dice algo a cada uno, como si se lo dijera expresamente a él, como algo presente y simultáneo.”¹⁸

La tarea hermenéutica consiste, pues, en tratar de entender la verdad y el sentido de lo que la obra de arte declara y hacérselo comprensible a sí y a otros. La hermenéutica contiene a la estética en virtud de que una cierta expectativa de sentido regula todo esfuerzo de comprensión. La experiencia del arte no es diferente a la experiencia de comprender. Si comprendemos es porque hemos captado no sólo el significado de aquello a lo que se orienta nuestra atención o interés, sino que hemos dejado que aquello nos diga lo que tiene que decir y habremos también captado la verdad y el sentido de lo dicho. No es entonces un proceso objetivo o subjetivo sino que al comprender hay una extrañeza que está más allá de nosotros mismos y de la obra como tal, pero que sólo a través de ella podemos percibir. La comprensión del arte, y la esencia de una obra de arte tienen en común el producir el encuentro con uno mismo. Pero en tanto que encuentro, también son *experiencia*, que integra en el todo de nuestra propia orientación del mundo la propia autocomprensión. La comprensión y el arte nos ayudan a conocernos a nosotros mismos pero rebasando siempre nuestra individualidad y alcanzando, más bien, la experiencia de la universalidad.

Gadamer ve en el lenguaje del arte el exceso de sentido necesario, más no suficiente, sobre el que reposa la inagotabilidad de la comunicación del ser. Si el lema de toda la hermenéutica filosófica de Gadamer reza: “el ser que puede ser comprendido, es lenguaje”, no todo es lenguaje. Podemos decir también: todo lo que puede ser comprendido de nosotros mismos se halla en las obras de arte, pero no todo es arte en la vida de los hombres.

La verdad del ser es el corazón de toda hermenéutica filosófica y lo que la verdad del arte nos muestra o enseña se puede expandir a la

¹⁸ EH p.59.

comprensión de las ciencias del espíritu¹⁹. El fenómeno de la comprensión orientado a la verdad del ser en la experiencia del arte también vale para la historia, el derecho y la filosofía. Y este es el movimiento de la parte hacia el todo.

Se puede afirmar que la hermenéutica filosófica de Gadamer está organizada a partir de las reflexiones estéticas de la primera parte de *Verdad y método*. La mayoría de los estudios realizados sobre este autor, sin embargo, también afirman que las categorías hermenéuticas como la comprensión, la interpretación, la fusión de horizontes, entre otras, son agregadas a su pensamiento estético, de manera tal que la obra de arte es concebida por él a partir de dichas categorías. De este modo, se llega a la idea de que el pensamiento de Gadamer va de la estética a la hermenéutica y de regreso. Nosotros sostenemos que a partir de la idea de *representación* como el modo de ser de la obra de arte y del ser, es en realidad la categoría clave de su hermenéutica filosófica, de manera que no es un camino de ida y vuelta el que se propone, sino un *camino diferente*. “El arte, [y la hermenéutica] comienza justamente allí donde se puede hacer algo también de un modo diferente.”²⁰

Ahora bien, en esta investigación también destaca la importancia del círculo hermenéutico como punto de partida de toda experiencia de comprensión. Nos acercamos al pensamiento de este autor tratando de no perder de vista la necesaria tensión entre el todo y la parte. La hermenéutica filosófica de Gadamer (el todo) es comprendida a partir de la idea de *representación* plasmada en la explicación ontológica de la obra de arte (la parte) Para mantener dicha tensión, sin que caigamos en el círculo vicioso del relativismo, Gadamer recuerda la advertencia de Husserl a través de Heidegger de la necesidad que hay de atenerse a las cosas mismas, para que, en la medida en que lo hagamos, seamos capaces de controlar los caminos que se abren en la experiencia de comprender.

Este círculo [de la comprensión] no debe rebajarse —afirma Heidegger— al nivel de un *circulus vitiosus*, ni siquiera tolerado. En él se alberga una positiva posibilidad de conocer en la forma más original, aunque una posibilidad que sólo es empuñada de un modo genuino cuando la

¹⁹ VM p. 223-458

²⁰ EH p.131.

interpretación ha comprendido que su primera, constante y última función es evitar que las ocurrencias y los conceptos populares le impongan en ningún caso el “tener”, el “ver” y el “concebir” “previos”, para desenvolver éstos partiendo de las cosas mismas, de suerte que quede asegurado el tema científico.²¹

La idea que Gadamer retoma de su maestro no es tanto el hecho de que la experiencia de la comprensión sea circular sino que ese círculo tiene un sentido ontológico positivo, es decir, que la experiencia de comprensión es verdadera, en la medida en que se atiene a las cosas mismas. El círculo de la comprensión es “la forma de realizar la misma interpretación comprensiva”.²² Cuando la interpretación se atiene a un texto (por ejemplo, a la obra de Gadamer en este caso) se aspira también a conocer “en la forma más original” la idea de *representación*. Toda interpretación debe ser correcta para protegerse contra la arbitrariedad y el relativismo.

Este dejarse determinar por las cosas mismas no es sólo una buena decisión inicial sino, más aún, “la tarea primera, constante y última” de toda la filosofía. Hemos querido hacer el esfuerzo filosófico de dejarnos determinar por los textos del propio autor:

El que quiere comprender un texto realiza siempre un proyectar. Tan pronto como aparece en el texto un primer sentido, el intérprete proyecta enseguida un sentido del todo. La comprensión de lo que pone en el texto precisamente en la elaboración de este proyecto previo, que por supuesto tiene que ir siendo constantemente revisado en base a lo que vaya resultando conforme se avanza en la penetración del sentido.²³

Después de hacer la investigación sobre la idea de *representación* en H. G. Gadamer podemos constatar esta tensión inevitable entre el *todo* y la *parte*. Por eso, nuestra investigación es, a su vez, un esfuerzo por realizar ese “proyecto previo” de un primer sentido del todo bajo la luz de esta nueva idea.

²¹ HEIDEGGER, Martin. *El Ser y el tiempo*. F.C.E., México, 1988, p. 171-172. También tiene traducción de este párrafo VM p. 332 y VM II p. 65.

²² VM p. 332.

²³ VM p. 333.

Hemos asumido el reto de hacer una lectura distinta a la que se acostumbra hacer cuando se quiere conocer el pensamiento de este autor. La lectura que comúnmente se ha hecho de *Verdad y método* muestra una estructura lineal en la que si bien se reconoce la verdad de la obra de arte como punto de partida, la propuesta de Gadamer gira entorno a los problemas de la historia (segunda parte) y sobretudo los problemas del lenguaje (tercera parte) Es decir, se lee y se interpreta *Verdad y método* orientando la importancia de la expansión de la verdad, que él ha sugerido, a la cuestión de la comprensión en las ciencias del espíritu y en la mayoría de los casos a destacar el lenguaje como hilo conductor del giro ontológico de la hermenéutica. Mediante estas interpretaciones, que no son incorrectas, se soslaya fácilmente su hallazgo en la investigación estética.

Nuestra investigación parte de la convicción hermenéutica de que la primera parte de *Verdad y método* y, en especial, el capítulo de la ontología de la obra de arte y su significado hermenéutico es el punto de partida y de llegada de toda la obra. La intuición que se analiza de esta parte condiciona al todo y el todo está condicionado por la intuición de esta parte. De aquí que nos hallásemos permitido ofrecer un orden de presentación, en todo caso circular, que interpreta siempre con relación a algo y ese algo se da y de hecho ocurre en la interpretación de la obra.

Queremos, por ello, comenzar con el todo dando algunos aspectos de la filosofía imbuida de sus ideas, para luego analizar la parte que nosotros consideramos que condensa y gobierna el conjunto de su pensamiento.

Estamos conscientes de que algo parecido podría hacerse más adelante si después de ver otra vez el todo se procediera a analizar la segunda y luego la tercera parte.

Nuestro propósito ha sido modesto y hemos elegido la primera parte para descubrir en ella la idea de *representación* como concepto clave que podemos aplicar al conjunto de los temas fundamentales de la hermenéutica desarrollada por Gadamer. Lo hemos querido hacer así para mostrar qué es la idea de *representación* y para concluir dando algunas de las razones que nos llevan a pensar que al final de *Verdad y método* no es gratuito que Gadamer haga la disertación sobre la Belleza en Platón precisamente porque su intuición es que la idea de Bien y de Belleza son análogas en virtud de la idea de *representación* contenidas en su más profunda esencia.

El primer capítulo de esta tesis sintetiza, entonces, desde la idea de *representación*, algunos aspectos de la filosofía gadameriana: trascendencia, verdad, límite y lenguaje.

El segundo capítulo, muestra cómo es que el juego y el arte se hallan relacionados en virtud de que a ambos les subyace una idea común de *representación*. El concepto de juego tiene la función hermenéutica de mediar el acceso a la esencia de la obra de arte. La mediación que el concepto de juego implica requiere de la idea de *representación*.

El tercer capítulo, parte de la convicción de que el arte puede ser conocimiento si se logra reconocer la verdad en su modo de darse. El modo de darse se percibe mediante el concepto de *símbolo* que viene a contener, a juicio de Gadamer, la formalización más abarcante del pensamiento hermenéutico porque el juego del arte muestra una estructura semiótica de imagen y una función representativa simbólica que consiste en *representar* como fenómeno primordial el todo del mundo, en el recinto finito del juego.

Asimismo, en este capítulo, analizamos el concepto de *mimesis* que abarca tanto el carácter lúdico como el simbólico del arte. Tanto el concepto de *mimesis* como el de su fenómeno correlativo, el *reconocimiento*, son la clave hermenéutica para explicar el acceso a la *verdad* de la idea de *representación*. Este enfoque supone consecuencias ontológicas con relación a la idea de *representación*, así como a su función en la comprensión de la verdad del arte. Estas consecuencias son: la *no-distinción estética* y la *representación correcta*. La *no-distinción estética* es la idea que hace que la experiencia de la obra de arte supere cualquier historicismo. La obra de arte está en el tiempo, pero va más allá de él. El universo hermenéutico abarca ambos aspectos. La universalidad del aspecto hermenéutico está dada por la experiencia de la obra de arte a la que le subyace la idea de la *no-distinción estética*.

Por otro lado, ni la *mens auctoris*, ni la obra de arte como tal son los criterios adecuados para hablar del significado de una obra de arte. La experiencia siempre renovada de una obra de arte es la intención, y no la conclusión dogmática, de que la comprensión es el resultado de una permanente tarea de interpretación que más adelante, en *Verdad y método*, se propondrá como “historia efectual” o “historia de los efectos” y que se halla implícita en el ser de lo que se comprende. Por ello no se acepta la

objeción de que la reproducción de una obra de arte musical es interpretación en un sentido distinto al de la realización de la comprensión en la lectura de un poema o en la contemplación de un cuadro. Es decir, Gadamer piensa que la reproducción de una obra musical, la lectura de un poema y la contemplación de un cuadro son lo mismo porque “toda reproducción es en principio interpretación.”²⁴

La interpretación no sólo es reproducción (o ejecución) sino que toda interpretación quiere parecerse a sí misma, quiere alcanzar su propia perfección. Esta es posible bajo la idea de la *representación correcta*.

El cuarto capítulo, analiza la celebración, desde el punto de vista fenomenológico, como acto intencional en el que hay una estructura temporal. Del presupuesto de la temporalidad de la existencia humana dada en toda celebración, Gadamer pasa a la temporalidad de la experiencia estética, es decir, a la temporalidad de la obra de arte. Gadamer se vale de la misma idea de *representación* para lograr comunicar la simultaneidad propia de la obra de arte. Esta idea se presenta aquí, sin embargo, en su aspecto temporal y lo importante de esta experiencia temporal, es el esclarecimiento de la temporalidad a la que la experiencia del arte también está asociada. Para reafirmar que la obra de arte es un acontecimiento, nuestro autor compara la celebración o fiesta con la obra de arte. La fiesta no es copia o reproducción de la fiesta original, ni es una aportación de la subjetividad estética. La fiesta existe en la medida que se la celebra, de la misma manera en que la obra de arte existe en la medida en que se la *representa*.

Finalmente, hacemos un sumario y sacamos las conclusiones que hemos hecho en el camino.

El objetivo de mostrar la explicación del contenido que el arte comunica, así como, la mediación total que el arte supone, es que la idea de *representación* adquiere una función circular primordial para la universalidad de la hermenéutica filosófica.

²⁴ VM p. 14.

CAPÍTULO I

LA REVOLUCIÓN FILOSÓFICA DE HANS-GEORG GADAMER

La revolución hermenéutica de Gadamer comprende por lo menos cuatro aspectos fundamentales de la filosofía en general, a saber: trascendencia, verdad, límite y lenguaje. Cada una de estas dimensiones del filosofar humano experimenta un fuerte cuestionamiento de parte de nuestro autor hasta el punto de convertir dichos conceptos filosóficos en nuevos postulados para una nueva hermenéutica.

A continuación, expondremos las aportaciones de Gadamer a estos conceptos filosóficos específicos, con el fin de ubicar (desde su conjunto) el sentido y el significado de la idea de *representación*.

1.1 Otra trascendencia

La trascendencia que Gadamer propone depende de ciertos presupuestos fenomenológicos.

En la fenomenología de Husserl hay dos afirmaciones fundamentales. Las cosas *son* cuando se dan a una conciencia. Y las cosas que se dan a la conciencia sólo *son* un modo de darse.¹ Sobre estas dos afirmaciones descansa todo el tema de la *correlación* fenomenológica. La fenomenología pone correlación entre la conciencia y el mundo (o la cosa) La conciencia sólo es conciencia si es conciencia del mundo; y el mundo sólo es lo que es si se da a una conciencia. Pero la fenomenología también pone correlación entre el fenómeno y la cosa (o el mundo) La cosa sólo se da en su fenómeno (en un modo de darse), y el fenómeno siempre es fenómeno de la cosa, es un modo de darse la cosa.

La doble correlación se puede representar gráficamente de la siguiente manera:

Conciencia	fenómeno
	mundo o cosa

La fenomenología postula una doble correlación que consiste en afirmar la relación que existe entre la conciencia y el mundo o cosa, por un lado, y la relación que existe entre el fenómeno y el mundo o cosa. Lo importante aquí es que ambas son *correlaciones* y su característica común es la conciencia. Ambas correlaciones se dan en la conciencia. La primera, sin embargo, pone la relación entre lo interior y lo exterior, entre lo infinito y lo finito y la segunda entre lo ideal y lo real, entre lo abstracto y lo concreto.

Este último aspecto ha dado ocasión a que se reconozca que la *correlación* entre fenómeno y mundo o cosa tenga un valor muy importante para la comprensión de la noción de trascendencia en Gadamer.

¹E, HUSSERL, *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*, traducción de José Gaos, México, F:C:E:, 1986, p. 58.

La fenomenología de Husserl es, a su vez, deudora de las investigaciones de Frege que trató de aclarar un problema filosófico fundamental: la identidad y la diferencia. Este problema desde la perspectiva de Frege nos puede ayudar a comprender el alcance de la aportación gadameriana. Para Frege hay un triángulo semántico que a su vez nosotros asumimos como triángulo fenomenológico entre signo, sentido y referencia. Es decir, entre el signo y el mundo o cosa hay una referencia y entre el signo y el sentido también hay una referencia.²

No podemos estar de acuerdo con M. Beuchot cuando afirma: “Gadamer cancela la posibilidad de la metafísica para la hermenéutica porque anula la referencia a un mundo y por ende excluye la verdad como correspondencia.”³ Ya hemos señalado que la hermenéutica de Gadamer tiene como presupuesto fenomenológico el tema de la *correlación*. Pero el que la hermenéutica descansa en una correlación, sobre todo de fenómeno y mundo o cosa, no implica que se deje de lado el aspecto semántico o de la correspondencia.

Beuchot reconoce que la hermenéutica de Gadamer tiene un aspecto aristotélico en todo esto. “Se rechaza el fundamento que está, platónicamente, separado de las cosas. Se acepta el que está inserto en ellas, como también la verdad que es inherente a la historia y la identidad que subyace a las diferencias.” Esto abre una posibilidad de un fundamento metafísico para la hermenéutica.

² "Frege —afirma Pegueroles— señaló la distinción entre el *sentido* y la *referencia* de los términos. Pregunta: ¿Cómo podemos decir que $a=b$? Afirmar la identidad de a y b es contradictorio. Sólo $a=a$, sólo $b=b$. Respuesta: podemos decir que $a=b$, si distinguimos entre el sentido y la referencia. La estrella matutina es la estrella vespertina, es decir, es el mismo objeto (referencia) que se da de dos modos (o sentidos) diferentes.

De modo semejante, Gadamer distingue entre *Hamlet* y sus modos de darse. El mismo *Hamlet* (un *Hamlet* en sí) no se da nunca. Sólo se da de este modo o del otro, en representaciones diferentes. Ahora bien, cada representación diferente es del mismo *Hamlet* (ninguna es de *Macbeth*)

Reencontramos el gran tema metafísico de la identidad y la diferencia. No podemos negar la identidad: es el mismo *Hamlet*. No podemos negar las diferencias: el mismo *Hamlet* no se da nunca, sólo se dan sus diferencias". J. PEGUEROLES, "Presencia y Representación." *Hermenéutica y metafísica en Gadamer*, en *Espíritu*, Vol. 42, núm. 107 (1993) p. 6.

³ BEUCHOT, Mauricio, *Tratado de Hermenéutica Analógica*, Hacia un nuevo modelo de interpretación, México, Facultad de Filosofía y Letras UNAM-ITACA, segunda edición, 2000, p. 96.

La hermenéutica necesita de la trascendencia, pero necesita también no separar esta trascendencia de la identidad. La filosofía gadameriana afirma la identidad como fundamento de lo real y de las diferencias.

Debemos decir que la noción de trascendencia en Gadamer depende, mas bien, de un concepto de representación distinto al que acostumbramos referirnos en la filosofía tradicional. La filosofía tradicional postula que hay una representación que representa lo que está presente. Las cosas sensibles representan en este mundo a las ideas inteligibles presentes en el mundo superior; las ideas en la mente representan las cosas sensibles que están fuera de la mente. Las cosas “reales” (presentes) representan a la Realidad ideal (ausente)

Gadamer instaura una idea de *representación* en la medida que adopta los aportes ya enunciados de la fenomenología de Husserl. La *representación* es, para Gadamer, una representación que hace presente aquello que, antes de representarse, no estaba presente en ninguna parte. Las cosas sólo están presentes en su representación.⁴

En el concepto platónico de representación (*mimesis*), el modelo y su copia son distintos y, están separados. El modelo es sin la copia, pero no la copia sin el modelo. En cambio, en la *nueva representación* entre la cosa y la idea hay correlación. Hay a la vez *distinción e indistinción*. La idea sólo es en la cosa y la cosa es idea porque es fenómeno para la conciencia. La distinción no es separación: la idea no es ninguna cosa (que sólo es por sus modos de darse), ni es la suma de todas las cosas porque la idea es trascendente a todas ellas. La distinción respeta la diferencia entre la idea y la cosa. Pero hay a la vez indistinción porque la idea sólo está presente en y a través de las cosas que la representan, las cuales no son sus reproducciones, sino sus modos de darse. La indistinción respeta la identidad entre la representación y las cosas.

La representación platónica, representación sin presencia, salva la trascendencia del mundo de la Idea. Pero es una trascendencia que hace superflua la inmanencia: es decir, las cosas buenas y bellas de este mundo

⁴ Como veremos más adelante en esta investigación Gadamer llama a esto *proceso óptico de representación* o *Repräsentation*, en alemán o *representatio*, en latín. Cfr. VM p.106, 190 s, 197, 199, 211, 263, 568 ss, 598, 673. VM II 19, 76.

no sirven o no son valiosas como lo son las trascendentes. El mundo superior perfecto desvaloriza el mundo inferior necesariamente imperfecto.

La *trascendencia* que postula el pensamiento de Gadamer, representación con presencia, salva a la vez la trascendencia de la idea y la inmanencia de las cosas. La idea no es la suma de las cosas, ni el Ser la suma de los entes. Pero, por otro lado, la idea sólo es en las cosas y el Ser sólo es en los entes.

Recordemos que en el pensamiento de Kant, el fenómeno es distinto y está separado de la cosa en sí. El conocimiento del fenómeno se opone al conocimiento de la cosa. Conocemos el fenómeno, no la cosa en sí.⁵

Hemos señalado que en el pensamiento de Husserl, el fenómeno es un modo de darse la cosa. La cosa no se da nunca a la conciencia, sólo se da el fenómeno. Pero el fenómeno es un modo de darse la cosa a la conciencia. Hay, por tanto, distinción e indistinción entre el fenómeno y la cosa. El fenómeno es la cosa pero como un modo de darse la cosa a la conciencia.

En este sentido, podemos afirmar que Gadamer no niega la trascendencia, aunque tampoco construye su pensamiento postulándola⁶. Más bien salva a la vez la trascendencia y la inmanencia haciendo ver que la trascendencia sólo es posible si miramos adecuadamente a la inmanencia.

1.2 Otra verdad

El tema de la verdad está relacionado con la noción de trascendencia. La verdad es inherente a la historia y la identidad subyace a las diferencias.

⁵ E. KANT *Crítica de la razón pura*, traducción, notas e índices por P. RIBAS, Alfaguara, Madrid, 2000.

⁶ “La fenomenología, la hermenéutica y la metafísica no son tres puntos de vista filosóficos distintos, sino el filosofar mismo.” GH p. 37 correspondiente a GW 10 p.109. En este punto sí estamos de acuerdo con Beuchot cuando sostiene: “Por lo general, [la noción de representación] sólo se queda en una verdad sintáctica y/o una pragmática. Siempre se quiere dejar de lado el lado semántico o de la correspondencia. Mas no parece ser posible, ni legítimo que se deseche esta dimensión. En efecto, al interpretar no basta ver la corrección (sintaxis) ni la validez (pragmática) hay que ver la adecuación (semántica) Por que la hermenéutica examina una correlación.” M. BEUCHOT, op. cit., p.97.

La fenomenología de Husserl redescubre la intuición intelectual perdida por Kant en la *verdad de la experiencia*. Además de la intuición sensible, hay una intuición intelectual. Además de la experiencia sensible, hay una experiencia intelectual. En todo *preceptum* hay un *intellectum*.

Esto hace posible que, como consecuencia, haya también un *sentido de la experiencia* intelectual y un *sentido del juicio*. El sentido de la experiencia es prepredicativo porque precede al sentido del juicio que es predicativo. Pero el sentido de la experiencia que precede al del juicio está íntimamente relacionado porque el segundo expresa al primero.

De aquí se sigue que haya la *verdad de la experiencia*, que es primera y original, y la *verdad del juicio*, que es segunda y derivada.. La verdad de la experiencia es manifestación, incluso, automanifestación. En la experiencia intelectual el sentido no se distingue de lo real. La experiencia siempre es de sentido y de verdad. La verdad del juicio es, por su parte, adecuación del sentido y la realidad. El sentido es verdadero si dice lo real.

Heidegger, como sabemos, modifica profundamente la fenomenología de Husserl. La conciencia en el pensamiento de Husserl es pura, en cambio, la conciencia de Heidegger es fáctica. La condición de posibilidad del conocimiento de la comprensión, en el pensamiento de Heidegger, no es trascendental, sino empírica.

La conciencia, o mejor el *Dasein*, está *situado* en el mundo, en la historia, en el lenguaje. Y sólo comprende, desde su *situación*, aquel sentido que desde ella se le revela.

Por consiguiente, la verdad hermenéutica no es objetiva, entre otras cosas, porque el sujeto está condicionado y conoce de la cosa sólo aquel aspecto que se le manifiesta desde su situación. Sin embargo, tampoco es subjetiva porque no es el sujeto el que se afirma en el acto de conocer sino las cosas mismas. En la hermenéutica, el conocimiento, la comprensión siempre es *interpretación* de algo.

El conocimiento del teorema de Pitágoras, por ejemplo, es objetivo porque sólo tiene un único sentido. El sentido de este teorema prevalece tanto en los griegos del siglo VI a.C., como en los matemáticos del siglo XXI. El *Quijote de la Mancha*, en cambio, sólo puede ser interpretado por el sujeto, porque tiene innumerables sentidos y yo sólo comprenderé aquel

sentido que se me revele a mi desde mi situación histórica, lingüística y cultural. La hermenéutica de Gadamer toma su modelo de los textos más que de los axiomas científicos.

La verdad hermenéutica no es objetiva, ni subjetiva. La verdad *acontece* desde la situación del sujeto y el texto, y en este sentido es *diálogo*.⁷ La verdad hermenéutica también pertenece al texto y al sujeto, porque ha de ser *aplicada ó apropiada* por él.⁸ No es posible entender o *interpretar* la verdad sin aplicársela o apropiársela. La comprensión, la interpretación y la aplicación son momentos inseparables en la hermenéutica de Gadamer.. La comprensión sin la aplicación reduciría la verdad al sentido; es decir, pasaríamos de la filosofía al ámbito de la ciencia.

Si pensamos, por ejemplo, en el ámbito del pensamiento práctico, podemos constatar que en el campo ético, si comprendo qué es lo justo, me sentiré afectado, sabré que me concierne. No comprendo para saber, sino para hacer. En el campo religioso igual, si comprendo el texto evangélico, me lo aplicaré. La verdad de la que aquí estamos hablando es una verdad para ser vivida.⁹

La verdad hermenéutica sólo es verdad *para alguien*. El sentido de la verdad está directamente relacionado con mi interés, con lo que me llama o interpela. Si la verdad es *para todos*, impersonal, desinteresada, objetiva, abstracta, entonces, es una verdad científica. El sentido de mi vida, por ejemplo, no depende del teorema de Pitágoras.

En la hermenéutica quien ve la verdad, la ama, se juega la vida por ella. Quien no ama la verdad que ha comprendido, es que no la ha comprendido. No se puede ver la belleza¹⁰, como experiencia de sentido, *sólo* objetivamente, desinteresadamente, abstractamente. Si la belleza que

⁷ Cfr. VM 331s.

⁸ Cfr. VM p.378s, en el que se califica la aplicación (*Anwendung*) como “el problema hermenéutico fundamental”.

⁹ El saber moral en Aristóteles —dice Gadamer— “no es evidentemente un saber objetivo, esto es, el que sabe no se enfrenta con una serie de hechos que se limita a constatar, sino que lo que conoce le afecta inmediatamente. Es algo que tiene que hacer.” VM p. 385.

¹⁰ *Verdad y método* concluye con una disertación sobre la categoría de “lo bello” en Platón y con una acentuación de la posibilidad de derivar el modo de ser de la obra de arte hacia el modo del ser del ser.

vemos no nos arrebatamos, es que no la hemos visto del todo. En otras palabras, la distinción de sentido y verdad hace que la comprensión hermenéutica sea siempre comprensión de sentido y de verdad.

Otro ejemplo: la ciencia (histórica) reduce la verdad al sentido: es verdad que Platón dijo A. La hermenéutica reduce el sentido a la verdad, porque en la experiencia hermenéutica de la verdad, sentido y verdad son inseparables. Comprender a Platón es comprender a la vez su sentido y su verdad. Comprender sólo su sentido (lo que Platón dijo o no dijo) no es comprender. La comprensión hermenéutica siempre es comprensión de verdad.

La ciencia moderna investiga el sentido de los textos. Y dispone de métodos (filológicos, históricos, etc.) para establecer este sentido. Emite juicios cuando ha concluido su trabajo y afirma por ejemplo: es verdad que Platón dijo A. La verdad científica es metódica.

Pero la verdad hermenéutica no es metódica. La filosofía no es una ciencia solamente. No hay un único método para descubrir la verdad del pensamiento de Platón o la belleza de la música de Beethoven. La *formación*¹¹ (*Bildung*) es la que prepara para el descubrimiento de esta verdad y esta belleza.

La verdad hermenéutica es un acontecimiento. El descubrimiento de la verdad o la belleza es inesperado. Ocurre que un día de repente, comprendemos. Es el *eureka* de Arquímedes. La comprensión se da como un relámpago, del que el texto o su explicación son como el trueno que resuena después de aparecer la luz. La verdad es una conquista y un don.

Hay también otro camino para captar la experiencia de la verdad: el *diálogo*. Gadamer cree profundamente en el *diálogo*, entre otras cosas por que lo considera una experiencia privilegiada en la que se puede vivir el *acontecer* de la verdad. Cuando nos dejamos llevar en una conversación entramos o nos enredamos en algo que más allá de las palabras: “el lenguaje que discurre en ella lleva su propia verdad esto es, “desvela” y deja aparecer algo que desde ese momento es.”¹²

¹¹ Cfr. VM p. 38 ss.

¹² VM p. 461.

En el *acontecer* de la verdad la experiencia siempre es verdadera. La experiencia de la belleza por ejemplo, siempre es verdadera. El que experimenta la belleza (de una obra literaria, de una obra musical) sabe que es bello aquello que está experimentando. Lo que Gadamer también quiere decir es que la *misma experiencia ya es diálogo*. La esencia de la experiencia hermenéutica es *apertura y alteridad*.¹³ La experiencia hermenéutica tiene estructura de pregunta. Preguntar es abrirse a lo otro y, por tanto, el lugar de la experiencia hermenéutica es el *diálogo*.¹⁴

Para tener una experiencia de verdad o de belleza he de preguntar a la realidad, al texto, a los otros y he de dejarme preguntar y cuestionar por ellos. Hay que estar dispuesto a reconocer que no tenía razón.¹⁵

1.3 Otro límite

Gadamer aporta un concepto positivo del límite. Para entender este concepto se debe señalar cuál es su relación con la experiencia. La referencia de este tema es Hegel. Hegel hace de la experiencia (*Erfahrung*) el camino de la ciencia (*Wissen*) o del concepto (*Begriff*)¹⁶. Gadamer opone la experiencia y el concepto. La experiencia no conduce necesariamente a la ciencia, sino que *aleja de la ciencia*. La experiencia conduce a (es condición de posibilidad de) una experiencia mayor y más perfecta.

La generalidad del concepto en Hegel anula la experiencia. Cuanta más experiencia tengo, más claro tengo el concepto y menos necesito de una experiencia ulterior. El concepto hace imposible la experiencia, porque después del concepto la experiencia ya no es experiencia, ya no es nueva, ya

¹³ Cfr. VM p.421s.

¹⁴ Cfr. AGUILAR RIVERO, Mariflor, *Diálogo y Alteridad. Trazos de la hermenéutica de Gadamer*. Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, México, 2005, p. 51s.

¹⁵ Cfr. DOMINGO Moratalla, Agustín Domingo, *El arte de poder no tener razón. La hermenéutica dialógica de H.-G. Gadamer*, Salamanca, Publicaciones Univers. Pontificia, 1991.

¹⁶ G. W. F. HEGEL, *Fenomenología del espíritu*, traducción de W. Roces y R. Guerra, México, F.C.E., 1966 (4ª reimpresión, 1985)

es sabida, es mera repetición de lo mismo. La generalidad del concepto es el fin de la historia, cancela la historia.

En cambio, en la generalidad de la experiencia como la concibe Aristóteles pasa todo lo contrario: cuanta más experiencia tengo, más soy capaz de tener nuevas experiencias. La experiencia me abre, no me cierra, a más experiencia. Cuanto más entiendo de arte, más capaz soy de captar el valor de la obra de arte, la experiencia no conduce a la clausura del concepto, sino que abre a una mayor experiencia, a una mayor novedad.

Paradójicamente el saber infinito de Hegel, que se denomina concepto absoluto, es pobre, porque nos reduce a la repetición. En Aristóteles (y en Gadamer) el saber finito es rico, porque nos abre a una experiencia mayor y sin fin.¹⁷

En la hermenéutica de Gadamer hallamos, entre lo finito y lo infinito, una vez más, la correlación fenomenológica. El infinito sólo se da en lo finito, y lo finito es un modo de darse el infinito. La hermenéutica gadameriana afirma constantemente dos infinitos: el infinito de la experiencia y el infinito del espíritu.

La experiencia artística, la experiencia del mundo, la comprensión de textos platónicos, u otros, es un proceso sin fin. Nunca se llega al final. Más bien, ocurre lo contrario: cada experiencia aumenta nuestra capacidad de experiencia.

La finitud del espíritu hace posible una experiencia sin fin, una experiencia siempre nueva nunca repetida. Cada experiencia me cambia, me hace otro y, por tanto, capaz de una experiencia diferente, renovada. Nuestra finitud hace posible nuestra infinitud.¹⁸

¹⁷ Cfr. A. DE WAEHLENS, "Sur une herméneutique de l'herméneutique", en *Rev. Philo. Louvain*, 1962, pp. 573-591, *apud*, J. PEGUEROLES, "La revolución hermenéutica de Gadamer", en: *Espíritu*, Vol. 45, num. 114 (1996) p. 177.

¹⁸ Cfr. A. DE WAEHLENS, *op. cit.*, En el mismo sentido escribe Pareyson: "la interpretación de la verdad es la posesión de un infinito." Es decir, la interpretación es la única manera como un espíritu finito puede poseer el infinito de la verdad. Toda interpretación es un modo de darse la verdad. Pero el espíritu finito está abierto a infinitos modos de darse, a infinitas experiencias, siempre nuevas de la verdad. Cfr. L. Pareyson, *Verità e interpretazione* (1971), p. 45, *apud*, J. PEGUEROLES, *op. cit.*

Gadamer ha dicho: “Soy hegeliano en todo, menos en la aceptación del Espíritu Absoluto.”¹⁹ Gadamer afirma la mala infinitud contra el sistema o la totalidad. No un progreso que nos acerca al fin o al Todo, sino un progreso que nos aleja del fin. Porque toda experiencia hace posible una mayor experiencia. No el infinito de la reflexión, sino el infinito de la interpretación. La ciencia avanza del conocimiento de las partes al conocimiento del todo. La hermenéutica conoce el todo en sus diferentes modos de darse. Nuestro saber es finito. Pero nuestra finitud es nuestra riqueza.

Hay en Gadamer un concepto positivo del límite. Un conocimiento infinito, un saber absoluto y total nos condenaría a la repetición de lo mismo. En cambio, si la cosa se da sólo en sus modos de darse, desde nuestra situación y desde nuestra experiencia, y dado que nuestra situación y nuestra experiencia cambian continuamente, entonces todo conocimiento será nuevo, siempre conoceremos aspectos nuevos, diferentes de la cosa. Por eso dice Gadamer que “la interpretación no es mera reproducción o mero referir el texto transmitido, sino que es como una nueva creación del comprender.”²⁰ Todo conocimiento será *creación del sentido*.

1.4 Otro lenguaje.

El lenguaje puede ser *Mittel* o *Mitte*. El lenguaje como instrumento (*Mittel*) sirve para representar el pensamiento o el mundo que existe independientemente de él. El lenguaje como medio (*Mitte*) hace presente el pensamiento o el mundo que no serían sin él. El lenguaje *Mittel* es representación que representa. El lenguaje *Mitte* es representación que hace presente. Nos hallamos otra vez con los dos conceptos opuestos de *representación* que dividen la historia de la filosofía.

Pero la representación presencia, a su vez, se subdivide en otras dos acepciones: la representación del juego (*Spiel*) y la representación del espejo (*Spiegel*) En ambos casos, ser es representarse: *Sein sichdarstellen ist*.²¹ En

¹⁹ Cfr. *Prefazione a Verità e metodo* (1972), p. XLVI, *apud*, J. PEGUEROLES, op. cit. “Siempre me confesado partidario de esa “mala” infinitud que me mantiene en una tensa cercanía con Hegel.” VM II, p. 16.

²⁰ VM p.566.

²¹ VM p. 578, (GW I, 459)

ambos casos se trata de una representación que no representa, de una mediación que no media, de una mediación total.²² Mientras que en el arte domina la representación del juego, en el lenguaje domina la representación del espejo. Veremos más adelante como es que la representación del juego domina todo el campo de la experiencia estética y pone las bases para la generalización en el campo de la historicidad y el lenguaje. Para tener una visión de conjunto debemos destacar este aspecto de la representación asociada al lenguaje.

El lenguaje tiene una estructura especulativa. El lenguaje es un espejo que refleja las cosas. El lenguaje no es copia de la cosa.

La cosa no está, primero, presente y enfrente del sujeto y, después, es representada en el lenguaje, como si se tratara de una postal. La cosa no adquiere una segunda existencia cuando accede al lenguaje. La cosa sólo es en el lenguaje. El *ser* de la cosa es su *representación* en el lenguaje como si se tratara de un espejo.²³

El lenguaje no pone la cosa. En cierto sentido, la cosa es anterior al lenguaje. Es decir, por un lado, el lenguaje es anterior al ser y al sentido, porque sólo hay ser y sentido en el lenguaje. Por otro lado, el ser y el sentido son anteriores al lenguaje porque el lenguaje los supone, no es su origen. Sólo hay lenguaje si hay ser y sentido que puedan ser apalabrados. La concepción hermenéutica del lenguaje pone correlación entre el sentido y la palabra o el signo. El uno no es sin el otro. Y entre ambos hay a la vez distinción e indistinción.

El sentido es trascendente al signo. Ya es de algún modo, antes del signo. Pero a la vez, el sentido sólo es en la palabra, cuando es apalabrado. La trascendencia ideal del sentido sólo es real en la palabra.

La trascendencia del sentido en Platón parece reprobable porque hace superfluo el lenguaje: pensamos mejor sin palabras. En Platón (*Cratilo*) el lenguaje es exterior al pensamiento. Pensamos sin lenguaje y después

²² “Mediación total significa que lo que media se cancela a sí mismo como mediador.” VM p. 165.

²³ “Lo que accede al lenguaje es, desde luego, algo distinto de la palabra hablada misma. Pero la palabra sólo es palabra en virtud de lo que en ella accede al lenguaje.” VM p. 568.

utilizamos el lenguaje para comunicar a otros lo que pensamos. Platón separa el pensamiento y el lenguaje.²⁴

Los medievales, con San Agustín como precursor, desde la teología cristiana que defiende la doctrina de la encarnación del Verbo y la preexistencia del Verbo en la Trinidad descubren, primero, que hay un lenguaje interior (*verbum cordis*) anterior al lenguaje exterior y, segundo, que ese lenguaje interior se identifica o está íntimamente unido al pensamiento.²⁵ *Pensar es decirse*. Los medievales, sin embargo, consideran el lenguaje interior anterior al lenguaje exterior como Platón.

Los modernos, con Humboldt como precursor, unen íntimamente lenguaje exterior y mundo. Sólo podemos comprender el mundo si decimos el mundo. Sólo podemos comprender un mundo si es apalabrado. El lenguaje es el mundo.

Los tres pasos fundamentales que, según Gadamer, debemos de conocer de la historia del lenguaje en occidente son: el de Platón, el de Agustín y el de Humboldt.²⁶

Los modernos (Humboldt) resaltan que el lenguaje exterior es el medio (*Mitte*) en el que se da el mundo a la conciencia. Gadamer redescubre con Agustín de Hipona que el lenguaje exterior es también el medio en que se da a la conciencia el lenguaje interior o pensamiento.

²⁴ VM p.487-502.

²⁵ Cuando Jean Grondin, el estudioso y biógrafo más competente de Gadamer, le preguntó en qué consistía exactamente la universalidad de la hermenéutica, recibió esta inesperada respuesta: “En el *verbum interius*.” Y Gadamer prosiguió: “La universalidad se encuentra en el lenguaje interior, en el hecho de que no se pueda decir todo. No se puede expresar todo lo que hay en el alma, el *logos endiathetos*. Es algo que adopto de Agustín, de su *De Trinitate*. Esta experiencia es universal: el *actus signatus* nunca se recubre con el *actus exercitus*”. JEAN GRONDIN, *Introducción a la hermenéutica filosófica*, traducción de Ángela Ackermann Pilári, Editorial Herder, Barcelona, 1999, p. 15. Esta va a ser, por otro lado, la tesis del libro de Grondin: “sólo se puede verificar adecuadamente la pretensión de universalidad de la hermenéutica a partir de la doctrina del *verbum interius*, o sea, aquella concepción ...de que la enunciación hablada siempre se queda atrás con respecto del contenido de la enunciación, esto es de la palabra interior, y que sólo se puede comprender algo hablado si se reconstruye y verifica el hablar interior que está al acecho detrás de lo dicho.” p. 16.

²⁶ Cfr. VM p. 526 ss.

El lenguaje exterior es a la vez un modo de darse un mundo a la conciencia y un modo de darse o expresarse el *verbum* a la conciencia. El lenguaje es doblemente *Mitte* o hay una doble mediación del lenguaje: para comprender el mundo y para expresar lo que comprendemos del mundo.

Los límites del lenguaje consecuentemente son dos. Por un lado, el lenguaje limita la experiencia del mundo. La experiencia del mundo no es inmediata, sino que está mediada por el lenguaje. Por otro lado, el lenguaje limita la expresión, y, por consiguiente, la toma de conciencia de la experiencia del mundo.

El mundo, y aquí Gadamer piensa en la obra de arte o el texto, es más de lo que comprendemos del mundo desde nuestro lenguaje. Y nuestra experiencia del mundo, dada por nuestro lenguaje interior, es más que su expresión en el lenguaje.²⁷

En la hermenéutica de Gadamer el lenguaje siempre es el lenguaje del diálogo. El lenguaje que Gadamer postula específicamente en *Verdad y método* es *diálogo*. Esto significa que no es el lenguaje que es enunciado. Ya hemos dicho que el lenguaje no es proposición y juicio, sino únicamente es, si es pregunta y respuesta, es decir, lo más parecido a la esencia del lenguaje es la conversación.

Tanto en Platón como en Agustín de Hipona pensar es un diálogo del alma consigo misma. Este diálogo tiene la peculiaridad de contrastar razones hasta el momento en que se hace presente la verdad, expresada en el *verbum*. El *verbum* es resultado de un proceso, de un *acontecer* que es el diálogo interior.

En los modernos, el lenguaje, además de ser *Mitte*, es, según Gadamer, diálogo. El lenguaje, en su esencia, no es enunciado sino algo anterior al enunciado y que puede ser tanto diálogo interior como exterior.

²⁷ Gadamer escribió sobre este tema en escritos posteriores a VM, por ejemplo “Los límites del lenguaje” en AV, p. 131-149. En una entrevista, le preguntaron a Gadamer qué consideraba digno de ser comunicado en su vida y en la vida, en general: “Creo que lo más digno de comunicar siempre es lo que no se puede comunicar.” *Apud* J. GRONDIN, op. cit., p. 173.

La verdad se da, pues, sólo en el diálogo: dialogo interior consigo mismo, diálogo exterior con el otro, diálogo con el mundo o experiencia del mundo. Sólo comprendemos en el lenguaje, es decir, en el diálogo.²⁸

El lenguaje como diálogo, como acontecer de la verdad, es expresión de la finitud del hombre. También expresa doblemente la finitud de la comprensión humana.

Después de distinguir entre lenguaje interior y exterior, recordemos también que dentro del lenguaje exterior hay otra distinción entre lenguaje prepredicativo del diálogo y lenguaje predicativo del enunciado. El lenguaje prepredicativo es para la hermenéutica lo que el lenguaje predicativo del enunciado lo es para las ciencias. El lenguaje predicativo es el instrumento de las ciencias.

En la concepción hermenéutica, el lenguaje exterior nunca expresa totalmente el lenguaje interior o el mundo. El lenguaje exterior sólo es un modo de darse el *verbum interius* o el mundo. Así pues, el lenguaje como acontecer y como límite expresa doblemente la finitud de la comprensión humana.

En el ámbito de la filosofía del lenguaje nos topamos con una aporía, que no parece fácil de resolver. Por un lado, durante siglos se ha afirmado que el pensamiento o el sentido es antes o sin el lenguaje. Es decir, que primero pensamos y después decimos lo que pensamos. Que el lenguaje es expresión del pensamiento, *vestido* del pensamiento. Lo cual, de algún modo parece ser cierto. Si hablamos es porque tenemos algo que decir. El sentido en la conciencia precede a la palabra que lo expresa.

Por otro lado, la moderna filosofía del lenguaje afirma que no hay sentido antes o sin el lenguaje. Que sólo hay sentido en el lenguaje. Más aún, que no habla el sujeto, sino el lenguaje. Lo cual también tiene algo de verdad. No sabemos lo que pensamos hasta que nos lo decimos. Sin el

²⁸ “Sólo en el diálogo, en el encuentro con otras formas de pensar, que también pueden habitar dentro de nosotros mismos, podemos esperar superar la limitación de nuestros horizontes respectivos. Por eso la filosofía hermenéutica no conoce otro principio superior que el del diálogo.” J. GRONDIN, op. cit., p. 179. Cfr. JOSÉ FRANCISCO ZÚÑIGA GARCÍA, *El diálogo como juego*. La hermenéutica filosófica de Hans-Georg Gadamer. Universidad de Granada, España 1995.

lenguaje, habría sentido en la conciencia, pero no habría conciencia del sentido.

El error de estas dos filosofías del lenguaje, aparentemente, antagónicas es la separación entre pensamiento y lenguaje. La idea de representación como copia tiene en su base esta escisión. La primera separa el pensamiento del lenguaje. La segunda suprime el pensamiento para afirmar sólo el lenguaje.

La solución de la aporía, por tanto, se hallará si sustituimos la representación como copia por la representación que *hace presente*. El lenguaje *hace presente* el pensamiento. No hay sentido sin lenguaje, sólo hay sentido en el lenguaje. Pero el lenguaje no pone el sentido, sólo lo *hace presente*. Gadamer propugna por la unidad del pensamiento y el lenguaje.

La fenomenología y la hermenéutica reconocen un sentido prepredicativo y prelingüístico (llamado el sentido de la experiencia), que precede al sentido predicativo y lingüístico. Pero no *separan* el sentido de la experiencia, del sentido del juicio y del lenguaje.²⁹

Si “*el ser que puede comprenderse es lenguaje*”³⁰ —como reza la famosa frase de Gadamer— implica que el pensamiento que puede comprenderse es lenguaje. Sólo hay comprensión en la palabra. Esto no quiere decir, desde luego, que la palabra baste por sí misma para que ocurra la comprensión. Si todo fuera lenguaje ¿dónde quedaría lo que no es lenguaje, y, sin embargo, también es susceptible de interpretación?

La famosa frase de Gadamer postula, entre otras cosas, la lingüisticidad como el aspecto universal de la hermenéutica en la experiencia de nosotros mismos y del mundo. La lingüisticidad es el modo de darse el comprender. La lingüisticidad no es lo mismo que el lenguaje. El

²⁹ Si recordamos aquí el problema kantiano de la cosa en sí, preguntamos si podemos conocer o no la cosa en sí. ¿Conocemos sólo los fenómenos? Responde la fenomenología: ni una cosa ni la otra. Conocemos sólo el fenómeno, pero el fenómeno es *un modo de darse* la cosa en sí. Pues lo mismo ocurre con el problema del lenguaje. ¿El lenguaje es mero producto del pensamiento? o ¿El pensamiento es un producto del lenguaje? Ni una cosa ni otra. El pensamiento sólo se da en el lenguaje. Pero el lenguaje no hace más que *hacer presente* el pensamiento.

³⁰ VM p. 567. “Sein, das verstanden werden kann, ist Sprache.” WM, 450.

lenguaje lo solemos entender como conjunto de signos que nos sirven para comunicarnos. Por ejemplo, el lenguaje con palabras es un caso particular de la lingüística. Ésta última, Gadamer la entiende como la capacidad de nuestra finitud para comprender, o como la capacidad para establecer nuevas combinaciones que hagan posible un lenguaje.³¹

Si por ejemplo, el enunciado, ya citado lo interpretamos como lo hace Vattimo y decimos “todo lo que es, es sólo lenguaje y acontecimiento lingüístico”, es evidente la objeción: no todo es lenguaje. Gadamer no habla de esto. Incluso en el prólogo a la segunda edición Gadamer, calificó esta interpretación del enunciado como una “consecuencia metafísica insostenible.”³² El razonamiento que se sigue para comprender correctamente el significado de la famosa frase de Gadamer diría algo así como: no todo ser puede comprenderse, y no todo ser es lenguaje, por tanto, sólo es lenguaje el ser que puede comprenderse.³³

Todo comprender está definido también por la finitud o por nuestra limitación histórica, pero en esa misma finitud también se afirma lo incomprensible. Esto no significa que lo que es en principio incomprensible se afirme en el comprender al hacerse a su vez comprensible. Al contrario, lo incomprensible siempre es y será incomprensible, precisamente, porque todo comprender pertenece al lenguaje. Lo incomprensible en este sentido, diría Gadamer, es aquello frente a lo cual el lenguaje está mudo.

Gadamer es de la opinión de que la referencia a la universalidad del aspecto hermenéutico del comprender y de su lingüística *codeterminan a la vez*, y por decirlo así, ‘igual de originariamente’, los límites del

³¹ Gadamer expone detalladamente esta diferencia en el diálogo con Jean Grondin (1996) AN. p.370ss. Sin embargo, existen diversas interpretaciones de esta frase en “*El ser que puede ser comprendido es lenguaje*” Homenaje a Hans-Georg Gadamer, J. Habermas, R. Rorty, G. Vattimo, M. Theunissen, G. Figal, R. Bubner, E. Teufel y H. U. Gumbrecht. Prólogo a la edición española de Antonio Gómez Ramos, Madrid, Ed. Síntesis, 2003.

³² VM p. 17.

³³ Cramer ha hecho ver este aserto de la originalidad de Gadamer diciendo lo siguiente: “la tesis de Gadamer de que “ser que puede comprenderse es lenguaje” no implica que todo ser sea lenguaje. Pues no implica que todo lo que sea puede comprenderse. Implica, en cambio, que no es lenguaje todo lo que es, por que la hermenéutica sólo tiene sentido bajo la condición de que haya lo absolutamente incomprensible.” CRAMER, Konrad, “Hans-Georg Gadamer” Reflexiones sobre la persona y su obra. En *Convivium* 16 (2003) p. 17.

comprender y los límites de lo que es accesible a nuestra experiencia lingüística.³⁴

La universalidad de la hermenéutica permite conjurar el peligro de “debilitar la verdadera realidad del acontecer, particularmente su absurdo y contingencia y falsearlo como una forma de experiencia de sentido.”³⁵

En el ámbito de la filosofía del lenguaje, durante siglos también se ha afirmado que el pensamiento es representación (copia) de la cosa y que el lenguaje es representación (copia) del pensamiento. La filosofía del lenguaje ha separado el pensamiento de la cosa y el lenguaje del pensamiento. Esta filosofía está basada en la idea de representación como copia.

Pero el lenguaje no es representación del mundo ya presente a la conciencia, sino que es el medio (*Mitte*) en el que se hace presente el mundo, que no estaba presente, no estaba dado a la conciencia. El mundo sólo *es* cuando se *representa* en el lenguaje. Y el lenguaje no es una representación del pensamiento ya presente en la conciencia, sino que es el medio en el que se hace presente el pensamiento que no estaba dado a la conciencia.

El pensamiento sólo *es* cuando se *representa* en el lenguaje.

El mundo ciertamente *es* antes del lenguaje, y el pensamiento también *es* antes del lenguaje. El lenguaje no *pone* el mundo ni el pensamiento. Lo que pasa es que no sabemos qué puede ser el mundo o el pensamiento cuando no se dan a la conciencia, o sea, cuando no se representan (*se hacen presentes*) en el lenguaje. El mundo y el pensamiento son *trascendentes* al lenguaje. Pero no son *sin* el lenguaje.

Finalmente, con relación al arte, la tesis de la lingüisticidad universalidad de la hermenéutica es fundamental para ubicar el significado y el sentido de la idea de representación en Gadamer.

³⁴ CRAMER, Konrad, op. cit., p. 9. Y Grondin añade: “en efecto, lo indecible, lo horrible, al igual que lo indeciblemente gozoso, es indecible únicamente a la luz de lo que hubiera que decirse, aunque no haya lenguaje capaz de hacerlo.” J. GRONDIN, *Introducción a Gadamer*, traducción de Constantino Ruiz Garrido, Barcelona, Herder, 2003, p.197.

³⁵ VM p.17.

La estética debe subsumirse en la hermenéutica.

Si el ser de la obra de arte es *representación* (si *Hamlet* sólo es cuando es representado), al variar la representación, varía el ser. En cada representación diferente, el ser de la *representación* es diferente, sin por ello dejar de ser el mismo. Por tanto, esta investigación postula que no hay separación entre el ser y la representación (porque caeríamos en el falso dilema entre el subjetivismo y el objetivismo estéticos³⁶ que tanto combatió Gadamer) con lo que estaremos recuperando la pregunta por la verdad de la experiencia estética.

La conciencia hermenéutica es *correlación* de sujeto y objeto, de conciencia y mundo, de representación y ser.

Habiendo ubicado las principales aportaciones de la revolución hermenéutica de Gadamer, veremos en el siguiente capítulo cómo es que nuestro autor se vale del fenómeno lúdico para proponer la idea de representación en el campo del arte.

³⁶ Cfr. J. GARCÍA LEAL, “Problemas de la representación. Gadamer y el arte contemporáneo” en *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, España, 2004.

CAPÍTULO II

EL FENÓMENO LÚDICO

Entre los medios de los que Gadamer se vale para la idea de *representación* en el tema del arte está el concepto de juego. El concepto de juego tiene la función hermenéutica de mediar el acceso a la esencia de la obra de arte. La mediación que el concepto de juego implica para llegar hasta la esencia de la obra de arte requiere de la idea de *representación*.

Desde el punto de vista fenomenológico, el juego, sin embargo, no es arte todavía. Se trata de una actividad humana —y para Gadamer, incluso, natural— en la que podemos detenernos y aprehender su esencia como *representación*. Gadamer, al tener una perspectiva fenomenológico-hermenéutica complica un poco más las cosas porque ampliará la validez de su idea de *representación*, al caso de la ontología de la obra de arte.

En este capítulo nuestro objetivo es explicar cómo es que el juego en Gadamer es *representación* por un lado, y cómo hace que el juego sea la mediación hermenéutica para acceder a la esencia de la obra de arte.

Si el juego es *representación* y el juego es arte, el juego del arte es *representación*. ¿Cómo se puede analizar este argumento? A mi juicio, la idea de *representación* tiene que ser la misma para que esto sea cierto.

Primero vamos a acercarnos a continuación al concepto de juego ontológico por la vía de la descripción fenomenológica de Fink, para luego pasar a la de Gadamer, compararlas y señalar las semejanzas y las diferencias a fin de que podamos dar el paso del fenómeno lúdico como tal a la esencia de la obra de arte, a través de la idea de *representación*.

Segundo vamos a conocer qué entiende Gadamer por juego y cuál es el significado de la idea de *representación* en el juego del arte.

Recurrimos al análisis fenomenológico de Eugen Fink¹, porque consideramos importante esclarecer la idea de juego en Gadamer. Nuestra intención no es analizar el concepto de juego en Fink ni el concepto de juego en Gadamer, sino esclarecer sobre todo la idea de *representación* en dicho concepto. Fink hace un planteamiento más claro en cuanto al concepto ontológico de juego. Gadamer hace el mismo planteamiento pero de manera implícita y haciendo una descripción que contraste con la de Fink será posible explicitar el sentido de lo que Gadamer afirma en torno al tema.

Después de revisar el planteamiento de Fink revisaremos también el planteamiento de Gadamer. Veremos que hay más coincidencias que divergencias en el tema. Ambos coinciden en señalar tres notas esenciales de la ontología del juego: el primado del juego frente a la conciencia del jugador, el juego como liberación de objetivos vitales y el juego como *representación*. Estos aspectos esenciales de la ontología del juego son la base del razonamiento fenomenológico que presentamos.

¹ *Oase des Glücks. Gedanken zur einer Ontologie des Spiels* 1957, Verlag. Karl Alber, Freiburg-München. *El oasis de la felicidad. Pensamientos para una ontología del juego*, traducción de Elsa Cecilia Frost. México: UNAM, 1966. En adelante OF.

2.1. El concepto ontológico de juego.

Eugen Fink comienza su reflexión afirmando que el juego es una actividad rejuvenecedora y renovadora de la experiencia humana. Cuando la fenomenología filosófica, se pregunta por la esencia del juego, reconoce la intencionalidad del fenómeno lúdico como tal. La pregunta por el juego sigue abierta, en este sentido, en la medida en que lo está el significado de la existencia del hombre y éste es constitutivo de la esencia del juego mismo.

Para responder a la pregunta por el juego, aunque sea siempre parcial, se requiere de una reflexión sobre el carácter del juego, en cuanto tal y, de las diversas manifestaciones que éste tiene, a fin de que podamos profundizar en la relación de juego y ser. A esto se le llama ontología del juego.

El concepto de juego requiere del análisis fenomenológico para alcanzar su modo de ser, es decir, su esencia. El concepto como tal no es aquí el objeto de la reflexión sino el ser de la actividad lúdica, y constituye, técnicamente hablando, el *fenómeno lúdico*. Por consiguiente, la reflexión ontológica del juego se concentra en torno al fenómeno y no en torno al concepto. Dicha reflexión consta de tres momentos:

2.1.1. Caracterización provisional del fenómeno lúdico.

2.1.2. Análisis estructural del juego.

2.1.3. Pregunta por la relación entre juego y ser.

En el caso del análisis de Gadamer², vale la pena recordar aquí de manera preliminar que, la fenomenología, ya es hermenéutica y, por tanto, tiene en su horizonte la determinación del ser en el modo de darse la cosa que se interpreta o comprende: la obra de arte. Gadamer hace una ontología fenomenológico-hermenéutica de la obra de arte y busca su significado hermenéutico. El objeto de su reflexión ontológica también comparte esta característica de hallarse concentrada en el fenómeno lúdico y no en el concepto abstracto de juego. Pero el hecho de que su análisis sea fenomenológico-hermenéutico le permitirá obtener la ventaja adicional de hablar sobre la *experiencia hermenéutica* (en la segunda parte de *Verdad y método*) y después del *diálogo* (en la tercera parte de *Verdad y método*)

² El juego como hilo conductor de la explicación ontológica. VM pp. 143-181.

como formas o vías distintas de acceso a la verdad. Es decir, la perspectiva hermenéutica y no la fenomenológica es la que permite a Gadamer expandir la cuestión de la verdad a la comprensión de las ciencias del espíritu y descubrir posteriormente la lingüisticidad de todo comprender y todo interpretar.

La perspectiva fenomenológica y no la hermenéutica es, sin embargo, la que ami juicio emplea Gadamer para conocer la esencia de la obra de arte como juego y el juego como *representación*.

Veamos primero lo que dice Fink acerca del fenómeno lúdico.

2.1.1. Caracterización provisional del fenómeno lúdico.

Fink inicia su reflexión aclarando que el juego se conoce a partir de la experiencia que todos tenemos de él. Todos hemos jugado alguna vez. El juego es un hecho natural y vivo del mundo humano. El conocimiento que tenemos del juego se halla en la propia experiencia, sin embargo, no se agota en ella. El individuo que juega no se halla encerrado o enclaustrado en sí mismo sino que participa de la experiencia que otros tienen del juego. Gracias al conocimiento del juego participa en una comunidad de jugadores. El juego, además de ser un hecho natural es un hecho familiar y habitual del mundo social. “Todo juego, aun el juego obstinado del niño solitario, tiene un horizonte comunitario.”³ Conocer el juego es conocernos de alguna manera a nosotros mismos y a los demás, puesto que el hecho de vivir socialmente en el juego hace que nos encontremos, ante él y ante los demás, no como algo extraño o ajeno sino como implicándonos en él. El juego es una realidad relacional.

Fink, a diferencia de Gadamer como veremos más adelante, considera que sólo en un sentido figurado o metafórico se puede afirmar que la naturaleza juega. El movimiento repetitivo de las olas, el comportamiento de ciertos animales o, incluso, el juego que improvisa un niño, no son propiamente juego porque carecen de un sentido propio. El juego, como

³ FINK, Eugène, Oase des Glücks. Gedanken zur einer Ontologie des Spiels, Verlag. Karl Alber, Freiburg-München. El oasis de la felicidad. Pensamientos para una ontología del juego, traducción de Elsa Cecilia Frost, México, UNAM, 1966. p. 7.

posibilidad de nuestro propio hacer, tiene sentido porque pertenece y se origina en la naturaleza humana. “En última instancia, —sostiene Fink— todo depende de *cómo* usemos el término ‘juego’, qué plenitud de ser mentemos con él y qué alcance y qué transparencia logremos darle al concepto.”⁴

Fink, entonces, se pregunta por el juego humano. Sabemos que es algo cotidiano en el sentido de que nosotros también jugamos. Pero si preguntamos por el juego como tal, nos sentimos atraídos por el goce de la alegría que nos propone esta actividad y, sin embargo, al jugar, no podemos hacer conciente este conocimiento, porque en el instante mismo en el que nos entregamos a disfrutar del juego perdemos la conciencia de nosotros mismos como ser que juega. Esta paradoja de jugar y no conocer qué se juega, de conocer el juego y no poder estar jugando al mismo tiempo, es lo que hace al fenómeno algo complejo y se torne *marginal* de la vida.

Como el juego no es algo serio, precisamente porque jugamos a un juego, tal parece que, el juego es más bien una manifestación periférica que resplandece ocasionalmente. La vida seria y responsable se aleja del juego y, en momentos incluso, se contraponen con respecto a lo espontáneo de la vida humana que juega. El hombre se realiza en el duro trabajo del conocimiento, en la lucha por conquistar la virtud y el hábito, en el esfuerzo por ganarse el respeto, la dignidad y el honor. Incluso, el hombre se determina a conseguir, también mediante algún trabajo, su propio bienestar personal y familiar así como el poder enfrentar la difícil conquista de una vida feliz. El juego, en cambio, aparece como una interrupción ocasional del curso serio de la vida. Algo análogo con lo que pasa entre el sueño y la vigilia: de vez en cuando necesitamos descansar de la dura tarea de vivir; sacudirnos el peso de los negocios, desligarnos del tiempo medido de las horas, los minutos y los segundos.

El juego es una alternativa necesaria en la economía de nuestra vida, porque nos permite alternar el negocio con el ocio, el trabajo con el pasatiempo, la rutina con la creatividad, etc. El juego, en este sentido, toma un lugar legítimo —aunque limitado— en nuestra existencia. “Se le considera como suplemento, como fenómeno complementario, como pausa de recuperación, como plasmación libre del tiempo, como vacaciones del

⁴ Ibíd. p. 8.

peso de los deberes, como animación del paisaje rígido y oscuro de nuestra vida.”⁵ El juego es limitado cuando lo comparamos con la seriedad de la vida.

La postura moral que adoptamos o el trabajo que realizamos por un salario, nos obligan y nos comprometen a tener que alejarnos momentáneamente del juego. Se nos recomienda que para sobrellevar precisamente las cargas de la vida es muy sano, de vez en cuando, jugar, practicar de algún pasatiempo, o realizar algún deporte. Fink es de la idea de que esto no es necesariamente así, y afirma: “mientras se opere ingenuamente siguiendo estos lineamientos mentales y se piense en las populares antítesis de ‘trabajo y juego’, ‘juego y seriedad’, *no* se habrá entendido aún el juego en su contenido y profundidad de ser.”⁶

La oposición *mundo de lo serio* frente a *mundo de juego* es un enfoque incorrecto del problema filosófico del juego como fenómeno. Fink, hace una crítica a la concepción del juego como actividad contrapuesta a lo serio: se considera el juego como algo propio de niños que, paulatinamente, se pierde cuando se llega a la madurez. Incluso se considera como adecuada la estrategia pedagógica de que el hombre se puede y se debe educar mediante juegos, para que el niño que juegue, poco a poco, sea el niño que trabaje. El juego, como herramienta educativa, se ofrece como el trabajo del niño. Porque el trabajo es una especie de juego metódico y disciplinado que lentamente permitirá al sujeto adaptarse a la vida adulta. Fink está en contra de la opinión de que el juego es algo infantil. Está, también, en contra de la idea de que con el desarrollo humano, el juego pierde su significatividad. Considera lamentable que se conciba al juego como algo de niños. Por supuesto, que el juego infantil no es el juego humano. A fin de cuentas, ni siquiera es cierto que sea el niño quien juegue solamente. Los adultos también juegan cuando realizan sus actividades sociales. En el mundo adulto quizá el rol social, la costumbre o el encuentro sexual, tienen más juego que seriedad responsable. El adulto y el niño juegan según un cierto grado de capacidad y desarrollo, pero la razón de que el juego sea igualmente importante, tanto para unos como para otros, es que este fenómeno no es un hecho marginal de la existencia del ser humano. “El

⁵ *Ibíd.* p. 9.

⁶ *Ibídem.*

juego —afirma Fink— pertenece esencialmente a la condición óptica de la existencia humana, es un fenómeno existencial fundamental.”⁷

No obstante, el juego no es el único fenómeno existencial fundamental. El hombre está determinado, en su totalidad, por la conciencia íntima de la muerte, como el ser viviente está determinado en su totalidad por la naturaleza. Son fenómenos existenciales fundamentales también el poder, el amor y el trabajo.⁸ El hombre, en este sentido, es por esencia mortal, ser vivo, trabajador, amante y por supuesto, jugador.

El trabajo, el amor, el dominio, la muerte y el juego forman una constelación de fuerzas fundamentales en las que la totalidad de la existencia humana queda dada en el misterio de su apertura y ocultamiento. Todo está relacionado, pero no todo da igual. La dimensión lúdica de la existencia no es igual a las otras dimensiones vitales del ser humano. Fink emplaza al juego en un espacio de acción espontánea en el que, a diferencia de todos los demás quehaceres humanos, no se halla referencia a una meta final. El fin último al que se dirigen las acciones humanas —la felicidad— le obliga al hombre a preguntarse por el sentido de la vida. El sentido de la vida significa la inquietante angustia existencial de la que estamos presos para caminar y prevenir nuestro futuro. “Este notable futurismo de la vida humana —observa Fink— está muy íntimamente relacionado con el rasgo fundamental de que no somos sin más y llanamente, como las plantas y los animales, [...] queremos comprender para qué estamos en la tierra.”⁹ De ahí que la prisa y la intranquilidad formen parte de nuestro estilo de vida.

El juego posee una cualidad *sui generis* que lo diferencia de los demás comportamientos: se separa de las referencias futuras que la muerte, el trabajo, el poder o el amor tienen.

⁷ *Ibíd.* p. 11.

⁸ No es este el lugar ni la ocasión para exponer los rasgos específicos del ser del hombre. Baste con señalar que el ser humano considerado como persona y en la presente etapa de la antropología filosófica se halla ubicado —después de Heidegger— como don de sí y como tarea. Como ser a la vez abierto y oculto, como ser en relación con él mismo, con los demás y con lo Trascendente. Cfr. J. GEVAERT, *El problema del hombre*, Introducción a la Antropología filosófica. Ediciones Sígueme, Salamanca, 1987.

⁹ Fink, E., *op. cit.*, p. 13.

El juego tiene —en relación con el curso vital y su inquieta dinámica, su oscura inseguridad y su futurismo acosante— el carácter de un ‘presente’ tranquilizador y un sentido autosuficiente, es semejante a un ‘oasis’ de felicidad que nos sale al encuentro en el desierto de nuestra brega por la felicidad y nuestra búsqueda tantálica. El juego nos rapta. Al jugar nos liberamos, por un momento, del engranaje vital —estamos trasladados a otro planeta donde la vida parece ser más fácil, más ligera, más feliz.¹⁰

Ésta es la tesis del juego como *oasis de la felicidad*. El hecho de que el juego se sustraiga al fin último, sin embargo, no significa que carezca de fines. Los fines del juego son *inmanentes* al juego mismo y no están proyectados a algún fin exterior a él mismo. El juego sólo tiene fines internos, no trascendentes. Si jugamos para algo más que para jugar, entonces, el juego deja de ser tal para convertirse en ejercicio para algo o algún fin. Cuando, en el deporte por ejemplo, jugamos para ganar o para estar sanos solamente, el juego deja de ser juego; pasa a ser la acción para un fin que no es juego.

Este aparente estar encerrado del juego en sus propios fines hace posible que el hombre que juega permanezca en el aquí y ahora y, se salga del tiempo, aunque sólo sea mientras juega. “El juego —afirma Fink— nos regala presente.”¹¹ El juego nos obsequia una permanencia que, en cierto modo, nos permite participar de la eternidad, es decir, de lo que no tiene tiempo y así, siempre. El juego, en cierta forma, interrumpe la continuidad de nuestra existencia determinada por fines y nos permite tomar distancia de nuestra vida.

Cuando sólo se limita, como es usual, el juego frente al trabajo, frente a la realidad, frente a la seriedad y frente a la autenticidad, se le coloca falsamente *al lado* de otros fenómenos vitales. El juego es un fenómeno fundamental de la existencia, tan original y autónomo como la muerte, el amor, el trabajo y el dominio, pero *no* está traspasado, como los restantes fenómenos fundamentales, por una aspiración común hacia el último fin. En cierto modo, está *frente* a ellos —para recogerlos en sí, *representándolos*.

¹⁰ *Ibíd.* p. 14.

¹¹ *Ibíd.* p. 15.

Jugamos a la seriedad, a la autenticidad, a la realidad, al trabajo y a la lucha, al amor y a la muerte. Y aún jugamos a jugar.¹²

2.1.2. *Análisis estructural del juego.*

Después de haber hecho la caracterización provisional del fenómeno lúdico, Fink hace una descripción de aquellos elementos que conforman la estructura del juego. Esta descripción quiere evidenciar los conceptos de los que se forma esta realidad en sí misma. Al hacer este acercamiento fenomenológico a la ontología del juego se quiere reconocer la *intencionalidad* del fenómeno lúdico.¹³ La originalidad de todo el enfoque fenomenológico de Fink consiste en señalar aquellos rasgos que, con independencia de los sujetos que lo realizan, se destacan por sí mismos.

“Todo juego —afirma Fink— está determinado gozosamente, es movido en sí con alegría, alada.”¹⁴ La alegría, como primer rasgo estructural del concepto de juego no es el gozo real de la existencia. Se trata, más bien, de una fuerza que nos mueve a imaginar, a soñar, a recrear, a *representar* nuestra existencia *como si* fuera real. No es sólo alegría *por* el juego lo que determina este primer elemento sino la alegría *en* él.

El segundo elemento estructural es el *sentido* del juego. El sentido es la conexión que el propio juego establece respecto de las cosas, los hechos y las situaciones jugadas. La relación de lo que hay y el movimiento del juego tienen un *sentido* dentro del fenómeno lúdico. El *sentido* al que se refiere Fink es interno. Aunque habrá que reconocer que también hay un sentido externo al juego como lo puede ser el significado que tiene el juego para los

¹² *Ibíd.* p. 15 y 16.

¹³ Recordemos que, para la fenomenología, la singularidad de los actos se definen desde el sentido de lo que contienen; es decir, desde lo jugado y lo auto movido, en este caso. Eso es lo que aparece originariamente, con anterioridad a cualquier construcción teórica; en otras palabras, ese es el *fenómeno*. A él se refiere el hecho de jugar; el sentido del juego está en la presencia de algo distinto de él mismo; es decir, que es *intencional*.

¹⁴ Fink, E., *op. cit.*, p. 17.

jugadores que juegan o el sentido que pueda tener el juego para el espectador del mismo y que no toma parte en él.¹⁵

El tercer elemento del fenómeno lúdico es la *comunidad* lúdica. En todo juego hay una relación de participantes que hace que el juego se manifieste como algo diferente al resto de las actividades comunes del hombre. El juego no es una acción individual sino que siempre está abierta al prójimo como compañero de juego. El juego es algo siempre susceptible de compartirse, de hacerse común a otros. Los juegos “solitarios” llevan implícita esta apertura a los demás jugadores en el hecho de que todo juego tiene una serie de reglas que en un momento dado piden el consenso y le dan validez al comportamiento dentro del propio juego. Las reglas, dejan ver, como manifestación de convivencia la importancia del comportamiento lúdico, incluso, de los juegos improvisados que se someten al acuerdo de una comunidad que también juega.

El cuarto elemento del fenómeno lúdico es lo que Fink llama el *juguete*. Por supuesto no se trata aquí de caracterizar lo que exteriormente parece un juguete sino de tomar en cuenta que cualquier cosa puede *convertirse* en un juguete. Se trata de fijar el aspecto lúdico que todo objeto puede tener y *por el que y en el que* alguien, puede o no, tener acceso a una dimensión distinta, tanto de ese mismo objeto como a través de él, de otra realidad no menos real. La realidad del juguete en el fenómeno lúdico consiste en esa posibilidad de adquisición de un significado lúdico, que en el sujeto puede ser una personalidad lúdica. “Cada juguete es vicariamente todas las cosas en general; el jugar es siempre una confrontación con el ente. En el juguete se concentra el todo en una cosa particular.”¹⁶

Todos estos elementos estructurales requieren, además, de un quinto elemento estructural que cohesione, que dé unidad al fenómeno: *el mundo lúdico*. “El mundo lúdico —señala Fink— es una dimensión imaginaria cuyo sentido óptico presenta un oscuro y difícil problema. Jugamos en el llamado mundo real, pero creamos jugando un reino, un campo enigmático que es y a la vez no es real.”¹⁷ El mundo del juego es el espacio y el tiempo

¹⁵ Gadamer, como veremos más adelante, no reconocería el juego para el espectador como un sentido necesariamente externo puesto que también puede ser esencial el hecho de que *alguien* participe en el sentido de que toma parte en él, como es el caso del teatro.

¹⁶ *Ibíd.* p. 20-21.

¹⁷ *Ibíd.* p. 21.

propios y necesarios para que el jugador proyecte su creación de juego. Sin embargo, este mundo o dimensión está a su vez dentro de la dimensión espacio-tiempo reales. Lo notable de este fenómeno lúdico se hace aquí evidente en el sentido de que en virtud de que ambos mundos —el real y el lúdico— están ahí, ninguno se estorba. “El notable estar uno dentro de otro de la dimensión de la realidad y el mundo lúdico no permite ser aclarado mediante cualquier modelo conocido de vecindad espacial y temporal.”¹⁸

Toda esta caracterización provisional del juego es, para Fink, un intento de ir más allá de lo humano. La esencialidad del juego que reconoce la filosofía apunta necesariamente hacia la *fiesta*. El juego es quizá el poder de *unión* más *abarcar* de la representación plena de la existencia:

El juego es un símbolo-acción representativo de la existencia humana que en él se interpreta. [...] Es la realidad de la vida humana en todas sus condiciones elevada a la dimensión mágica, es teatro cultural en el que el hombre percibe la cercanía de los dioses, los héroes y los muertos y se sabe en la presencia de todas las fuerzas bienhechoras y terribles del universo.¹⁹

2.1.3. *Pregunta por la relación entre juego y ser.*

Después de hacer la descripción de la estructura del juego con algunos conceptos formales como *ánimo lúdico*, *comunidad de juego*, *regla de juego*, *juguete* y *mundo lúdico*, Fink se orienta hacia la pregunta por la relación entre juego y ser. A esta dimensión se le llama ontología del juego. Ontológicamente lo que está en relación entre juego y ser es la *apariencia* y el ser. La *apariencia*, como lo imaginario a que se refiere el mundo del juego, es el problema filosófico central de estas reflexiones. Del reconocimiento de la dimensión del ser que es *apariencia* pende toda la naturaleza ontológica del juego. Lo que Fink relaciona es la *apariencia* y el *ser*.

Hay que distinguir diversos sentidos de la palabra *apariencia*. La *apariencia* puede ser el aspecto exterior de las cosas, refiriéndose con ello a la vista superficial que, a veces, tenemos de las cosas mismas. En este

¹⁸ *Ibíd.* p. 22.

¹⁹ *Ibíd.* p. 24.

sentido la palabra conlleva una carga negativa de sombra, oscuridad o falta de claridad, por lo menos. Pero *apariencia*, también se dice con respecto a nosotros, esto es, a una comprensión incorrecta o errónea de las cosas. En este sentido decimos que la *apariencia* engaña a la inteligencia con cosas que las cosas no son. Las apariencias engañan.

Existe una tercera acepción de la palabra *apariencia* que tiene que ver con el sujeto y con el objeto y, no es una acepción de falsedad o engaño, sino casi todo lo contrario. La *apariencia* es la *representación* (en el sentido de hacer presente) de lo que se halla ahí y no se ve hasta que aparece. La *apariencia* es un fenómeno de dos caras indisolublemente unidas. Por el lado del objeto es *imagen*, y por el lado del sujeto es *representación*. Lo importante es que *imagen* y *representación* son las dos caras de un mismo fenómeno. La *apariencia*, en este sentido y aplicada al mundo lúdico, es una de esas cosas que sabemos que está ahí porque se nos manifiesta. El mundo lúdico contiene tanto elementos propios del sujeto y su imaginación, como de la *imagen* objetiva del mundo real. La *apariencia* es la *representación* de nosotros mismos como jugadores, y que todo juego requiere, sin estar conscientes de ello. Por otro lado, la *imagen* objetiva, profunda y sustancial, que se da *en y por* el juego se le podría denominar también *apariencia óptica*, porque es el modo de ser que le es propio al fenómeno lúdico.

En toda imagen o representación *aparecen* cosas que encierran en ellas mismas algo de “irrealidad”. Por ejemplo, un árbol que se refleja en el agua quieta de un lago, en tanto que imagen no es el árbol reflejado. O un reflejo en el espejo al que le pega un rayo de luz, no es en tanto que reflejo el rayo de luz como tal. Una imagen en la superficie tersa y metálica de una lámina de auto, es la *apariencia óptica* de algo más. Fink se pregunta en qué consiste esta *apariencia* de cosas, puesto que así es como se da la *representación* del sujeto que juega. Fink se pregunta por lo que es el reflejo: la *imagen* en el que la cosa se hace presente y sin la cual no hay imagen. “Una apariencia de este tipo es una clase *autónoma* de ente y contiene en sí, como momento constitutivo de su realidad, algo irreal específico y roza así con ello otro ente simplemente real.”²⁰

²⁰ *Ibíd.* p. 27. A esto se refiere Gadamer con el concepto que veremos en otro capítulo de mimesis. Cfr. VM 157-166.

La *apariencia óptica*, es decir, el reflejo y lo semejante a él, es la acepción de la palabra que le da sentido estético al mundo lúdico. Las cosas reales (v. gr. juguetes) pertenecen al mundo lúdico, al mismo tiempo, que comparten el carácter de *apariencia óptica*. La dificultad de la determinación óptico-conceptual que Fink plantea aquí con la *apariencia óptica* no encuentra otra manera de resolverla que el concepto de *símbolo*. “El juego humano es (aún cuando hace mucho ya no lo sepamos) la acción-simbólica de un hacer presente sensiblemente el mundo y la vida.”²¹

Los problemas ontológicos que abre la relación entre juego y ser no se agotan en el modo de ser del mundo lúdico o en el valor simbólico del juguete o de la acción lúdica, sino que aquí la historia del pensamiento filosófico occidental ha querido no sólo resolver el ser del juego sino que también se ha arriesgado a determinar *el sentido del ser* a partir del juego. El juego como concepto especulativo, es decir como *apariencia óptica*, ha sido pensado como modelo para la determinación del ser y del sentido del ser: el que “la especulación es característica de la esencia del ser *en el símil de un ente*, es una fórmula conceptual *del mundo* que surge de un *modelo intramundano*.”²² El ente (para Tales el agua, para Platón la luz, para Hegel el espíritu, para Gadamer el lenguaje) refleja de suyo la totalidad del ser desde sí mismo. La fórmula especulativa del mundo se halla en el ente particular que refleja el cosmos y constituye el fenómeno filosófico clave para explicar *el ser y el sentido del ser*.

Si el juego es, en este sentido, una *apariencia óptica*, se destaca ya por el rasgo fundamental de la representación simbólica, la *representación* que no es simple *apariencia* sino que *hace presente* el ser. En el fragmento 52 Heráclito afirmaba: “El curso del mundo es un niño que juega con dados en un tablero: reino del niño.”²³ Si se piensa la esencia del mundo como juego, el hombre es el único ente que corresponde al todo reinante, al que aquí se hace referencia. Hay correlación de macrocosmos y microcosmos. Veinticinco siglos después, el poeta Rilke en uno de sus poemas póstumos repite la imagen diciendo:

²¹ Fink, E., op. cit., p. 28.

²² *Ibíd.* p. 28.

²³ Fink, E., op. cit., *apud.* p.29.

Cuando apresas aquello que tú mismo lanzas,
todo es habilidad
y triunfo perdonables,
sólo cuando de improviso atrapas la pelota
que una compañera eterna de juego te arroja,
y tu centro, con precisión suma,
se transforma
en uno de esos arcos del gran puente de Dios,
sólo entonces será virtud el apresar
—no tu virtud, la del mundo. Y aun
si tuvieras fuerza y valor para lanzar de nuevo...
no, más asombroso aún: si olvidaras valor y fuerza y
ya hubieras lanzado de nuevo...
como el año lanza los pájaros,
las bandadas de pájaros viajeros que un calor extinto arroja
hacia un calor joven,
sobre los mares,
sólo en esta aventura jugarías con agrado.
No te facilitas el lanzamiento ya,
no te lo dificultas ya.
Sale de tus manos el meteoro
y vuela por sus espacios.²⁴

Estos versos también citados por Fink revelen el sentido y la idea de *representación* de la *apariencia óptica*. No es casualidad que, el autor de *Verdad y método* comience su obra citando la misma poesía de Rilke²⁵ Gadamer pone como epígrafe de su obra tan sólo los primeros versos. El

²⁴ Fink, E., op. cit., *apud* p. 29-30.

²⁵ La versión, sin embargo, del epígrafe de Gadamer es de diferente traductor y sólo son los primeros versos: “En tanto no recojas sino lo que tú mismo arrojaste/ todo será no más que destreza y botín sin importancia;/ sólo cuando de pronto te vuelvas cazador del balón que te lanzó una compañera eterna,/ a tu mitad, en impulso exactamente conocido, en uno de esos arcos de la gran arquitectura del puente de Dios: sólo entonces será el saber coger un poder, no tuyo, de un mundo.” VM p. 6.

fragmento de este poema póstumo del autor de las *Elegías*, citado por Gadamer, habla de juego, de saber ser jugador, y de lo que resulta cuando se logra jugar el verdadero juego del juego.²⁶

Describiremos a continuación la explicación del juego en Gadamer para hacer el contraste con el planteamiento de Fink.

Gadamer no realiza sólo un análisis fenomenológico del juego. Más bien realiza un análisis fenomenológico-hermenéutico²⁷ del modo de ser de la obra de arte. Y sostiene que la obra de arte es en esencia la experiencia de juego. Por tanto, Gadamer hace valer el concepto de juego como esencia de la obra de arte ya que para él, el arte es conocimiento.²⁸

²⁶ Nuestra versión traducida de los versos del *epígrafe* es la siguiente: "Mientras atrapes lo que tú mismo has lanzado,/ todo será no más que destreza y ganancia fácil,/ sólo cuando de pronto te conviertes en el atrapador de la pelota,/ que te lanzó una compañera eterna de juego/ a tu centro, en un movimiento perfecto,/ en uno de aquellos arcos de la gran construcción del puente de Dios:/sólo entonces será el poder atrapar un don/ no tuyo, sino de un mundo." Esta versión refuerza la idea de juego de Gadamer. Nosotros afirmamos el hecho de que las reflexiones provisionales de Fink tienen el mismo sentido ontológico que a continuación veremos en Gadamer. Y así creemos que está justificado citar el referido poema de Rilke.

²⁷ "El problema —dice Almarza-Meñica— (de considerar los hechos como dotados de significación en la experiencia de la vida) es resuelto por Heidegger en la medida que hace un planteamiento al revés de la hermenéutica: la concibe no como un método para comprender correctamente, sino como la descripción fenomenológica de cómo ocurre nuestra comprensión de hecho. Si bien Heidegger hace este análisis con una pretensión ontológica, Gadamer lo hace con una orientación estrictamente hermenéutica, la de mostrar cómo se produce nuestra comprensión del arte, la historia y el lenguaje. Esta hermenéutica, que llamamos filosófica por contraposición a la hermenéutica metódica, descubre a la luz de Hegel y Heidegger una praxis cognoscitiva totalmente ajena a las filosofías que desde Descartes han pretendido aplicar los cánones de la ciencia al ámbito de reflexión filosófica." J. M., ALMARZA-MEÑICA, "La praxis de la hermenéutica filosófica según H.G. Gadamer," en *Estudios Filosóficos* Instituto Superior de Filosofía, Valladolid, Vol. 34, 1985, p.150.

²⁸ VM p. 139. Este conocimiento, sin embargo, es diferente respecto de aquél que nos proporciona la ciencia y el conocimiento conceptual. En este sentido, tanto Fink como Gadamer coinciden en oponer el concepto de juego a un mundo que se halla controlado y subordinado por el modelo del conocimiento científico moderno. La característica cognoscitiva del arte no le viene dada por la experiencia de juego como se verá en otro capítulo.

2.2 *El concepto de juego*

En la parte descriptiva y fenomenológica del análisis sobre juego podemos hacer una primera distinción entre el juego y el comportamiento del jugador. Gadamer reconoce que debemos ser conscientes de que para llegar hasta la esencia del juego, se podría pensar que la empresa es poco seria, pues se trata también de un juego. El juego, en este sentido, es algo superficial o algo que no se atrapa porque es baladí, porque es sólo juego. Sin embargo, habrá que reconocer también, que el juego es algo serio, algo incluso sagrado. La seriedad propia consiste en el hecho de que el juego no remite necesariamente a la seriedad del jugador, sino que está más allá de él. El juego hace que el jugador se remita a la seriedad del juego mismo. "El jugador —dice Gadamer— sabe muy bien lo que es el juego, y que lo que hace <no es más que juego>; lo que no sabe es que lo <sabe>".²⁹ Así expresa Gadamer la idea de que en la experiencia de jugar no se sabe qué es jugar, sino que simplemente se juega. En el jugador no podemos hallar la esencia del juego. Hay que descubrir el modo de ser del juego tal como se da en tanto que fenómeno lúdico: el juego en sí mismo. "El sujeto [entonces] del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación".³⁰ El jugador juega, pero "el juego sólo cumple el objetivo que le es propio cuando el jugador se abandona del todo al juego."³¹ Esto quiere decir que si el jugador no se cree el juego no puede haber juego como tal. El comportamiento subjetivo del jugador no es lo mismo que el juego. El juego es un fenómeno cuya esencia no se agota en la subjetividad del jugador. La esencia del juego es, como veremos más adelante, algo más que la actividad del jugador, es movimiento.

Gadamer también toma como punto de partida el uso de la palabra que aquí se emplea³². El significado de los usos metafóricos de la palabra *juego* en expresiones como "juegos de luces", "juego de las olas", "juego de la parte mecánica en una bolera", "juego articulado de los miembros", "juego

²⁹ *Ibíd.* p. 144.

³⁰ *Ibíd.* p. 145.

³¹ *Ibíd.* p. 144.

³² "Cuando una palabra —dice Gadamer— se transfiere a un ámbito de aplicación al que no pertenece en origen, cobra relieve su auténtico significado original." *Ibíd.* p.145.

de fuerzas", "juego de las moscas", "juegos de palabras", etc., alude a "un movimiento de vaivén que se repite continuamente."³³

En todas estas expresiones hay que observar varias cosas: en primer lugar, se hace referencia a un movimiento de vaivén sin intención u objetivo. El movimiento contenido en todas las expresiones habituales de la palabra juego ponen de manifiesto que el juego no debe entenderse como el desempeño de una actividad con fines determinados, sino que la palabra juego designa un movimiento que se desarrolla y que se renueva por sí mismo mediante la repetición.³⁴

En segundo lugar, el uso metafórico de la palabra juego permite hablar de la voz media.³⁵ Decimos que algo "juega" o que algo "está en juego." Es decir, el uso metafórico del término juego implica el reconocimiento de que para expresar el tipo de juego que es el juego de olas o el juego de palabras, la expresión lingüística de este género de actividad tiene que repetir en el verbo el concepto que contiene el sustantivo. El sujeto de la acción de jugar, según estas observaciones lingüísticas, es el juego mismo. Por tanto, el juego es este vaivén del movimiento que aparece por sí mismo sin dificultad alguna. El sentido medial del jugar hace ver también el movimiento de vaivén, no sólo sin intención y objetivo, sino también sin esfuerzo. Es como si por sí mismo hiciera posible el juego.

Si algo se representa aquí, aunque sólo sea el movimiento mismo del juego, también puede decirse del espectador que <se refiere> al juego, igual que yo,

³³ El análisis de Gadamer toma en cuenta el significado de los usos metafóricos dejando ver su sensibilidad filológica y también haciendo valer no sólo la perspectiva estrictamente fenomenológica sino el significado hermenéutico del fenómeno lúdico.

³⁴ Cfr. AB p. 66. En este movimiento repetitivo no hay sujeto que realice acción alguna. El término *Spiel* como danza también hace referencia a un movimiento que no tiene objeto o fin. En este sentido lingüístico, el juego no es actividad del jugador, sino que el juego es pura realización de movimiento.

³⁵ Grondin dice que la voz media en griego puede ayudar a entender esta expresión de Gadamer. "La voz media es en griego una conjugación verbal que oscila entre la voz pasiva y la voz activa. El verbo muestra una construcción pasiva pero tiene más bien un significado activo. Buenos ejemplos de ello son algunos verbos en voz media como *pethomai*, que significa 'obedecer', o *paideuomai*, que significa 'educar'. La formación es gramaticalmente pasiva, pero se contempla un proceso activo. Sin embargo, a su vez, no es completamente activo, porque no se trata de lo que acontece con uno o de lo que trasciende a uno." J. GRONDIN, *Introducción a Gadamer*, Herder, Barcelona, 2003, p. 69.

al jugar aparezco ante mi mismo como espectador.(...) El juego es, en definitiva, auto representación del movimiento de juego.³⁶

En tercer lugar, si el modo de ser del juego es análogo a la forma del movimiento de la naturaleza, es necesario decir que el uso metafórico amplía y alcanza el significado original del uso auténtico, que limitaría el concepto de juego a tan sólo una actividad humana. La naturaleza nos enseña lo que es jugar porque ella misma es juego. La actividad humana también es un proceso de la naturaleza que juega. Es decir, el juego también es naturaleza en el hombre. El sentido del juego humano también es “un puro auto manifestarse, precisamente porque es naturaleza y en cuanto que es naturaleza”.³⁷

Lo que está vivo lleva en sí mismo el impulso de movimiento, es auto movimiento. El juego aparece entonces como el auto movimiento que no tiende a un final o una meta, sino al movimiento en cuanto movimiento, que indica, por así decirlo, un fenómeno de exceso, de la auto representación del ser viviente.³⁸

En otras palabras, esto significa que el juego es lo que más se parece a la vida. La vida, mediante juegos, nos hace familiar nuestra propia existencia. Si el modo de ser del juego es la forma del movimiento de la naturaleza, el hombre juega porque la naturaleza juega, y no a la inversa.

En cuarto lugar, el papel o función que desempeña el movimiento de vaivén sin intención ni esfuerzo, en la naturaleza, explica también lo que podríamos denominar la naturaleza social del juego. La primacía del juego en el horizonte social o comunitario hace que convincentemente reconozcamos que el fenómeno lúdico es una cierta experiencia de movimiento no subjetivo pero sí de su naturaleza, que obliga, incluso a

³⁶ AB p. 68.

³⁷ VM p. 148. En cuanto a la no-distinción entre el uso metafórico y el uso auténtico, Gadamer quiere hacer ver que el uso auténtico de la palabra se halla subsumido a este uso metafórico en virtud de que el significado “original” no depende de las abstracciones hechas por la lingüística. Sino que más bien, el lenguaje, en el uso metafórico, ha realizado por sí mismo una abstracción que implica para el filósofo una tarea conceptual que elucidar, para que el significado “original” ayude a ver la realidad de la palabra *spiel*.

³⁸ AB p. 67. Este movimiento de vaivén es tan importante para Gadamer que le resulta indiferente quién es el que realiza dicho movimiento.

aquel que juega en solitario, a que haya siempre algún “otro” que juegue con el jugador y responda a la iniciativa del propio jugador con sus propias contra-iniciativas. El ejemplo que pone Gadamer es muy claro: “el gato elige para jugar una pelota de lana porque la pelota de algún modo juega con él, y el carácter inmortal de los juegos de balón tiene que ver con la ilimitada y libre movilidad del balón, que es capaz de dar sorpresas por sí mismo.”³⁹

Desde la perspectiva del comportamiento del jugador, Gadamer hace ver que el rasgo general de todo comportamiento lúdico no está dado por la subjetividad del jugador. Si el jugador quisiera hacer valer sus propias reglas para no asumir el riesgo de jugar como el propio juego lo manda, ése no juega. En el juego es este “exceso que pugna por alcanzar su representación en el mundo de los seres vivos”⁴⁰ lo que hace tan fascinante el riesgo de jugar. La fascinación natural que ejerce en nosotros este auto-manifestarse del juego es lo que atrapa al jugador y lo invita a participar. La facilidad, la ligereza la liberación del deber de iniciativa “que es lo que constituye el verdadero esfuerzo de la existencia”⁴¹ hace espontáneo el impulso a la repetición que aparece en el jugador.

La esencia del juego tiene un principio fundamental de movimiento que sostiene y confirma la tesis de que “el verdadero sujeto del juego no es el jugador sino el juego mismo”⁴² El juego juega y por tanto respecto del sujeto o el comportamiento lúdico “todo *jugar es un ser jugado*.”⁴³

Frente a todas estas observaciones fenomenológicas sobre el juego, el jugar humano se caracteriza además porque siempre se juega a *algo*. Gadamer caracteriza aquí la estructura del juego *humano* como fenómeno *intencional*. La característica que el hombre añade a todo jugar es su intencionalidad. El juego *humano* tiene reglas e instrucciones que forman el tiempo y el espacio lúdicos. El juego como actividad *intencional* muestra algo *como si* algo. Cuando el hombre juega, juega a *algo*. Ese *algo*, que es a

³⁹ VM p. 149.

⁴⁰ AB p. 67.

⁴¹ VM p. 148.

⁴² *Ibíd.* p. 149-150.

⁴³ *Ibíd.* p. 149.

lo que un hombre juega, es, en principio, a un juego: lo que hace el hombre cuando juega es también ordenarse y disciplinarse a sus propios movimientos, como si tuvieran fines. Pero el sometimiento es elegido por el que juega. Y una vez elegido el juego, incluso elige dentro del espacio lúdico al que se somete. Por eso: "El juego humano requiere su propio espacio de juego."⁴⁴ Este espacio cerrado del juego se opone al mundo de los objetivos del comportamiento habitual. "El hombre que juega sigue siendo en el jugar un hombre que se comporta, aunque la verdadera esencia del juego consista en liberarse de la tensión que domina el comportamiento cuando se orienta hacia objetivos."⁴⁵ Así, el espacio del juego *humano* es limitado y ordenado no por el jugador sino por el juego mismo. El hombre que no respete las reglas del juego, no juega.

Para cumplir con las tareas del juego el hombre *auto-representa* el propio juego. Este modo de hablar es perfectamente plausible en el campo del fenómeno lúdico puesto que la tarea elegida de jugar "no apunta a otros nexos de objetividad"⁴⁶, es decir no se orienta a la realidad en tanto que independiente del juego mismo. En el juego todo se *auto representa*. Para Gadamer esta *auto-representación* es un "aspecto óptico universal de la naturaleza" y, por lo tanto, en la *auto-representación* misma también es posible decir "que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, representándolo."⁴⁷ También es por eso que "El juego *humano* sólo puede hallar su tarea en la representación, porque jugar es siempre ya un representar".⁴⁸

2.3. Juego y representación

Aun cuando el planteamiento de Fink es una descripción fenomenológica y Gadamer coloca su descripción fenomenológica en el contexto de un horizonte hermenéutico que abarca más que lo fenomenológico puro, ambos coinciden en señalar tres notas esenciales de la ontología del juego: el primado del juego frente a la conciencia del jugador,

⁴⁴ *Ibíd.*, p. 150.

⁴⁵ *Ibíd.*, p. 150-151.

⁴⁶ *Ibidem.*

⁴⁷ *Ibidem.*

⁴⁸ *Ibidem.*

el juego como liberación de objetivos vitales y el juego es *representación*. Vemos en ambos coincidencias como la conciencia de que hay una falsa disyuntiva entre lo serio vs lo lúdico, o la crítica a la marginalidad con la que es visto el fenómeno lúdico. Veremos, a continuación, porqué hay más convergencias aún que divergencias en el tema.

Mientras que Fink comienza su análisis afirmando que el juego es una actividad rejuvenecedora y renovadora de la experiencia humana, Gadamer toma como punto de partida para su análisis el concepto *estético* de juego. El juego es, para Gadamer, el modo de ser de la obra de arte siempre y cuando se consiga “liberar a este concepto de la significación subjetiva que presenta en Kant y en Schiller.”⁴⁹

Aun cuando pareciera que este discurso sobre el juego haría diferentes los respectivos enfoques de Fink y de Gadamer, nosotros pensamos que el fenómeno lúdico como tal, visto fenomenológicamente por ambos, no presenta diferencias. Nuestro interés se haya en tratar de resaltar lo común pero respetando las diferencias de cada cual.⁵⁰

⁴⁹ *Ibíd.* p. 143. Quien hace una explicación clara de la significación subjetiva en el campo estético es María Antonia GONZÁLEZ VALERIO, *El arte develado*, Consideraciones estéticas sobre la hermenéutica de Gadamer. México, Herder, 2005, p. 26-31. Es necesario recordar que Kant utilizó el concepto de juego para explicar el juicio de gusto reflexivo que interviene en la valoración de lo bello. El sentimiento de placer se halla, para él en el libre juego de imaginación y de entendimiento. Pero esta forma de concebir el juego es una relación subjetiva con la que se pretende hallar el fundamento que se experimenta frente a una obra bella. Igualmente Schiller pensaba el juego como algo referido al sujeto, sobretodo en lo que se refiere a la aspiración de su libertad. Para Gadamer, en cambio, el juego no es un comportamiento subjetivo sino algo que *acontece* al sujeto. El jugador juega cuando se abandona completamente al juego. A partir de este abandono u olvido de sí es que Gadamer postula una característica ontológica en la obra de arte, a saber: las obras de arte no son objetos frente a los cuales nosotros jugamos o representamos según nuestras reglas, nuestras visiones, nuestras vivencias personales. Las obras de arte son eventos de juego en los que la subjetividad no está dada por el sujeto de eso, sino por el arte mismo que es el que habla y comunica su verdad.

⁵⁰ Sabemos que el interés fundamental de la filosofía de Gadamer es buscar formas de experiencia en las que se expresa una verdad que no puede ser verificada con la metodología científica tradicional. Nuestro autor ve en el arte la primera y primaria forma de experiencia con la que seremos capaces de aprehender a la *comprensión* como la forma privilegiada de experiencia en el campo de las ciencias del espíritu. Con este análisis fenomenológico del ser de la obra de arte, Gadamer sacará los rendimientos metodológicos necesarios para proceder igualmente en el campo de la historia y el lenguaje. Uno de estos rendimientos es la identificación de interpretación y comprensión. El fundamento de la interpretación es la

Tal vez la diferencia más significativa de la descripción de Fink y de Gadamer radica en que el primero hace su descripción *para* una ontología del juego, y Gadamer quiere hacer valer la noción de juego, (tal como Fink la describe) *para* la ontología de la obra de arte. Pero en ambos la característica del mundo lúdico que los hace coincidir es la idea de *representación*⁵¹ en el juego.

Ahora bien, si relacionamos la descripción de Fink con la de Gadamer debemos reconocer que a pesar de que para el primero no podemos decir que la naturaleza juegue más que en un sentido figurado, para el segundo el juego humano puede ser llamado juego por su afinidad con los juegos en la naturaleza.

Con toda evidencia no se puede decir que también los animales jueguen y que en un sentido figurado jueguen también el agua y la luz. Al contrario habría que decir que también el hombre juega. También su juego es un proceso natural.⁵²

El hecho es que, tanto para Fink como para Gadamer, la intencionalidad del fenómeno es la misma puesto que ambos destacan a su manera que la virtud de todo juego radicaría precisamente en ser *acontecer significativo* y, por tanto todo arte y todo juego poseen el rasgo ontológico fundamental de que *ahí* algo habla de algún modo.⁵³

comprensión y toda comprensión está orientada o dirigida hacia una interpretación que, en la medida que se logre llevar a cabo, habremos de acceder a la esencia o modo de ser de una cosa o un texto. “Así —dice Gadamer— como hemos podido mostrar que el ser de la obra de arte es un juego que sólo se cumple en su recepción por el espectador, de los textos en general hay que decir que sólo en su comprensión se produce la reconversión de la huella de sentido muerta en un sentido vivo. Es por lo tanto necesario preguntarse si lo que hemos mostrado en relación con la experiencia del arte puede afirmarse también para la comprensión de los textos en general, incluso de los que no son obras de arte“. VM pp. 216 y 217.

⁵¹ J. F. ZÚÑIGA GARCÍA, *El diálogo como juego*, p. 208.

⁵² VM p. 148.

⁵³ González Valerio, destaca la crítica de Gadamer a Fink en lo que se refiere al subjetivismo: “Lo que en suma me llama la atención de las declaraciones de Fink y lo que me incita a dar una réplica es la adhesión general a la oposición entre juego y seriedad, entre mundo aparente y mundo real. Encuentro que desde esta perspectiva el fenómeno del juego no sólo se restringe, sino que sobre todo no se halla en su significado especulativo. Su interpretación [del juego] es de ese modo relegada hacia la interioridad subjetiva, hacia las

Otra característica común a Fink y a Gadamer se refiere a la caracterización de la oposición entre *mundo de lo serio* y *mundo lúdico* o de juego. Esta oposición haría que el juego siempre fuera un fenómeno marginal de la existencia del hombre. Mientras que la vida “seria” es aquella que se refiere al trabajo, al esfuerzo virtuoso por una vida feliz y en definitiva a todo aquello que tiene que ver con la responsabilidad de las tareas cotidianas, el juego sería esa ocasional interrupción de las faenas de la vida. Y el juego en este sentido sería incluso algo propio de los niños que por carecer de madurez “aprenden jugando” el trabajo de vivir. Ya hemos señalado que para Fink este enfoque sería un falseamiento del problema filosófico del juego. El juego es un fenómeno ontológico de la existencia humana que junto con otros fenómenos existenciales originarios, como el trabajo, la muerte, el dominio y el amor, nos va el ser de esto que somos (Heidegger) El juego es para Fink también un comportamiento espontáneo. Se distingue de todos los otros comportamientos, en que en el juego no hay meta u objetivo finales. El juego se separa de las metas que implican para el hombre tener que asumir un determinado comportamiento. Es decir, el juego posee fines inmanentes al juego mismo y como no están proyectados hacia otro fin exterior a él, hace que el hombre salga del tiempo, aunque sea sólo mientras juega, y adquiera esa carencia de ser tarea para el sujeto.

Gadamer refuerza la idea del juego como fenómeno cultural y social refiriéndose incluso al mito y al culto, sagrados citando a Huizinga.⁵⁴ Más allá del aspecto antropológico y cultural del juego lo que aquí es importante es la ontología del juego. Y, en este sentido, tanto Gadamer como Fink coinciden en su planteamiento ontológico para hacer la crítica de la comprensión del juego a partir de la oposición serio / lúdico a favor del concepto de juego como liberación de tareas vitales.

vivencias de éxtasis lúdico.” op. cit., p.45, *apud* GW IV p. 99. Zúñiga tiene el acierto de mostrar un deslinde de las tesis de Fink y Gadamer sobre el juego. Seguimos aquí el hilo principal de su razonamiento que consiste en afirmar que Gadamer no hace del todo justicia a las ideas de Fink puesto que en las reseñas que hizo de los libros en que Fink trata el problema ontológico del juego, se le acusa de insuficiencia al haber tratado el juego de un modo subjetivista. Cfr. J. F. ZÚÑIGA GARCÍA, op. cit. p. 202ss.

⁵⁴ González Valerio relaciona la teoría de Huizinga con la teoría de Gadamer. No es éste el lugar ni el momento para comparar diversas teorías antropológicas. Pero puede consultarse el libro ya referido de Maria Antonia GONZALEZ VALERIO, op. cit., p.37-42.

Otra característica, afín a los análisis de Fink y Gadamer, es el papel obediente que tiene el jugador frente al primado del juego. El hecho de que el juego tenga una finalidad interna que hace que el jugador se someta a ella por lo menos mientras juega, le permite a Fink hacer toda una serie de reflexiones en torno al jugador cuya orientación es hacia la *eudaimonia*. Gadamer también hace observaciones a la forma como el sujeto experimenta ese primado del juego frente a su conciencia de jugador sin embargo, su orientación es hermenéutica. Y lo hace respecto de su seriedad o falta de seriedad y respecto de su libertad que en ningún momento pierde mientras juega pero somete a las reglas del mismo. Un ejemplo de observación sobre el jugador en el análisis de Gadamer nos permite ver la afinidad en este sentido:

Decimos de alguien que juega con las posibilidades o planes. Y lo que queremos decir en estos casos es muy claro. Queremos decir que el individuo en cuestión todavía no se ha fijado a estas posibilidades como a objetivos realmente serios. Retiene la libertad de decidirse por esto o lo otro. Pero por otra parte esta libertad no carece de riesgos. El juego mismo siempre es un riesgo para el jugador. Sólo se puede jugar con posibilidades serias. Y esto significa evidentemente que uno entra en ellas hasta el punto de que ellas le superan a uno e incluso pueden llegar a imponérsele. La fascinación que ejerce el juego sobre el jugador estriba precisamente en este riesgo. Se disfruta de una libertad de decisión que sin embargo no carece de peligros y que se va estrechando inapelablemente. Piénsese por ejemplo en los juegos de paciencia y otros semejantes. Pero esto mismo vale también para el ámbito de lo realmente serio. El que por disfrutar la propia capacidad de decisión evita aquellas decisiones que puedan resultarle coactivas, o se entrega a posibilidades que no desea seriamente y que en consecuencia no contienen en realidad el riesgo de ser elegidas y de verse limitado por ellas, recibe el calificativo de frívolo.⁵⁵

Enumerando lo que hemos visto podemos decir lo siguiente:

1.- El primado del juego sobre el jugador se describe en el mismo sentido de intencionalidad fenomenológica en ambos autores, aún cuando tiene tratamientos distintos.

⁵⁵ VM p. 149.

2.- La liberación del jugador al realizar las tareas del juego permite, en un momento dado, sustraerse al espacio en el que se realiza el comportamiento cotidiano del hombre y, en la medida en que el juego prevalece, el sujeto se libera respecto de sí y respecto del mundo, para acceder a su manifestación de juego como tal.

3.- El juego es *representación*. Para Fink el mundo lúdico es *apariencia*, pero no en un sentido de copia o falsa presencia sino que es la representación de algo en tanto que hacer presente lo que se halla *ahí*. Gadamer también considera la *representación* como auto-representación.

Una descripción fenomenológica del juego como la de Fink, y una descripción como la de Gadamer, nos permiten ver con mayor precisión la importancia ontológica de la idea de *representación* y el sentido del concepto de juego para nuestro autor.

2.4 Conversión del juego en arte.

Ya hemos visto que la descripción fenomenológica del juego humano destaca el aspecto *intencional* de este comportamiento. Siempre se juega a *algo*, pero para cumplir con las tareas que el propio juego impone, el jugador se somete a la autorepresentación del juego y de sí mismo representándolo. “Toda representación es por su posibilidad representación para alguien. La referencia a esta posibilidad es lo peculiar del carácter lúdico del arte. En el espacio cerrado del mundo del juego se retira un tabique.”⁵⁶ La intencionalidad del fenómeno es el sentido de la representación. La referencia a alguien en la representación permite que podamos acceder a ese mundo cerrado del juego desde la perspectiva del espectador.

Frente al juego, del cual dice Gadamer que por lo general no se representa para nadie (el niño juega para sí mismo; los juegos deportivos sólo son exhibición en un sentido exterior al juego mismo) el arte se distingue por su apertura hacia el espectador. Lo que distingue al juego del arte es el papel esencial que en él adoptan los espectadores. Gadamer utiliza el ejemplo de un tipo de arte que conviene especialmente a su propósito: la

⁵⁶ *Ibíd.* p. 152.

representación escénica⁵⁷. En ella se ve que los actores y los espectadores son quienes posibilitan la representación teatral. La representación dramática es un juego, en el sentido que en alemán se utiliza la palabra *Spiel*. La representación dramática es un mundo cerrado en sí mismo, pero abierto hacia el lado del espectador. La representación dramática tiene esta estructura de mundo cerrado porque el espacio lúdico tiene un orden y un límite impuesto por su propio movimiento. Pero está abierto hacia el lado del espectador porque es él quien realiza completamente lo que es el juego (representación) como tal. Es decir, aunque sea un mundo cerrado, el espectador es quien le da pleno significado a la representación. El espectador participa como jugador porque es ante él que la representación se le presenta como un todo que lo incluye y lo completa. La idealidad del drama se da en el espectador-co-jugador porque “lo que ocurre al juego como tal, cuando se convierte en juego escénico es un giro completo. El espectador ocupa el lugar del jugador. Él y no el actor, es para quien y en quien se desarrolla el juego.”⁵⁸ Es decir, que en una representación dramática el espectador es quien comprende o abarca todo lo que el juego le requiere porque es él quien completa la tarea que en primera instancia pareciera que sólo tienen los actores del drama. Los actores representan su papel como en cualquier juego y el juego accede así a la representación, pero en la representación escénica el juego lo completan los espectadores.

Para Gadamer, el espectador tiene una posición privilegiada metodológicamente, en el sentido de ser quien comprende el juego y puede aislarse de la conducta de los jugadores. Los actores no se pueden agotar en el juego, porque tienen que representar su papel particular. Esto, por supuesto, no significa que el actor no juegue o no pueda percibir el conjunto de su representación en la que él representa sólo un papel. Pero es el espectador el que puede percibir una totalidad de sentido más plena en cuanto que el juego posee para él “un contenido de sentido que tiene que ser comprendido y que por lo tanto puede aislarse de la conducta de los jugadores. Aquí queda superada en el fondo la distinción entre jugador y

⁵⁷ En alemán *Schauspiel*. el traductor de *Verdad y Método* nos aclara que el término *Schauspiel* se refiere tanto a la pieza teatral como a su representación, y etimológicamente significa “juego para exhibir”. El significado de esta palabra hace referencia tanto a ‘representación’ como a ‘juego’, los dos significados que Gadamer quiere poner de manifiesto en su razonamiento. *Ibíd.* p. 152.

⁵⁸ *Ibíd.* p. 153.

espectador. El requisito de referirse al juego mismo en su contenido de sentido es para ambos el mismo.”⁵⁹

Por su parte, los actores-jugadores en un drama participan representando su papel para que toda la obra sea representada al público. En el arte, por consiguiente, la representación de los actores se traslada al espectador. El juego y la representación escénica son “*representación para...*” Esto no quiere decir que los jugadores/actores jueguen para representar. Mas bien, los jugadores/actores participan de una representación que en el espectador se comprende como totalidad. “El jugador experimenta el juego como una realidad que le supera, y esto es tanto más cierto cuando que realmente hay <referencia> a una realidad de este género, como ocurre cuando el juego parece como *representación para un espectador*”.⁶⁰

Tanto para actores como para los espectadores, el juego mismo es lo que los subsume por completo. Respetando el carácter cerrado del mundo del juego, “lo que transforma al juego en una exhibición no es propiamente la falta de un tabique. Al contrario, la apertura hacia el espectador forma parte por sí misma del carácter cerrado del juego.”⁶¹

Si la característica fundamental del juego es su representación, sólo en el arte se cumpla su referencia al *para*. Gadamer llama a este giro la “transformación en una construcción”. Esta expresión implica el

⁵⁹ *Ibíd.* p. 154.

⁶⁰ *Ibíd.* p.153. El traductor de *Verdad y Método* nos aclara que el término alemán *das Spiel*, en inglés *play*, posee una asociación al mundo del teatro, "ya que una pieza teatral también es un *Spiel*, juego; los actores son *Spieler*, jugadores; la obra no se <interpreta> sino que se <juega>: *es wird gespielt*." *Ibíd.* p.143. Resulta ilustrativa en este caso en relación a la palabra *representación* la explicación de Pegueroles: “La palabra *representación* puede significar dos cosas. Primero, la Venus de Milo está *presente* en el Louvre de París y está *representada* (en sus copias o reproducciones) en los museos de Barcelona, Madrid... Segundo, *Hamlet* no está *presente* en ninguna parte y se *representa* en los teatros de Barcelona, Madrid... (...) El significado hermenéutico de la palabra *representación* es el segundo. (...) el *ser* de *Hamlet* es *representación*. Su ser no se separa de su representación. La representación de *Hamlet* (la interpretación de la *Novena sinfonía...*) es una representación que no representa (no depende de una presencia anterior)” J. PEGUEROLES, “Presencia y representación” en *Espíritu*, Vol. 42, num. 107, 1993. p.7.

⁶¹ VM p. 153.

reconocimiento de que en el arte se da una trasmutación de la forma⁶² o una conversión del juego en arte.⁶³

La palabra construcción traduce el término alemán *Gebilde*⁶⁴, que procede del participio del verbo *bilden* (formar, configurar) y hace referencia al *resultado* de una actividad conformadora. El espectador transforma la actividad de los actores en la pura manifestación de ese hacer: esto es un *Gebilde*.

Transformación quiere decir que algo se convierte de golpe en otra cosa completamente distinta, y que esta segunda cosa en la que se ha convertido por su transformación es su verdadero ser, frente al cual su ser anterior no era nada. [Luego, entonces] «Transformación en una construcción» quiere decir que lo que había antes ya no se considera ahora. Pero quiere decir también que lo que hay ahora, lo que se representa en el juego del arte, es lo permanentemente verdadero.⁶⁵

Ahora bien, cuando algo se convierte de golpe en otra cosa, es justo que nos preguntemos qué era eso antes de su conversión. Gadamer contesta lo siguiente: lo que hay antes del juego es, por un lado, la identidad personal del autor de una obra de arte, de los actores que la representan y de los espectadores que la contemplan; por otro lado, el mundo real, el mundo en que todos los participantes del juego viven su vida. Todo esto “desaparece”

⁶² G. VATTIMO, *Poesía y ontología*, traducción e introducción de Antonio Cabrera, Universitat de Valencia, 1993, p. 178.

⁶³ J. F. ZÚÑIGA GARCÍA, op. cit. p. 212.

⁶⁴ La nota del traductor de *Verdad y método* aclara respecto a la palabra "construcción", lo siguiente: "Con el término «construcción» traducimos al alemán *Gebilde*, cuyo significado literal es «una formación ya hecha o consolidada», y que está en relación etimológica con el verbo *bilden*, «formar», y con el sustantivo *Bild*, «imagen, figura». Nos impide traducirlo por «formación» el carácter de *nomen actionis* de este término, así como el haberlo utilizado ya para traducir *Bildung*, que es también el *nomen actionis* de la misma raíz. En este contexto «construcción» debe entenderse pues en parte como <constructo>, y en parte como «configuración», en cualquier caso como el producto acabado de este género de actividades formadoras y conformadoras." VM p. 154. "En esta palabra *Gebilde*, va implícito el que el fenómeno haya dejado tras de sí, de un raro modo, el proceso de su surgimiento, o lo haya desterrado hacia lo indeterminado, para *representarse* totalmente plantada sobre sí misma, en su propio aspecto y su aparecer." EH, p. 132. El subrayado es nuestro.

⁶⁵ VM p. 155. En el siguiente capítulo explicaremos cómo es que el arte *deviene verdadero*.

cuando la obra accede a su representación. Lo que aparece “después” de la conversión es lo verdadero.

Esta observación de Gadamer nos permite traer aquí el sentido que le da a la noción filosófica de trascendencia. Después de la conversión *aparece* la verdad, pero lo verdadero de una obra de arte, como veremos en otro capítulo, implica una relación entre juego y ser. Este es también el aspecto ontológico del *aparecer* que ya hemos analizado con la fenomenología de Fink. Hemos dicho que la *apariencia óptica* es el modo de ser propio del fenómeno lúdico. Esta *apariencia* que es *imagen* también es *representación*. En el caso del arte dramático la *representación* escénica es un ejemplo muy elocuente de cómo acontece la verdad en el juego del arte.

En la representación escénica emerge lo que es. En ella se recoge y llega a la luz lo que de otro modo siempre está oculto y sustraído. El que sabe apreciar la comedia y la tragedia de la vida es el que sabe sustraerse a la sugestión de los objetivos que ocultan el juego que se juega con nosotros.⁶⁶

La desaparición de autor, actores, y espectadores sólo es *aparente* y Gadamer la justifica por su postura antisubjetivista que guía su intención: “no se puede comprender el sentido de una obra a partir de los motivos conscientes o inconscientes de quien la crea, la representa o la contempla. Independientemente de todo esto, la obra *está* en el sentido que ella misma manifiesta.”⁶⁷ Pero, por otro lado, el mundo real desaparece para, paradójicamente, acceder en la obra a su verdad. Para apreciar la comedia y la tragedia de la vida es necesario sustraerse a los objetivos que ocultan el juego que se juega con nosotros en el que siempre estamos abiertos a “un horizonte futuro de posibilidades deseadas.”⁶⁸ El mundo aparece transformado, es decir representado en su estructura. Y a partir de esta transformación es que “la realidad se determina como lo no transformado, y el arte como la superación de esta realidad en su verdad.”⁶⁹ A mi juicio, el sentido de la “transformación en una construcción” se dirige hacia la inversión completa de la tesis del juego como mundo cotidiano y sujeto a fines.

⁶⁶ *Ibíd.* p. 157.

⁶⁷ J. F. Zúñiga García, *op. cit.*, p. 213.

⁶⁸ *VM* p. 157.

⁶⁹ *Ibíd.*

Recordemos también que en el juego hay autonomía del movimiento, es decir, “que algo es *referido como algo*, aunque no sea nada conceptual, útil o intencional.”⁷⁰ Pero “la representación del arte implica esencialmente que se realice para alguien...”⁷¹ El sentido de la transformación, a pesar de darse en un mundo completamente cerrado, es total, superior, verdadera. En la representación escénica se ve claramente el efecto de que es en ella misma que emerge la verdad de la propia obra cuando, tanto poeta como actores, se entregan totalmente a la tarea que la propia representación les pide.

En lo que Gadamer llama «conformación» o «construcción», la representación es necesaria para lo representado. El carácter simbólico del arte está dado por la unicidad e insustituibilidad que hace de lo representado, un crecimiento en el ser. El ente experimenta una ganancia al representarse. Recordemos que Fink plantea la *apariencia óptica* como *símbolo*. “El juego humano es (aún cuando hace mucho ya no lo sepamos) la acción-simbólica de un hacer presente sensiblemente el mundo y la vida.”⁷² Y en otro lugar también afirma que “el juego es un símbolo-acción representativo de la existencia humana que en él se interpreta.”⁷³

En el fenómeno lúdico existe una transformación y una mimesis que consisten en una manera específica de concebir la *representación*. No ya como una cosa que está en lugar de otra, y a la cual accederíamos a través de sus copias o reproducciones, sino como una cosa que *se hace presente* en su representarse. Y esto no sólo en su sentido visual y auditivo sino también en su dimensión temporal. La obra de arte, para Gadamer, tiene un modo de ser que no se separa de su *representación*. En palabras del propio Gadamer el balance sería formulado así:

En el concepto del juego y su transformación en una construcción como característica del juego del arte hemos intentado mostrar algo más general: que la representación o la ejecución de la poesía y de la música son algo esencial y en modo alguno accidental. Sólo en ellas se realiza por completo

⁷⁰ AB p. 70.

⁷¹ VM p. 154.

⁷² Fink, E., op. cit., p. 28.

⁷³ *Ibíd.* p. 24.

lo que las obras de arte son por sí mismas: el estar ahí de lo que se representa a través de ellas.⁷⁴

A mi juicio, el juego y el arte se hallan relacionados en virtud de que a ambos les subyace una idea común de *representación*, que consiste en una re-presentación del ser.⁷⁵ El arte y el juego son *representación* porque, ellos mismos, hacen presente, lo que ellos son. Esta característica ontológica de la obra de arte y el juego (el juego es *representación*) sustenta la relación analógica que se da entre ellos.

⁷⁴ VM p. 181.

⁷⁵ Zúñiga hace aquí una aclaración importante en relación a la palabra representación. La palabra representación puede traducir varias palabras alemanas: *Darstellung*, *Vorstellung*, *Repräsentation*. “Para seguir la argumentación de Gadamer, conviene tener presentes los distintos matices que introducen cada una de ellas. Al designar aquí tanto al juego como al arte con el término *Darstellung*, Gadamer quiere indicar que lo que ‘acontece’ en ellos no es una representación subjetiva, mental (*Vorstellung*), sino un ‘proceso real’ [...] Tengamos pues, siempre presente que ‘representación’ en sentido antisubjetivista (*Darstellung*) mienta una ‘presentación’ del ser.” J. F. ZÚÑIGA GARCÍA, op. cit., p. 204. También María Antonia González Valerio advierte que la traducción al castellano del término alemán *Darstellung* por manifestación, presentación o representación es inadecuada. “He optado por traducir *Darstellung* como re-presentación para distinguirlo de *Vorstellung* que también se traduce como representación, aunque es la representación que se hace un sujeto de un objeto, nada más lejano de la intención de Gadamer que intenta precisamente no pensar la obra de arte desde la oposición sujeto-objeto.” Tampoco le parece traducir *Darstellung* como presentación porque hay que tomar en cuenta la crítica de Heidegger al pensamiento que piensa el ser como “presencia” (*Vorhandenheit*) la cual Gadamer adopta indirectamente. M. A. GONZALEZ VALERIO, op. cit., p.32. Nosotros preferimos utilizar la denominación de *representación que hace presente*, siguiendo a Pegueroles.

CAPÍTULO III

EL CONCEPTO DE SÍMBOLO Y MÍMESIS

La idea de representación se vale del juego para tener acceso a la esencia de la obra de arte. La mediación que el juego hace valer tiene la finalidad de expresar la determinación esencial del dinamismo de este fenómeno. Pero una vez realizada esta primera etapa de la descripción de la esencia de la obra de arte como juego, la segunda etapa, está guiada por la convicción de que el arte es conocimiento. Esto significa, entre otras cosas, que en la experiencia que hacemos de la obra de arte hay una pretensión de verdad distinta y no subordinada o inferior a la de la ciencia.

3.1. *El concepto de símbolo*

El valor cognoscitivo del arte, hace necesario plantear aquellos conceptos, a través de los cuales, se alcanza la verdad por caminos distintos a los de la investigación metódica de la ciencia moderna. El concepto de símbolo¹ obliga a asegurar que la obra de arte es, y vale por sí misma. Por sí misma nos habla, y no es posible verla como medio, portador de un mensaje. El concepto de mimesis² hace valer la mediación total del arte como juego, porque incluye la dimensión de verdad en la que debemos ver la esencia de la obra de arte. Tanto en el concepto de símbolo como en el concepto de mimesis, se contiene no sólo la ontología sino la gnoseología que vale para la esencia de la obra de arte como transformación del juego en una construcción.

El carácter simbólico del arte reconoce que la identidad y la autonomía de la obra descansan sobre un mecanismo de ocultación y desocultación de contrarios, al estilo heideggeriano. El concepto de verdad que conviene a la experiencia del ser-ahí se encuentra en el arte. Esta tesis de la verdad del ser que se muestra en el arte es un presupuesto heideggeriano³ que orienta el sentido de la reflexión de Gadamer. La originalidad de Gadamer, consiste en concebir la verdad del arte, la verdad del ser que se muestra en el arte, a partir del fenómeno del juego. Es decir, el discípulo de Heidegger cree en la posibilidad de encontrar una adecuada significación conceptual para el arte. La idea de representación se vale del fenómeno del juego que, con el concepto de símbolo y mimesis, enriquece y amplía la

¹ Acerca del concepto de símbolo seguiremos la explicación de VM p. 108-120 y AB p. 83ss; haremos referencia también a los artículos *Estética y Hermenéutica* (1964) en EH p.55, *Poetizar e interpretar* (1961) en EH p.73, *Experiencia estética y experiencia religiosa* (1964/1978) en EH p. 139 en los que Gadamer trata de este tema. Estos ensayos se hallan en GW VIII, 1-8, 18-24 y 143-155, respectivamente. M. A. GONZÁLEZ VALERIO analiza con acierto la lectura de Gadamer sobre la verdad del arte en Heidegger op. cit., p.127ss.

² Acerca del concepto de mimesis seguiremos la explicación de VM p. 157-166 y AB p. 92ss; haremos referencia también a los artículos *Arte e imitación* (1967) en EH p.81, *Poesía y mimesis* (1972) en EH p.123, y el *Juego del arte* (1977) en EH p. 129 en los que Gadamer amplía la información sobre este concepto. Estos ensayos se hallan en GW VIII, 25-36, 80-85 y 86-93, respectivamente.

³ Cfr. M. Heidegger, "El origen de la obra de arte", traducción de Helena Cortés y Arturo Leyte, en *Caminos del bosque*, Madrid, Alianza, 1996.

aplicación concreta de sus conclusiones a las más diversas manifestaciones artísticas. La obra de arte, posee para nuestro autor, la identidad y la autonomía suficientes, para asegurar el camino hermenéutico a la verdad. La verdad del arte, la verdad que ahí se pone en obra, viene a ser un modo de darse el ser.

El razonamiento que haremos a lo largo de las siguientes páginas, en síntesis, afirma lo siguiente: primero, que el arte puede ser conocimiento si se logra la conceptualización de su contenido. Segundo, que el concepto de símbolo viene a contener, a juicio de Gadamer, la formalización más abaricante del pensamiento hermenéutico. Tercero, que el juego del arte muestra una estructura semiótica de imagen y una función representativa simbólica que consiste en representar, el todo del mundo, en el recinto finito del juego, como fenómeno primordial. Cuarto, que el concepto de mimesis abarca tanto el carácter lúdico como el simbólico del arte. Quinto, tanto el concepto de mimesis como el de su fenómeno correlativo, el reconocimiento, son la clave hermenéutica para explicar el acceso a la verdad de la idea de representación. Sexto, este enfoque supone consecuencias ontológicas con relación a la idea de representación, así como a su función en la comprensión de la verdad del arte.

El objetivo de mostrar la explicación del contenido que el arte comunica, así como, la mediación total que el arte supone, es que la idea de representación adquiere una función primordial para la hermenéutica filosófica. A la base de todas estas reflexiones de Gadamer sobre el arte, nosotros sostenemos que existe una idea de la representación igual a la que hemos demostrado que existe en el concepto de juego⁴.

⁴ J. F., Zúñiga hace un análisis del juego como centro que articula toda la reflexión estética de Gadamer. Sin embargo, el objeto de su investigación apunta a un horizonte en el que nuestro autor sostiene que nuestra relación con las obras de arte es un modelo ejemplar para describir qué sucede en todo diálogo que sea verdaderamente hermenéutico y el modo de ser del lenguaje se acomoda al modo de ser del arte. En este sentido, nuestra perspectiva es más modesta, y sólo quiere demostrar que nuestra relación con las obras de arte es un modelo ejemplar para describir lo que sucede en toda comprensión verdaderamente hermenéutica; y que la idea de *representación* se acomoda al modo de ser de la comprensión, así descrita. Coincidimos en que el interés fundamental no se centra, sin embargo, en la filosofía del arte o la estética de Gadamer, sino en aquellos aspectos del fenómeno que pueden ser relevantes para la hermenéutica filosófica y para su teoría de la verdad. Quien realiza una desatada consideración estética de la hermenéutica gadameriana es M. A., GONZÁLEZ VALERIO, op. cit. Seguiremos pues en parte la investigación de Zúñiga con esta perspectiva.

El acercamiento hermenéutico al concepto de símbolo se da en tres contextos: primero, en un contexto histórico en el que el autor hace la rehabilitación de la alegoría; segundo, en un contexto ontológico para señalar la estructura y función del símbolo; y, tercero, en el contexto antropológico de la obra de arte como símbolo.

En cada uno de estos contextos la mediación, a través del símbolo, es la misma. Nuestro objetivo es analizar esta mediación para asociarle adecuadamente al juego del arte el valor y significado ontológico y cognitivo de la idea de representación.

3.1.1. La rehabilitación de la alegoría.

El concepto de símbolo en *Verdad y método* aparece primero en el contexto histórico de la reflexión de cómo fue que, en la historia del arte y la literatura del siglo XVIII, hubo una rehabilitación de la alegoría. En la primera parte de la primera sección de esta obra, nuestro autor, recupera la pregunta por la verdad del arte, elaborando una monumental crítica a la abstracción de la conciencia estética. La determinación del concepto de símbolo se ubica en este contexto para proponer una deliberada superación de la dimensión estética, que no es el objeto de este estudio.⁵

Conviene, sin embargo, saber que la tesis general de Gadamer en esta sección es que la rehabilitación de la alegoría y el símbolo, fue necesaria en el momento en que la nueva estética del genio y el concepto de la vivencia estética así lo requirieron. No es nuestra intención entrar en los detallados análisis de nuestro autor a este respecto. Sólo queremos retener lo que al concepto de símbolo se refiera con estas reflexiones.

Gadamer señala que aunque los conceptos de alegoría y símbolo pertenecen a esferas diferentes de pensamiento, tienen en común, no sólo representar algo a través de otra cosa, sino, también, uno y otro, se aplican al ámbito religioso. Mientras que la alegoría forma parte de la esfera retórica, el símbolo “no está —señala Gadamer— restringido a la esfera del *logos*,

⁵ Cfr. A este respecto, M. A. GONZÁLEZ VALERIO, op. cit., p. 23.

pues no plantea en virtud de su significado una referencia a un significado distinto, sino que es su propio ser sensible el que tiene significado.”⁶

En el ámbito religioso, la alegoría, como procedimiento de interpretación, procede de la necesidad de conocer lo divino más allá de la tradición religiosa. El argumento que sostiene a esta figura retórica es “la inadecuación del ser suprasensible de Dios para nuestro espíritu habituado a lo sensible.”⁷ Se utilizan alegorías para conocer el significado más elevado de la realidad divina.

El procedimiento simbólico del conocimiento, en cuyo origen resuena un trasfondo metafísico en los primeros años del neoplatonismo cristiano, planteaba la misma necesidad de conocer lo divino con la dificultad y restricción de lo sensible. Y aquí, símbolo y alegoría, aunque se trate de dos modos de interpretación diferentes, se complementan porque comparten un mismo fundamento. Tanto en el símbolo, como en la alegoría, Gadamer hace ver que, “no es posible conocer lo divino más que a partir de lo sensible.”⁸ Por tanto, símbolo y alegoría, comparten esa dificultad inicial.

El símbolo a diferencia de la alegoría, sin embargo, presupone un nexo metafísico de lo visible con lo invisible. La coincidencia de estas dos dimensiones de la realidad es un hecho que subyace a todas las formas de culto religioso. Y Gadamer, parte de esta reflexión para acercar el concepto de símbolo al campo del arte. El carácter simbólico del arte consiste en “la unidad íntima de ideal y manifestación que es específica de la obra de arte.”⁹ La diferencia, aquí con la alegoría, es que la unidad significativa se orienta más allá de sí misma y se eleva hasta algo distinto. La alegoría no posee ese parentesco metafísico originario del símbolo. Ella es una “asignación

⁶ VM p. 110. Mauricio Beuchot hace un planteamiento acertado, en nuestra opinión, para interpretar el símbolo como un signo. Sostiene que el símbolo une dos cosas, dos elementos, dos dimensiones, ya que al ser un signo que sobreabunda en significado no por ello hace que su interpretación sea indeterminada, inalcanzable o inconmensurable. A nuestro alcance, la parte sensible equivale al ser del símbolo, pero el significado del símbolo, que plantea una referencia más allá de nosotros no está separada de él. El ser del símbolo y el símbolo del ser, por decirlo de alguna manera, se complementan uno en el otro. Cfr. M. Beuchot, *Hermenéutica, analogía y símbolo*. México, Herder, 2004, p. 143-155.

⁷ VM p. 111.

⁸ Ibidem.

⁹ Ibidem.

fundada por convención y por fijación dogmática, que permite de este modo —dice Gadamer— emplear imágenes como representación de lo que carece de imagen.”¹⁰

A mi juicio Gadamer quiere resumir la tendencia del significado lingüístico de la alegoría como opuesto de lo simbólico para hacer valer la importancia de esto último como conceptualización adecuada a la experiencia del arte. El siglo de Goethe (XVIII) conduce, en su opinión, a separar cada vez más estos dos recursos inicialmente retórico-hermenéuticos. “Símbolo —sostiene Gadamer— es la coincidencia de lo sensible y lo insensible, alegoría es una referencia significativa de lo sensible a lo insensible.”¹¹ Así resume Gadamer la diferencia esencial que dejó, también, abierta la puerta al ascenso triunfal del concepto de lo simbólico en el campo de la estética posterior. El concepto de lo simbólico se debe en buena medida a esa indeterminación que los racionalistas vieron que la alegoría no tiene. Aquello que posee una referencia de significado más precisa o unívoca hizo que el símbolo se diferenciara con mayor determinación. El símbolo, en Kant, se emplea como representación para la reflexión. “Kant —dice Gadamer— hace justicia a la verdad teológica que recibió su forma escolástica en la idea de analogía entis.”¹² Los conceptos humanos están alejados de Dios, y la relación de lo bello con lo éticamente bueno (que no es ni de subordinación ni de equiparación) queda en plena libertad de reflexión como para que la capacidad de juicio estética sea representación para la reflexión.¹³

La oposición de símbolo y alegoría viene dada, entonces, por la rehabilitación de la alegoría que indirectamente le viene su determinación al concepto de símbolo. No es nuestra intención detenernos en las consideraciones histórico-hermenéuticas de Gadamer. Lo importante, para esta investigación, es el señalamiento de que fue Goethe el que más perfectamente logró esa determinación de lo simbólico. En Goethe, piensa Gadamer, el concepto de símbolo se perfilaba no ya como una experiencia estética sino como una experiencia de realidad, como tendremos ocasión de

¹⁰ VM p. 112.

¹¹ Ibidem.

¹² VM p.113.

¹³ Recuérdese la célebre fórmula kantiana de *lo bello como símbolo de lo moralmente bueno*.

ver más adelante. Toda la crítica romántica de los idealistas alemanes hizo que se fortaleciera el símbolo y se depreciara la alegoría. La alegoría no es, en el idealismo alemán, el concepto adecuado para hacerle justicia a la religión del arte. Dicha religión es toda una tradición que, a su vez, reposa sobre otra tradición y no es ajena a la conceptualización hermenéutica.

La conceptualización hermenéutica reposa sobre tradiciones muy firmes, y posee siempre un significado determinado y reconocible que no se opone en modo alguno a la comprensión racional de conceptos.

Todo lo contrario, tanto el concepto como el asunto de la alegoría están estrechamente vinculados con la dogmática: con la racionalización de lo mítico (como ocurrió en la Ilustración griega) o con la interpretación cristiana de la sagrada Escritura hacia una doctrina unitaria (así en la patrística), y finalmente con la reconciliación de la tradición cristiana y la cultura antigua que subyace al arte y la literatura de los nuevos pueblos y cuya última forma mundial fue el barroco. La ruptura de esta tradición fue también el fin de la alegoría.¹⁴

Desde esta perspectiva histórica de oposición entre símbolo y alegoría, el autor de *Verdad y método*, llega a la conclusión de que, fue el símbolo el concepto clave sobre el que el pensamiento del idealismo alemán desarrolló orgánicamente toda la estética del genio y de la vivencia. Gadamer cita, por ejemplo, a Schelling para ilustrar su argumento:

La mitología en general, y cualquier forma literaria de la misma en particular, no debe comprenderse ni esquemáticamente ni alegóricamente, sino simbólicamente. Pues la exigencia de la representación artística absoluta es la representación en *completa indiferencia*, de manera que lo general sea por entero lo particular, y lo particular sea al mismo tiempo lo general todo entero, no que lo signifique.¹⁵

En el idealismo alemán la estética quedó, sin embargo, superada desde el momento en que la conciencia estética se tornó abstracta e insuficiente para dar cuenta de la experiencia humana del arte. La crítica a la

¹⁴ VM p. 118.

¹⁵ F.W.J. Schelling, *Philosophie der Kunst*, 1802 (en *Werke* V, 411), *apud* VM 115.

abstracción de la conciencia estética es un tema implícito en la estética del genio.¹⁶

Después de caracterizar el concepto de símbolo desde el contexto histórico, debemos volver ahora la mirada al carácter ontológico de este concepto para indagar la naturaleza de su significado.

3.1.2. La ontología del símbolo

En el contexto de un análisis ontológico de la imagen, Gadamer quiere exponer cuál es el fundamento de lo ocasional y decorativo¹⁷ en el arte. Para él, la esencia de la imagen también es representación, tal como se la asignó al modo de ser del arte en tanto juego; y, por tanto, vale también para el caso de las artes plásticas o visuales. La esencia de la imagen puede ser otro modo de la esencia de una obra de arte.

Nuestro autor aporta datos importantes al concepto de símbolo a través de este análisis ya que para conocer la esencia de la imagen dice que es necesario conocer tanto lo común como las diferencias que tiene con respecto al signo y el símbolo. Nuestro interés está concentrado en el concepto ontológico del símbolo. Nos interesa cómo es la reflexión de Gadamer que reconoce la existencia de distintas formas de representación.

Gadamer afirma que hay por lo menos tres formas emparentadas entre sí: el signo, el símbolo y la imagen. Lo que tienen en común estas tres formas es la llamada estructura referencial.¹⁸ Analizar la estructura referencial de cada una de ellas ayudará a ver cuál conviene a la esencia de la obra de arte, sobre todo la plástica o visual, que a él le interesa justificar.

El signo es aquello cuya esencia es pura referencia a algo. El signo remite a otra cosa o apunta fuera de sí, apunta a lo ausente. Así, por ejemplo, en un mapa tenemos signos diversos, pero que, en general, podemos decir,

¹⁶ Gadamer le dedica un ensayo que lleva precisamente el título de “Sobre el cuestionable carácter de la conciencia estética” (1958) en EH p. 63 actualmente en GW VIII, 9-17.

¹⁷ VM p.193 s.

¹⁸ VM p. 202 s.

también son abstractos y esquemáticos. Los signos apuntan a lo pasado en el recuerdo. Esta es la estructura referencial básica del signo.

El símbolo, en cambio, hace aparecer como presente algo que, en el fondo, lo está siempre. Los anillos matrimoniales, pueden ser un ejemplo. Lo representado, es actual, por sí mismo, apunta a lo presente y no necesita de imágenes porque su función es sustituir lo representado. Sustituir aquí significa hacer presente algo que está ausente. La esencia del símbolo se refiere al puro estar por otra cosa. Esta es la estructura referencial básica del símbolo.

La imagen se halla a medio camino entre el signo y el símbolo. La esencia de la imagen es la referencia, pero no a algo. La referencia es su contenido, es decir, en la imagen la referencia a lo representado se cumple en virtud de su propio contenido. La imagen no se agota en su función de remitir a otra cosa sino que participa de algún modo en el ser propio de lo que representa. La imagen representa lo que verdaderamente es. Por ejemplo, un icono de Cristo.

Podríamos decir que la obra de arte plástica o visual es más imagen que símbolo. La estructura referencial más adecuada para hablar de la obra de arte es la imagen. Pero la función representativa de la estructura referencial del símbolo destaca cómo es la esencia de la obra de arte. La idea de representación que caracteriza a la imagen, desde el punto de vista semiótico, muestra una cercanía entre la representación en la imagen y la función representativa del símbolo. ¿Qué observaciones se pueden hacer desde estas diferencias?

Primero, para Gadamer, la imagen se encuentra a medio camino entre el signo y el símbolo, porque, la manera de representar que se da en ella, no es ni pura referencia, ni pura sustitución. Esta posición media que le conviene, desde el punto de vista semiótico, la hace estar más cerca de la obra de arte como símbolo. El arte hace aparecer lo visible de lo invisible.

Segundo, de estas distinciones entre signo y símbolo, también, podemos distinguir dos sentidos diferentes de la palabra interpretar, que pueden ser:

señalar algo (*auf etwas deuten*) e interpretar algo (*etwas deuten*). Es claro — apunta Gadamer— que ambos están mutuamente conectados. *Señalar algo*

significa mostrar, enseñar (*Zeichen*) Interpretar algo, se refiere siempre, a un signo tal que indica o señala (*deutet*) desde sí. Entonces, *interpretar algo* significa siempre “interpretar un indicar” (*ein Deuten deuten*)¹⁹

Si nosotros señalamos algo con nuestro dedo nuestra reacción natural no es como la del animal que lo que quiere es atraparlo para apoderarse de él, sino que entendemos que el gesto señala hacia algo que significa algo. Interpretar un indicar implica que nosotros somos capaces de entender lo simbólico en el sentido de saber “que en algo que no es lo que se quiere dar a entender, se reconozca otra cosa distinta, que es lo que se quiere dar entender, sea lo que sea.”²⁰ La tarea y el límite de todo hacer interpretativo determina la preferencia de la función representativa de la estructura referencial del símbolo, incluso más aún que la propia estructura referencial de la imagen. Si interpretar es señalar solamente, corremos el riesgo del dogmático que afirma que sólo hay una forma de interpretar, y, por consiguiente, de comprender algo. Pero la idea hermenéutica de Gadamer acerca del interpretar se aplica sólo a “aquello cuyo sentido no esté establecido, aquello, por lo tanto, que sea ambiguo, “multívoco” (*vieldeutig*)”²¹ La obra de arte requiere de interpretación porque lo que se pretende, al entrar en contacto con ella, es sacar en claro “aquello a lo que el ente mismo indica.”²² El mundo que la obra de arte nos abre nos fascina.

Tercero, la expresión de Goethe en la que afirmaba *Alles deutet auf alles* significa “todo es símbolo” y quiere decir “cada cosa señala a otra”. El “todo” no se enuncia sobre un ente cualquiera que es, “sino sobre cómo ese ente sale al encuentro de la comprensión del hombre.”²³ No hay nada que no tenga la posibilidad de significar algo para el hombre. En este sentido, aquella expresión universal de Goethe (todo es símbolo) “viene a contener la

¹⁹ EH p.75.

²⁰ AN p.377.

²¹ EH p. 76.

²² Ibidem.

²³ EH p. 62. Esta es la interpretación no metafísica de la famosa formulación universal de la hermenéutica: *Sein, das verstehen werden kann, ist Sprache: el ser que puede ser comprendido, es lenguaje.* VM p. 567. GW I, 478. No hay para la comprensión y en la comprensión nada que sea sin su modo de darse como lenguaje. El modo lo es “todo”. Ya hemos visto que la idea de *representación* en su formulación más universal, se refiere al modo de darse la cosa.

formalización más abarcante del pensamiento hermenéutico.”²⁴ Y con ello podemos concluir que la cercanía de la representación en la imagen se explica por la función representativa del símbolo en aquellas obras plásticas o visuales en las que el arte está contenida.

3.1.3. La obra de arte como símbolo

El arte no contiene símbolos solamente, sino que cuando lo vemos como fenómeno hermenéutico, es decir, cuando pensamos en la evidencia lingüística que nos señala y nos indica que ahí hay algo más, es como también, adquiere el carácter de símbolo. En La actualidad de lo bello hace explícito que el símbolo es, en realidad, una categoría antropológica para captar ese carácter.²⁵ La formulación correcta que se desprende de aquí con respecto al juego es que mientras el arte en esencia es juego, visto hermenéuticamente, también es símbolo. El símbolo es un concepto, cuya idea de representación subyacente nos permite comprender que en el arte, la cosa es y señala a otra. Por eso la experiencia del arte, caracterizada en su esencia como juego, también es símbolo. El concepto de símbolo se refiere a la significatividad del ente. “Pues la lengua de la obra de arte —aclara Gadamer— posee la distinción de que la obra de arte que es única recoge en sí el carácter simbólico que, visto hermenéuticamente, le conviene a todo ente, y lo lleva al lenguaje.”²⁶

La “lengua de la obra de arte” se refiere al idioma, al significado, al poder comunicativo que el arte tiene por ser él mismo lenguaje. La obra de arte es la transformación del juego en una construcción, que vale por sí misma porque es única, pero, además, su significado, su contenido, su material, es, de tal naturaleza, que, visto desde determinado punto de vista, todo lo demás también es así, y puede ser comprendido. El arte es un modelo ejemplar de cómo, de hecho, ocurre la comprensión. Y aunque esta universalidad de la hermenéutica de Gadamer es el objetivo final al cual tienden todas sus reflexiones, en el contexto antropológico el arte, visto hermenéuticamente, es símbolo. Y el concepto de símbolo en la obra de arte

²⁴ Ibidem.

²⁵ AB p.84.

²⁶ EH p.62.

se hace valer mediante la misma idea de representación que conviene al arte como juego.

Si recapitulamos lo dicho hasta aquí ya hemos señalado que la idea de representación que conviene al arte también es imagen.²⁷ Esta oscilación entre la imagen y el símbolo para caracterizar la naturaleza del arte tiene su razón de ser. El esquema de la representación, dada en el concepto de juego cuando éste se convierte en la transformación en una construcción, está pensado sobre todo para aquellas artes en las que hay una ejecución: la representación teatral, la poesía y la música. Pero no en todas las artes hay este sentido de la palabra *Spiel* como representación.

¿Opera la misma idea de representación en las artes plásticas? Las artes plásticas son representación pero no están referidas a algo más y no señalan más allá de sí mismas. Las artes plásticas, en tanto que imágenes, nos obligan a reflexionar sobre su estructura de referencia. Vemos que ellas mismas son originales en cuanto que su estructura de referencia consiste en estar ahí.

Igual que en la imagen, en el símbolo se da una perfecta unidad de símbolo y lo simbolizado cuando se trata de una obra de arte. El concepto de símbolo, sin embargo, aporta una comprensión específica de la naturaleza del arte, que la imagen no muestra tan determinadamente.

El símbolo tiene un sentido originario que Gadamer describe con la moneda partida de los pueblos de la antigüedad cuyas mitades eran poseídas por amigos que vivían en ciudades distintas. Si uno de ellos enviaba a alguien a casa del otro para que lo recibiera, el huésped portaba el trozo de moneda, que debía coincidir con la otra mitad.²⁸

²⁷ Zúñiga sostiene que el pensamiento de Gadamer oscila entre la imagen y el símbolo a la hora de determinar no sólo la naturaleza del arte sino también la naturaleza del lenguaje. Cfr. J.F. ZÚÑIGA, op.cit. p.148. Hemos dicho que la palabra *representación* asociada al lenguaje tiene la acepción de *espejo*.

²⁸ Gadamer lo refiere así: "El anfitrión le regalaba a su huésped la llamada *tessera hospitalis*; rompía una tablilla en dos, conservando una mitad para sí y regalándole la otra al huésped para que, si al cabo de treinta o cincuenta años vuelve a la casa un descendiente de ese huésped, puedan reconocerse mutuamente juntando los dos pedazos." AB p.84.

El símbolo es algo que se muestra y que representa otra cosa que gana actualidad en la presencia del símbolo. En el caso de esta contraseña de la antigüedad vemos en su estructura de referencia dos momentos importantes. El fragmento dividido y separado de la tablilla y la posibilidad de reintegrar las dos mitades para hacer coincidir los fragmentos en la unidad, otrora perdida. *Symballein* significa “hacer coincidir”, “unir lo separado.”²⁹ Simbolizar es hacer coincidir fragmentos en una unidad reintegrada. En este sentido, se entiende la alusión de Gadamer al mito del andrógino primordial que Platón refiere en el Banquete: el hombre y la mujer son *symbola* que, al partirlos, al separarlos los dioses, buscan su complemento a fin de que el fragmento complementario los reintegre y les devuelva a la unidad otrora perdida.³⁰

El símbolo, así descrito, conviene al arte por la capacidad que este tiene, especialmente en las artes representativas o procesuales de hacer que esté en algo visible lo invisible. Esta estructura reintegradora de fragmentos define al arte, como experiencia de unidad, y hace que el carácter simbólico de su estructura de referencia sea ejemplar para conocer la naturaleza del mismo.

Ahora bien, “el símbolo, —señala Gadamer— la experiencia de lo simbólico, quiere decir, que este individual, este particular, se representa como un fragmento de Ser que promete complementar en un todo íntegro al que se corresponda con él.”³¹ La experiencia del arte en nosotros es simbólica porque el arte, es símbolo, y nos permite entender que la significatividad de la obra de arte siempre nos remite a algo. Pero, ¿qué clase de remitir es aquel en el que no va más allá de sí, sino que nos señala a sí mismo? “El símbolo —dice Gadamer— viene definido porque en él se conoce y se re-conoce algo.”³² Ese remitir implica una estructura de referencia en la que se requiere a su vez de la idea de representación en el

²⁹ Cfr. M. BEUCHOT, *Las caras del símbolo: el ícono y el ídolo*. Madrid, Ed. Caparrós, 1999, p. 30.

³⁰ Cfr. AB p. 84.

³¹ AB p. 85.

³² EH p. 149.

sentido que aquí se investiga. Ese “algo” que es lo representado, es un “fragmento de Ser que promete.”³³

El concepto de símbolo, por tanto, quiere hacer valer la esencia de la obra de arte como experiencia de unidad. Esta experiencia es, ella misma, una aplicación concreta de la función representativa del símbolo en tanto que no sólo remite a un significado distinto, sino que es representación del significado mismo.³⁴ El carácter simbólico del arte muestra la unicidad e insustituibilidad que hace de lo representado una experiencia también única. El ente experimenta, así, una ganancia al representarse. El camino heideggeriano de Gadamer hace que el razonamiento se sintetice así: el concepto de símbolo que conviene al arte se encuentra en el fenómeno del arte. En dicha experiencia, hay verdad, y, por tanto, la verdad del arte, la verdad del ser que se muestra en el arte, a partir del fenómeno es la identidad, verdaderamente, hermenéutica del modo de ser del arte.

Acaso le debamos a Heidegger el paso que dio al pensamiento de nuestro siglo la posibilidad de sustraerse al concepto idealista de sentido y de percibir, por así decirlo, la plenitud ontológica o la verdad que nos habla desde el arte en el doble movimiento de descubrir, desocultar y revelar, por un lado, y del ocultamiento y el retiro, por otro.³⁵

Junto al ocultar está, pues, el desocultar. Lo simbólico del arte, descansa sobre un insoluble juego de contrarios complementarios que nos conducen a la adecuada significatividad del arte y lo bello. El significado del arte, es decir, lo bello, es irremplazable aún cuando estemos ante copias de grandes obras artísticas, por que lo que hay en una obra es un acontecimiento único de fragmentos reintegrados que logran la unidad. ¿Cuál es esa unidad? ¿Qué es esto otro inagotable y presente aún de la obra de arte y que no es artículo que pueda reproducirse a discreción? “La Antigüedad dio una

³³ Cfr. GER. GROOT, “Las promesas del arte.” Una entrevista con Hans-Georg Gadamer en *La Balsa de la Medusa* 29 (1994), pp. 81-90.

³⁴ Gadamer llega, incluso, a relacionar la experiencia del arte con la experiencia religiosa en el rito religioso de la consagración en la eucaristía cristiana: “el pan y el vino del sacramento son el cuerpo y la sangre de Cristo. He recurrido a esta cuestión dogmática sólo para decir que podemos, e incluso tenemos que pensar algo así si queremos pensar la experiencia del arte: que en la obra de arte no sólo se remite a algo, sino que en ella está propiamente aquello a lo que se remite.” AB p. 91.

³⁵ AB p. 89.

respuesta a esta pregunta, que sólo hay que entender correctamente de nuevo: en toda obra de arte hay algo así como mimesis, imitatio.”³⁶

3.2. *La mimesis*

Si se retoma el tema de la transformación del juego en una construcción será posible ubicar el concepto de mimesis con respecto al arte. El análisis de la mimesis y el fenómeno correlativo del reconocimiento quiere cumplir con el objetivo, ya señalado, de cómo es que la explicación del contenido que el arte comunica y la mediación total del arte como juego requieren de la idea de representación. El juego se transforma en arte si alcanza la posibilidad de ser pensado y entendido como él mismo. Para comprender la transformación del juego en una construcción Gadamer explica el sentido de las palabras «transformación» y «construcción».

La experiencia del arte como juego se refiere al papel esencial que en él adoptan los espectadores, aún cuando no sea su comportamiento subjetivo el que determine la esencia de esta experiencia. Ya hemos señalado, en el capítulo anterior, que el espectador ocupa el lugar del jugador, sobre todo, si se piensa en la representación teatral³⁷. Porque es, frente a él, que el juego se comprende como totalidad. Gadamer llama a esta totalidad *Gebilde* (construcción) El arte es una configuración a la que le conviene el carácter de obra, de un todo o totalidad, para un espectador. El juego, en tanto que obra de arte, tiene la característica de ser *Gebilde*: la obra de arte es un constructo, una configuración, en la que se puede separar, el hacer representativo de los jugadores respecto de la representación que, todo juego, conlleva. Queda aislado el juego del arte si, en esta transformación, el juego se piensa y entiende como idealidad. El arte siempre es algo con lo que uno se siente atraído o llamado a participar.

Ya sabemos también que toda representación, vista fenomenológicamente, es *representación para*: en el caso de la obra de arte, el juego es autorepresentación, y recibe su determinación de sentido del

³⁶ AB p. 92.

³⁷ Además de la representación teatral, nuestro autor, también sugiere que, para entender el significado de la transformación del juego en una construcción, debemos atender a lo que pasa en la representación cultural. Cfr. VM p. 152.

hecho de ser y aparecer como juego para un espectador. La también llamada conversión del juego en arte mantiene, frente al espectador, pero también frente al creador, una completa autonomía. A esto se refiere el concepto de su transformación. La autonomía de la obra de arte no es independencia absoluta. El sentido que adquiere el arte como ser autónomo le viene del hecho de que el juego se ha transformado o convertido en algo más. La autonomía es lo que permite que el arte como tal nos agrade, nos hable o nos interpele, él mismo. El arte, como juego, “hace referencia” a algo que ocurre o acontece en otra cosa. Los creadores o poetas, los espectadores o cojugadores, y los actores (siguiendo con la referencia a la representación teatral), quedan sometidos al juego para que éste (y no otra cosa), acceda a su propia manifestación. El hacer representador de cada uno de ellos no es determinante para lo que ahí sucede. La verdad del ser del juego es autónoma porque es libre, no porque sea independiente.³⁸

La relevancia que tiene esto para el contenido de la obra de arte es que el mundo en el que se desarrolla el juego es distinto al mundo en el que cotidianamente vivimos. Desde luego, el mundo en el que se desarrolla el juego es otro porque está cerrado en sí mismo; pero, por ser una construcción autónoma, ha encontrado el ser en su representación. Es decir, la obra de arte es esta apariencia óptica, este modo de darse el ser en la que, el ser es. No hay, además, una realidad que se le compare y con la que se le mida. Lo que hay en la realidad, cuando hay juego, es una profundización en lo real. Tanto el creador, el actor y el espectador así como el mundo “real” deben desaparecer para que el juego se convierta plenamente en lo que es y no lo muestre como es. Lo que aparece como obra de arte ante el espectador es la llamada autonomía del juego. “Nuestro giro “transformación en una construcción” quiere decir que lo que había antes ya no está ahora. Pero quiere decir también —añade Gadamer— que lo que hay ahora, lo que se

³⁸ Para una discusión de las ideas estéticas de Gadamer hay una síntesis de las críticas al planteamiento de él en R. SANCHEZ ORTIZ DE URBINA, “Gadamer” en *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*. Vol. II Valeriano Bozal (ED), Visor, Madrid, 1999. pp.130-135. Sabemos que la intención, de Gadamer, aquí, es la de evitar tomar como punto de partida para su análisis de la obra de arte la subjetividad de la experiencia estética porque, eso, obligaría a afirmar que la idealidad de la obra de arte consiste en una simple abstracción. El arte no es una idea en el sentido de ser una abstracción de la mente del sujeto. El arte es una experiencia de juego en la que la esencia pide un “ser para sí” autónomo y libre y al mismo tiempo sólo a través de ellos el juego acceda a su manifestación. Esto queda patente en el carácter simbólico del arte cuya conceptualización es condición necesaria más no suficiente.

representa en el juego del arte es lo permanentemente verdadero.”³⁹ El mundo del arte es, por así decirlo, el fundamento del mundo que vivimos cotidianamente en la medida que aprendemos a vivir y conocer la realidad.

Si ya hemos señalado que, una primera característica del arte es el ser constructo y la segunda el ser autónoma, falta determinar el contenido de esta obra. Llegamos, entonces, a una tercera característica esencial: lo verdadero. El arte es una construcción que deviene autónoma y verdadera.

El ser verdadero, como contenido de lo que el arte representa, implica reconocer que, después de la conversión del juego en arte, la plenitud de lo real alcanza su punto más alto en el hecho de que ahí acontece algo significativo. En toda obra de arte hay un acontecer que Gadamer llama la puesta en obra de la verdad. El agrado o deleite que produce la representación que se ofrece, tanto para el creador como para el actor y el espectador, es el gozo o la alegría del conocimiento verdadero. “La transformación lo es hacia lo verdadero.”⁴⁰ Este gozo no es de ningún sujeto, sino que el juego, como tal, ofrece esta libertad para que se experimente, en cada uno de los sujetos, la alegría de conocer, pero proviniendo del juego mismo. El gozo que produce el arte está referido al espectador pero no viene de él sino de la obra de arte.

En el juego, o representación cultural, es más claro ver el carácter esencial de lo representado. La actividad cultural o litúrgica se puede valorar desde dos perspectivas: la del creyente y la del no creyente, la del que participa y la del que no participa. Si adoptamos la perspectiva del participante, la representación cultural es, para él, manifestación del ser divino. El culto se conforma de ritos que, en un espacio sagrado, comparten los oficiantes y los asistentes.⁴¹

Desde la perspectiva del no creyente, los ritos sagrados son acciones que, por estar en un mundo regido por objetivos y metas de la vida cotidiana, no tienen el mismo sentido. Su experiencia religiosa se halla ajena a la vida y en ciertos casos no existe. El no creyente en todo caso no se halla dispuesto para dejarse tocar por algo que no le dice nada. Su vida cotidiana es lo real y

³⁹ VM p.155.

⁴⁰ VM p. 156.

⁴¹ Cfr. *Acerca de la fenomenología del ritual y el lenguaje* (1992) en MR p. 91ss.

a eso se atiene en su experiencia de la vida. Pero desde la perspectiva del creyente acontece algo diferente como lo señala Zúñiga:

Aquello que acontece en el juego cultural es en cierto sentido más real que lo que sucede en el mundo cotidiano, hasta el punto de que lo que ocurre en el juego cultural tiene más ser, más “dignidad ontológica” que el mundo real. En este sentido debemos entender la equiparación entre lo que se representa en el juego y la manifestación de lo sagrado.⁴²

El creyente o participante en el juego cultural no cree que lo que ahí se le representa sea algo irreal o ficticio, sino que verdaderamente lo sagrado, lo divino es y está presente, es decir, es más real que el mundo que solemos llamar como “real”.

En el juego del arte pasa lo mismo con el espectador en el sentido de lo que significa ser representación: transformación en una construcción orientada hacia lo verdadero. Gadamer relaciona la acción de un drama y la acción cultural desde la idea de representación diciendo:

La acción de un drama, por ejemplo —y en esto es enteramente análoga a la acción cultural—, está ahí como algo que reposa sobre sí mismo. No admite ya ninguna comparación con la realidad, como si éste fuera el patrón secreto para toda analogía o copia. Ha quedado elevada por encima de toda comparación de este género —y con ello también por encima del problema de si lo que ocurre en ella es o no real—, porque desde ella está hablando una verdad superior.⁴³

La realidad a la que el juego del arte hace referencia en nuestra experiencia no es la que percibimos en la vida regida por objetivos morales, ni tampoco una experiencia religiosa. Más bien, elevada a categoría de

⁴² J. F. ZÚÑIGA, op. cit. p. 217. Mircea Eliade ha caracterizado este fenómeno religioso como *hierofanía*: el hombre religioso entra en contacto con lo sagrado “porque se manifiesta, porque se muestra como algo diferente por completo de lo profano. [...] La piedra sagrada, el árbol sagrado no son adorados en cuanto tales; son precisamente por el hecho de ser *hierofanías*, por el hecho de “mostrar” algo que ya no es ni piedra ni árbol, sino lo sagrado, lo *ganz andere*.” M. ELIADE, *Lo sagrado y lo profano*, Labor, Barcelona, 1981 (cuarta ed.; primera ed, 1967; ed. Original: *Das Heilige und das Profane*, Rowohlt Taschenbuchverlag, Hamburg, 1957), p. 18-19. Esta visión del *homo religiosus* coincide con la perspectiva de Gadamer.

⁴³ VM p. 156.

representación, lo que se representa en el juego del arte es “la verdad superior” del propio arte en la que se fundamenta o se profundiza algo de la realidad misma. La realidad es superada o profundizada “en su verdad.”⁴⁴

Ahora bien, el contenido de lo que se comunica en el arte es lo verdadero. Para caracterizar apropiadamente la transformación del juego en una construcción orientada a lo verdadero, también el contenido es significativo y le da sentido a la obra de arte. Gadamer recurre al concepto de mimesis para hacer consciente esta estructura de referencia cuya función representativa es el símbolo. Debemos ver a continuación en qué consiste este concepto y qué fenómeno humano le es co-relativo.

La teoría antigua del arte griego, sobre todo la de la música y la danza, está basada en el concepto mimesis (imitación), y "partía también evidentemente del juego que, como danza, es la representación de lo divino."⁴⁵ Gadamer siempre ha considerado que el mundo griego ofrece categorías con las que se pueden enfrentar los problemas actuales del espíritu. Y quizá, una de las razones más poderosas que lo impulsan a ser permanentemente estudioso de la experiencia griega del mundo, es la unidad que en ellos se ofrece del universo humano y divino. La idea de cosmos, como reflejo del mundo de los dioses, nunca estuvo separada de la idea de alma, como reflejo del mundo de la polis. Entre el universo y nosotros, siempre hay una armonía y un orden debido a una misma y entera realidad.⁴⁶

Gadamer parte del concepto de mimesis para retener el sentido cognitivo de la imitación como experiencia de orden. La tragedia griega, estudiada por Aristóteles en la *Poética*⁴⁷, revelaba el orden y la armonía del

⁴⁴ VM p. 157. Respecto de la interpretación de la obra de arte como poner en obra la verdad que es el impulso deudor de Gadamer a Heidegger, *mimesis* también se debe interpretar desde: *La verdad de la obra de arte* (1960) en CH p. 95, GW III, 249-261. Cfr. la explicación de Ma. A. GONZALEZ VALERIO, op. cit., p. 132ss.

⁴⁵ VM p.157.

⁴⁶ Pitágoras, por ejemplo, pensaba la mimesis como números y razones entre los números. El número no es algo, sino *relación* de cosas. El número hace que el orden numérico del cosmos se manifieste. Mimesis revela el orden del cosmos, de la música y del alma. Estos tres son órdenes de *relaciones* en el sentido de que funcionan numéricamente con o sin exactitud. Platón por su parte fundó sobre el cumplimiento y la conservación de este orden, el orden en la *polis*. Cfr. EH p. 91.

⁴⁷ Cfr. Aristóteles, *Poética*, traducción de Juan David García Bacca. México, UNAM, 2000. [Biblioteca Scriptorum Graecorum et Romanorum Mexicana]

cosmos. Gadamer adopta el concepto de mimesis en su sentido originario y positivo. Afirma que la obra de arte es una promesa de orden que los griegos distinguían desde dos formas fundamentales de producir: el producir artesanal, que fabrica cosas útiles, y el producir mimético, “que no crea nada “real”, sino que sólo lleva algo a su representación.”⁴⁸

El concepto se enriquece también con el uso del término mímica y arte del mimo. El sentido de la mímica, como expresión del cuerpo, y el arte del mimo, en tanto que arte de los gestos, lleva implícito que él mismo sea portador de la expresión, y en tanto que arte, lleve a su representación algo que él no es. Este uso del término es otra posibilidad de acercamiento al mismo significado originario, al que aquí se hace referencia. Gadamer habla de la pretensión ontológica que opera cuando estamos ante algo que, en apariencia y en verdad, es así. La gesticulación de alguien, y en particular, la imitación consciente del comportamiento entero de una persona, constituyen un juego, cuya pretensión ontológica, sólo se cumple en la medida en que se le representa. El concepto de mimesis se identifica con el uso habitual que le damos a la mímica en tanto ésta es arte. “La representación mímica —en tanto que arte, dice Gadamer— no es un juego que engañe, sino un juego que se comunica como juego, de tal modo que no sea tomado por otra cosa que lo que quisiera ser: mera representación.”⁴⁹

Si se recurre a la perspectiva del participante en un juego se capta ahí la mimesis. La representación mímica es percibida como mera apariencia. Pero no es una apariencia falsa, sino que, como apariencia libre, es verdadera. La apariencia verdadera es la conformación del arte. La apariencia verdadera, tiene un modo de ser que hace presente lo que de otro modo no es, o no existe. Sin embargo, la apariencia que se manifiesta como verdadera pertenece a la dimensión de lo que Gadamer llama participación. El juego de la apariencia-arte juega entre tú y yo. La participación o comunicación que el juego del arte representa, requiere que el otro reciba parte en aquello que se le comunica, que se le participe, “y no sólo alguna parte de lo que es ahí participado, sino que comparte conmigo el

⁴⁸ EH p. 133.

⁴⁹ Ibidem. No se alude aquí, por ejemplo al asombro fingido o la simpatía simulada que encontramos en el trato cotidiano entre seres humanos. Lo que los sociólogos llaman el rol, mantiene la misma pretensión aún cuando la afectación de una simpatía hipócrita ya ha sido advertida. La imitación mímica no necesita ser “creída” sino sólo entendida como imitación.

conocimiento del todo hasta el punto que los dos lo tenemos por completo.”⁵⁰

En virtud del sentido ontológico de la mimesis, como relación originaria, el arte está basado en este concepto.⁵¹ El arte es juego que comunica. Mímica es imitación (*Nachahmung*). La relación mímica originaria no es un imitar que copia, en el que uno se esfuerza por acercar al máximo una imagen original a algo que se le parezca. Mimesis como relación originaria es un mostrar que no significa enseñar algo para probar lo que de otro modo ya no es accesible. Tampoco es una relación entre el que señala y lo señalado como tal. “El mostrar es con la intención de que aquél al que se le muestra algo mire él mismo correctamente. Es en este sentido en el que imitar es mostrar. {...} Siempre que uno ve lo que otro le muestra, tiene lugar un acto de identificación, y con ello, de re-conocimiento.”⁵²

En el caso de lo que ahora nosotros llamamos bellas artes, la mimesis conserva esa relación originaria. “Lo representado está ahí esta es la relación mímica original. El que imita algo hace que aparezca lo que él conoce y tal como lo conoce.”⁵³ Lo que debemos destacar es que la relación mímica originaria de la representación no tiene nada que ver con una relación de imagen-copia e imagen-original, y menos aún con una teoría del arte que asume la imitación de la “naturaleza” como mimesis.⁵⁴ La tesis de la relación mímica originaria es relevante, a mi juicio, porque Gadamer quiere retener el sentido cognitivo de la imitación que está en Aristóteles y al mismo tiempo quiere destacar la experiencia que implica el gozo del reconocimiento,⁵⁵ que toda mimesis conlleva: por ejemplo, el niño que se

⁵⁰ EH p.134. Esta sería la diferencia entre una simpatía hipócrita (que no participa de una apariencia común, sino la falsa apariencia que debe ser producida para el otro) y la apariencia verdadera (la que es común a todos y, en el caso del arte, incluso común al creador de una obra)

⁵¹ Cfr. M. A. GONZÁLEZ VALERIO, *Para una ontología del relato de ficción a partir del concepto de mimesis*. UNAM Tesis Doctoral, 2005, sobre todo la primera parte dedicada a Gadamer p. 17-102.

⁵² EH p.135.

⁵³ VM p.157.

⁵⁴ “Excluimos aquí la trivial teoría de un naturalismo extremo, para el cual el sentido del arte consiste en la mera semejanza con la naturaleza. Eso no se halla para nada en la gran tradición del concepto de imitación.” EH p.83.

⁵⁵ *Poética*, IV, 1448 b 16. *apud*. En VM 158.

disfraz pretende que se le reconozca como lo que aparenta. El niño no quiere ser reconocido como algo diferente a aquello que su disfraz representa. Para quien lo reconoce no debe haber más que lo que se representa y lo que se representa, es, esa representación. Este ejemplo del juego de disfraces de los niños de Aristóteles refuerza que "el sentido cognitivo de la mimesis es el reconocimiento."⁵⁶ Imitación, como representación, tiene como fenómeno correlativo el reconocimiento.

¿Qué es el reconocimiento? ¿Qué clase de fenómeno es el reconocimiento que permite poner al descubierto el sentido de la mimesis?

3.3. El reconocimiento

Si una representación artística logra ser bella no se debe nada más a la habilidad con que están hechas las cosas (lo que sería secundario para el arte, aunque primario para el artesano) "Lo que realmente se experimenta en una obra de arte, —dice Gadamer— aquello hacia lo que uno se polariza en ella, es en qué medida es verdadera, esto es, hasta qué punto uno conoce y reconoce en ella algo, y en este algo a sí mismo."⁵⁷ El reconocimiento no es un fenómeno que se deba a la cualidad artística con que están hechas las obras de arte, sino a su autonomía y a su poder de comunicación.

Tampoco se comprende la esencia del reconocimiento, cuando tomamos esta palabra para designar aquello que conocemos por segunda vez, como quien conoce lo ya conocido. Esto quiere decir que, lo que se reconoce cuando se conoce algo, es algo más, algo "nuevo". El reconocimiento, que aquí se describe, es una experiencia del sujeto pero no subjetiva.

Forma parte del *re*-conocer el que se mire en lo visto lo permanente, lo esencial, lo que ya no está empañado por las circunstancias contingentes del haber-visto-una-vez, ni del haber-vuelto-a-ver. Eso es lo que constituye el reconocimiento, y lo que surte la alegría de la imitación. Así pues, lo que se

⁵⁶ Ibidem.

⁵⁷ Ibidem.

hace visible en la imitación es, precisamente, la esencia más propia de la cosa.⁵⁸

Re-conocer en el arte es captar la permanencia en lo fugitivo. El reconocimiento referido al arte es el reconocimiento de la esencia de la obra como tal.

Pero también hay todavía en el reconocimiento algo más. No sólo tiene el carácter de universalidad sino también es parte del proceso en el que nosotros nos reconocemos a nosotros mismos. No sólo se hace visible lo universal, la forma permanente, liberada de la contingencia del encuentro casual, sino que uno recibe la experiencia de la familiaridad. “El arte, en cualquier forma que sea, —tal parece decir, con todo acierto, la doctrina aristotélica—, es un modo de re-conocimiento en el cual, con ese reconocimiento, se hace más profundo el conocimiento de sí, y con ello, la familiaridad con el mundo.”⁵⁹

El reconocimiento, fruto de la imitación, sirve para que nos conozcamos a nosotros mismos. El arte es una forma de reconocimiento que sirve para profundizar en el conocimiento de nosotros mismos, y más aún para tener familiaridad con nuestro mundo.

Y, siguiendo el hilo de la argumentación en *Verdad y método* en torno a estas reflexiones, Gadamer alude a la doctrina de la anámnesis platónica para sostener que “sólo en el reconocimiento accede ‘lo conocido’ a su verdadero ser y se muestra como lo que es.”⁶⁰

La doctrina de la anámnesis platónica postula que conocemos, recordando lo conocido en el mundo de las ideas. Pero Gadamer, suprime el

⁵⁸ EH p. 88.

⁵⁹ EH p. 89.

⁶⁰ VM p.159. “Gadamer —advierte Pegueroles— sustituye la representación de *reduplicación* (*medium quod*) por la representación de *presencia* (*medium quo*). La Idea en Platón está separada de sus reproducciones. Las representaciones *representan* en el mundo sensible a la Idea que está *presente* en el mundo inteligible. La representación es repetición o *reduplicación*. Gadamer, en su reinterpretación, suprime las ideas en sí. Las ideas no están en un mundo separado. Sólo *son* cuando se *representan*. Representación ahora es representación de *presencia*.” PEGUEROLES “Presencia y representación” en *Espíritu* Vol. 42 num. 107.1993. p. 18. Cfr. también VM p. 567 ss., en la que sigue refiriéndose especialmente a la representación dramática.

mundo de las ideas y, establece una identidad entre el reconocimiento que tiene lugar en el arte y, el reconocimiento que tiene lugar en la anámnesis platónica sin el mundo de la ideas. Gadamer atribuye a la mimesis artística el mismo valor ontológico y epistemológico que tiene la anámnesis en la teoría del mundo de las ideas como lugar de identidad y referencia. El fenómeno del reconocimiento apunta al idealismo de la esencia, pero no a un mundo separado y ajeno al de la experiencia.

Tampoco se reduce todo a la experiencia. Lo reconocido debe quedar liberado de todo aquello que es secundario o inesencial a lo representado, pero también lo representado debe ser elevado, por la representación, a su verdad y validez.⁶¹ “La relación mímica original que estamos considerando contiene, pues, no sólo el que lo representado esté ahí sino también que haya llegado al ahí de una manera más auténtica.”⁶²

El concepto de mimesis pone de relieve el reconocimiento como referencia esencial de la obra de arte al espectador. “La imitación y la representación no son sólo repetir copiando, sino que son conocimiento de la esencia.”⁶³ Como la representación de la esencia produce una desproporción óptica insuperable entre lo que «es como» algo y aquello a lo que quiere asemejarse, he aquí la razón por la que, según Gadamer, Platón “consideró la imitación de la representación en el juego y en el arte como una imitación de imitaciones y la relegó a un tercer rango.”⁶⁴ Pero, para Gadamer, es claro también que esta misma consideración sobre el reconocimiento hizo “que Platón comprendiese precisamente todo conocimiento esencial como un reconocimiento; así, un Aristóteles pudo llamar a la poesía más filosófica que la historia”⁶⁵ por la influencia de su maestro.

⁶¹ “Cara al conocimiento de la verdad el ser de la representación es más que el ser del material representado, el Aquiles de Homero es más que su modelo original.” VM 159.

⁶² Ibidem.

⁶³ Ibidem.

⁶⁴ Ibidem.

⁶⁵ VM p.160.”Aristóteles tiene razón: la poesía hace más visible lo universal que lo que puede hacerlo la historia, esto es, la fiel descripción de hechos y de acontecimientos efectivos. En el *como-si* de la invención poética, de la configuración figurativa, plástica o pictórica, se hace evidentemente posible una participación que no es posible alcanzar de igual modo en la realidad casual con sus condiciones restrictivas.” EH p.135. “Pues, mientras la historia —dice en otro lugar— tan sólo narra lo que ha sucedido, la poesía cuenta lo que siempre puede suceder. Nos enseña a ver lo universal en el hacer y el padecer

Frente al problema de saber cuál es el ser de la apariencia que se nos muestra siempre verdadera en el juego del arte, Gadamer sostiene que la imitación posee un valor cognoscitivo necesario para hacer valer la esencia del arte como acceso a la verdad del ser:

Como representación, la imitación posee una función cognitiva muy destacada. Tal es la razón por la que el concepto de la imitación pudo bastar a la teoría del arte mientras no se discutió el significado cognitivo de éste. Y esto sólo se mantuvo mientras se identificó el conocimiento de la verdad con el conocimiento de la esencia, pues el arte sirve a este tipo de conocimiento de manera harto convincente. En cambio, para el nominalismo de la ciencia moderna y su concepto de realidad, del que Kant extrajo sus consecuencias agnósticas para la estética, el concepto de mimesis ha perdido su vinculación estética.⁶⁶

La mimesis ha sido desacreditada, en las teorías estéticas actuales, porque se ha visto que el arte contemporáneo no pretende imitar al mundo, sino ser puramente creativo. Es decir, busca expresar, la subjetividad del artista, en lugar de ser un espejo de la realidad que haga ver su esencia. El concepto de mimesis —tal como Gadamer lo rescata en su sentido original— reivindica tanto la posibilidad de que el artista exprese algo común, a su tiempo y a su comunidad, así como que nosotros, como espectadores, veamos en la obra algo de nuestro mundo, y en ello también, a nosotros mismos. Este concepto reivindica la gnoseología y la ontología del juego del arte:

la representación tiene que volver a reconocerse como el modo de ser de la obra de arte misma. Esta conclusión estaba ya preparada desde el momento en que el concepto de la representación se había derivado del juego, en el sentido de que la verdadera esencia de éste —y por lo tanto también de la obra de arte— es la auto representación. El juego representado es el que habla al espectador en virtud de su representación, de manera que el espectador forma parte de él pese a toda la distancia de su estar enfrente.⁶⁷

humanos. Y como lo universal es claramente tarea de la filosofía, el arte es más filosófico que la ciencia histórica, dado que dice lo universal.” AB p.49.

⁶⁶ VM p.160.

⁶⁷ Ibidem.

El juego del que el espectador participa, pese a estar fuera del ámbito de lo representado, se incorpora a él, mediante ese dejarse llevar por la representación misma, sin por ello, dejarse llevar por su subjetividad. El juego del arte es representación (en el sentido de hacer presente el ser) para un espectador.

El caso análogo de la representación cultural desde la perspectiva del no creyente, no alcanza a mostrar el verdadero sentido de la manifestación de lo sagrado. El no creyente no participa porque no se deja llevar por dicha manifestación. Lo mismo ocurre en el caso de la representación escénica —y el arte en general— un espectador distraído y no atento a lo que ocurre en una representación escénica, no participa del significado que la representación escénica le ofrece. “Nuestra tesis es que el ser del arte no puede determinarse como objeto de una conciencia estética, porque a la inversa el comportamiento estético es más que lo que él sabe de sí mismo. Es parte del proceso óntico de la representación, y pertenece esencialmente al juego como tal.”⁶⁸

La tesis de Gadamer refuta la idea de que el ser del arte puede determinarse como objeto de una conciencia estética. La representación escénica y la obra de arte entendida desde ella no son reglas o prescripciones de comportamiento para que el juego pueda realizarse libremente. El juego o representación no satisface alguna necesidad de jugar sino que su ser jugado es lo que se privilegia para poder participar en ella. Queda pues el sujeto incorporado al proceso óntico de la representación, y, por tanto, Gadamer sostiene que el comportamiento estético pertenece esencialmente al juego como tal. Para Gadamer, el juego, la representación escénica y la obra de arte como tales, no son comprendidas sino al ser representadas. La representación que la obra de arte plantea es la cuestión ontológica de su ser. ¿Qué es una obra de arte en su ser más auténtico? Símbolo y mimesis son representación en la esencia de la obra de arte. Al existir la esencia al ser representada el modo de ser que está ahí es ella misma.

⁶⁸ VM p.161.

3.4. *La no-distinción estética y la representación correcta*

Que el juego del arte sea transformación en una construcción implica que tanto la transformación como la construcción son juego. El juego del arte es una construcción porque es una totalidad específica de sentido y significado. "Pero la construcción -dice Gadamer- es también juego, porque, a pesar de esta unidad ideal, sólo alcanza su ser pleno cuando se lo juega en cada caso."⁶⁹ Es decir, la construcción sólo alcanza su ser auténtico cuando se transforma o se convierte en juego del arte. La transformación también es juego del arte en la medida en que la construcción lo es. Ambos aspectos co-determinan la esencia de la obra de arte y deben destacarse frente a la tesis, ya señalada, de la abstracción de la conciencia estética.

La crítica a la abstracción de la conciencia estética de Gadamer sostiene que ni es el sujeto el que le da su ser a la obra, ni es aislando la obra como se puede percibir la esencia del arte. ¿Qué es y cómo se percibe la esencia de la obra de arte? La obra de arte sólo es en su modo de darse. La obra sólo existe al ser representada. Su ser no es copia o reproducción de algo más, sino que el ser de la representación (el ser de Hamlet es representación) es su propio ser. La obra de arte, como representación, hace que si seguimos con el modelo de la representación teatral, el poeta, el actor y el espectador formen parte del proceso óptico de la representación. El espectador percibe o reconoce la intención del autor mediante el trabajo del actor y el drama de la obra. Si todos estos elementos (espectador, actor, autor y drama) conforman o configuran la realidad poética de una representación teatral, la crítica a la abstracción de la conciencia estética consiste en que tradicionalmente hacemos una serie de distinciones estéticas para deslindar aquello que pertenece a la obra por un lado, y aquello que pertenece al poeta o creador, por otro. El espectador por su parte también hace distinciones para deslindar aquello que pertenece al trabajo actoral y el contenido de su actuación, así como la distinción entre la obra dramática original y la representación escénica en particular. Todas estas distinciones que ha logrado la ciencia del arte van socavando el significado esencial de la representación hasta el punto de que la conciencia, mediante todas estas distinciones, diluye la conformación poética de la obra de arte como tal. ¿Dónde está Hamlet?, ¿Dónde está la verdadera obra de teatro?, ¿La obra dramática al ser representada está en la mente de Shakespeare, en el actor

⁶⁹ VM p.161.

que representa dicho papel, ó en la puesta en escena?, ¿Será que todo se halla finalmente en el espectador para quien la obra se representa? Toda esta confusión, generada por tantas distinciones en el campo de lo estético, sólo alejan del fenómeno esencial que es el que importa.

Gadamer pone en evidencia el falso dilema que la conciencia estética propone mediante sus abstracciones. Se da cuenta que si le damos una respuesta categórica a la pregunta por la distinción de los componentes de la obra, lo único que estaremos haciendo es añadiéndole datos a la conciencia cuyo objeto es una obra de arte actuante. Pero no estaremos ni recreando la obra, ni participando en la puesta en escena, ni mucho menos reconociendo en qué consiste la esencia de una obra de arte y qué es lo que dice a nosotros como sus testigos.

Las consecuencias ontológicas que se derivan del proceso óptico de la representación son importantes porque Gadamer va contra la subjetivización de la estética.⁷⁰

Nuestro autor sostiene que el camino de hacer distinciones diluye el verdadero significado de la obra de arte. Se debe pasar, por tanto, a la situación de lo participado para conocer la verdad de la esencia como tal. Opone a la distinción estética el concepto de la no-distinción estética. La no-distinción estética es la in-diferenciación "entre el modo particular en que una obra se interpreta y la identidad misma que hay detrás de la obra."⁷¹

Gadamer parte del supuesto de que comprender es interpretar y la esencia de la obra de arte es ejecución, interpretación, y representación de ella. Para poder entender que lo que se juega o se interpreta, en cada caso, es algo más que un conjunto de formas ya fijadas de antemano por el autor, el actor o el espectador; la identidad de la obra pertenece a la obra y sólo de manera secundaria podríamos aceptar otros criterios para comprender el arte.

⁷⁰ Dicho proceso se halla explicado en el segundo capítulo de VM p.75 ss., y no es el objeto de esta investigación.

⁷¹ AB p.79. Esto por supuesto no anula la diferencia metafísica entre el ser y su representación. "La hermenéutica de Gadamer —señala Pegueroles— pone entre el ser y su representación, a la vez, *distinción* e *indistinción*. *Hamlet* sólo es cuando es representado: *indistinción*. Pero *Hamlet* de algún modo es antes de su representación: *distinción*." J. PEGUEROLES, op.cit., p.6.

Las distinciones estéticas no son un camino adecuado para conocer la esencia de la obra de arte porque nos hacen perder de vista el objetivo esencial de todo arte verdadero: comunicar la verdad del ser. En el acercamiento fenomenológico del reconocimiento y en los conceptos de símbolo y mimesis como representación esto ya ha quedado claro:

lo imitado en la imitación, lo configurado por el poeta, lo representado por el actor, lo reconocido por el espectador es hasta tal punto la intención misma, aquello en lo que estriba el significado de la representación, que la conformación poética o la representación como tal no llegan a destacarse.⁷²

Esto ocurre en el modo como el arte se nos da. La obra de arte no es primero en sí y, después, en su representación. Para tener una experiencia estética probablemente tengamos que hacer abstracción de lo que nos interpela significativamente en una obra, pero de lo que se trata es de ver que toda distinción es secundaria si lo que queremos es captar la unidad, la totalidad de sentido, la mismidad de una obra. El modo de ser de Hamlet cuando se nos da es representación.

"La identidad de la obra no está garantizada por una determinación clásica o formalista cualquiera, sino que se hace efectiva por el modo en que nos hacemos cargo de la construcción de la obra misma como tarea."⁷³ Es decir, lo que una obra es no depende tanto de una norma externa o ajena a la obra misma sino que el modo como la vamos experimentando y entendiendo es como ella se nos aparece. La tarea es la de comprender o interpretar el significado y el sentido de la obra.

Desde el punto de vista del participante para quien existe la totalidad intencional tenemos, por un lado, la situación del que participa en una representación escénica y, por otro, la situación de lo participado, es decir, aquello que es lo que hace a los participantes jugar el juego del arte. Esto es la representación y el significado de la representación. Con respecto a la representación, que es la esencia de todo juego del arte, se debe señalar que "lo que representa el actor y lo que reconoce el espectador son las formas y la acción misma, tal como estaban en la intención del poeta."⁷⁴ En efecto, en

⁷² VM p.162.

⁷³ AB p.77.

⁷⁴ VM p. 162.

el caso de una verdadera obra de arte, lo que tenemos que hacer es anular nuestro propio punto de vista y dejar que sea la intención de la obra la que nos interpele. Aquí se debe reconocer que lo que sucede es una doble mimesis: “representa el poeta y representa el actor. Pero precisamente esta doble mimesis es una: lo que gana existencia en una y en otra es lo mismo.”⁷⁵ La doble imitación, como representación, es en realidad la misma.

Con respecto al significado de la representación de una obra se debe reconocer que algo más, adviene en el juego del arte y por esto en toda representación escénica siempre hay algo más que lo percibido. Percibir no es captar con los sentidos, solamente, sino mediar para alcanzar el verdadero ser.⁷⁶ Percibir es captar el sentido de algo como verdadero. Está en el percibir la intención, la mediación de cómo es que el arte nos dice algo más, algo nuevo. Captamos, pero lo captado se configura en nuestra percepción. Y como nosotros estamos siempre situados en un tiempo y espacio determinados es inevitable que la interpretación también lo estará y será diferente cada vez.

La no-distinción estética nos permite entender que percibir no es una intervención intencional del sujeto sino que a través de él la intencionalidad de la obra se nos muestra como representación. Nuestra participación no consiste en interpretar como quien aplica reglas o prescripciones de comportamiento para que el juego se realice libremente sino que es la mediación del juego en nosotros mismos lo que hace que formemos parte del proceso.

El significado de lo representado y la representación no se diferencian en la experiencia estética auténtica. La representación mímica de la puesta en escena “confiere su estar ahí a aquello que en realidad pretendía la poesía.”⁷⁷ El proceso óptico de representación no quiere satisfacer ninguna necesidad del sujeto, sino que, el juego del arte mismo es su representación. La representación escénica sólo existe al ser representada. Si aún así, se hiciera la distinción estética entre poesía o texto dramático y contenido de la obra; y si, por otro lado, también hiciéramos una distinción

⁷⁵ Ibidem.

⁷⁶ La palabra *wahrnehmen* en alemán está compuesta por: *nehmen* que significa, tomar algo, y *wahr* que significa, verdad. *Wahrnehmen* es tomar algo como verdadero. Cfr. AB p. 78.

⁷⁷ VM p.162

entre poesía y ejecución o puesta en escena de la obra, caeríamos en aquello que precisamente hizo que perdiéramos la unidad del conjunto: “a la doble distinción entre poesía y materia por un lado y poesía y ejecución por el otro —concluye Gadamer— corresponde una doble indistinción, como la unidad de la verdad que se reconoce en el juego del arte.”⁷⁸

¿Cómo saber si lo percibido es o no es la esencia de la obra? Gadamer no tiene para esta cuestión una respuesta absoluta. En la hermenéutica no hay tal cosa. Pero partiendo del supuesto de que hay confianza en la idealidad de la esencia se puede pensar en una representación correcta. La consecuencia ontológica que se sigue del proceso óntico de representación implica negar la posibilidad de una interpretación dogmática que nos brinde el criterio absoluto de la verdad del arte. No hay algo así como un solo criterio de interpretación sino que la identidad misma de la obra es el único criterio al que podemos apelar si queremos hacerle justicia a la esencia de la obra de arte.

El peligro de que desvirtuemos la verdadera experiencia de la poesía implica que por estar haciendo interpretaciones a partir de nuestras distinciones subjetivas no seamos capaces de percibir la entrada de la poesía misma en nuestra existencia. Si hablamos, por ejemplo, de aquello que dio origen a una obra como la Novena Sinfonía de Beethoven, o si reflexionamos acerca de la versión cinematográfica de una obra dramática como Hamlet, o si ponderamos la actuación de este o aquel actor en ese papel, estamos olvidándonos de lo esencial del arte. “Este género de reflexiones —afirma Gadamer— contienen ya la distinción estética de la obra misma respecto a su representación.”⁷⁹ En nuestra percepción empírica hacemos distinciones que nos alejan de la percepción misma.

Para reconocer el verdadero valor de la experiencia estética debemos reconocer la influencia kantiana de la hermenéutica a este respecto: “Lo que yo he descrito —afirma Gadamer— como la no-distinción estética constituye claramente el sentido propio del juego conjunto de entendimiento e imaginación, que Kant había descubierto en el «juicio de gusto».”⁸⁰

⁷⁸ Ibidem.

⁷⁹ Ibidem.

⁸⁰ AB p.79.

En este sentido es claro, también, que para Kant la belleza natural es el modelo que orienta toda su estética. Por supuesto que con lo que no está de acuerdo con él, es con la abstracción de una conciencia estética a partir de esta forma de concebir la percepción. Gadamer sostiene que, tanto Kant como nosotros, somos interpelados por la naturaleza en una especie de ‘indeterminación’ significativamente bella.

Las artes interpretativas, como la representación dramática o musical, nos ofrecen la posibilidad de reconocer esta variabilidad de las interpretaciones sin que mengüe en nada la trascendencia del arte. Las posibilidades de ser de la obra de arte pueden ser muchas pero no podemos caer en el absurdo de aceptar versiones ó interpretaciones que no estén determinadas por la obra misma. Esto equivaldría a postular el relativismo de las interpretaciones. Las diversas interpretaciones no son dadas por la arbitrariedad. No es, por tanto, arbitraria la variación que puede haber de una interpretación a otra, o de una ejecución a otra, o de una representación a otra. Las variaciones se van dando por la obra misma⁸¹ o bien, también, por la tradición que esa misma obra ha creado.⁸²

⁸¹ El problema de la multiplicidad de las interpretaciones de una obra y de su legitimidad se resuelve positivamente si se aclara que las distintas interpretaciones son legítimas porque corresponden a efectivas *posibilidades de ser* de la obra como tal, y no dependen de la distinta subjetividad de los intérpretes. En esto Gadamer apela a la *teoría de la formatividad* de Pareyson que afirma la normatividad intrínseca a la obra misma, que, como *formante*, se impone antes que al intérprete al artífice mismo, constituyendo una experiencia real de trascendencia. Cfr. VATTIMO, G., op. cit. p.175. Y así mismo “Las artes interpretativas — dice Gadamer— poseen precisamente esta peculiaridad, que las obras con las que operan permiten expresamente esta libertad de configuración, con lo que mantienen abierta hacia el futuro la identidad y continuidad de la obra de arte.” VM p.164. Esta observación no se restringe a las artes reproductivas sino que abarca al arte, a la historia y al lenguaje.

⁸² Pegueroles explica que el criterio de la representación correcta es la identidad. “La medida de la corrección de las representaciones de Hamlet no es la semejanza, como cuando decimos: hoy representamos el mismo Hamlet que ayer, el Hamlet de hoy es repetición del de ayer. La medida o la corrección de la representación de Hamlet es la identidad: si en la representación se hace presente Hamlet mismo (y no una obra distinta) {...} Consecuentemente el criterio de la representación correcta solo puede ser la identidad. Que las representaciones A, B y C de Hamlet sean representaciones de Hamlet (identidad ideal de Hamlet) En una palabra, que Hamlet sea Hamlet, que Platón sea Platón, etc.” J. PEGUEROLES, “El ser y la verdad” en *Espíritu*, Vol. 43 num.109, 1994, p.16-17. Cfr. VM p.164-165.

La representación correcta de una obra de arte necesita el concepto de la no-distinción estética para hacerle justicia a la experiencia que como tal el arte nos participa. En la comprensión de la obra de arte se da una determinación que necesariamente implica un espacio para que, el que la reciba, lo rellene. No hay distinción de principio entre la obra de arte y la percepción que se hace de ella. La percepción de una obra de arte requiere de nuestra comprensión ya que "es la no-distinción entre el modo particular en que una obra se interpreta y la identidad misma que hay detrás de la obra lo que constituye la experiencia artística."⁸³

Sabemos que una verdadera obra de arte no se agota nunca, porque ninguna obra de arte nos habla siempre del mismo modo. Nuestra respuesta siempre debe ser distinta. "Esto queda claro —dice Gadamer— si se ha de respetar la 'verdad' del 'arte' en la infinita variedad de sus expresiones."⁸⁴

La peculiaridad de las artes interpretativas permite ver que toda obra de arte, en sí misma, es libertad de configuración, transformación en una construcción, conversión del juego en arte. Lo que nos acerca a la obra, o la identidad propiamente hermenéutica de la obra de arte, nos confirma que cada representación intenta ser una representación correcta porque la llamada "no distinción de la mediación respecto a la obra misma es la verdadera experiencia de ésta."⁸⁵ Mediación total significa, para Gadamer, que "la obra accede a su representación a través de ella y en ella."⁸⁶

Antes de pasar al carácter temporal de la obra de arte podemos recapitular brevemente lo dicho hasta aquí:

El capítulo cuarto de *Verdad y método* presenta la ontología de la obra de arte como experiencia de juego.

El juego es el modo de ser de la obra de arte.

Juego es Representación, Ejecución e Interpretación.

⁸³ AB p.79.

⁸⁴ VM II p.15.

⁸⁵ VM p.165.

⁸⁶ Ibidem.

La esencia de una obra de arte es la interpretación de algo. En este sentido, el juego es automovimiento y autorepresentación. En la naturaleza no hay intencionalidad aunque también hay juego.

En el arte es propiamente donde la naturaleza, como automovimiento o juego, adquiere esa intencionalidad y se habla entonces de juego como transformación en una construcción.

La conversión del juego en arte es siempre para alguien.

Si lo que se pone en obra es la vida misma, en tanto que fenómeno originario del automovimiento, la obra es símbolo. El símbolo es lo que reintegra el fragmento a su unidad originaria.

El carácter simbólico del arte obliga a asegurar que la obra de arte es y vale por sí misma, por sí misma nos habla, y no es posible verla como medio portador de un mensaje.

La construcción o conformación también es mimesis, y en este sentido cognitivo, decimos es reconocimiento de la verdad.

La obra de arte es el medio, a través del cual y en el cual, la verdad acontece. La apariencia verdadera es la conformación del arte, y tiene el modo de ser que hace presente lo que de otro modo no es o no existe.

El fenómeno correlativo del reconocimiento hace justicia tanto al concepto de símbolo, como al concepto de mimesis desde la perspectiva del participante.

La mediación que el concepto de mimesis hace valer, tiene la finalidad de expresar la determinación esencial de la obra de arte, vista hermenéuticamente como símbolo, es que el arte es acontecimiento de la verdad.

Las consecuencias ontológicas de este proceso óptico de la representación son: la no-distinción estética que hace posible que la mediación sea total, y la representación correcta que hace a la tarea hermenéutica infinita.

Queda, en el siguiente capítulo, situar la identidad en el curso del tiempo y la fundamentación de por qué el arte siempre se representa de maneras distintas. Gadamer hace el análisis temporal de lo estético para completar su ontología de la obra de arte.

CAPÍTULO IV

EL CONCEPTO DE FIESTA

La idea de *representación* se vale de los conceptos: juego, símbolo y mimesis para acceder al fenómeno de la esencia de la obra de arte. La mediación del concepto de juego tiene la finalidad de expresar la determinación esencial de la obra de arte como un dinamismo vital o acontecimiento siempre nuevo. La mediación de los conceptos símbolo y mimesis tienen, a su vez, la finalidad de expresar la determinación esencial de la obra de arte, vista hermenéuticamente, como un encuentro o acontecimiento de la verdad. La ontología y gnoseología de la obra de arte son condición necesaria más no suficiente para el modelo de comprensión ejemplar que Gadamer quiere reconstruir.

La tercera mediación que el concepto de fiesta hace valer tiene la finalidad de expresar la determinación temporal de la obra de arte. Gadamer se pregunta por “la identidad de este «sí mismo» que en el curso de los tiempos y de las circunstancias se representa de maneras tan distintas.”¹ En *Verdad y método* el aspecto temporal del acontecimiento de la verdad en el que toda obra de arte se manifiesta, pone de relieve el hecho de esta continuidad que, en el tiempo, mantiene la obra de arte pese a la gran variedad de sus interpretaciones. La obra de arte posee su propia temporalidad y como consecuencia cada interpretación de ella es coetánea o simultánea de la obra misma.

Lo que Gadamer ha denominado la temporalidad de lo estético es una explicación que abarca por lo menos dos aspectos fundamentales de la esencia de la obra de arte, a saber:

4.1 El carácter festivo del arte y,

4.2 La estructura temporal de la obra de arte.

Antes de pasar a exponer estas dos explicaciones, sin embargo, conviene aclarar dos presupuestos ontológicos en el tratamiento de este tema por parte de nuestro autor.

Por un lado, a la temporalidad de lo estético suele llamársele intemporalidad. Es decir, suele decirse que el arte posee la característica esencial de ser algo más allá del tiempo. Pero la temporalidad e intemporalidad de lo estético no son dos situaciones totalmente opuestas e irreductibles entre sí. La temporalidad y la intemporalidad no se excluyen entre sí, sino que una depende de la otra. Gadamer concibe la intemporalidad como correlación de la temporalidad de lo estético. En este sentido, la explicación del carácter festivo del arte consiste en hacer una descripción fenomenológica de la fiesta que ponga *correlación* entre la temporalidad y la intemporalidad de lo estético. El reto de semejante descripción del arte como

¹ VM p.166ss. Acerca del aspecto temporal de lo estético seguiremos también la explicación de Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest. (1974) en AB p. 99ss, así como Über leere und erfüllte Zeit (1969), Über die Festlichkeit des Theaters, “Sobre el carácter festivo del teatro” (1954) en EH p. 213ss, Musik und Zeit. Ein Philosophisches Postscriptum, “La música y el tiempo” Un *postsriptum* filosófico. (1988) en AVP p. 151ss, correspondientes a GW VIII, 94ss, GW IV,137ss, GW VIII, 296ss, y 362ss, respectivamente.

fiesta es hacer explícita esta *correlación*, es decir, pensar juntos temporalidad e intemporalidad, para serle fiel al principio heideggeriano de que *la temporalidad es el modo de ser de la comprensión misma*.

Por otro lado, la temporalidad propia de la obra de arte que Gadamer hace valer en su explicación, se distingue de nuestra propia comprensión y vivencia cotidiana del tiempo. La temporalidad es una característica ontológica de la obra de arte y de nosotros mismos que pertenece, por tanto, a la esencia misma del ser. La temporalidad no tiene nada que ver con la temporalidad histórica que comúnmente denominamos con la palabra tiempo. La temporalidad no es tiempo, sino *el modo como el ser-ahí comprende e interpreta el ser*. De aquí que la obra de arte exista como configuración de tiempo y se nos dé también desde su propio modo de ser. Cuando estamos ante una verdadera obra de arte pareciera que estamos frente a algo supratemporal respecto de nuestra noción común de tiempo. Pero la temporalidad no es tiempo. En realidad, nunca estamos fuera de la temporalidad porque eso equivaldría a estar fuera del ser. *El ser posee su propia temporalidad*. En la experiencia de una obra de arte verdadera nos “olvidamos del tiempo” pero no de la temporalidad. La obra de arte como ser-ahí posee siempre una temporalidad propia que nos hace ser conscientes de nuestra propia temporalidad. Se puede decir que una obra de arte nos saca “fuera del tiempo” pero no nos puede sacar fuera de nuestra temporalidad. La temporalidad es la constitución ontológica común de nuestro propio ser ahí y el ser de la obra de arte.

La temporalidad histórica de las obras de arte no es una base sólida para hablar de la temporalidad de lo estético. Para Gadamer, la reflexión sobre la temporalidad de lo estético no es, a mi juicio, una reflexión estética sino ontológica dirigida a desentrañar la esencia de la obra de arte como tal.

4.1. El carácter festivo del arte.

La descripción fenomenológica de la fiesta tiene como tema central la idea o concepto de fiesta y la experiencia de tiempo asociado a él. Para Gadamer, el concepto fiesta está indisolublemente asociado tanto a los griegos como al teatro, es decir, hace referencia al origen religioso de dicho concepto, y a esa forma de manifestación pública en que consistía el culto escénico: “no cabe duda —dice Gadamer— de que el teatro tiene también un

origen religioso; era parte integrante de la fiesta griega y por ello, como todas las formas de manifestarse la vida pública de los griegos de carácter sagrado.”²

Si nos acercamos fenomenológicamente a la fiesta debemos observar que las fiestas son eventos de carácter colectivo. La naturaleza de la fiesta se halla en la unión de los seres humanos que la celebran: “algo eleva a los participantes desde la cotidianidad —sostiene Gadamer— y los alza hasta una comunidad, una solidaridad que los une a todos.”³ La fiesta es en esencia un modo de ser comunidad. La fiesta es lo que nos une y nos hace ser partícipes de una comunidad: “es la presentación (*representación*) de la comunidad misma en su forma más completa. La fiesta es siempre fiesta para todos.”⁴ Aquí aparece la idea de *representación* haciendo referencia al poder presentativo que la fiesta por si misma tiene para hacer que la comunidad sea en su esencia el modo como festivamente se congregan las personas.⁵

En los griegos de los tiempos antiguos y en otras culturas primitivas, la fiesta es el acontecimiento que instaura o funda a la comunidad. La fiesta, en un sentido sacral o religioso, tiene, como fenómeno un modo de ser y una función social para la comunidad. La fiesta o celebración religiosa está dirigida a la comunión, esto es a la experiencia de comunidad. “La fiesta es lo que nos une a todos.”⁶ Al celebrar nos congregamos por algo y esto hace que la intención que une a todos impida la disgregación o la dispersión de los individuos que forman esa unidad común. Si uno no celebra, uno se excluye de la celebración y de la comunidad.

Aún hoy la fiesta conserva este carácter sagrado. Toda fiesta se la celebra. La celebración es una actividad social que nos hace olvidarnos por

² EH p. 214. Recordemos que en alemán *Spiel* no sólo es juego sino representación escénica. El actor de teatro es un jugador *Schauspieler*, y el espectáculo mismo es un juego, *Schauspiel*.

³ Ibidem.

⁴ AB p.99.

⁵ Esta observación de Gadamer, sin embargo, todavía es muy superficial respecto a la importancia que más adelante le dará a la idea de *representación* mediante el concepto de “simultaneidad.” Cfr. VM p. 173.

⁶ AB p.118.

un momento lo que somos y en lo que estamos.. El acto propio de la fiesta es, entonces, la celebración. Celebrar es la *actividad intencional* de la fiesta que consiste en alejarse de los objetivos de la vida cotidiana para congregarse y formar una comunidad. La fiesta, en tanto que celebración, es un fenómeno propio de la dimensión religiosa del hombre, que ha pervivido hasta nuestros días.. En la dimensión religiosa del hombre, donde la fiesta aparece en su modo de ser más adecuado, una celebración es el ejercicio de adoración de algo determinado a lo que, genéricamente, llamamos culto. Si usamos el lenguaje técnico de la fenomenología, se puede decir que la celebración religiosa es un modo como el juego cultural se *representa*, ya sea mediante la danza, el rito, el canto o la proclamación de la Palabra de Dios. La idea de *representación* que está a la base de toda liturgia adquiere este sentido radical porque hace ver que todos los actos mediante los cuales se lleva a cabo el culto religioso son determinantes para comprender el significado de una celebración religiosa.

En la esencia de una fiesta o celebración, aún cuando no sea religiosa, también debemos de reconocer la experiencia de tiempo asociada a ella. Incluso si la celebración única, tiene lugar en el tiempo, no por ello queda determinada por ese tiempo, ajeno a ella, sino, que es su propia temporalidad (un aniversario) la que obliga a que la sigamos recordando y teniendo presente de manera festiva.

"La existencia temporal de la fiesta —sostiene Gadamer— es la *celebración*, un presente muy sui generis."⁷ Las fiestas periódicas se caracterizan porque se repiten. De aquí que la fiesta tenga, también, una temporalidad propia (*repetición*) que consiste en el periódico retorno. Las fiestas son periódicas, regresan, se repiten y tienen un lugar en el orden de nuestro tiempo.

El orden del tiempo se origina en la repetición de las fiestas. El año eclesiástico, el año litúrgico, pero también cuando al contar abstractamente el tiempo, no decimos simplemente el número de meses o algo parecido, sino Navidad, Semana Santa, o cualquier otra cosa así. Todo ello representa en

⁷ VM p.168.

realidad, la primacía de lo que llega a su tiempo y no está sujeto al cómputo abstracto o a un empleo del tiempo.⁸

¿Cuál es esa experiencia de tiempo *repetitivo* en el que la fiesta persiste en su identidad? La *repetición* le es inherente a la fiesta. Pero esto no significa que cuando celebramos algo estemos recordando algo que ocurrió en un momento X del pasado y mediante la representación actual, lo rememoremos. Si fuera así, estaríamos pensando la fiesta desde una experiencia temporal ajena a ella, es decir, desde la experiencia de la sucesión. Cada repetición o retorno festivo es tan original como la fiesta misma. Si se atiende al carácter religioso y primitivo de toda celebración, podemos observar que el tiempo mismo se detiene. Las fiestas ordenan el tiempo de la existencia humana en tanto que ellas con su periódico retornar, ordenan el tiempo de los hombres.⁹

Se genera un malentendido cuando se quiere entender este tiempo propio a partir de la noción de tiempo como sucesión. Si el retornar de una celebración se limita a la experiencia de tiempo como sucesión, entonces, se aleja de nuestra comprensión la constitución ontológica de nuestro ser ahí. A la experiencia de tiempo como sucesión le llamamos temporalidad histórica. La temporalidad propia de lo festivo, que es también nuestra propia temporalidad, no es histórica. La temporalidad histórica de las fiestas nos permiten entender por ejemplo que, en el origen, las fiestas *eran* de determinada manera y se festejaban así, luego se hicieron de otro modo y cada vez de una manera distinta. La temporalidad histórica de las fiestas nos permiten entender cómo es que las fiestas perduran y cambian con el paso del tiempo.

⁸ Ibidem. Cabe aclarar que nuestra experiencia del tiempo en nuestra época secularizada es en el fondo profana, lineal e histórica. Pero aquí reside la importancia de la interpretación del fenómeno de la fiesta, por que si queremos apresar lo que Gadamer quiere decir cuando está pensando el carácter festivo del arte debemos volver la mirada al fenómeno de la fiesta en su sentido originario, a la fiesta tal y como es vivida por el hombre religioso. En este sentido, la fiesta es, junto con el juego y el símbolo una de las “experiencias humanas fundamentales”, una de las “bases antropológicas” del arte. Cfr. AB p. 65.

⁹ Debemos ser conscientes de que una celebración de este tipo no es un simple recordatorio del tiempo original en el que se manifestó lo divino, sino que en ella *retorna* verdaderamente el tiempo original en que lo divino vino a *representarse*; mas aún el tiempo de la fiesta *es* el tiempo original mismo. Cfr. AB p. 103.

Sin embargo, este aspecto temporal es, para Gadamer, secundario con respecto a la esencia de la fiesta. El aspecto temporal de la esencia de la fiesta es el presente muy sui generis de la celebración. “Para la esencia de la fiesta sus referencias históricas son secundarias.”¹⁰ Gadamer piensa que la fiesta no posee la identidad de un dato histórico y tampoco cree que una fiesta está determinada por su origen de tal forma que sólo la verdadera fiesta fuese la de entonces distinguiéndola de cómo se ha venido celebrando en el tiempo. La fiesta se celebra regularmente porque esa es su esencia, pero siempre que se celebra es distinta (aunque se la celebre exactamente igual) La tesis de Gadamer es que la fiesta posee en su esencia una temporalidad específica, en virtud de un principio fenomenológico que dice: “un ente que sólo es en tanto que continuamente es otro, es temporal en un sentido más radical que todo el resto de lo que pertenece a la historia. Sólo tiene su ser en su devenir y en su retornar.”¹¹

La celebración es el modo de ser de la fiesta por la posibilidad de su periódico retorno. El recuerdo de algún aniversario como acontecimiento festivo pasado se celebra festivamente y, por tanto, deja de ser tan sólo un recuerdo y se hace presente. Las fiestas retornan periódicamente no sólo para recordarnos algo, cuánto para hacer simultáneo ese pasado lejano (el Nacimiento de Cristo) con el presente (la Encarnación del Dios que salva) que nos exige atenernos de nuevo a eso siempre.

En efecto, en el modo de ser de la fiesta hay una temporalidad originaria mucho más radical que lo que nosotros comúnmente asociamos con nuestra experiencia cotidiana del tiempo. La experiencia del tiempo asociada a la celebración Gadamer la denomina tiempo propio.¹² La experiencia normal del tiempo es la del tiempo para algo. El tiempo del que se dispone, que se divide, el tiempo que se tiene o no se tiene, el tiempo que se cree no tener. Este tiempo es vacío. En otras palabras, el tiempo propio se distingue del tiempo sucesivo que pasa o ha pasado, en que éste es un tiempo vacío, que debe ser llenado: algo que hay que tener para llenarlo con algo.

¹⁰ VM p.168.

¹¹ Ibidem. No es éste el lugar, ni el tema para explicar porqué Gadamer recurre a este principio fenomenológico. Lo que dice este principio es que una cosa es en tanto que es siempre distinta. Es decir, un ente que sólo es en cuanto es siempre distinto es un ente temporal en un sentido radical: tiene su ser en su devenir. Y este es el ser de la *celebración*.

¹² Cfr. “Über das Leere und erfüllte Zein” (1969) GW IV,137ss, *apud* AB p. 103-105.

Esta clase de tiempo tiene en sus extremos al entretenimiento ó al aburrimiento. El hombre experimenta esta clase de tiempo como una presencia atormentadora y por eso frente a la vaciedad del aburrimiento está la vaciedad del ajeteo. La experiencia del tiempo del reloj se opone a la temporalidad de la fiesta. El tiempo vacío no se experimenta como tiempo propio. El tiempo propio de la celebración, en cambio, es el tiempo lleno. La celebración de una fiesta es precisamente una experiencia concreta de tiempo lleno. Pero la infancia, la juventud, la madurez, la vejez y la muerte, son otras tantas formas de tiempo propio. El tiempo propio no se mide ni se calcula. “El tiempo que le hace a alguien joven o viejo no es el tiempo del reloj.”¹³ La celebración, como forma fundamental de la experiencia del tiempo propio, es lo que nos invita a demorarnos porque en ella el tiempo se detiene. La celebración es el modo como la fiesta adquiere esta característica de que el tiempo se detiene, el recuerdo y el presente se fusionan: el tiempo lleno se hace propio.

Por otro lado, la temporalidad de la fiesta nos indica, como ya se ha señalado, que hay *repetición*. Aunque la fiesta sea periódica, ó regrese.

Toda fiesta se caracteriza en sí porque tiene su retorno rítmico fijo, porque se alza sobre el flujo del tiempo y, como una especie de cósmica conciencia rítmica, nos transmite que no todos los momentos son iguales en su pasar indiferenciado, sino que, en la hora de la fiesta, hay el retorno del gran momento.¹⁴

Estando pues en un tiempo lleno de sentido propio, como lo es la celebración, la fiesta es el espacio en el que se recupera el tiempo sucesivo. La fiesta hace que se recupere la comunicación de todos con todos. Si uno no celebra, uno se excluye. Lo que se celebra es lo que está ahí, que es la fiesta: tiempo lleno de sentido. Recapitulando lo dicho hasta aquí, entonces, tenemos que para Gadamer la fiesta es un evento de carácter colectivo que nos une, toda fiesta se la celebra y, la celebración es el modo de ser de la fiesta, es decir, consiste en una actividad intencional mediante la cual nos percatamos de que el tiempo se detiene y con ello nosotros también quedamos como en una especie de tiempo lleno de sentido.

¹³ AB p.105

¹⁴ EH p.216.

Gadamer explica la estructura temporal de la obra de arte a través de la estructura temporal de la fiesta. La fiesta en tanto que se la celebra nos integra a todos en una comunidad. El aspecto temporal de la fiesta es análogo al aspecto temporal de lo estético. Ya hemos indicado que la fiesta, en su origen religioso, guarda estrecha relación no sólo con el culto, el rito y la danza sino también con el teatro griego. Gadamer piensa en la fiesta del teatro griego. Es decir, piensa en la analogía entre juego cultural y el juego escénico. “El logro objetivador del espíritu griego es haber creado, a partir de formas de celebración cultural (como lo es el teatro), de la danza y el ritual, este algo nuevo que aún hoy nos estremece.”¹⁵ Lo que hay en común desde luego y permite la analogía entre la fiesta y el teatro es el carácter lúdico de ambos. El teatro como juego es un espacio cerrado pero *abierto* tan sólo al espectador. Esto ya ha quedado explicado en el concepto de juego como modo de ser esencial del arte. Tanto el actor como el espectador quedan determinados por el juego en el que participan, de aquí la importancia que también tendrá el espectador en la determinación del aspecto temporal de lo estético:

El teatro como el culto, es una creación genuina, esto es, en él sale algo configurado de nosotros para tornarse en figura delante nuestra, algo que experimentamos y reconocemos como una realidad superior de nosotros mismos. Es una verdad que, por así decirlo, con una dimensión sobrenatural —por salir evocada desde los recovecos de nuestro olvido— eleva su voz ante nosotros.¹⁶

No sólo es el teatro griego sino también el teatro de nuestro tiempo el que puede quedar incluido en la referencia que hace Gadamer. El teatro es una institución que liga nuestra tendencia a la fiesta, nuestro deseo de espectáculo, nuestro deseo de reír y llorar, nuestro viejo impulso festivo que nos recuerda que todos somos o podemos ser uno sólo.

Y la historia del teatro de la humanidad así lo confirma. La primera época está caracterizada por el teatro como fiesta religiosa. El teatro antiguo y medieval forma parte de algo más amplio que es la fiesta religiosa. “La característica decisiva de este capítulo —señala Gadamer— de la historia del teatro es, sin duda, que el teatro produce una congregación en la que el

¹⁵ EH p.214.

¹⁶ EH p.216.

espectador no es menos determinante que el actor.”¹⁷ La característica distintiva de esta época está en que el espectador de una representación es el imprescindible co-jugador del actor. Esta época religiosa del teatro se hace presente en cada pequeña velada teatral de hoy día, cuando la celebración teatral representa un elemento de la comunidad que celebra la fiesta.

El teatro moderno se convirtió en teatro permanente por su cualidad moral. Esta segunda época del teatro la representa Schiller. El espectador es rechazado o relegado a su interioridad y se convierte en co-jugador del escenario de su propia conciencia moral.

La tercera época del teatro nos hace estar sostenidos por un espíritu común que sobrepasa a cada individuo y nos exhorta a retornar a los fundamentos religiosos de la fiesta cultural. En este sentido, la *mimesis poética*, entre el espectador y el actor es un experimento de transformación. “El actor se ha aventurado hacia el interior del espectador, y recibe de vuelta de él —igual que nosotros, los espectadores, recibimos recíprocamente del actor— posibilidades de ser, en cierto modo aventuradas, que nos sobre pasan.”¹⁸

La analogía entre la fiesta y la obra de arte es posible gracias al denominador común del carácter de juego que ambos comparten. Gadamer reconoce, además, que ambas exigen la misma disposición del participante. Así como una celebración (juego cultural) no tiene lugar sin la actitud participativa de los miembros de una comunidad, el arte (juego festivo) exige también de los espectadores una disposición análoga.¹⁹ Se establece

¹⁷ EH p.217.

¹⁸ EH p.220. No es desde luego nuestra intención sancionar esta forma de dividir la historia del teatro, sino hacer ver que Gadamer piensa la experiencia estética del teatro como algo que sobrepasa al individuo. Gadamer ve en la imagen de una marioneta, que le recuerda un verso de Rilke, la imagen del espectador frente a los poderes supraindividuales del arte. Para Gadamer cuando nos dejamos decir algo por el carácter festivo del teatro: “Por encima de nosotros juega entonces el ángel” (Rilke) *apud* EH p. 221.

¹⁹ Conviene aclarar aquí que para Gadamer la analogía entre el participante del juego cultural y el espectador del juego escénico se basa en el carácter *lúdico* de ambos. Ambos son juego en el sentido de que son *representación*. El teatro y el arte en general son juego cuando se transforma en una construcción (*Gebilde*). Una obra de teatro es en tanto se la representa y sólo en tanto que se la representa; una partitura musical sólo es arte en tanto que se la interpreta o ejecuta. El juego cultural manifiesta lo divino en tanto que se lo celebra. Este es el sentido de asistir como participar.

así la característica esencial común tanto al juego cultural como al juego escénico.

La celebración exige la participación activa, sin embargo, no se exige un comportamiento meramente subjetivo. La participación que se le exige al espectador es análoga a la que se le exige al miembro de la embajada festiva que atestigua una ceremonia cultural. El espectador de una representación escénica participa en la fiesta cultural asistiendo a ella. Para celebrar la fiesta hay que asistir a ella, hay que participar de ella y en ella. Pero no es uno, o el sujeto, el que así determina el acto intencional de la asistencia-celebración. Es la comunión sagrada la que nos exige participar viendo la representación.

El ser del espectador está determinado por su «asistencia». La asistencia es algo más que la simple copresencia con algo que también está ahí. Asistir quiere decir participar. El que ha asistido a algo sabe en conjunto lo que pasó y cómo fue. Sólo secundariamente significa, la asistencia también un modo de comportamiento subjetivo, «estar en la cosa»>. Mirar es, pues, una forma de participar.²⁰

Gadamer recuerda el origen religioso del concepto de *Theoría* de los griegos porque en él subyace esta idea de la *comunión sacral*.

Theorós significa, como es sabido, el que participa en una embajada festiva. Los que participan en esta clase de embajadas no tienen otra calificación y función que la de estar presentes. El theorós es, pues, el espectador en el sentido más auténtico de la palabra, que participa en el acto festivo por su presencia y obtiene así su caracterización jurídico-sacral, por ejemplo, su inmunidad.²¹

La *Theoría* no debe considerarse a partir de una actitud subjetiva sino que es una participación a partir de lo que es contemplado. Toda la metafísica griega concibe el más alto grado de perfección en el ser y el pensamiento capaz de contemplarlo. La contemplación consiste en dejar ser al ser de tal manera que no seamos nosotros los que imponemos ninguna visión sino que sea lo que es lo que nos haga sus testigos. "*Theoría* es verdadera participación, no hacer sino padecer (*pathos*), un sentirse

²⁰ VM p.169.

²¹ VM p.169.

arrastrado y poseído por la contemplación."²² La asistencia como actitud subjetiva del comportamiento implicaría un "estar fuera de sí". Gadamer nos recuerda que Platón calificaría esto como un desvarío porque interpreta la incompreensión como estar fuera de sí. "Esta asistencia tiene el carácter de auto olvido, y la esencia del espectador consiste en entregarse a la contemplación olvidándose de sí mismo."²³ El autoolvido no es privativo o negativo sino que su origen está en el volverse hacia la cosa. El espectador así es como participa o realiza una acción positiva frente a lo que le exige ser de un modo determinado.

Existe una diferencia esencial entre el espectador del juego del arte y las ganas de mirar del simple curioso. Para Gadamer es evidente que el autoolvido del espectador es totalmente diferente al de quien se ve arrastrado por lo que ve hasta el punto de perderse en ello. El curioso, en el fondo, no se ve arrastrado hasta perderse en nada porque al satisfacer su curiosidad queda completamente indiferente respecto de aquello que en otro momento parecía interesarle. Lo que funda, en cambio, el encanto de lo que se contempla con genuino desinterés, es la alteridad original cuya cualidad formal le hace desear estar de nuevo en ello, reencontrarse con eso siempre, retornar otra vez: "lo que se muestra al espectador como juego del arte no se agota en el momentáneo sentirse arrastrado por ello, sino que implica una pretensión de permanencia y la permanencia de una pretensión."²⁴

El espectador no se agota en lo que ve sino que lo "pretende"²⁵. Gadamer reconoce que la "pretensión" es un término utilizado por Kierkegaard en su reflexión teológica. Esta palabra implica cierta idea de legitimidad que hace de lo pretendido no sólo algo firme sino una exigencia. "Al mantenimiento de una pretensión le corresponde el que se concrete en una exigencia."²⁶ Una pretensión como concepto esta compuesto, por tanto, de dos características. Por un lado, la pretensión es algo que se sostiene o mantiene frente a alguien, es decir, hay una justificación que puede hacerse

²² VM p.170.

²³ VM p.171.

²⁴ VM p. 172.

²⁵ El traductor de VM nos aclara el sentido del término "pretensión" en alemán: "Su etimología es un *an-sprechen* literalmente «hablar a», esto es implica una petición de reconocimiento expreso de su contenido" *apud* VM p.172.

²⁶ *Ididem*.

valer en cualquier momento; pero asimismo incluye también una base jurídica para una exigencia que en caso de ser correspondida adopta la forma de una exigencia.²⁷ La “pretensión” es un concepto que Gadamer toma de Kierkegaard para hacer alusión a la fe en la salvación cristiana, según la cual, ésta se renueva continuamente en la predicación (para la comunidad protestante) en el sacrificio de la eucaristía (para la comunidad católica)²⁸

4.2. La estructura temporal de la obra de arte.

Ya se ha señalado que la obra de arte es juego porque su verdadero ser no puede separarse de su representación. Del juego del arte emerge la unidad de una construcción. Está en la esencia del arte el que esté referida a su propia representación. Las distintas transformaciones e incluso deformaciones que experimente una obra de arte no le quitan su identidad como obra. “En esto estriba precisamente la vinculatividad de toda representación—afirma Gadamer—: en que contiene en sí la referencia a la construcción y se somete de este modo al baremo de corrección que puede extraerse de ella.”²⁹ La estructura temporal de este fenómeno lúdico se nos manifiesta aquí a través de la experiencia temporal asociada a la fiesta o más precisamente a la celebración. La estructura temporal de la fiesta es la misma estructura temporal de la obra de arte. En la representación escénica como juego sucede lo mismo que en la representación cultural. El espacio de juego, en ambas representaciones, es completamente cerrado, sagrado incluso, pero los creyentes, los actores y el espectador están determinados por el juego en el que participan. A la obra de teatro le conviene el aspecto temporal de la fiesta.

²⁷ “La aplicación de esto a la teología luterana consiste en que la pretensión de la fe se mantiene desde su proclamación, y su vigencia se renueva cada vez en la predicación. La palabra de la predicación obra así la misma mediación total que en otro caso incumbe a la acción cultural, por ejemplo, en la misa.” VM p.172.

²⁸ Con esta observación Zúñiga hace ver que Gadamer concibe la estructura temporal de la obra de arte también desde la experiencia cristiana del «tiempo sagrado histórico». Es decir, no sólo a partir del tiempo mítico de las celebraciones precristianas se puede fundar el aspecto temporal de la fiesta, sino a partir de la teología de la historia, al final de la cual está la salvación. Coincidimos plenamente en que el análisis gadameriano de la temporalidad de lo estético comienza con la analogía entre la estructura repetitiva de la fiesta y la obra de arte desde la dimensión mítica para luego extenderla a la dimensión religiosa del hombre en general. Cfr. J. F. ZÚÑIGA, op. cit., p.237.

²⁹ VM p.167.

Pero no sólo las obras de teatro suceden mediante la estructura temporal de la fiesta. En realidad, toda obra de arte es como una unidad orgánica viviente estructurada en sí misma, y su tiempo está lleno de relaciones. Así como en un organismo vivo todo se halla centrado en sí mismo de suerte que todos sus elementos no se ordenan desde el exterior sino desde su propia autoconservación y vida la obra de arte es semejante a un organismo vivo, no en tanto que tenga también juventud, madurez o vejez, sino en tanto que “la obra de arte no está determinada por la duración calculable de su extensión en el tiempo, sino por su propia estructura temporal.”³⁰ La música, es un ejemplo adecuado de cómo en la experiencia de *ritmo* nos hace ver la importancia de lo esencial que es, a ella misma, la estructura temporal de la obra de arte. El *tempo* en una composición musical, pictórica, literaria o estética en general, es una determinación esencial que nace de la obra misma. Nadie puede determinar matemáticamente el *ritmo* de una pieza musical. Más bien, hay que escucharla para poder darle el *tempo* que la partitura exige. Hay que ejecutar la pieza. Gadamer piensa en la palabra *Vollzug* que significa ejecución, llevar a cabo, para conceptualizar este aspecto esencial. El que ejecuta una pieza debe saber esperar el momento preciso para que la música, por ejemplo, diga algo por sí misma. Pero este demorarse en la música misma, no se refiere al momento exacto en el que la inspiración genial hace lo suyo. El demorarse del músico que comprende e interpreta la música es como un abandono o un auto olvido. “Cuando alguien comprende algo, —dice Gadamer— algo queda detenido. Quien comprende algo lo retiene en una configuración del tiempo en medio de la tendencia (*Zug*), del discurrir, a que damos el nombre de vida y que no termina en una duración permanente.”³¹ Este esfuerzo de interpretación (*Vollzug*) asociado al tiempo se da así mismo en la poesía, el teatro o la arquitectura que también exigen esta clase participación o “asistencia”. “Si dirigimos nuestra mirada a las artes estatuarias, —dice Gadamer— recordaremos que también construimos y leemos las imágenes, o que recorremos y caminamos por edificios arquitectónicos. Todos esos son procesos de tiempo.”³² Lo detenido en la experiencia del arte es el juego como configuración de tiempo. En la experiencia del arte se trata de que aprendamos a demorarnos en lo que esa temporalidad de la configuración nos exige, de un modo tal que sea el propio

³⁰ AB p.107.

³¹ AVP p.155.

³² AB p.110.

juego y no el sujeto que participa de ella, el que deje que el tiempo se llegue. Este demorarse no es aburrimiento o distracción sino experiencia de juego que “implica una pretensión de permanencia y la permanencia de una pretensión.”³³ “La esencia de la experiencia temporal del arte —concluye Gadamer— consiste en aprender a demorarse. Y tal vez sea ésta la correspondencia adecuada a nuestra finitud para lo que se llama eternidad.”³⁴

El tiempo propio que le conviene al carácter temporal de la obra de arte nuestro autor lo llama “simultaneidad”, concepto tomado del pensamiento teológico de Kierkegaard. Gadamer sostiene que “al ser de la obra de arte le conviene el carácter de simultaneidad”³⁵ en dos sentidos: por un lado, el ser de la obra de arte está afectado por la temporalidad: algo único, irrepetible, alejado en el tiempo “gana en su representación una plena presencia.”³⁶ Y por otro lado, la simultaneidad “constituye la esencia del «asistir»”³⁷, es decir, la disposición del espectador de la obra de arte que Gadamer ha descrito tomando como modelo la descripción del teatro. La simultaneidad es la participación, en su aspecto temporal del que asiste a una obra de arte.

El concepto de simultaneidad recoge en sí tanto la estructura temporal de la fiesta como la estructura temporal de la obra de arte. La simultaneidad no es un dato temporal dado en la conciencia del que celebra sino la tarea que la conciencia tiene de sintonizar o temporalizar con la cosa.³⁸ Lo que Gadamer quiere afirmar con respecto a la obra de arte es que

³³ VM p.172.

³⁴ AB p.111.

³⁵ VM p.173.

³⁶ Ibidem.

³⁷ Ibidem. La constitución propia del espectador recogida en la definición que Aristóteles dio de la tragedia en la *Poética* es, defiende Gadamer, un modelo apropiado para el ser estético en general, es decir, un modelo del modo de ser del arte y un modelo de la participación que se exige al espectador de obras de arte. Cfr. VM 174-179. Quien ha estudiado este tema con la debida atención es CARMEN TRUEBA, *Ética y Tragedia en Aristóteles*, Rubí (Barcelona); Anthropos Editorial; México, Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), 2004.

³⁸ El ya citado término “pretensión” se apoya en el concepto kirkegaardiano de “simultaneidad”. “En Kierkegaard «simultaneo» no quiere decir «ser al mismo tiempo», sino que formula la tarea planteada al creyente de mediar lo que no es al mismo tiempo, el propio

el modo de ser de la obra de arte no tiene su legitimidad ni en el ser para sí del artista que la crea, ni en el que la representa o la ejecuta (caso de la música), ni en la del espectador que la recibe, sino en la obra tal y como ella es.

Toda la explicación de la temporalidad de lo estético confirma, a nuestro parecer, que la reflexión estética de Gadamer está formulada mediante la idea de *representación*. Si recapitulamos lo dicho hasta aquí podemos probar esta afirmación. La fiesta o celebración es el elemento antropológico que Gadamer introduce en su propuesta para dar a conocer, de manera completa, cuál es el modo de ser de la obra de arte. La celebración, desde el punto de vista fenomenológico, es un acto intencional en el que hay una estructura temporal. Del presupuesto de la temporalidad de la existencia humana dada en toda celebración Gadamer pasa a la temporalidad de la experiencia estética, es decir a la temporalidad de la obra de arte. La unidad de la obra de arte tiene un aspecto temporal propio e innegable que se ilustra claramente con el caso de la música. La experiencia del ritmo en la música es una invitación a la experiencia temporal fundamental del aprender a demorarse en el arte. El tiempo propio de este demorarse es la simultaneidad. En la simultaneidad algo que se nos representa gana en su representar una plena presencia. Gadamer se vale aquí de la misma idea de *representación* para lograr comunicar la simultaneidad propia de la obra de arte. Esta idea se presenta aquí, sin embargo, en su aspecto temporal. Lo importante de esta experiencia temporal, para Gadamer, es el esclarecimiento de la temporalidad a la que la experiencia del arte también está asociada. Para reafirmar el que la obra de arte es un acontecimiento, nuestro autor compara la celebración o fiesta con la obra de arte. La fiesta no es copia o reproducción de la fiesta original, ni es una aportación de la subjetividad estética. La fiesta existe en la medida que se la celebra. La obra de arte existe en la medida en que se la *representa*.

presente y la acción redentora de Cristo, de una manera tan completa que esta última se experimente a pesar de todo como algo actual (y no en la distancia del entonces), que se la tome en serio como tal." VM p. 173.

SUMARIO Y CONCLUSIONES

La hermenéutica como arte de comprender e interpretar textos pertenece —como ya hemos visto— a la experiencia humana del mundo. El objeto de la filosofía hermenéutica elucida este arte concentrando su atención en el fenómeno de la comprensión. Su descubrimiento, a partir de Heidegger, es que todo fenómeno de comprensión es ya un interpretar y un comprender el ser. Esta experiencia ontológica de la comprensión es para Gadamer el punto de partida para orientar todo su pensamiento en torno al fenómeno del comprender como fenómeno relacionado con el ser. Pero no menos cierto es que su punto de partida práctico consiste en partir de la experiencia del arte. Gadamer, que siempre consideró al arte como órgano de la filosofía, ubica el lugar privilegiado para poder hacer explícito lo que más tarde llamaría el corazón de toda la hermenéutica filosófica: el arte de comprender e interpretar los *textos* que nos llegan de la tradición.

Antes de presentar el sumario de esta investigación conviene, sin embargo, detenerse por un momento en el significado de lo que acabamos de afirmar. La comprensión es para Gadamer una forma de experiencia humana que abarca tanto nuestra relación con el mundo como con el espíritu. La sabiduría siempre debe partir, a mi juicio, de la experiencia para poder aprender de ella y evitar repetir los errores a los que nos condenaría la tradición si no fuera por esta capacidad humana que para nuestro autor, se halla siempre mas allá del control metódico de la ciencia (que también a su modo busca la sabiduría) La experiencia humana, mas allá de cómo la concibe la ciencia, juega en la hermenéutica un papel original. El arte visto como experiencia humana de la vida y la verdad juego por ello también un papel primordial.

Gadamer emprende su investigación de la verdad con el caso del arte porque ve, en él la primera y primaria forma de experiencia con la que somos capaces de aprehender a la *comprensión* no como concepto sino como experiencia, es decir, como la forma privilegiada que hay en el campo de las ciencias del espíritu para conocer el mundo y el espíritu del hombre.

Hemos visto en qué consiste la explicación ontológica de la obra de arte proyectando en ella la idea de *representación* que el mismo autor sugiere. Pero hemos, al mismo tiempo, comprobado que esa idea no sólo es privativa de la explicación de su pensamiento estético sino que constituye una característica fundamental de toda su filosofía hermenéutica. Desde la universalidad del interpretar se proyecta el comprender.

Influido por la escuela fenomenológica, Gadamer, realiza su acercamiento al ser de la obra de arte para sacar los rendimientos metodológicos necesarios y proceder igualmente en otras formas de experiencia como es la historia y la filosofía. Uno de estos rendimientos precisamente —quizá el más importante— es el de identificar interpretación y comprensión. El fundamento de la interpretación es la comprensión y toda comprensión está orientada o dirigida hacia una interpretación que, en la medida que se logre llevar a cabo, habremos de acceder a la interpretación del modo de ser de una cosa o de un texto. Es decir, la comprensión y la

orientación interpretativa de Gadamer es de carácter ontológico. Este es el contexto de la idea de *representación* en su filosofía hermenéutica.¹

De acuerdo a la estructura de *Verdad y método* Gadamer extiende su reflexión sobre el arte a la comprensión de los textos en general y se pregunta por la posibilidad de confirmar lo hallado en otros campos del saber humano, incluso, aquellos en los que no hay experiencia del arte alguna.

Así como hemos podido mostrar que el ser de la obra de arte es un juego que sólo se cumple en su recepción por el espectador, de los textos en general hay que decir que sólo en su comprensión se produce la reconversión de la huella de sentido muerta en un sentido vivo. Es por lo tanto necesario preguntarse si lo que hemos mostrado en relación con la experiencia del arte puede afirmarse también para la comprensión de los textos en general, incluso de los que no son obras de arte.²

Esta aseveración retórica de Gadamer, a mi juicio, sólo tiene su justificación en la forma como finalmente estructuró su obra, pero no es una aseveración programática que implique que a partir de lo que vaya a investigar después de haber hecho lo propio con la experiencia del arte, lo que descubra en el campo de la historia o la filosofía sea algo diferente o totalmente nuevo. Lo que Gadamer ha dicho de la hermenéutica se halla sintetizado en la idea de *representación*. La idea de *representación* ha sido la clave que nos permite, como ya se dicho también en la introducción, leer de otra manera la obra de Gadamer.

En esta aseveración de Gadamer hemos puesto también el límite de nuestro trabajo. Es decir, nos hemos limitado a elucidar la idea de *representación* sólo en el caso de la experiencia del arte. Aún cuando la hipótesis nuestro

¹ No hemos querido confundir su propuesta filosófica con su particular y propia visión de la hermenéutica. Hemos presentado en esta investigación lo que nosotros creemos que se refiere a su pensamiento ontológico por considerarlo básico y principal, aún cuando como ya se estableció en la Introducción a este trabajo, *Verdad y método* contiene (en la segunda y la tercera partes) una propuesta de hermenéutica metódica derivada de sus planteamientos fundamentales. Dicho camino de ida y vuelta es analizado por M. A. GONZÁLEZ VALERIO, op. cit., y por J. F. Zúñiga, op. cit. Incluso las derivaciones que se pueden hacer en el campo del saber práctico hasta llegar a las implicaciones políticas de su pensamiento se pueden consultar en A. DOMINGO op. cit., y M. AGUILAR, op. cit.

² VM p. 216-217.

autor la extiende a los textos en general —incluyendo los textos científicos, históricos, jurídicos o teológicos— no hemos querido generalizar indiscriminadamente dicho horizonte por razones metodológicas explicadas también en la Introducción de esta tesis.

Gadamer descubre en el arte una forma de experiencia en la que se expresa una verdad que no puede ser verificada con la metodología científica tradicional y, sin agotar el sentido de dicha experiencia, propone, al final de *Verdad y método*, una ontologización de la hermenéutica que se traduce en la famosa frase que sitúa el lenguaje como *medium* de la experiencia hermenéutica: “el ser que puede ser comprendido es lenguaje”³.

Desde que el mundo filosófico⁴ se ha familiarizado con esta frase, la interpretación no es ya un acto secundario y posterior a la comprensión, sino que comprender es siempre interpretar, y en consecuencia la interpretación es la forma explícita de la comprensión misma.

En relación con esto está también el que el lenguaje y los conceptos de la interpretación fueran reconocidos como un momento estructural interno de la comprensión, con lo que el problema del lenguaje en su conjunto pasa de su anterior posición más bien marginal al centro mismo de la filosofía.⁵

Vamos pues a hacer el sumario de esta tesis.

El primer capítulo abarca el pensamiento de Gadamer como un todo y, trata cuatro aspectos fundamentales de la filosofía en general: trascendencia,

³ VM p. 567. “Sein, das verstanden werden kann, ist Sprache.” GW I, 450.

⁴ Ya se ha citado el homenaje que con motivo de los cien años de edad de Gadamer se realizó y se publicaron diversos estudios en torno a la frase citada. En él se encuentran diversos contextos del mundo filosófico en los que se puede comprender e interpretar a su vez la famosa frase. Cfr. HABERMAS, J. y otros, “*El ser que puede ser comprendido es lenguaje*” Homenaje a Hans-Georg Gadamer, Prólogo a la edición española de Antonio Gómez Ramos, Madrid, Síntesis, 2003. Nosotros suscribimos la explicación de Konrad Cramer citada en el primer capítulo de esta tesis.

⁵ VM p. 378-379. Recordemos que Gadamer publicó *Verdad y método* en el año 1960 e inauguró, con estas ideas, un modo de entender la filosofía del lenguaje que no se limitara al esquematismo analítico de corte wittgensteiniano. Para un estudio completo acerca de esta interesante historia sobre la tradición continental y la analítica Cfr. L. SÁEZ RUEDA, *El conflicto entre continentales y analíticos*, Dos tradiciones filosóficas. Prólogo de Juan José Acero, Editorial Crítica, Barcelona, 2002.

verdad, límite y lenguaje. Estos aspectos no son los únicos conceptos que han articulado su pensamiento. Hemos escogido estos cuatro por tener que ver directamente con nuestro tema que es la idea de *representación* y su significado ontológico fundamental. Tampoco los explicaremos nuevamente, sólo recogemos lo esencial de ese capítulo.

Sobre el primer aspecto decimos: Gadamer no niega la trascendencia, aunque tampoco construye su pensamiento postulándola. Más bien, salva, a la vez, la trascendencia de la idea y la inmanencia de las cosas, haciendo ver que la trascendencia sólo es posible si miramos adecuadamente a la inmanencia, a través de la *representación*.

En cuanto a la verdad, la hermenéutica no es objetiva, entre otras razones, porque el sujeto está condicionado y conoce de la cosa sólo aquel aspecto que se le manifiesta desde su situación. Sin embargo, tampoco es subjetiva porque no es el sujeto el que se afirma en el acto de conocer sino las cosas mismas. En la hermenéutica la comprensión siempre es *interpretación* de algo. Y el hecho de que sea así, hace que la verdad hermenéutica dependa de un texto, por un lado y de un intérprete o de una comunidad de diálogo, por otro.

Pero la verdad hermenéutica de un fenómeno intencional o texto, pertenece al sujeto, porque ha de ser *aplicada* ó *apropiada* por él. No es posible entender o *interpretar* la verdad sin aplicársela o apropiársela. La comprensión, la interpretación y la aplicación son momentos inseparables en la hermenéutica gadameriana. La comprensión sin la aplicación reduciría la verdad al sentido; es decir, pasaríamos de la filosofía al ámbito de la ciencia. Gadamer no pretende, a mi juicio, reducir el arte de interpretar a la disciplina metodológica de la ciencia sino propone a través de la comprensión una ontología hermenéutica.

Hay también, en Gadamer, un aspecto fundamental en cuanto al concepto de límite. El concepto de límite en Gadamer es positivo. Un conocimiento infinito, un saber absoluto y total, nos condenaría a la repetición de lo mismo. En cambio, si la cosa se da sólo en sus modos de darse, desde nuestra situación y desde nuestra experiencia, y dado que nuestra situación y nuestra experiencia cambian continuamente, entonces todo conocimiento será nuevo. Siempre conoceremos aspectos nuevos,

diferentes de un *fenómeno intencional*. Cada experiencia aumenta nuestra capacidad de experiencia.

Y, con respecto al lenguaje, Gadamer sostiene que puede ser *Mittel* (instrumento) ó *Mitte* (medio) El lenguaje como instrumento es representación que representa. El lenguaje, como medio, hace presente aquello que no sería sin él. El lenguaje como medio puede ser, a su vez, representación del juego (aplicado al caso de la obra de arte) y representación del espejo (aplicado a la filosofía) En ambos casos, se trata de una representación que no representa, de una mediación que no media, de una mediación total. En la hermenéutica de Gadamer, el lenguaje siempre es el fenómeno del lenguaje: el diálogo. El lenguaje que Gadamer postula específicamente en *Verdad y método* es *diálogo*. Esto significa que el lenguaje no es sólo enunciado, sino experiencia de intercambio sobre algo en común. El lenguaje no es proposición y juicio, sino conversación hecha de preguntas y respuestas de un tú a un tú..

En la concepción filosófica de la hermenéutica, el lenguaje exterior nunca expresa totalmente el lenguaje interior o el mundo. El lenguaje exterior sólo es un modo de darse el *verbum interius* o el mundo. Así pues, el lenguaje como acontecer y como límite, expresa doblemente la finitud de la comprensión humana.

La fenomenología y la hermenéutica reconocen un sentido prepredicativo y prelingüístico (llamado el sentido de la experiencia), que precede al sentido predicativo y lingüístico. Estos sentidos no *separan* el sentido de la experiencia, del sentido del juicio y del lenguaje, sino que se complementan. A diferencia de lo que ocurre en general con los fenomenólogos a Gadamer le llama la atención —y es consciente de ello— el tema del lenguaje. En la hermenéutica de Gadamer la reflexión en torno al fenómeno del lenguaje es fundamental.⁶

⁶ “A la mayoría de los que proceden de la tradición fenomenológica les cuesta atenerse en sus reflexiones [filosóficas] al tema del «lenguaje». [...] Ni el idealismo alemán, ni la recuperación del idealismo que llevó a cabo el neokantismo, ni, en fin, tampoco Husserl interpretado neokantianamente, ni siquiera Max Scheler, [...] le asignaron al lenguaje ninguna posición central en sus teorías filosóficas.” MR p. 67.

Si todo lo que ha dicho Gadamer se pudiera sintetizar en una frase, esa frase es: “*el ser que puede comprenderse es lenguaje.*”⁷ Pero hay aquí implícita otra frase: el pensamiento que puede comprenderse es lenguaje. Sólo hay comprensión en la palabra. Esto no quiere decir, desde luego, que la palabra baste por sí misma para que ocurra la comprensión. La famosa frase de Gadamer postula, entre otras cosas, la lingüisticidad como el aspecto universal de la hermenéutica en la experiencia de nosotros mismos y del mundo. La lingüisticidad es el modo de darse el comprender. Ya hemos explicado en el primer capítulo que la lingüisticidad no es lo mismo que el lenguaje.

El segundo capítulo de esta investigación analiza la idea de *representación* en la explicación del modo de ser del juego. Hemos constatado que el planteamiento ontológico del juego de Eugen Fink tiene más coincidencias que divergencias con respecto a la ontología de la obra de arte de Gadamer. Recurrimos al análisis fenomenológico de Eugen Fink porque consideramos importante esclarecer la idea de juego en Gadamer. Nuestra intención no es analizar el concepto de juego en Fink sino el concepto de juego en Gadamer, a fin de que se pueda esclarecer sobre todo la idea de *representación*.

Fink hace un planteamiento más claro en cuanto al concepto ontológico de juego. Gadamer hace el mismo planteamiento, pero, de manera implícita. El primado del juego sobre el jugador se describe en el mismo sentido de *intencionalidad* fenomenológica en ambos autores, aún cuando tiene tratamientos distintos.

La liberación del jugador al realizar las tareas del juego permite, en un momento dado, sustraerse al espacio en el que se realiza el comportamiento cotidiano del hombre y, en la medida en que el juego prevalece, el sujeto se libera para acceder a la manifestación del juego como tal. Esto sólo es posible porque el juego es *representación*.

Para Fink el mundo lúdico es *apariencia*, pero, no en un sentido de copia o falsa presencia sino en la representación de algo en tanto que hacer presente lo que se halla ahí. Gadamer también considera la *representación* como representación de algo en tanto que hacer presente lo que de otro modo no está, incluso, habla de auto-representación. El juego y el arte en

⁷ VM p. 567. “Sein, das verstanden werden kann, ist Sprache.” WM, 450.

Gadamer se hallan relacionados en virtud de que a ambos les subyace una idea común de *representación* que consiste en una *re-presentación* del ser. El arte y el juego son *representación* porque, ellos mismos, hacen presente, lo que ellos son. Esta característica ontológica de la obra de arte y el juego (el juego es *representación*) sustenta la relación analógica que se da entre ellos. Una descripción fenomenológica del juego como la de Fink, y una descripción hermenéutica como la de Gadamer, nos permiten ver con mayor precisión la importancia de la idea de *representación* y el sentido ontológico del concepto de juego.

Tal vez, la diferencia más significativa de la descripción de Fink con respecto a la de Gadamer radica en que el primero hace su descripción *para* proponer una ontología del juego, mientras que el segundo quiere hacer valer la noción de juego, (tal como Fink la describe) *para* la ontología de la obra de arte.

El concepto de juego, en Gadamer, requiere del análisis fenomenológico para alcanzar su esencia. Pero el concepto, como tal, no es el objeto de la reflexión sino el ser de la actividad lúdica, y constituye, técnicamente hablando, el *fenómeno lúdico*. Por consiguiente, la reflexión ontológica del juego se concentra en torno al fenómeno y no en torno al concepto. La ontología del juego así como la ontología de la obra de arte tiene como característica específica el ser de tipo fenomenológico. En el caso específico de Gadamer, la fenomenología, ya es hermenéutica⁸ y, por tanto, tiene en su horizonte la determinación del ser en el modo de darse la cosa como obra de arte. Gadamer hace una ontología fenomenológica de la obra de arte y busca su significado hermenéutico.

La esencia de una obra de arte es la interpretación de algo. Ese algo es juego. En este sentido, el juego es automovimiento y autorrepresentación. En la naturaleza no hay intencionalidad aunque también hay juego. En el arte es propiamente donde la naturaleza, como automovimiento o juego, adquiere esa *intencionalidad* y se habla entonces de juego como *transformación en una construcción*. El juego sufre una conversión y se transforma en arte. Pero la conversión del juego en arte es siempre *para alguien*. Esto es lo fenomenológicamente distintivo del juego. Todo juego

⁸ Y hemos señalado que para Gadamer la fenomenología, la hermenéutica y la metafísica son el filosofar mismo. Cfr. GH p. 37 correspondiente a GW 10 p.109.

es, en esencia, un *ser jugado*. Aquí la idea de representación como aquello que hace presente lo que es, coincide plenamente con el juego.

Realizada la primera etapa de la descripción fenomenológica de la esencia de la obra de arte como juego, la segunda etapa, (el tercer capítulo) está guiada por la convicción de que el arte es *acceso a la verdad como acontecer del ser*. Esto significa, entre otras cosas, que en la experiencia que hacemos de la obra de arte hay una *pretensión de verdad distinta y no subordinada o inferior* a la de la ciencia. En este sentido, Gadamer postula el símbolo para hacer valer dicha convicción. El *símbolo* obliga a asegurar que la obra de arte es, y vale por sí misma.

Si lo que se pone en obra es la vida misma, en tanto que fenómeno originario del automovimiento, la obra también es aquello que hace aparecer como presente algo que, en el fondo, lo está siempre. En una obra de arte se hace presente algo que está como ausente. La esencia del símbolo se refiere al puro estar por otra cosa. De esta manera el *símbolo* es lo que reintegra el fragmento a su unidad originaria. El símbolo es un concepto, cuya idea de *representación* subyacente nos permite comprender que en el arte, la cosa es y señala a otra. Por eso también la experiencia del arte, caracterizada en su esencia como juego, es símbolo. El símbolo es algo que se muestra y que representa otra cosa que gana actualidad en la presencia de sí mismo.

El concepto de símbolo, por tanto, quiere hacer valer la esencia de la obra de arte como experiencia de unidad. Esta experiencia es, ella misma, una aplicación concreta de la función representativa del símbolo en tanto que no sólo remite a un significado distinto, sino que es *representación* del significado mismo. El carácter simbólico del arte muestra la unicidad e insustituibilidad que hace de lo representado una experiencia también única. El ente experimenta, así, una ganancia al representarse. “ El arte es crecimiento del ser porque es comprensión del ser; una comprensión que aunque parte de sentido establecidos es única y diferente es otra comprensión del ser.”⁹ El camino heideggeriano de Gadamer hace que el razonamiento se sintetice así: el concepto de símbolo que conviene al arte se encuentra en el fenómeno del arte. En dicha experiencia, hay verdad, y, por tanto, la verdad del arte, la verdad del ser que se muestra en el arte a partir del fenómeno es la identidad, verdaderamente, hermenéutica del modo de

⁹ M. A. GONZÁLEZ VALERIO, op. cit., p.149.

ser del arte. “El arte comienza justamente allí donde se puede hacer algo también de un modo diferente.”¹⁰

El significado del arte, es decir, lo bello, es irremplazable aún cuando estemos ante reproducciones de grandes obras artísticas, por que lo que hay en una obra es un *acontecimiento* único de fragmentos reintegrados que logran la unidad.

La unidad se explica con el concepto de *mimesis*. El arte también es *mimesis*. El concepto de *mimesis* hace valer la mediación total del arte como juego, porque incluye la dimensión de *verdad* en la que debemos ver la esencia de la obra de arte. La obra de arte es el medio, a través del cual y en el cual, *la verdad acontece*. La apariencia verdadera es la conformación del arte, y tiene el modo de ser que hace presente lo que de otro modo no es o no existe.

El fenómeno correlativo de la *mimesis* es el *reconocimiento*. El reconocimiento hace justicia tanto al concepto de *símbolo*, como al concepto de *mimesis* desde la perspectiva intencional del participante.

La mediación que el concepto de *mimesis* hace valer, tiene la finalidad de expresar que la determinación esencial de la obra de arte, vista hermenéuticamente como *símbolo*, es que el arte es *acontecimiento de la verdad*. El arte es *símbolo* y *mimesis* porque es conocimiento y reconocimiento de la *verdad*. Tanto en el concepto de *símbolo* como en el concepto de *mimesis*, se contiene no sólo la ontología sino la gnoseología que vale para la esencia de la obra de arte como *transformación del juego en una construcción*. *Símbolo* y *mimesis* son *representación* en la esencia de la obra de arte. Al existir la esencia, a través de la *representación*, el modo de ser que está ahí es ella misma.

El cuarto capítulo aborda la mediación que el concepto de fiesta hace valer. Este capítulo tiene la finalidad de expresar la determinación temporal de la obra de arte. La obra de arte posee su propia temporalidad y, como consecuencia de esto, cada interpretación de ella es coetánea o simultánea de la obra misma. Gadamer ve que el arte es fiesta porque es encuentro y *acontecimiento*.

La fiesta es un evento de carácter colectivo que nos une. Toda fiesta se la celebra. Y la celebración es el modo de ser de la fiesta, es decir, consiste

¹⁰ AB p. 91.

en una *actividad intencional* mediante la cual nos percatamos de que el tiempo se detiene y con ello nosotros también quedamos como en una especie de tiempo lleno de sentido.

Gadamer explica la estructura temporal de la obra de arte a través de la estructura temporal de la fiesta. La analogía entre la fiesta y la obra de arte es posible gracias al denominador común del carácter de juego que ambos comparten. Por eso, reconoce, además, que ambas exigen la misma disposición del participante. Así como una celebración (juego cultural) no tiene lugar sin la actitud participativa de los miembros de una comunidad, el arte (juego festivo) exige también de los espectadores una disposición análoga. Si la fiesta existe en la medida que se la celebra, la obra de arte existe en la misma medida en que se la *representa*.

La *representación* es, para Gadamer, una representación que hace presente aquello que, antes de representarse, no está presente en ninguna parte. Las cosas sólo están presentes en su representación. Gadamer llama a esto el *proceso óptico de la representación*.

Las consecuencias ontológicas del *proceso óptico de la representación* en la obra de arte son: la *no-distinción estética* que hace posible la mediación total, y la *representación correcta* que hace a la tarea hermenéutica infinita, aunque no arbitraria o relativista.

La obra de arte sólo es en su modo de darse. La obra sólo existe al ser representada. Su ser no es copia o reproducción de algo más, sino que el ser de la representación (el ser de *Hamlet* es *representación*) es su propio ser. La obra de arte, como *representación*, hace que (siguiendo el modelo de la representación teatral) el poeta, el actor y el espectador formen parte del *proceso óptico de la representación*.

En las artes reproductivas como la música, la escultura, la arquitectura, la pintura y la poesía se da el mismo *proceso óptico de representación*. Gadamer no acepta la objeción de que la reproducción de una obra de arte musical es interpretación en un sentido distinto al de la realización de la comprensión en la lectura de un poema o en la contemplación de un cuadro. Es decir, Gadamer piensa que la reproducción de una obra musical, la lectura de un poema y la contemplación de un

cuadro son lo mismo porque “toda reproducción es en principio interpretación”¹¹

Ahora bien, la interpretación no sólo es reproducción (o ejecución) sino que toda interpretación quiere parecerse a sí misma, quiere alcanzar su propia perfección. Esto ocurre en el modo como el arte se nos da. La obra de arte no es primero en sí y, después, en su representación. Para tener una experiencia estética probablemente tengamos que hacer abstracción de lo que nos interpela significativamente en una obra, pero de lo que se trata es de ver que toda distinción es secundaria si lo que queremos es captar la unidad, la totalidad de sentido, la mismidad de una obra. El modo de ser de *Hamlet* cuando se nos da es *representación*.

La *no-distinción estética*, nos permite entender que percibir no es una intervención intencional del sujeto sino que a través de él la *intencionalidad* de la obra se nos muestra como *representación*. Nuestra participación no consiste en interpretar como quien aplica reglas o prescripciones de comportamiento para que el juego se realice libremente, sino que es la mediación del juego en nosotros mismos lo que hace que formemos parte del proceso.

El *proceso óptico de representación* no quiere satisfacer ninguna necesidad del sujeto, sino que, el juego del arte mismo *es* su representación. La representación escénica sólo existe al ser representada. Si, aún así, se hiciera la distinción estética entre poesía o texto dramático y contenido de la obra; y si, por otro lado, también hiciéramos una distinción entre poesía y ejecución o puesta en escena de la obra, caeríamos en aquello que precisamente hizo que perdiéramos la unidad del conjunto: “a la doble distinción entre poesía y materia por un lado y poesía y ejecución por el otro corresponde una doble indistinción, como la unidad de la verdad que se reconoce en el juego del arte.”¹²

El *proceso óptico de representación* implica negar la posibilidad de una interpretación dogmática que nos brinde el criterio absoluto de la verdad del arte. No hay algo así como un solo criterio de interpretación sino que la *experiencia* de la *identidad* de la obra es el único criterio al que podemos apelar si queremos hacerle justicia a la esencia del arte.

¹¹ VM p. 14.

¹² Ibidem.

La *representación correcta* de una obra de arte necesita el concepto de la *no-distinción estética* para hacerle justicia a la experiencia que como tal el arte nos participa.

Sabemos que una verdadera obra de arte no se agota nunca, porque ninguna obra de arte nos habla siempre del mismo modo. Nuestra respuesta siempre debe ser distinta: “una interpretación —afirma Gadamer— sólo es correcta cuando al final es capaz de desaparecer porque ha penetrado del todo en la nueva experiencia del poema.”¹³ La idea no es que la interpretación deba desaparecer, sino que la interpretación es la expresión de una nueva experiencia.

¹³ *¿Quién soy yo y quién eres tú?* (1973) Comentario a *Cristal de aliento* de Paul Celan. Traducción de Adán Kovacsics, Herder, Barcelona, 1999, p. 153.

CONCLUSIONES

La hermenéutica de Gadamer escoge el tema del arte porque quiere atenerse sabiamente a lo que significa para él la experiencia del arte. Podríamos decir que ha sido el arte el que ha escogido a la hermenéutica de Gadamer y que él sólo ha logrado serle fiel a su experiencia del mundo y de la vida. “El interés por las denominadas ciencias del espíritu no tiene por objeto realmente a la sola ciencia, sino al arte mismo y, por cierto, en todos sus ámbitos: la literatura, las artes plásticas, la arquitectura y la música.”¹⁴ En el arte, Gadamer, halla el punto de partida y de llegada de toda su experiencia hermenéutica. Las artes, para él, “administran conjuntamente la herencia metafísica de nuestra tradición occidental.”¹⁵ El tema del arte para los filósofos en general nunca ha sido nuevo sobre todo desde que Nietzsche quisiera hacer su metafísica de artista. Pero ha sido, a mi juicio, Gadamer uno de los filósofos más consistentes en explicar el significado ontológico del ser en la experiencia del arte.

La razón de que Gadamer se interese tanto por la experiencia del arte se encuentra en el significado que podemos darle a la expresión “herencia metafísica de nuestra tradición occidental.” Y a mi juicio, esa herencia metafísica consiste entre muchas posibilidades en que precisamente el arte enuncia la verdad.

El significado de la verdad es la preocupación del sabio que en la tradición occidental recibe el nombre de filósofo. Gadamer quiere serle fiel a esta tradición en la que el filósofo busca conocer la verdad, busca conocer el significado que comparten las cosas entre sí y el papel que este significado tiene en la construcción de nuestra vida.

Cuando Gadamer se pregunta en uno de sus últimos ensayos: ¿Qué es lo que hay de común entre la imagen y la poesía? Está haciendo eco de la pregunta de Fink ¿Qué lo que tiene en común el juego y el ser? Y al mismo tiempo está formulando de nuevo lo que en *Verdad y método* llamó el problema de la verdad del arte, de la verdad del ser. La recuperación de la

¹⁴ AN p. 223.

¹⁵ *Ibidem*.

pregunta de la verdad del arte, que es la recuperación de la pregunta por la verdad del ser hace que Gadamer emprenda toda la obra que hizo antes y después de *Verdad y método*.

A todas las obras de arte se les aplica el mismo juicio cuando estamos frente algo verdaderamente bello: ¡Así *es!* Queriendo decir con ello que lo que vemos en ellas o con lo que nos encontramos en ellas es algo más que objetivo en el sentido en como lo concibe la ciencia experimental. Las obras de arte son genuinas y acertadas porque son bellas.

La belleza es algo absoluto en el arte, que sin embargo, no podemos desligarlo de nuestra experiencia humana finita y limitada. Ese absoluto que intuimos en una obra de arte es el presente. El único tiempo en el que el ser y el estar del hombre se intersectan y hace que todo aparezca como simultáneo. Mas allá de las inevitables raíces románticas de esta experiencia del a verdad, el arte y la filosofía son para Gadamer un *acceso a al verdad del ser*. El arte desde su propia tradición, se nos impone en su innumerable variedad como algo único siempre nuevo que reta a nuestra comprensión. Esta es la universalidad del arte en la experiencia de este presente *sui generis*. Al apropiarnos de esta experiencia no es que sepamos algo nuevo sino que en realidad somos a partir de ello, algo único y nuevo.

Ahora bien, la idea de representación tal y como aquí se ha expuesto es, a mi juicio, la clave de interpretación justa de cómo es que para Gadamer las cosas sólo están presentes en su *representación* que a su vez en eso consiste la esencia del arte. Eso, que juicio de Gadamer, es la “cautivadora presencialidad del arte” hace que se trascienda incluso nuestro refinado sentido histórico.

Gadamer es consciente de que nuestra conciencia histórica hace constantemente cometer el error de creer que el arte puede reducirse a ser objeto de la investigación histórica. Esto desde luego no significa que siempre estemos equivocados o que la ciencia no pueda ayudarnos a saber y a conocer algo de la tradición artística. Lo único que debemos reconocer es que el arte, así como el mito o la propia filosofía se resisten a ser convertidos en piezas de museo.

La inmaterialidad del arte se condensa en la idea de *representación* ya que es precisamente en la esencia de la *poiesis* donde queda condensada esta experiencia original y originante. “La misma palabra *poiesis* tiene el sentido

eminente de la obra poética. Componer poesía es también, en cierto sentido, hacer, crear.”¹⁶ Este *cierto sentido* se refiere al significado original de todo arte: ser que deviene ser. “El hacer del que aquí se trata, significa componer el texto. El texto hace que de la nada surjan mundos completos y *que lo que no era llegue al ser.*”¹⁷ El arte es algo que existe para sí mismo y sólo para ser contemplado.

De aquí que el arte se relacione con lo que llamamos bello. Algo inútil que existe por sí mismo y sólo para ser contemplado. Lo bello está en el ámbito espiritual del saber y conocer el bien y la verdad. Por lo menos así lo enseñan los griegos. “

Si en mi obra *Verdad y método* comencé con la experiencia del arte para estudiar como tema a partir de ella, toda la dimensión hermenéutica en la significación universal de la lingüística, *el retorno* —al final del libro— al concepto de la belleza y a la amplitud de su campo semántico confirmó la universalidad de la hermenéutica.¹⁸

La idea de *representación* no sólo está orientada pues al arte como tal, sino a lo que en el fondo supone la experiencia del arte: la verdad y la belleza.

En el primer capítulo hemos señalado que la distinción de sentido y verdad se hace a partir de la idea de *representación*. Si la belleza es un fenómeno de sentido y de verdad, la experiencia del sentido lo es también de verdad.

En un intento por tensar el arco de la parte al todo, podemos afirmar que la distinción de sentido y verdad atraviesa y funda toda la hermenéutica filosófica de Hans Georg Gadamer. La experiencia humana del mundo y de la vida siempre es experiencia de sentido y de verdad. Una experiencia sólo de sentido no es experiencia. Una comprensión que no esté ajustada a la experiencia de la vida no está ajustada a la verdad.

¹⁶ AN p.230.

¹⁷ Ibidem. El subrayado es nuestro.

¹⁸ AN p. 232.

La verdad del sentido requiere que vayamos a las cosas mismas o al texto. La hermenéutica sostiene que el sentido de un texto o de una cosa es verdad porque a la hermenéutica sólo le interesa la comprensión de la verdad. De aquí que a mi juicio, la hermenéutica de Gadamer no es hermenéutica metódica si antes no es, ya, hermenéutica filosófica.

En la hermenéutica se da una paradoja fascinante porque la verdad no es subjetiva, ni objetiva. Si la comprensión siempre es de la verdad no cabe el subjetivismo. Pero, al mismo tiempo, podemos afirmar que la verdad no es objetiva del todo, porque la comprensión sólo comprende la verdad en un modo de darse el ser desde la propia situación. Para evitar esta nomenclatura equívoca podemos decir que la verdad es analógica o hermenéutica y que ésta depende de un texto y de uno o varios intérpretes.

Verdad y experiencia son los polos entre los que la idea de *representación* (la representación que hace presente) sintetiza el esfuerzo de Gadamer por renovar la tarea de la filosofía. Representación de la verdad en el lenguaje es equivalente a experiencia de la verdad representada en el lenguaje.

Con lo dicho hasta aquí cabe decir que aún cuando lo que intenta Gadamer es construir una ontología a partir de la experiencia del arte lo único que logra es apuntar lo que podría ser una ontología universal que, sin embargo, no termina por proponer.

El lenguaje del arte nos revela la estructura universal de la verdad porque, en él, aparece la Belleza. La Belleza, para Gadamer, es método, es decir, *camino hacia la verdad*. La Belleza no es lo que se ve sino, lo que permite que algo sea visto y, que en lo visto, se haga visible lo que se ve. La idea de Bien en Platón se hace presente aquí. Esta característica de la Belleza es lo que permite su identificación con la luz.¹⁹ Para Gadamer, la Belleza, sólo es percibida en las cosas bellas. Y por este modo de darse la Belleza es un *acontecimiento*. Y este evento, que se llama experiencia comprensiva, posee la *inmediatez* propia de la manifestación de la Belleza: evidencia de la verdad.²⁰ La experiencia de la belleza y de la verdad, es

¹⁹ No es nuestro objetivo explicar cómo es que la Belleza es camino hacia la verdad. La orientación de todo lo que Gadamer ha afirmado tiene su *retorno* en la noción de Belleza porque sólo quiere confirmar la universalidad de la hermenéutica. Cfr. VM p. 570s.

²⁰ Cfr. VM p. 578s.

inmediata porque es experiencia de presencia (no de representación sin presencia) La experiencia de la belleza y de la verdad, es *acontecimiento* porque es *representación*. Es decir, es experiencia de algo que no estaba presente, sino que acaba de hacerse presente en su modo de darse. La experiencia de la verdad es experiencia de la verdad *representada en el lenguaje*.

La ontología se queda a medio camino entre el *método* y la *verdad* y hace falta que alguien más emprenda la colosal tarea que Gadamer dejara incompleta: hacer una nueva ontología del ser, la verdad, el bien y la belleza.

La Belleza nos permite entender que la comprensión, no es otra cosa que, *el acontecimiento de la verdad en el que todos estamos llamados a participar con nuestra propia experiencia*. Ante lo bello se requiere *experiencia* (acontecimiento de la verdad) y *diálogo* (en el que todos estamos llamados a participar) No puede haber una u otra sin *representación*. Hasta aquí, Gadamer. Falta hacer la ontología del ser en cuanto tal.

BIBLIOGRAFÍA

Ediciones de la obra de Gadamer en alemán y en español

GADAMER: *Gesammelte Werke*. 10 Vols., Tübingen, J.C.B. Mohr (P. Siebeck), 1986-1995. (En ellas se recogen, entre otros, los *Kleine Schriften*, 4 Vols., Tübingen, Mohr (P. Siebeck), 1967-1977.)

_____: *El problema de la conciencia histórica*. (1963) Editorial Técnos, Madrid, 1993. Traducción de Agustín Domingo Moratalla.

_____: *La Dialéctica de Hegel*. (1971) Cinco ensayos hermenéuticos. Cátedra, Madrid, 1988. Traducción de Manuel Garrido.

_____: *La Dialéctica de la Autoconciencia en Hegel*. (1973) Teorema, Valencia, 1980. Traducción de Manuel Garrido.

_____: *¿Quién soy yo y quién eres tú?* (1973) Comentario a *Cristal de aliento* de Paul Celan. Herder, Barcelona, 1999. Traducción de Adán Kovacsics.

_____: *Verdad y Método* Fundamentos de una hermenéutica filosófica. (4ta. Edición 1975) Ediciones Sígueme, Salamanca, 1977. Traducción de Ana Agud Aparicio y Rafael de Agapito.

_____: *La razón en la época de la ciencia*. (1976) Alfa, Barcelona, 1981. Traducción de Ernesto Garzón Valdés.

_____: *La actualidad de lo bello*. (1977) El arte como juego, símbolo y fiesta. Ediciones Paidós/ I.C.E.-U.A.B., Barcelona, 1991. Traducción de Antonio Gómez Ramos.

_____: *Mis años de aprendizaje*. (1977) Herder, Barcelona, 1996. Traducción de Rafael Fernández de Maruri Duque.

_____: *Elogio de la teoría: discursos y artículos*. (1984) Ediciones Península, Barcelona, 1993. Traducción de Anna Poca Casanova,

_____: *Verdad y Método II* (1986) Ediciones Sígueme, Salamanca, 1992. Traducción de Manuel Olasagasti.

_____: *Estética y Hermenéutica*. (1986) Editorial Técnos, Madrid, 1996. Introducción de Ángel Gabilondo. Traducción de Antonio Gómez Ramos.

_____: *El inicio de la filosofía occidental*. (1988) Lecciones compiladas por V. De Cesare. Paidós, Barcelona, 1995. Traducción de Ramón Alfonso Díez y María del Carmen Blanco.

_____: *La herencia de Europa: ensayos*. (1989) Ediciones Península, Barcelona, 1990. Traducción de Pilar Giralt Gorina.

_____: *Hacia la prehistoria de la metafísica* (1989) Alción Editora, Córdoba, Argentina, 1997. Traducción y prólogo de Fabián Mié.

_____: *Poema y Diálogo: ensayos sobre los poetas alemanes más significativos del siglo XX*. (1990) Editorial Gedisa, Barcelona, 1993. Traducción de Daniel Najmías y Juan Navarro.

_____: *El estado oculto de la salud*. (1993) Gedisa, Barcelona, 1996. Traducción de Nélida Machain.

_____: *Historia y Hermenéutica*. (1993) Ediciones Paidós, Barcelona, 1997. Textos también de Kosellek, Reinhart. Introducción de José Luis Villacañas y Traducción de Faustino Oncina.

_____: *Arte y verdad de la palabra* (1993), Paidós, Barcelona, 1997. Prólogo de Gerard Vilar. Traducción de Fausto Oncina y José Francisco Zúñiga.

_____: *Mito y Razón*. (1993) Ediciones Paidós, Barcelona, 1997. Traducción de José Francisco Zúñiga García.

_____: *El giro hermenéutico* (1995), Cátedra, Madrid, 1998. Traducción de Arturo Parada.

_____: *Antología*, (1997) Ediciones Sígueme, Salamanca, 2001. Traducción de Constantino Ruiz Garrido y Manuel Olasagasti.

_____: *El inicio de la sabiduría* (1999) Paidós, Barcelona, 2001. Traducción de Antonio Gómez Ramos.

_____: *Acotaciones Hermenéuticas*, (2000) Editorial Trotta, Madrid, 2002. Traducción de Ana Agud Aparicio y Rafael de Agapito.

_____: *Los caminos de Heidegger*, (2002) Editorial Herder, Barcelona, 2002. Traducción de Ángela Ackermann Pilári.

Entrevistas con Gadamer en español

En conversación con Hans-Georg Gadamer (1993) Hermenéutica, Estética, Filosofía Práctica. Editorial Técnos, Madrid, 1998. Carsten Dutt Editor. Presentación y traducción de Teresa Rocha Barco.

Las promesas del arte. Entrevista de Ger. Groot con Hans-Georg Gadamer en *La Balsa de la Medusa* 29 (1994), pp. 81-90. Obras de Gadamer.

Hermenéutica de la Modernidad (2002) Hans-Georg Gadamer conversaciones con Silvio Vietta. Editorial Trotta, Madrid, 2004. Traducción de Luciano Elizaincín-Arrarás.

Bibliografía utilizada en esta investigación

ACERO, J. J., NICOLÁS, J. A., TAPIAS, J. A. P., SÁEZ, L., ZÚÑIGA, J. F. *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, España, 2004.

AGUILAR RIVERO, Mariflor, *Diálogo y Alteridad*. Trazos de la hermenéutica de Gadamer. Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, México, 2005.

ALMARZA, Juan Manuel, y otros. *El pensamiento alemán contemporáneo*, Hermenéutica y Teoría crítica, San Esteban, Salamanca, 1985.

ARISTÓTELES, *Poética*, traducción de Juan David García Bacca. México, UNAM, 2000. [Biblioteca Scriptorum Graecorum et Romanorum Mexicana]

BEUCHOT, Mauricio, *Tratado de Hermenéutica Analógica*, Hacia un nuevo modelo de interpretación, México, Facultad de Filosofía y Letras UNAM-ITACA, segunda edición, 2000.

——— *Perfiles esenciales de la hermenéutica*, México, UNAM, 2002.

——— *Las caras del símbolo: el icono y el ídolo*. Madrid, Ed. Caparrós, 1999.

——— *Hermenéutica, analogía y símbolo*. México, Herder, 2004.

CORETH, Emerich, *Cuestiones fundamentales de hermenéutica*, Barcelona, Herder, 1972.

DOMINGO Moratalla, Agustín, *El arte de poder no tener razón. La hermenéutica dialógica de H.-G. Gadamer*, Salamanca, Publicaciones Univers. Pontificia, 1991.

DREYFUS, H. *Ser-en-el-mundo*, traducción de Francisco Huneeus y Héctor Orrego, Chile, Cuatro Vientos, 1996.

ELIADE, Mircea, *Lo sagrado y lo profano*, Labor, Barcelona, 1981 (cuarta ed.; primera ed., 1967; ed. Original: *Das Heilige und das Profane*, Rowohlt Taschenbuchverlag, Hamburg, 1957)

FINK, Eugène, *Oase des Glücks. Gedanken zur einer Ontologie des Spiels*, Verlag. Karl Alber, Freiburg-München. *El oasis de la felicidad. Pensamientos para una ontología del juego*, traducción de Elsa Cecilia Frost, México, UNAM, 1966.

FRUCHON, Pierre, *L' Herméneutique de Gadamer : platonisme et modernité, tradition e interprétation*, Les Éditions du Cerf, Paris, 1994.

GEVAERT, Josef, *El problema del hombre*, Introducción a la Antropología filosófica. Ediciones Sígueme, Salamanca, 1987.

GONZÁLEZ VALERIO, María Antonia, *Para una ontología del relato de ficción a partir del concepto de mimesis*. UNAM Tesis Doctoral, 2005.

——— *El arte develado*, Consideraciones estéticas sobre la hermenéutica de Gadamer. México, Herder, 2005.

GRONDIN, Jean, *Introducción a la hermenéutica filosófica*, Traducción de Ángela Ackermann Pilári, Barcelona, Herder, 1999.

——— *Hans-Georg Gadamer. Una Biografía*, Traducción de Ángela Ackermann Pilári, Roberto Bernet y Eva Martín-Mora, Barcelona, Herder, 2000.

——— *Introducción a Gadamer*, Traducción de Constantino Ruiz Garrido, Barcelona, Herder, 2003.

HEGEL, G. W. F., *Fenomenología del espíritu*, traducción de W. Roces y R. Guerra, México, F.C.E., 1966 (4ª reimpresión, 1985)

——— *Estética*, traducción de Hermenegildo Giner de los Ríos, Barcelona, Altafulla, 1998.

——— *Introducción a la estética*, traducción de Ricardo Mazo, Barcelona, Península, 1997.

HABERMAS, J. y otros, “*El ser que puede ser comprendido es lenguaje*” Homenaje a Hans-Georg Gadamer, Prólogo a la edición española de Antonio Gómez Ramos, Madrid, Síntesis, 2003.

HEIDEGGER, Martin, *El ser y el tiempo*, traducción de José Gaos, F.C.E., México, 1988.

————— “El origen de la obra de arte”, traducción de Helena Cortés y Arturo Leyte, en *Caminos del bosque*, Madrid, Alianza, 1996.

HUSSERL, E., *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*, traducción de José Gaos, México, F:C:E., 1986.

KANT, E., *Crítica de la razón pura*, Alfaguara, Madrid, 2000. Traducción, notas e índices por Pedro Ribas.

PAREYSON, Luigi. *Conversazioni di Estetica*. V. Mursia, Milano, 1966. *Conversaciones de estética*. Visor, Madrid, 1987. Traducción de Zósimo González.

SÁEZ RUEDA, L., *El conflicto entre continentales y analíticos*, Dos tradiciones filosóficas. Prólogo de Juan José Acero, Editorial Crítica, Barcelona, 2002.

SÁNCHEZ ORTIZ DE URBINA, Ricardo, “Gadamer” en *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*. Vol. II Valeriano Bozal (ED), Visor, Madrid, 1999. pp.130-135.

SANTIAGO-GUERVOS, Luis Enrique de, *Hans-Georg Gadamer*. Ediciones del Orto, Madrid, 1997.

————— *Tradición, Lenguaje y praxis en la hermenéutica de H.-G. Gadamer*, Málaga, Serv. Páb. Univ., 1987.

TRUEBA, Carmen. *Ética y tragedia en Aristóteles*, Rubí (Barcelona); Anthropos Editorial; México, Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), 2004.

VATTIMO, Gianni, *Poesía y ontología*, traducción e introducción de Antonio Cabrera, Universitat de Valencia, 1993.

ZÚÑIGA GARCÍA, José Francisco, *El diálogo como juego*, La hermenéutica filosófica de Hans-Georg Gadamer. Universidad de Granada, España, 1995.

Hemerografía consultada sobre Gadamer

ALMARZA-MEÑICA, Juan Manuel. "La tradición: Pertenencia y crítica" en *Estudios filosóficos* 29 (1980) p. 91.

_____: "El lenguaje como anámnesis". Fundamentación ontológica de la hermenéutica de H.G. Gadamer, en *Estudios filosóficos* 30 (1981) pp. 475-505.

_____: "La experiencia hermenéutica del arte según Hans Georg Gadamer" en *Estudios filosóficos* 129 (1996) p.319-378.

_____: "La destrucción de la tradición humanista." Crítica de H.G. Gadamer a la filosofía del arte de E. Kant, en: *Estudios filosóficos* 45 (1996), pp. 7-54.

_____: "Hans-Georg Gadamer" Una aportación esencial al pensamiento filosófico de nuestro tiempo. In memoriam 1900-2002, en *Estudios filosóficos* 51 (2002) pp. 299-314.

BUBNER, Rüdiger, "Acerca del fundamento del comprender", en *Isegoría* 5 (1992) pp. 5-16.

CRAMER, Konrad, "Hans-Georg Gadamer. Reflexiones sobre la persona y su obra", en *Convivium* 16 (2003), 3-18.

DOMINGO MORATALLA, Agustín Domingo, "Raíces fenomenológico-lingüísticas de la hermenéutica de H. G. Gadamer", en *Estudios Filosóficos* 40 núm. 115 (1991), 503-524.

ESTEBAN ORTEGA, Joaquín. "Nota sobre la recepción de Hans-Georg Gadamer en España", en *Estudios filosóficos* 51 (2002) pp. 315-327.

_____: "Filosofía Contemporánea: perspectiva hermenéutica y crítica", en *Estudios filosóficos* 51 (2002) pp. 489-504.

GROOT, Ger. "Las promesas del arte." Una entrevista con Hans-Georg Gadamer en *La Balsa de la Medusa* 29 (1994), pp. 81-90.

Intersticios Filosofía/Arte/Religión, Homenaje a Gadamer. Cien años de vida. Publicación Semestral de la Escuela de Filosofía de la Universidad Intercontinental. Año 6, Números 14 y 15, 2001.

LÓPEZ SÁENZ, María Carmen. “La comprensión ontológica en H.G. Gadamer”, en *Letras de Deusto* 78 (1998), pp. 173-199.

_____ : “Arte como conocimiento en la estética hermenéutica”, en *Éndoxa* 10 (1998), pp. 331-356.

PEGUEROLES, Joan. “Presencia y Representación.” *Hermenéutica y metafísica en Gadamer*, en *Espíritu*, Vol. 42, núm. 107 (1993) pp. 5-24.

_____ : “El ser y la verdad en la hermenéutica de Gadamer”, en: *Espíritu*, Vol. 43, núm. 109 (1994) pp. 5-20.

_____ : “La verdad hermenéutica, en Gadamer”, en: *Espíritu*, Vol. 43, núm. 110 (1994) pp. 125-136.

_____ : “La revolución hermenéutica de Gadamer”, en: *Espíritu*, Vol. 45, núm. 114 (1996) pp. 173-182.

ZUÑIGA GARCÍA, José Francisco. “¿Qué tiene que ver el arte con el lenguaje?” *Juego y símbolo en Gadamer y Fink*, en *Volúbilis* 3 (1995), 120-152.

TABLA DE AREVIATURAS

AB	<i>La actualidad de lo bello</i>
AN	<i>Antología</i>
AVP	<i>Arte y verdad de la palabra</i>
CH	<i>Los caminos de Heidegger</i>
CG	<i>En conversación con Hans-Georg Gadamer</i>
EH	<i>Estética y Hermenéutica</i>
GH	<i>El giro hermenéutico</i>
MR	<i>Mito y Razón</i>
PD	<i>Poema y Diálogo</i>
VM	<i>Verdad y Método</i>
VM II	<i>Verdad y Método II</i>
GW	<i>Gesammelte Werke</i> En este caso se citará la abreviatura seguida del volumen y del número de página.