

UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO

01058

8

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

LA ONTOLOGÍA DE LA OBRA DE ARTE:
ENTRE ESTÉTICA Y HERMENÉUTICA

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRA EN FILOSOFÍA

PRESENTA LA LIC. MARÍA ANTONIA GONZÁLEZ VALERIO

ASESORA: DRA. MARÍA ROSA PALAZÓN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

MÉXICO, D.F., OCTUBRE DE 2009



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

LA ONTOLOGÍA DE LA OBRA DE ARTE:
ENTRE ESTÉTICA Y HERMENÉUTICA

No sois águilas: por ello no habéis experimentado
tampoco la felicidad que hay en el terror del espíritu.
Y quien no es pájaro no debe hacer su nido sobre abismos.

Friedrich Nietzsche

El arte comienza justamente allí donde se puede
hacer algo también de un modo diferente.

Hans-Georg Gadamer

ÍNDICE

Introducción.....	1
Capítulo I. La recuperación del concepto de juego.....	13
Capítulo II. La obra de arte como juego.....	45
Capítulo III. Temporalidad e historicidad en la obra de arte: arte y tiempo.....	75
1. El lector como jugador.....	108
Capítulo IV. Arte y verdad (arte y ser).....	121
Conclusiones.....	155
Bibliografía.....	167

INTRODUCCIÓN

El pensamiento de Hans-Georg Gadamer lleva a su lado indefectiblemente el epíteto de “hermenéutica”, puesto que ha sido, en gran medida, el fundador de la hermenéutica filosófica contemporánea, la cual se ha convertido durante las últimas décadas en un lugar central de los debates, discusiones, propuestas y proyectos. Incluso autores como Rorty hablan de un nuevo “paradigma hermenéutico” o “giro hermenéutico” en la filosofía contemporánea. En ese tenor, Vattimo asevera que la hermenéutica puede entenderse como la nueva *koiné* de la filosofía.

No es posible dejar de reconocer la influencia que ha tenido la hermenéutica de Gadamer en el desarrollo de otras corrientes y propuestas filosóficas (desde la crítica de la ideología hasta la fenomenología), hasta llegar a otros ámbitos como la teoría de la historia, la teoría literaria, la teoría del derecho e incluso la teología, como señala Grondin en su texto *Introducción a la hermenéutica*.

Sin embargo, el gran peso que ha tenido la hermenéutica en la segunda mitad del siglo XX ha significado concretamente para la filosofía de Gadamer el olvido o al menos el relego de su estética, la cual ha sido eje fundamental de sus reflexiones,

como atestigua tanto su *opus magnum* – *Verdad y método* –, como los escritos posteriores a ésta, los cuales se extienden hasta finales de la década de los noventa. Si bien es cierto que la preocupación principal de Gadamer en *Verdad y método* es el problema de la verdad y del método para las llamadas “ciencias del espíritu”, no debemos olvidar que el punto de partida de sus reflexiones es la pregunta por la verdad de la obra de arte y concretamente por la relación entre la obra de arte y el ser. No solamente es la estética punto de partida sino también de llegada: *Verdad y método* concluye con una disertación sobre la categoría de “lo bello” en Platón y con una acentuación de la posibilidad de derivar la “estructura” ontológica de la obra de arte hacia la “estructura” del ser.

Podríamos afirmar que la hermenéutica filosófica de Gadamer está entrecruzada con su estética en un camino de ida y vuelta en el siguiente sentido: primero, la hermenéutica está estructurada a partir de las reflexiones estéticas, concretamente, a partir de la categoría de “juego” entendido como re-presentación; la re-presentación es el modo de ser de la obra de arte y del ser. Segundo, las categorías hermenéuticas como la “comprensión”, la “interpretación”, la “fusión de horizontes”, entre otras, son incorporadas a la estética, de manera tal que la obra de arte será pensada por Gadamer a partir de dichas categorías. De ese modo, el pensamiento de Gadamer va de la estética a la hermenéutica y de regreso.

Pero no sólo eso. Creemos que la hermenéutica gira en torno a un paradigma estético, de modo tal que incluirá una apuesta muy específica por la obra de arte:

pensarla como re-presentación e incremento del ser, en última instancia, como otra experiencia del ser.

En ese sentido, el proyecto filosófico gadameriano se inscribiría en el camino sugerido o delineado por muchas de las filosofías contemporáneas que ven en las artes un horizonte – hasta cierto punto privilegiado – de reflexión tras la llamada “crisis de la razón”.

La crisis de la razón, que ha permeado prácticamente toda la reflexión filosófica del siglo XX, ha significado un golpe tan certero para la filosofía que ésta se ha visto forzada a desandar el camino, a regresar a las preguntas primeras, a desmontar los grandes sistemas racionalistas, pero sobre todo a re-pensarse y re-fundarse. Gran parte de las filosofías del siglo XX, particularmente la de Heidegger y de Gadamer, se caracterizan por este esfuerzo de redefinir a la filosofía, por volver a establecer su método, su proceder – también su procedencia – sus paradigmas, sus “objetos” de estudio.

Una vez desestructurada y hasta cierto punto destruida la categoría de “sujeto”, que funcionó como el pilar básico de la filosofía moderna, una vez cuestionada y hasta cierto punto desvalorizada la razón iluminista y con ella el *logos* platónico-aristotélico, la filosofía tuvo que buscar en otros saberes, en otras manifestaciones la vía que le permitiera seguir pensando y seguirse pensando después de Kant, después de Hegel, pero sobre todo después de la crítica de Nietzsche, después de la conciencia histórica de Dilthey y después de la fenomenología de Husserl.

Para muchos autores, entre ellos Heidegger, Gadamer, Ricoeur, esa vía ha sido - primordial aunque no exclusivamente - las artes. Así, encontramos en Nietzsche tanto la aguda y tenaz crítica a la filosofía y a la razón como su apuesta por las artes, por una filosofía más cercana a las manifestaciones artísticas; desde *El nacimiento de la tragedia* hasta *La voluntad de poder*, las artes y con ellas la *poiesis* se erigen como el camino que ha de seguir la filosofía tras la muerte de Dios.

También Heidegger, particularmente el Heidegger posterior a la *Kehre*, se inscribe en este horizonte con su apuesta por un pensar poetizante, por una mayor vecindad entre filosofía y poesía. De hecho, Heidegger considera a la obra de arte como el sitio ontológicamente privilegiado de acaecer del ser, y también como la posibilidad de ir más allá de una racionalidad instrumental y técnica. Frente al peligro que representa la "técnica", tan importante en la reflexión heideggeriana, las artes son el camino para pensar al ser, para preguntar por el ser, y volver a preguntar por el sentido de "verdad", problema tan recurrente en la filosofía.

Otro tanto podríamos decir de la Escuela de Frankfurt y la crítica estética de Adorno, Horkheimer, Marcuse y Benjamin, para quienes las artes también se erigen como posibilidad de pensar más allá de la razón iluminista, como instrumento de crítica y de transformación de las realidades sociales.

La hermenéutica de Ricoeur también se incluye en este horizonte, puesto que su apuesta por la "identidad narrativa" y en general por la "narración" como posibilidad de configuración del tiempo, de la realidad y de nosotros mismos se

entrecruza con una muy particular reflexión estética y con un diálogo con algunos de los principales teóricos del arte, principalmente teóricos literarios.

Es precisamente en este horizonte de apuesta por las artes, de crisis de la razón, de búsqueda de otros modos de filosofar más allá de los límites y aporías presentes en la razón iluminista y en los sistemas filosóficos modernos, donde se inscribe la estética-hermenéutica de Gadamer como fundación de un paradigma estético, en la medida en que la obra de arte, o más concretamente el desarrollo de la ontología de la obra de arte que lleva a cabo en *Verdad y método*, permite pensar y experimentar al ser y, con él, a nosotros mismos de otro modo.

Ese otro modo implica ya no pensar al ser - tras la muerte de Dios - como absoluto, como presencia, como ahistórico e intemporal; implica ya no pensarnos a nosotros desde el *ego cogito* cartesiano ni desde el sujeto trascendental kantiano; implica ya no pensar a la obra de arte como "objeto" que hace frente a un "sujeto"; implica ya no pensar a la verdad en términos de *adaequatio rei et intellectus*.

Esto se traduce para la estética gadameriana en un giro en su punto de partida: de la teoría del conocimiento a la ontología, es decir, de Kant a Hegel, y después de renunciar a Hegel ir a Heidegger. Esto quiere decir que la obra de arte no será ya pensada en términos del juicio de gusto kantiano que carece de cualquier "sentido cognitivo" y que hace referencia exclusivamente al modo de representar del sujeto. Antes bien, hay un radical acercamiento de Gadamer a Hegel, puesto que este último relaciona directamente al arte con la historia y con el ser, situándose de ese modo más allá del subjetivismo kantiano. Pero también hay un distanciamiento de

Hegel, en tanto que para éste las artes son susceptibles de ser superadas por el concepto. En ese punto Gadamer gira hacia Heidegger porque en él encuentra la imposibilidad de agotar a la obra de arte en el concepto, en la explicación o incluso en la interpretación, y la posibilidad de pensar a la obra de arte en íntima comunión con el ser entendido como lenguaje.

A partir de estas consideraciones intentaremos hacer en este trabajo una interpretación de la estética de Gadamer, de modo tal que se establezca una relación entre estética y hermenéutica y no una subsunción total de la estética en la hermenéutica.

Debido a que el "juego" es la categoría principal en el desarrollo de la ontología de la obra de arte que encontramos en *Verdad y método*, los dos primeros capítulos de la tesis estarán abocados a su análisis. De ese modo, en el primer capítulo intitulado "La recuperación del concepto de juego" se llevará a cabo un puntual análisis de este concepto tal y como se encuentra explicado en *Verdad y método*, y se confrontará con la acepción que tiene en Kant, en Schiller y en Fink. Asimismo, se estudiará la incorporación que Gadamer realiza de las principales tesis que Huizinga sostiene sobre el juego en *Homo ludens*. Se explicará por qué al definir al juego como re-presentación Gadamer puede emplear esta categoría como *contraconcepto* a la de "sujeto".

En el segundo capítulo, intitulado "La obra de arte como juego", se analizará la transformación del juego en juego del arte, transformación que Gadamer explica a partir de la fórmula "la transformación en una conformación". En este capítulo se

estudiarán los principales elementos que conforman el modo de ser (la ontología) de la obra de arte, como la "mímesis", la "desaparición del mundo", el "reconocimiento" y el "incremento de ser", lo que implica comenzar a explicar la relación entre arte y ser establecida por Gadamer. Asimismo, en este capítulo se llevará a cabo una comparación y una confrontación de la estética de Gadamer con la de Hegel, puesto que los elementos mencionados son estructurados en gran medida a partir de la tesis hegeliana del arte como "manifestación sensible de la idea".

En el tercer capítulo intitulado "Temporalidad e historicidad en la obra de arte: arte y tiempo" se analizará la temporalidad de lo estético tal y como Gadamer la desarrolla en *Verdad y método* y en *La actualidad de lo bello*. Uno de los elementos principales en la argumentación de Gadamer es la "fiesta", puesto que encuentra una analogía estructural entre la temporalidad de la obra de arte y la de la fiesta, por ello el capítulo incluirá un análisis de este elemento.

Debido a que Gadamer relaciona directamente la temporalidad con la historicidad y a que entiende a la temporalidad como "simultaneidad" entre presente y pasado, será necesario analizar puntualmente la categoría de "tradición". En esta categoría convergen las tesis de Gadamer sobre la temporalidad, sobre la finitud y sobre el ser entendido como lenguaje, y para analizarlas será necesario recurrir a las principales nociones de la hermenéutica gadameriana, tales como la "fusión de horizontes", la "historia efectual", la "comprensión", la "interpretación", entre otras. En este capítulo se establece directamente la relación entre estética y

hermenéutica, puesto que se podrá observar cómo las categorías hermenéuticas son en principio aplicables a la ontología de la obra de arte.

En el apartado intitulado "El lector como jugador" se analizará precisamente cuál es el papel que juega el espectador en la experiencia del arte, un papel que sólo es comprensible a partir de la ontología de la obra de arte, es decir, a partir del modo como Gadamer define a la obra de arte, la cual necesita en cada caso ser representada, construida por el espectador. Pensar al lector como jugador implica relacionar *Verdad y método* con textos posteriores que versan sobre estética y donde la categoría de "lectura" es central y fundamental. Asimismo, será necesario analizar la categoría de "diálogo", puesto que está íntimamente relacionada con la de "lectura".

Por último, en el capítulo cuarto intitulado "Arte y verdad (arte y ser)" se analizará la definición que Gadamer da de la obra de arte como "símbolo", puesto que a partir de ahí es posible relacionar directamente a la obra de arte con el ser en un doble sentido: por un lado, la obra de arte es re-presentación del ser, por otro, obra de arte y ser son re-presentación y son lenguaje.

Además, pensar a la obra de arte como símbolo implica pensarla como juego de "ocultamiento" y "desocultamiento", como *alétheia* (verdad en su sentido ontológico, al decir de Gadamer). Ahí será necesario confrontar y comparar las tesis de Gadamer con las de Heidegger, puesto que este último entiende a la obra de arte - y al ser - como "ocultamiento" y "desocultamiento", como acontecer de la verdad.

De ese modo, se observará como la ontología hermenéutica de Gadamer – tal y como él la denomina – se encuentra en estrecha relación con su estética, de manera tal que la relación entre estética y hermenéutica en el proyecto gadameriano se presenta como esencial, la una no se piensa sin la otra. La ontología de la obra de arte funcionaría entonces como el lazo de unión entre estética y hermenéutica, puesto que obra de arte y ser son re-presentación, es decir, juego.

Finalmente, quisiera mencionar que ese olvido o relego de la estética de Gadamer, que señalaba al principio de esta introducción, se ve notablemente reflejado en sus principales intérpretes. Es más, no sólo en sus intérpretes, sino también en sus críticos y en sus seguidores. Es poca la atención que se ha prestado a las reflexiones sobre estética que el filósofo alemán desarrolla, puesto que su hermenéutica ha sido de tal importancia para la filosofía de la segunda mitad del siglo XX que tiende a eclipsar no sólo la estética, sino también otras partes de su pensamiento. Yo voy a mostrar que de hecho su proyecto hermenéutico no se entiende cabalmente si no se incorpora la dimensión estética.

Quisiera ejemplificar la poca atención prestada a la estética con unos cuantos autores, los cuales no representan, de ningún modo, la totalidad de los estudios sobre Gadamer o de las discusiones sobre la filosofía de Gadamer.

Grondin en su *Introducción a la hermenéutica* no discute ni analiza el problema de la estética y de la ontología de la obra de arte en el pensamiento de Gadamer, y mucho menos su relación con la hermenéutica. Vattimo en *Ontología y poesía* se limita a hacer un breve resumen completamente acrítico de la primera parte de

Verdad y método intitulada "Elucidación de la cuestión de la verdad desde la experiencia del arte".

En textos posteriores, como *Más allá de la interpretación* y *El fin de la modernidad*, donde se ocupa – entre otros temas – específicamente del arte, Vattimo no lleva a cabo un análisis específico de la estética de Gadamer y se limita a problematizarla y cuestionarla frente a las proposiciones del Heidegger tardío. El punto de partida de Vattimo, a saber: el nihilismo y la secularización de la hermenéutica – que desde su punto de vista son las principales herencias de Heidegger –, se traduce en una crítica a Gadamer por no haber llevado la verdad de la hermenéutica entendida en términos estéticos más allá de la experiencia religiosa, lo que lo obliga a regresar constantemente al Heidegger de "El origen de la obra de arte" y de *Hölderlin y la esencia de la poesía* sin llegar a problematizar o analizar a fondo la propuesta gadameriana.

En el mismo sentido, intérpretes de Gadamer como J. Stambaugh, T. Alexander y D. Michelfelder, que discuten específicamente temas relacionados con la estética, se limitan en la mayor parte de los casos a hacer una glosa acrítica y por lo demás irrelevante de algunos de los principales textos de Gadamer sobre estética, por ejemplo, *La actualidad de lo bello*, o bien sólo llevan a cabo una comparación también acrítica con Heidegger.

José Franciso Zúñiga es el intérprete que más se acerca a realizar un análisis concreto de la estética gadameriana, sin embargo, su estudio se ve limitado por no incluir una relación directa entre la estética de Kant y la de Hegel, que son en gran

medida dos de los principales interlocutores de Gadamer al momento de elaborar sus planteamientos estéticos. Además, Zúñiga termina por realizar una subsunción total de la estética de Gadamer a la hermenéutica, puesto que su preocupación principal es pensar al juego como modelo o hilo conductor de la totalidad de la hermenéutica gadameriana.

Por otro lado, ni Habermas ni Apel – interlocutores fundamentales de Gadamer – discuten concretamente la estética del filósofo alemán. Si bien es cierto que Apel lleva a cabo un análisis puntual de la idea de verdad, orienta toda la temática hacia el problema de la validez de sentido y la legitimación, el eje de su reflexión es mucho más epistemológico que estético porque su preocupación básica no es la verdad en relación con las artes sino con las ciencias del espíritu.

P. Ricoeur en el apartado que dedica al estudio de la hermenéutica de Gadamer en *Du texte à l'action* se centra en el problema de la relación entre epistemología y hermenéutica, y en textos posteriores como *Tiempo y narración* tampoco discute explícitamente la estética presente en la obra de Gadamer.

Tampoco hemos encontrado en propuestas de “racionalidad estética”, como puede ser la de C. Maillard en su texto *La razón estética*, un verdadero análisis y cuestionamiento de los planteamientos de Gadamer. Solamente lleva a cabo una comparación del concepto de juego entre Gadamer y Fink, que resulta del todo acrítico.

La recepción de la hermenéutica de Gadamer en otros ámbitos tampoco nos ha sido de gran ayuda. Así, por ejemplo, H. R. Jauss y W. Iser, dos de los principales

teóricos literarios que se apropian de la hermenéutica gadameriana, se limitan a analizar y criticar categorías como la "tradición", la "fusión de horizontes" y lo "clásico". A pesar de que la corriente que encabezan es llamada "estética de la recepción", no hay en sus textos ni un análisis ni una confrontación directa con la estética gadameriana, sino exclusivamente con su hermenéutica, y dejan así de lado una buena parte del pensamiento gadameriano.

Frente a este panorama en el que se discute y se cuestiona el pensamiento de Gadamer, esta investigación incursionará en un terreno poco trabajado por los intérpretes y demostrará que la no incorporación de la dimensión estética en la hermenéutica es una deficiencia en los estudios sobre Gadamer que propicia una comprensión unilateral. De ese modo, esta investigación intenta analizar la estética gadameriana desde una interpretación más abarcante, que la relacione no sólo con la hermenéutica, sino también con reflexiones estéticas de gran envergadura que le anteceden, como son las de Kant, Hegel y Heidegger. Será ya parte de otro trabajo confrontar la estética de Gadamer con estéticas contemporáneas, los límites impuestos a la presente investigación nos hacen detenernos aquí.

CAPÍTULO I

LA RECUPERACIÓN DEL CONCEPTO DE JUEGO

No es sencillo establecer el lugar que ocupa la estética en el planteamiento filosófico de Gadamer, él mismo ha indicado que se trata de una introducción a la hermenéutica. Sin embargo, es posible afirmar que sus reflexiones sobre estética son mucho más que una introducción a la hermenéutica y que son, por un lado, un elemento estructural de su proyecto filosófico en el cual convergen y se acentúan gran parte de sus planteamientos hermenéuticos y ontológicos¹, y por otro lado, una toma de posición propia frente a las estéticas anteriores, principalmente la de Kant y la de Hegel.

La estética hermenéutica de Gadamer tiene varios puntos de partida. El primero ya ha sido señalado: la introducción a la hermenéutica filosófica, y en tanto que introducción comienza a abrir el camino en el que se insertarán sus propuestas.

¹ Ese es precisamente el sentido que señala Zúñiga, para quien el arte tiene una función directiva en la hermenéutica filosófica de Gadamer, pues a partir de ahí definirá o fundará su idea del ser y de la verdad, siguiendo a Heidegger. Cf. J.F. Zúñiga, *El diálogo como juego. La hermenéutica filosófica de Hans-Georg Gadamer*, p. 190).

Este camino es, antes que nada, un radical enfrentamiento con la idea de verdad defendida por el racionalismo y por las "ciencias físico-matemáticas". En ese sentido, la problemática que abre la discusión de Gadamer sobre la obra de arte es la pregunta por la verdad del arte², y al formular dicha pregunta intentará defender otra idea de verdad que sea susceptible de ser aplicada a la experiencia del arte, primero, y segundo, a las "ciencias del espíritu". En su búsqueda por la verdad del arte Gadamer entrecruza sus reflexiones con las de Heidegger, sobre todo con las del segundo Heidegger - como él mismo precisa - quien piensa al ser en íntima comunión con la poesía.

El entrecruzamiento de la filosofía de Gadamer con la de Heidegger es reconocido por una amplia gama de sus intérpretes desde Vattimo y su crítica a Gadamer por no ser suficientemente fiel a Heidegger, hasta Apel y su crítica al problema de la validez del sentido a partir de la tesis heideggeriano-gadameriana de la verdad como acontecer.³ Un tanto más contundente es Grondin, quien asegura que la relación entre Heidegger y Gadamer es tan estrecha que: "[...] cualquier estudio

² El tema de la recuperación de la verdad de la obra de arte como uno de los puntos centrales de la relación entre estética y hermenéutica es reconocido por Vattimo en el siguiente sentido: "En su versión estándar, la hermenéutica ha significado para la estética la recuperación de la atención por el arte como experiencia de verdad, contra una tradición, consolidada en la modernidad y genéricamente indicable como kantiana y, sobre todo, neokantiana, que ha concebido la estética como teoría de la especificidad de la experiencia del arte y como exaltación de lo que Gadamer, en *Verdad y método*, llama la «diferenciación estética»." (G. Vattimo, *Más allá de la interpretación*, p. 105).

Por otra parte, quisiera aclarar que el emplear el término "arte" no significa un olvido de la multiplicidad que implica este fenómeno. Es cierto que debería de emplear el término en plural, "artes", con el fin de enfatizar dicha multiplicidad, sin embargo, debido a que Gadamer lo emplea en singular, me apego a su terminología.

³ Cf. K. O. Apel, "Constitución de sentido y justificación de validez. Heidegger y el problema de la filosofía trascendental", en J.M. Navarro y R. Rodríguez (comps.), *Heidegger o el final de la filosofía*, así como "Regulative Ideas or Truth Happening", en L. Hahn (ed.), *The Philosophy of Hans-Georg Gadamer*.

“sobre” Gadamer es, en última instancia, un estudio sobre su relación con Heidegger”.⁴

La estética hermenéutica gadameriana tiene en la mira dos principales objetivos: (1) criticar el subjetivismo moderno y con él las ideas de verdad y método que le subyacen (2) para a partir de ahí fraguar o fundar otra idea de verdad que permita, en última instancia, otra experiencia del ser.

El concepto clave que Gadamer encuentra para cumplir dichos objetivos es el concepto de “juego”⁵ a partir del cual desarrolla la “ontología de la obra de arte” en *Verdad y método*⁶, y desarrolla una ontología porque, primero, se preguntará por el modo de ser de la obra de arte, y, segundo, relacionará directamente el modo de ser de la obra de arte con el acaecer o suceder (*Geschehen*) del ser. El concepto de juego se erige como concepto fundamental o concepto base de la estética hermenéutica, para a partir de ahí ser derivado hacia la hermenéutica filosófica. En ese sentido, explicaremos ampliamente el concepto de juego, para ver cómo sus elementos se aplican a la obra de arte, que será entendida por Gadamer como juego.

Al apropiarse del concepto de juego para desde ahí definir la experiencia del arte, Gadamer se deslinda de la apropiación que de éste hicieron Kant y Schiller por encontrar allí una “significación subjetiva” y precisamente lo que pretende es usar

⁴ J. Grondin, “Gadamer on Humanism”, en L. Hahn (ed.), *The Philosophy of Hans-Georg Gadamer*.

⁵ Gadamer mismo aclara este punto: “[...] traté de superar desde el concepto de juego las ilusiones de la autoconciencia y los prejuicios del idealismo de la conciencia”. (H. G. Gadamer, “Autopresentación”, en *Verdad y método II*, p. 390.)

⁶ En ese sentido Zúñiga señala que “La originalidad de Gadamer consiste en pensar la verdad del arte, la verdad del ser que se muestra en el arte, a partir del fenómeno del *juego*” (Zúñiga, *op. cit.*, p. 199).

el concepto de juego como contraconcepto a la categoría de sujeto. En este sentido,

Gadamer aclara:

Cuando hablamos del juego en el contexto de la experiencia del arte, no nos referimos con él al comportamiento ni al estado de ánimo del que crea o del que disfruta, y menos aún a la libertad de una subjetividad que se activa a sí misma en el juego, sino al modo de ser de la propia obra de arte.⁷

El juego es, entonces, *el modo de ser de la obra de arte* y no algo atribuible al sujeto o que siquiera dependa de él⁸, es por eso por lo que Gadamer se deslinda a este respecto de Kant y de Schiller.

En la *Crítica del juicio* Kant define al juicio de gusto como el libre *juego* de las facultades cognitivas (el libre juego de entendimiento e imaginación) del sujeto. Esto quiere decir que el juicio de gusto no está referido al objeto, sino exclusivamente al sujeto, i.e., no dice nada sobre el objeto, sino sobre la manera en la que el sujeto se representa (representación como *Vorstellung*) el objeto.

A lo largo de la "Analítica de lo bello", Kant expondrá su teoría sobre el juicio de gusto y su base determinante que es meramente subjetiva:

Para distinguir si algo es bello o no, nos referimos a la representación, no con respecto al entendimiento y al objeto de conocimiento, sino a la imaginación (quizás en conjunción con el entendimiento) y al sujeto y a su sentimiento de placer o dolor. Por ello, el juicio de gusto no es un juicio de conocimiento, y consecuentemente no es lógico sino estético, y por este último entendemos aquel cuya base determinante *no puede ser más que subjetiva*.⁹

⁷ Gadamer, *Verdad y método*, p. 143.

⁸ Zúñiga señala explícitamente que con el concepto de juego Gadamer intenta que el arte no sea tomado como un objeto que sirva para despertar nuestras vivencias personales.

En el caso del juicio de gusto la imaginación no se encuentra subordinada al entendimiento, como en el juicio de conocimiento donde el entendimiento ordena las representaciones dadas por la sensibilidad según ciertas reglas y principios *a priori*. El entendimiento conforma el objeto de conocimiento, el cual sólo puede darse bajo las reglas de la subjetividad trascendental. A estos juicios Kant les llama “determinantes”, puesto que ordenan el modo de darse de un objeto según una regla general. El juicio de gusto – junto con el juicio teleológico – es un juicio “reflexionante”, el cual no permite la subsunción de lo particular en la regla universal, sino que a partir de lo particular va hacia lo universal.

Si en el juicio determinante la imaginación se hallaba al servicio del entendimiento (puesto que éste daba a aquélla la regla a partir de la cual debía llevar a cabo las asociaciones o síntesis pertinentes para construir el objeto de conocimiento), en el juicio de gusto “el entendimiento está al servicio de la imaginación, y no *viceversa*”.¹⁰

Las consecuencias de esto son que el juicio de gusto no construye objetos de conocimiento (éstos son contruidos conforme a las leyes del entendimiento), ni se trata tampoco de un juicio sobre objetos de conocimiento, ni de un juicio que aporte conocimiento. No es un juicio lógico, sino estético, regido y regulado por la sensibilidad.

⁹ I. Kant, *Critique of Judgement*, § 1, p. 37. La traducción es mía.

¹⁰ *Ibid.*, § 22, p. 79.

Por lo tanto, la base que determina el juicio de gusto no puede ser objetiva (porque no se refiere al objeto de conocimiento construido por el entendimiento), sino solamente subjetiva.

Con ello, Kant quiere decir que lo que juzga el juicio de gusto no es el objeto, sino las facultades de representación del sujeto, ya que a partir de éstas se da el de placer que es constitutivo del juicio de gusto.

Esto quiere decir que el placer depende de la relación en la que se encuentran las facultades cognitivas del sujeto trascendental, las cuales se hallan en un libre juego porque ningún concepto definido las limita a una regla definida del conocimiento (para Kant lo bello es sin conceptos). Si entendimiento e imaginación se encuentran en un libre juego, entonces lo dado por la imaginación no es subsumido a ningún concepto, i.e., aquí el entendimiento no regula a la imaginación.

El sentimiento es entonces el sentimiento del libre juego de las facultades cognitivas. La relación en la que se encuentran entendimiento e imaginación es subjetiva, por lo tanto, aquello que es comunicable en el juicio de gusto no es un predicado sobre el objeto, ni un juicio sobre el estado del objeto. En última instancia, cuando un sujeto dice "x es bello", no está diciendo nada del objeto sino solamente del modo en como el sujeto se representa al objeto, representación que incluye el libre juego de entendimiento e imaginación.

Gadamer se deslinda de la acepción que tiene la palabra "juego" en la estética kantiana, porque esta acepción es completamente subjetiva. Gadamer no se pregunta por el sujeto sino por el modo de ser del juego. Además, su preocupación

está centrada en el modo de ser de la obra de arte y no en el modo en como un sujeto juzga algo como bello. Esto no significa que Gadamer no lleve a cabo una reflexión muy puntual sobre el juicio de gusto, y que incluso apueste por él, pero será un juicio de gusto muy distinto del kantiano y por ende, de la idea de subjetividad que subyace a la estética kantiana, donde sujeto es sujeto trascendental.

De hecho, Gadamer realiza en *Verdad y método* una crítica puntual a la subjetivización que sufre la estética con Kant. Argumenta que frente a la imposibilidad de legitimar el gusto a partir de una generalidad empírica y en su búsqueda de un *a priori* para el juicio de gusto, Kant extrajo cualquier “significado cognitivo” del ámbito del gusto, como se ha mostrado líneas arriba al exponer brevemente la teoría kantiana.

En ese sentido, Gadamer escribe que:

En él [el juicio de gusto] no se conoce nada de los objetos que se juzgan como bellos, sino que se afirma únicamente que les corresponde *a priori* un sentimiento de placer en el sujeto. Es sabido que Kant funda este sentimiento de placer en la idoneidad que tiene la representación del objeto para nuestra capacidad de conocimiento. El libre juego de imaginación y entendimiento, una relación subjetiva que es en general idónea para el conocimiento, es lo que representa el fundamento del placer que se experimenta ante el objeto.¹¹

¹¹ Gadamer, *Verdad y método*, p. 76. En este punto la crítica de Gadamer a Kant coincide con la de Hegel. Este último afirma que: “Pero este juicio [el teleológico] no expresa nunca más que un acto *subjetivo* de reflexión, y no da a conocer la naturaleza propia del objeto. Kant comprende del mismo modo el *juicio estético*. No proviene, en su opinión, ni de la razón como facultad de las ideas generales, ni de la percepción sensible, sino del juego *libre de la imaginación*. En este análisis de la facultad de conocer, el objeto no existe sino con relación al sujeto y al sentimiento de placer, o al goce que experimenta.” (G. W. F. Hegel, *Estética*, Introducción, p. 24.)

Esta pérdida del significado cognitivo del juicio de gusto está directamente relacionada con la preocupación de Gadamer por la recuperación de la verdad del arte. No es objeto del presente trabajo analizar la crítica de Gadamer a Kant, baste con señalar la distancia que existe entre ellos atendiendo sobre todo al problema de la subjetividad y, por ende, al de la verdad. Esta distancia queda evidenciada con esta afirmación:

La obra de arte no es ningún objeto frente al cual se encuentre un sujeto que lo es para sí mismo. Por el contrario, la obra de arte tiene su verdadero ser en el hecho de que se convierte en una experiencia que modifica al que la experimenta. El «sujeto» de la experiencia del arte, lo que permanece y queda constante, no es la subjetividad del que experimenta [como sucede con Kant] sino la obra de arte misma.¹²

Es necesario analizar ahora por qué Gadamer se deslinda también de Schiller. En las *Cartas sobre la educación estética del hombre* define al hombre como conformado por dos instintos: el sensible y el racional. El primero ata al hombre al mundo y el segundo afirma la libertad frente al mundo sensible. Entre los dos instintos existe una antagonía y se encuentran en una lucha continua, aunque son interdependientes. Esta lucha debe dar lugar a la armonía.

Unir armónicamente a estos dos instintos significa salvar el abismo entre lo fenoménico y lo nouménico. Para lograrlo, Schiller introduce un tercer instinto: el instinto lúdico, que es poder de reconciliación:

El impulso [*Trieb*-instinto] de juego, en el que los otros dos actúan conjuntamente, convertirá a la vez en accidentales nuestros caracteres

¹² Gadamer, *Verdad y método*, p. 145.

formal y material, nuestra perfección y nuestra felicidad; y dado que las hace accidentales *a ambas*, y que con la necesidad desaparece también la contingencia, el impulso de juego suprimirá asimismo la contingencia de ambas, dando con ello forma a la materia, y realidad a la forma. En la misma medida en que arrebató a las sensaciones y a las emociones su influencia dinámica, las hará armonizar con las ideas de la razón, y en la misma medida en que prive a las leyes de la razón de su coacción moral, las reconciliará con los intereses de los sentidos.¹³

El juego tendrá dentro de la teoría Schiller la función de unir la receptividad de los sentidos con la fuerza creadora de la razón, y puede funcionar así porque Schiller – siguiendo muy de cerca a Kant – ve una escisión entre la sensibilidad o *aisthesis* y la razón, de manera tal que se necesita la construcción de un puente que logra salvar dicha escisión.

Otra de las características del instinto lúdico es que desea espontáneamente lo que los otros dos instintos exigen: el instinto formal representa la ley y la forma; el instinto sensible representa el mundo y la vida; el instinto lúdico es la forma viva, i.e., la belleza como armonía de los dos instintos, como forma (dada por el entendimiento) sobre lo sensible (dado por la naturaleza). En ese sentido escribe:

«Lo bello no ha de ser simple vida, ni simple Forma, sino Forma viva, es decir, belleza», y, de este modo, le impone al hombre la doble ley de la formalidad absoluta y de la realidad absoluta. Con ello sentencia también: «el hombre sólo debe jugar con la belleza y debe jugar sólo con la belleza». Porque, para decirlo de una vez por todas, el hombre sólo juega cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra, y sólo es enteramente hombre cuando juega.¹⁴

¹³ F. Schiller, *Cartas sobre la educación estética del hombre*, p. 229.

¹⁴ *Ibid.*, p. 241.

Recordemos que la apuesta de Schiller por el juego está relacionada con su crítica a la ética kantiana, ya expresada en *Kallias*, donde asegura que el deseo es subsumido a la razón de modo tal que representa una cierta esclavitud del *pathos* frente a la razón. La razón práctica de la ética kantiana ejerce violencia sobre nuestros instintos, como ejemplifica con la tan conocida fábula del viajero en desgracia.¹⁵

Frente a tal violencia, Schiller propone – tanto en *Kallias* como en las *Cartas sobre la educación estética del hombre* – al juego porque éste representa libertad: la libertad de la belleza, y de ahí derivará la belleza moral.

Independientemente de que Gadamer retome la relación entre juego y libertad, lo que lo separará de Schiller es que éste pensaba al juego como algo referido al sujeto, como un comportamiento del hombre y como una aspiración hacia la libertad. Una vez más, Gadamer se esforzará por no pensar al juego, de primera instancia, como comportamiento y tratará de pensarlo por sí mismo, en tanto que juego, aunque finalmente lo derive hacia el comportamiento del jugador.

De hecho, el concepto de juego permitirá a Gadamer alejarse de cualquier interpretación que defina a la experiencia del arte como el comportamiento de un sujeto que aprehende o se representa un objeto, antes bien, el juego es susceptible de ser definido independientemente del comportamiento del jugador. El juego es independiente de la subjetividad. La pregunta de Gadamer es entonces por “la esencia misma del juego” y no por la del jugador o por su comportamiento.

¹⁵ Cf. Schiller, *Kallias*, pp. 33-39.

Para analizar al juego desde su esencia, Gadamer parte de una crítica a la oposición serio/lúdico, una oposición que piensa al juego como si éste no fuera cosa seria, como si no fuera más que juego. El juego queda opuesto a la seriedad de la vida y la seriedad de sus objetivos, es de algún modo una esfera separada en la que queda en suspenso “la existencia activa y preocupada”. Gadamer resalta que para el jugador el juego es algo serio y sentencia: “El que no se toma en serio el juego es un aguafiestas”.¹⁶ Ni el juego ni el comportamiento del jugador pueden ser susceptibles de ser explicados a partir de la oposición serio/lúdico, puesto que el juego tiene una seriedad propia, una seriedad que es incluso sagrada, lo que demuestra que no es tan sencillo definirlo simplemente como lo no-serio. Otro de los puntos que Gadamer toca al criticar esta oposición es que el jugador tiene que abandonarse al juego para que pueda jugarse, si el jugador no se cree el juego no puede haber juego posible.

Sin embargo, lo que hace que Gadamer se deslinde por entero de la oposición serio/lúdico para definir al juego es el hecho de que esta oposición está pensada en función del comportamiento del jugador y cómo asume éste el juego, si como una acción seria o como una acción no-seria. Es decir, el juego queda definido desde la subjetividad que juega, y lo que Gadamer busca es la esencia misma del juego, el modo de ser del juego, que, afirma, es independiente de la conciencia de los que juegan:

¹⁶ Gadamer, *Verdad y método*, p. 144.

El sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su re-presentación.¹⁷

En el juego no hay una relación sujeto-objeto. No la hay desde el comportamiento del jugador, quien no se comporta en el juego como *frente* a un objeto que pretendiera aprehender, conocer o representarse, sino que el jugador está ya siempre *dentro* del juego, se abandona al juego; pero donde Gadamer pone el acento es en la incapacidad de pensar al juego desde su esencia como una relación sujeto-objeto, puesto que es el juego el que se juega y no los jugadores. Los jugadores funcionan aquí como condición de posibilidad para que el juego acceda a su re-presentación, y solamente eso, pero no son ellos los que determinan la esencia del juego, sino que son llevados, absorbidos por él.

Para defender esta idea, Gadamer define al juego como “la pura realización del movimiento”,¹⁸ como un vaivén constante, como repetición, y da entonces varios ejemplos: el juego de luces, el juego de las olas, etc.; que son movimientos renovados constantemente por medio de la repetición y que no tienen ningún objetivo, no apuntan hacia ningún fin. Gadamer aduce que si lo constitutivo del

¹⁷ *Ibid.*, p. 145. La traducción al castellano vierte en este caso el término alemán *Darstellung* por manifestación, en otras ocasiones por presentación o por representación. 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 a la obra de arte desde la oposición sujeto-objeto. Tampoco me parece que traducir *Darstellung* como presentación sea del todo acertado dado que Gadamer afirmará que el ser es autorrepresentarse (*Sichdarstellen*), en ese caso traducir el término por “presentación” es muy conflictivo tomando en cuenta la crítica de Heidegger al pensamiento que piensa al ser como “presencia” (*Vorhandenheit*) la cual Gadamer adopta, si bien indirectamente.

¹⁸ *Ibid.*, p. 146.

juego es este movimiento de vaivén, entonces es indiferente quién realice el movimiento, y llega así a esta conclusión:

Por lo tanto el modo de ser del juego no es tal que, para que el juego sea jugado, tenga que haber un sujeto que se comporte como jugador.¹⁹

Al pensar al juego como vaivén Gadamer no distingue en *Verdad y método* el juego humano del de los animales y del que se da en la naturaleza, puesto que esta distinción debería apelar, al menos de primera instancia, a la conciencia y lo que pretende subrayar es al juego frente a la conciencia lúdica. Lo que juega primariamente es la naturaleza, derivadamente es posible decir que también el hombre juega. No será entonces a partir de la conciencia lúdica como se determine al juego sino que desde el juego se determinará la conciencia lúdica.

Sin embargo, en *La actualidad de lo bello*, introduce el elemento de la racionalidad para distinguir el juego propiamente humano del animal y del que se da en la naturaleza:

[...] lo particular del juego humano estriba en que el juego también puede incluir en sí mismo a la razón, el carácter distintivo más propio del ser humano consistente en poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente [...] ²⁰

De esta racionalidad, Gadamer deriva en dicho texto – catorce años posterior a *Verdad y método* – el orden, las reglas y los fines que son inherentes al juego. En “El

¹⁹ *Íbidem.*

²⁰ Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 67.



juego del arte", ²¹ relaciona la creación de reglas con la intencionalidad de la conciencia (*Intentionalität des Bewusstseins*) y dice al respecto que:

No cabe duda de que en ese carácter especial de los juegos humanos, por el cual contienen reglas de validez, se expresa la clase de objetividad, de referencia a la cosa de que se trate, que es peculiar del ser humano. A eso le llaman los filósofos intencionalidad de la conciencia. ²²

Lo que cabe destacar de esto es que para Gadamer el ser humano es ese ente que es capaz de autoimponerse fines en el juego y de ordenar entonces el movimiento conforme a estos fines. Pero antes de explicar los fines y las reglas del juego, es necesario hacer algunas precisiones más acerca de la no-determinación del juego a partir de la conciencia lúdica.

Sobre la conciencia lúdica, Gadamer ya había señalado a propósito de la oposición serio/lúdico el compromiso del jugador cuando juega y su abandonarse al juego. Ahora, desde la definición del vaivén, que incluye pensar al juego como un movimiento que tiene lugar sin objetivo, sin intención y sin esfuerzo, puede aseverar que el jugador no se siente esforzado, que experiencia al juego como una descarga y que es precisamente eso lo que le permite abandonarse. Un abandono que depende de esta estructura ordenada que es el vaivén y que al carecer de objetivo libera al jugador de la iniciativa (la iniciativa es, al decir de Gadamer, el "verdadero esfuerzo de la existencia") y del esfuerzo de la consecución de un fin.

²¹ Gadamer, "El juego del arte", en *Estética y hermenéutica*. Este texto es diecisiete años posterior a *Verdad y método*, es decir, de 1977.

²² Gadamer, "El juego del arte", en *op.cit.*, p. 130.

Hasta aquí podemos enumerar las características del juego desarrolladas por Gadamer: movimiento, vaivén, repetición, sin objetivo, sin intención y sin esfuerzo.

El siguiente elemento que Gadamer introduce es la alteridad: jugar es siempre jugar-con, no existe el juego en solitario, ya sea que se juegue con otro jugador "real" o "imaginario" o con alguna cosa, con un juguete, la alteridad está siempre presente en el juego. En todo caso, el juego representa, en algún sentido, un enfrentamiento de alteridades que se traduce en un encuentro, un encuentro que deja de lado cualquier posibilidad de hablar de una conciencia o sujeto que en la soledad de sus pensamientos constituya y conforme al juego.

Por ello, los planteamientos de Gadamer están muy lejos de plantear un *ego cogito*. Además, debido a que el jugador está dentro del juego, no le es posible comportarse con respecto a la alteridad que ahí se presenta como frente a un objeto, ni el juguete ni el otro jugador son experimentados como objeto sino que emergen en su alteridad y como alteridad.

Antes que afirmar cualquier primacía de la conciencia del jugador sobre el juego, Gadamer asegura que "todo jugar es un ser jugado", es decir, que no es el sujeto el que juega, sino que es jugado en el juego, el jugador es jugado por y en el juego, se abandona y sumerge en él. Es por eso por lo que el juego ejerce una fascinación, por la posibilidad de entregarse por entero a él, con toda la seriedad que exige.

Esta entrega al juego en el que el juego se hace dueño de los jugadores depende de la constitución de un "espacio lúdico", un espacio que conlleva sus propias reglas, y son propias porque las reglas del juego no pueden ser impuestas fuera del juego

ni tampoco tienen validez más allá de ese espacio lúdico, es al interior de este espacio donde se crea una organización que absorbe a los jugadores, pero que no los constriñe, ya que el juego se experimenta sin esfuerzo y sobre todo porque las reglas han sido aceptadas por los propios jugadores y no han sido impuestas por alguien más sin que el jugador tenga la posibilidad de elección.

El espacio de juego en el que el juego se desarrolla es medido por el juego mismo desde dentro, y se delimita mucho más por el orden que determina el movimiento del juego que por aquello con lo que éste choca, esto es, por los límites del espacio libre que limitan desde fuera el movimiento.²³

Si bien no hay juego sin reglas, lo que cabe destacar es la posibilidad de elección al interior del espacio lúdico. Ahí se da un “querer jugar” por parte del jugador y esta elección es constante no sólo en el momento en el que se decide jugar, sino al estar jugando se elige hacer esto o aquello. Esta posibilidad de elección depende de la configuración y determinación del espacio lúdico, el cual, al ser un ámbito otro, por lo menos otro al de la cotidianidad, se presenta como un mundo cerrado al mundo de los objetivos, que pertenecen a la cotidianidad en la que se dan las relaciones medios-fines.

El mundo lúdico, como ese sitio que se abre y emerge dando lugar a otro espacio, no puede ser pensado como medio para la consecución de un fin, puesto que los objetivos que han de ser cumplidos no existen más que dentro del espacio lúdico, son siempre inmanentes. Gadamer deriva de la inmanencia el que el juego sea sin

²³ Gadamer, *Verdad y método*, p. 150.

objetivo, no quiere decir que no se juegue para nada, sino que los objetivos del juego se cumplen sólo al interior del juego. De ese modo, la finalidad del juego se realiza en sí mismo, se autoconsume, sin necesitar de un fin exterior a él que lo valide en tanto medio.

Ahora bien, el establecimiento de las reglas del juego sólo al interior del espacio lúdico, corresponde a decir que el juego es autónomo, que se determina a sí mismo, como si tuviera una cierta "heautonomía" en el sentido en que la describe Schiller en *Kallias* en relación con la obra de arte. Schiller argumenta que la belleza es aquello que existe dándose una regla a sí mismo, i.e., determinado según reglas pero autónomamente, autodeterminado.²⁴

Regresemos ahora a la conformación del espacio lúdico, Gadamer compara este espacio con el espacio sagrado, siguiendo a Huizinga. De hecho, su libro *Homo ludens* representa un gran antecedente en los estudios sobre el juego y en gran medida servirá a Gadamer para desarrollar su teoría. Por esta razón nos detendremos en el historiador holandés, además eso ayudará a explicar la conformación del espacio lúdico y su relación con lo sagrado.

Huizinga afirma que el juego debe de ser pensado como un fenómeno cultural - y sobre todo social - y no como uno marginal. Allí donde hay cultura encontramos juego como rompimiento de la "determinabilidad", es decir, como manifestación de la libertad.

²⁴ Cf. Schiller, *Kallias*, p. 49.

Una de las características del juego es la capacidad de crear mundos inventados, mundos imaginados frente al "mundo de la naturaleza"; la creación humana se revela en el juego y en tanto que juego. Ello se observa claramente en el lenguaje, donde las expresiones antes que ser unívocas hacen alusión a un juego de palabras y a metáforas. Esto también se revela en el mito y en el culto, que son expresiones creativas y creadoras-conformadoras del espacio humano, del mundo humano. Mito y culto como origen de la vida cultural son actividades lúdicas, al decir de Huizinga.

Pensar al juego en conexión con el ámbito de lo sagrado conlleva la imposibilidad de pensarlo desde la oposición serio/lúdico. Para Huizinga el juego no es lo no-serio, ni los juegos infantiles ni los juegos adultos, éstos siempre implican la seriedad propia del juego.

Huizinga encuentra que el juego tampoco puede pensarse desde el nivel epistémico ni desde el nivel moral, en tanto la conformación del juego escapa a las determinaciones de verdad-falsedad y de bondad-maldad. Por ello, propone establecer una cierta coincidencia entre el juego y lo estético:

Si, por lo tanto, no podemos hacer coincidir, sin más, el juego con lo verdadero ni tampoco con lo bueno ¿caerá, acaso, en el dominio estético? ²⁵

Si bien Huizinga responde afirmativamente y apuesta por una relación estrecha entre la belleza y el juego, también es cierto que podemos encontrar en Gadamer la

²⁵ J. Huizinga, *Homo ludens*, p. 18.

respuesta afirmativa a esta pregunta, aunque sin excluir ni lo epistémico ni lo ético de la obra de arte entendida como juego.

La libertad en el juego no sólo se manifiesta por este rompimiento de la "determinabilidad", sino también por su vínculo con el placer. Quien juega lo hace porque le place, porque le gusta y eso implica, para Huizinga, expresión de la libertad. El juego se experimenta con placer (la cercanía de esta afirmación con la teoría kantiana sobre la contemplación de la belleza es evidente), por ello, afirmará que la primera característica principal del juego consiste en que sea libre, en que sea libertad.

El juego también representa una especie de suspensión o rompimiento de la cotidianidad para entrar en un espacio otro, en una esfera distinta a la de la "vida corriente". En esta esfera el jugador se comporta "como si". Esto quiere decir que en el juego el jugador se comporta "como si" lo que ahí está ocurriendo "realmente" estuviera ocurriendo, "como si" la silla fuera una locomotora (en el ejemplo de Huizinga). Este "como si" constituye, desde mi punto de vista, uno de los aspectos esenciales y más enigmáticos que comparte tanto la obra de arte como el juego, pero sobre este punto regresaré más adelante.

Otro elemento constitutivo del juego es, para Huizinga, el "desinterés" con el que se presenta (nuevamente encontramos la cercanía con Kant, quien define al juicio de gusto como "desinteresado"). Este desinterés está relacionado con el rompimiento o suspenso de la "seriedad" de la existencia, de la "vida corriente". Se había señalado cómo Gadamer oponía, en algún sentido, el juego a la

cotidianidad en la que se dan las relaciones medios-fines. Encontramos esta misma idea en Huizinga:

Todos los investigadores subrayan el carácter desinteresado del juego. Este "algo" que no pertenece a la vida "corriente", se halla fuera del proceso de la satisfacción directa de necesidades y deseos, y hasta interrumpe este proceso. Se intercala en él como actividad provisional o temporera. Actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica. Así es, por lo menos, como se nos presenta el juego en primera instancia: como un *intermezzo* en la vida cotidiana.²⁶

Su ser "*intermezzo*" lo convierte en algo imprescindible para la vida porque la completa, porque permite la apertura de un espacio otro en el que quedan en suspenso las necesidades y deseos que deben ser satisfechos para permitir una actividad libre (o más libre al menos porque rompe determinaciones).

El desinterés que acompaña al juego no quiere decir que el juego "no sirva para nada" o no cumpla ciertos fines, sino que la finalidad del juego se separa de las "necesidades vitales" de supervivencia, para instalarse en otra esfera, esa esfera que es propia del juego. La finalidad del juego se cumple dentro del juego mismo, como dirá Gadamer posteriormente, o es una acción que se consume a sí misma, en palabras de Huizinga.

Otra de las características del juego, según Huizinga, radica en tener un orden propio - un orden que puede dar una perfección provisional a la vida confusa de la cotidianidad - lo cual implica tener reglas propias que sólo valen dentro del

²⁶ *Íbid.*, p. 21.

juego y que ayudan a la conformación del mundo lúdico, que ayudan a mantener el "círculo mágico del juego". Quien no sigue las reglas no sólo es un "aguafiestas" (la expresión la emplean tanto Gadamer como Huizinga), sino alguien que rompe ese círculo mágico, que hace que se desvanezca el mundo ilusorio y provisional del juego.

El orden propio y las reglas propias del juego hablan a favor de la cancelación del mundo cotidiano, de las leyes y los usos de la "vida corriente". Cuando se juega, siempre se pueden hacer las cosas "de otro modo",²⁷ como evidencia el juego con disfraz, donde se juega a ser "otro" y a ser "de otro modo" a como "se es" cotidianamente.

Huizinga añade a estas determinaciones del juego la del movimiento. El juego es un "ir y venir" (un vaivén) que se repite. La repetición, en tanto elemento constitutivo del juego, implica su significación cultural, porque aquello que se repite, se transmite por la tradición y se recuerda, y en tanto se recuerda puede ser repetido en todo momento. La repetición del juego no se refiere sólo a su poder suceder en otro momento, sino también a su estructura interna. Huizinga señala que casi todos los juegos "altamente" desarrollados implican la repetición, como la repetición de estribillos.

La totalidad de las características que conforman al juego en el estudio de Huizinga son las siguientes:

²⁷ Este "de otro modo" será precisamente una de las determinaciones esenciales que Gadamer dará a la obra de arte pensada, justamente, como juego, como veremos más adelante.

[...] el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada "como si" y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.²⁸

Ahora bien, con respecto a la conformación del espacio lúdico y su relación con lo sagrado, Huizinga asegura que las formas superiores de juego pertenecen a la esfera de lo sagrado, porque no hay ninguna distinción entre la demarcación del espacio lúdico y la del espacio sacro. Ambos espacios se apartan de la "vida corriente" y están "cerrados en sí mismos", tienen sus propios límites espacio-temporales, distintos a los de la cotidianidad. Son espacios separados con sus propias reglas. De hecho, asevera que: "[...] no existe diferencia alguna entre un juego y una acción sagrada".²⁹

Dentro del espacio lúdico y del sagrado se lleva a cabo una suspensión de la vida cotidiana y del tiempo mensurable, se entra en otro tiempo, en un tiempo sagrado que es tiempo de fiesta.³⁰

Entre la fiesta y el juego existen, por la naturaleza de las cosas, las más estrechas relaciones. El descartar la vida ordinaria, el tono, aunque no de necesidad, predominantemente alegre de la acción – también la fiesta puede ser muy seria –, la delimitación espacial y temporal, la coincidencia de determinación rigurosa y de auténtica libertad, he aquí los rasgos capitales comunes al juego y a la fiesta.³¹

²⁸ *Íbid.*, p. 26.

²⁹ *Íbid.*, p. 22.

³⁰ En el capítulo "Temporalidad e historicidad: arte y tiempo" analizaremos la relación que establece Gadamer entre la obra de arte y la fiesta.

³¹ *Íbid.*, p. 36.

Huizinga también afirma que el juego es “representación” de algo, en el mismo sentido que la representación sacra: algo se representa, algo está ahí y no tiene el carácter de ilusión no creíble, sino que quien participa en el juego y en el culto cree en esa representación. Esta creencia no implica la pérdida de la “conciencia de la realidad”, como si lo representado “realmente” estuviera ocurriendo (por ejemplo en la representación de una muerte simbólica), aunque de alguna manera se experimenta “como si” ocurriera:

La representación sacra es algo más que una realización aparente, y también algo más que una realización simbólica, porque es mística. En ella algo invisible e inexpresado reviste una forma bella, esencial, sagrada. Los que participan en el culto están convencidos de que la acción realiza una salvación y procura un orden de las cosas que es superior al orden corriente en que viven. [...] la realización mediante representación lleva también, en todos sus aspectos, los caracteres formales del juego. ³²

Huizinga se niega a pensar esta representación como “simple imitación”, y afirma que su función radica más bien en la participación. Quien participa en el culto, en la representación que ahí se manifiesta, ayuda a que las acciones ahí representadas sucedan, a mantener el orden del mundo, a que los dioses aparezcan. Lo que observamos es que la acción sagrada es un *dromenon* (“algo que se hace”) por mediación de quien participa, del jugador.

³² *Íbid.*, p. 27.

Otra característica que une a la acción sacra con el juego es el goce que va implícito, un goce que significa el “abandono” y el “éxtasis” como olvido de sí, como pérdida de la “subjetividad para sí”. Este estado que se manifiesta en el juego y en la celebración de la fiesta sagrada depende de la demarcación del espacio lúdico-sagrado, puesto que tal éxtasis sólo es viable ahí donde la vida cotidiana queda en suspenso, ahí donde se han trazado ciertas líneas espacio-temporales que permiten el establecimiento de otras reglas, de otros comportamientos.

De hecho, Huizinga asevera que “la demarcación del lugar sagrado es el distintivo primero de toda acción sacra”, en el mismo sentido que todo juego comienza con la demarcación del espacio lúdico.

En su libro *Mito y realidad* (posterior al de Huizinga), Eliade señala que para el hombre religioso el espacio está partido en dos, no es homogéneo, se distingue entre el espacio sagrado y el profano, siendo el sagrado el que existe “realmente”, con orden y con estructuras, frente a lo amorfo del espacio profano. La importancia del espacio sagrado frente al profano es fundamental, puesto que tiene un peso ontológico de “fundación de un mundo”: “[...] la revelación de un espacio sagrado permite obtener «un punto fijo», orientarse en la homogeneidad caótica, «fundar el mundo» y vivir *realmente*.³³

Esta distinción entre espacios donde el espacio sagrado tiene un mayor rango o *status* ontológico, será esencial en la argumentación de Gadamer al momento de

³³ M. Eliade, *Lo sagrado y lo profano*, p. 27.

dar a la obra de arte entendida como juego un *status* ontológico superior al de la “realidad” en la medida en que ésta, la obra, “funda un mundo”, es “concepción de un mundo”. Es en ese sentido como debe entenderse el que Gadamer compare la apertura del espacio lúdico con la del espacio sagrado y con el arte.

Después de este paréntesis en el que hemos expuesto brevemente la teoría de Huizinga de la que Gadamer es un evidente deudor, regresemos ahora a la argumentación del filósofo alemán. Éste asevera que al interior de ese espacio lúdico se modifica el comportamiento del jugador, no sólo en lo que se refiere a la capacidad de elección, sino también con respecto a los objetivos. Esto es, la determinación de objetivos tiene un carácter distinto en el juego, éste los lleva dentro de sí y no los proyecta hacia el exterior, ello se ve reflejado en el comportamiento del jugador:

El que todo juego sea un jugar a algo, vale en realidad aquí, donde el ordenado vaivén del juego está determinado como un *comportamiento* que se destaca frente a las demás formas de conducta. 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.³⁴

De esta cita cabe destacar lo siguiente: (1) Una de las principales determinaciones del juego consiste en jugar a algo, un algo ya siempre elegido. (2) Ese vaivén, como movimiento determinante del juego, equivale o es traducido en un comportamiento (*Verhalten*), es decir, Gadamer entiende el vaivén como

³⁴ Gadamer, *Verdad y método*, p. 150-151.

comportamiento. (3) Este comportamiento es un movimiento ordenado, la ordenación y, con ella, las reglas son inherentes al juego. Jugar es, para el jugador, participar de y en un movimiento ordenado. (4) El comportamiento del juego se distingue de los demás comportamientos, básicamente, por la liberación que representa el juego frente a los objetivos o metas a cumplir en la vida. La, por así decirlo, teleología interna del juego no se corresponde con una supuesta o presupuesta teleología de la existencia, la cual no apunta hacia un *telos* definido, sino que simplemente se orienta en relación con la consecución de fines diversos.³⁵ En la medida en que para Gadamer jugar es siempre jugar a algo, todo juego plantea al jugador una tarea, aunque aclara que el verdadero objetivo del juego no consiste tanto en el cumplimiento de estas tareas particulares como en la ordenación del mismo movimiento del juego.

Para explicarlo, Gadamer lo ejemplifica con el juego de pelota infantil. La verdadera tarea del juego no es botar un cierto número de veces la pelota sin perderla (una tarea que es elegida e impuesta al interior del espacio lúdico y cuya

³⁵ En este punto se observa una clara diferencia entre la teoría de Gadamer y la de Eugen Fink. Aunque ambos piensan al juego como una acción que lleva la realización de su finalidad al interior de sí mismo y como rompimiento o suspensión de la vida cotidiana, Gadamer no hablará de un *telos* final o último de la existencia (no hay nada más ajeno a su filosofía que defender una idea de “fin último”), mientras que Fink sí lo hará en su afán por separarlo de la cotidianidad. A este respecto escribe en *El oasis de la felicidad*: “El carácter ratificadorio del juego es acción espontánea, quehacer activo, impulso vivo; en cierto modo es una existencia movida de suyo. Pero la movilidad lúdica no encaja con todas las otras movilidades vitales del hombre. Los otros quehaceres tienen fundamentalmente en todo lo que realicen – ya sea simple *praxis*, que encierra su fin en sí misma, o creación (*poiesis*), que tiene su fin en una obra – una referencia al “fin último” del hombre, a la beatitud, a la *eudaimonia*. [...] Siempre somos arrebatados a todo presente y lanzados por la fuerza de nuestro plan vital hacia la existencia recta y beata. Todos aspiramos a la eudemonía” (E. Fink, *El oasis de la felicidad*, pp. 12-13). La caracterización básica que Fink hace del juego como algo que “regala presente” está directamente fundamentada en el carácter “futurista” que ve en la vida, su proyección hacia una eudaimonía que siempre está en camino. De ese modo, observamos cómo la línea de análisis de Fink y de Gadamer sobre el juego es radicalmente distinta. Sobre esto volveremos en el siguiente capítulo.

regla sólo tiene validez ahí), sino el juego mismo o más bien el movimiento del juego; no es entonces botar la pelota sino la conformación-configuración del espacio lúdico definido por el movimiento que no tiene objetivo alguno más que el puro movimiento. Lo que hace el jugador es moverse dentro del movimiento del juego.

A partir del carácter especial que reviste el cumplimiento de tareas u objetivos al interior del juego, Gadamer definirá ahora al juego como auto-re-presentación. De ese modo, aduce que: “el cumplimiento de una tarea la re-presenta”.³⁶ La tarea es re-presentada en su cumplimiento, y no por referencia a otros objetivos exteriores al juego, la tarea del juego sólo se cumple dentro del juego mismo siendo re-presentada.

Por ello, afirma que “El juego se limita a autorre-presentarse. Su modo de ser es, pues, la auto-re-presentación (*Selbstdarstellung*)”.³⁷ Y para apoyar esta afirmación, asevera que la auto-re-presentación es un “aspecto universal del ser de la naturaleza” (*universaler Seinsaspekt der Natur*).

Esta definición del juego como auto-re-presentación será la que cobre mayor importancia en la argumentación gadameriana, puesto que será la que le permita posteriormente afirmar al ser y a la obra de arte, también, como auto-re-presentación.

³⁶ Gadamer, *Verdad y método*, p.151.

³⁷ *Ibidem*.

La auto-re-presentación – el modo de ser del juego – está directamente relacionada con el comportamiento del jugador con respecto a los objetivos que plantea el juego. Sin embargo, Gadamer había advertido sobre los problemas “subjetivistas” de definir al juego desde el comportamiento del jugador, de ahí, por ejemplo, su crítica a Fink, en la que asegura que éste no logra salir del ámbito subjetivista:

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 posición 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 vivencias del éxtasis lúdico.³⁸

Ahora bien, para Gadamer a través de los jugadores el juego accede a su representación, de modo tal que éstos fungen como condición de posibilidad y no como determinación, que sería en última instancia una determinación subjetivista del juego. Siguiendo esta línea, la argumentación es la siguiente:

Hay en el juego humano una auto-re-presentación que depende del comportamiento del jugador con respecto a los objetivos y su entrega al juego. La auto-re-presentación depende del comportamiento del jugador, el jugador es pues la condición de posibilidad. ¿Qué es lo que se re-presenta, lo que se autorrepresenta? Hay una doble re-presentación en el juego: por un lado, el jugador se re-presenta jugando, por otro, el jugador re-presenta al juego jugándolo. “El juego

³⁸ Gadamer, “Spiel und Welt (E. Fink)”, en *Gesammelte Werke 4. Neuere Philosophie II*, p. 99. La traducción es mía. De hecho, Fink asegura en *Oasis de la felicidad* que: “[...] el que vivamos en el juego, el que no lo encontremos ante nosotros como un suceder externo, señala hacia el hombre como “sujeto” del juego”. (p.7)

humano sólo puede hallar su tarea en la re-presentación, porque jugar es siempre ya un re-presentar.”³⁹

Esto quiere decir, *tout court*, que jugar es siempre jugar a algo, se re-presenta algo (el ejemplo de Gadamer es cuando los niños juegan a los coches), se configura algo, se juega un juego, y al mismo tiempo el jugador se re-presenta como jugador adoptando para sí las características que requiera el juego (por ejemplo, el disfraz), el jugador juega a ser alguien distinto de quien es, por ello, Gadamer asegura que jugar es una “expansión de uno mismo” y una transformación.

Es de este modo como el juego accede a su re-presentación a través de los jugadores, porque son ellos quienes lo re-presentan, quienes al jugarlo – y sólo jugándolo – lo hacen ser, pero en este re-presentar el juego, los jugadores se ven absorbidos por el juego mismo, se dejan llevar por él, se abandonan al espacio lúdico, al mundo del juego donde no son ellos, sino el juego mismo el que es dueño de la acción. En este abandonarse el jugador puede expandirse a sí mismo – como la obra de arte – al re-presentarse otro, al ser otro.

Al definir al juego como auto-re-presentación mediada por el jugador, Gadamer hará énfasis en la alteridad que aquí se introduce (además de la del jugador que deviene “otro” cuando juega) y que es explicada a partir del espectador: “Toda re-presentación es por su posibilidad re-presentación para alguien.”⁴⁰

³⁹ Gadamer, *Verdad y método*, p. 151.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 152.

Si, en primera instancia, Gadamer había definido al mundo del juego como un mundo cerrado, ahora, al introducir al espectador, abrirá este mundo para que apunte más allá de sí, y ese más allá de sí es el espectador, el mundo del juego se abre para dar cabida a éste.

Este es uno de los principales elementos que permitirán a Gadamer derivar el modo de ser del juego al modo de ser de la obra de arte, y con ese fin lleva a cabo una distinción entre el juego infantil y el juego como puro vaivén, por un lado, y por otro, el juego cultural y el juego del arte. Esta última modalidad del juego se caracteriza por ser “re-presentación para”, no para algo, sino para alguien.

Aquí el juego ya no es el mero re-presentarse a sí mismo de un movimiento ordenado, ni es tampoco la simple re-presentación en la que se agota el juego infantil, sino que es «re-presentación para...». Esta remisión propia de toda re-presentación obtiene aquí su cumplimiento y se vuelve constitutiva para el ser del arte.⁴¹

Lo que será decisivo en la inserción del espectador será no pensarlo como un elemento separado de la re-presentación del juego, casi accidental, ocasional, sino pensarlo como una parte constitutiva del juego mismo. El espectador – en el juego cultural (*Kultspiel*) y en el drama (*Shauspiel*) – pertenece al modo de ser del juego, no hay juego sin espectador porque en este caso el juego consiste en ser la re-presentación de una “totalidad de sentido para los espectadores”.

En la medida en que el juego es una totalidad de sentido es un mundo cerrado, pero debido a que lleva implícitos a los espectadores es también un mundo abierto.

⁴¹ *Ibidem.*

El mundo del juego se revela como abierto-cerrado simultáneamente. En ese sentido, afirma Gadamer que el espectador es tan esencial al juego, que “sólo en él alcanza su pleno significado (*Bedeutung*)”,⁴² porque la conformación del mundo lúdico es vivida por el espectador como una “realidad que le supera”, porque experiencia el mundo del juego en toda su realidad, porque por su mediación el juego cobra sentido, dado que el jugar de los jugadores-actores sólo adquiere su sentido al ser configurado y reconstruido por el espectador, quien es, en última instancia, el que hace culminar y cumplirse el modo de ser del juego como representación.

[...] el juego mismo es el conjunto de actores y espectadores. Es más, el que lo experimenta de manera más auténtica, y aquél para quien el juego se re-presenta verdaderamente conforme a su «intención», no es el actor sino el espectador. En él es donde el juego se eleva al mismo tiempo hasta su propia idealidad.⁴³

De ese modo, Gadamer realizará una inversión de papeles a partir del juego escénico, inversión que cobrará toda su significación cuando analice el modo de ser del arte y su relación con el receptor-intérprete. Esa inversión consiste en que será ahora el espectador y no el actor el que ocupe el lugar del jugador, puesto que aquí el juego accede a su re-presentación en el espectador, porque es éste, a través de su mirada frente a lo que aparece ahí delante en el mundo escénico el que permite la culminación del juego en su desarrollo, culminación como ejecución de la totalidad de sentido que es comprendida por alguien.

⁴² *Ibid.*, p. 153.

⁴³ *Ibidem.*

La totalidad de sentido del juego se revela privilegiadamente para el espectador, debido a que, como Gadamer explicará posteriormente, esta totalidad de sentido, este contenido de sentido es algo que "tiene que ser comprendido".

En la auto-re-presentación del juego aparece un sentido por comprender, y quien se encuentra en una posición privilegiada para comprenderlo será el espectador, no porque se encuentre "fuera" del mundo del juego y pueda acceder a una mayor "objetividad", sino porque él deviene intérprete-lector⁴⁴ de lo que ahí aparece.

Esto no significa, de ninguna manera, un subjetivismo renovado en el análisis gadameriano. Al contrario, como ya se había señalado, el concepto de juego funciona como contraconcepto al de sujeto, incluso con esta "primacía metodológica" que gana el espectador en el juego escénico. Su primacía es con respecto al actor-artista y no con respecto al juego, es éste el que accede a su representación revelando una totalidad de sentido. Dicho de otro modo, sólo por el espectador, más concretamente, sólo por su interpretación que es ya siempre "lectura", se revela la totalidad de sentido, pero esta totalidad es inherente al juego mismo, del mismo modo en que el espectador es inherente al juego como un momento de su realización.

⁴⁴ En el apartado "El lector como jugador" estableceremos la relación entre la experiencia del arte y la lectura. Por el momento, baste con mencionar que para Gadamer el espectador "lee" lo que se re-presenta en la obra de arte. Toda lectura es interpretación y comprensión de la obra de arte (que es entendida en su generalidad como texto), en la medida en que en ésta emerge un sentido susceptible de ser comprendido e interpretado. Quien se encuentra en una posición privilegiada para llevar a cabo la comprensión-interpretación es el espectador o receptor de la obra, puesto que él reconfigura a partir de su propio horizonte aquello que la obra dice.

CAPÍTULO II

LA OBRA DE ARTE COMO JUEGO

Hasta este momento, Gadamer ha analizado el modo de ser del juego y ha llegado a la conclusión de que éste es auto-re-presentación. Con el fin de hablar del juego del arte, o más concretamente, de la transformación del juego en juego del arte, introduce la fórmula "transformación en una conformación" (*Verwandlung ins Gebilde*).¹

Cuando el juego humano se transforma en arte alcanza, al decir de Gadamer, su perfección y su idealidad, puesto que se muestra completamente independiente de los jugadores, aparece como una conformación, como algo permanente, se erige como "obra" (*Werk*), como *ergon*, como algo formado, conformado y ya no sólo como el puro movimiento de vaivén.

Este carácter de obra, en la que deviene el juego, es lo que llama "conformación" y representa la autonomía completa del juego frente a los jugadores, puesto que si

¹ Traduzco el término alemán *Gebilde* por conformación en vez de construcción, que es el término de la edición castellana, para poder diferenciar posteriormente entre la construcción (*Aufbau*) de la obra que lleva a cabo el intérprete y el hecho de que ésta sea algo formado, conformado.

bien el juego es re-presentación esto no significa que su determinación de sentido sea configurada exclusivamente a partir del jugador, ya sea que se trate del espectador, del artista que crea la obra de arte o de quien la re-presenta para la audiencia: “[...] el juego mantiene frente a todos ellos una completa autonomía, y es a esto a lo que se refiere el concepto de su transformación”.²

Esta autonomía del juego del arte (ganada a través de la transformación en una conformación) frente a los jugadores es defendida por Gadamer debido principalmente a tres razones. La primera consiste en evitar caer en un subjetivismo de corte kantiano donde la experienciación de una obra de arte depende por entero del sujeto. Quien emite el juicio “x es bello” no dice nada sobre el objeto, sino solamente sobre el modo de representar del sujeto. De ese modo, en la estética kantiana todo se reduce al sujeto, sin lograr tener acceso al objeto cuando se trata de un juicio de gusto. De hecho, para Kant el predicado “bello” en realidad no es un predicado que pertenezca o se pueda imputar al objeto, antes bien hace referencia al acuerdo de las facultades cognitivas del sujeto, como se explicó en el apartado anterior.

En ese sentido, si Gadamer hiciera depender por entero del espectador la totalidad de sentido que se revela en el juego del arte, no estaría muy lejos del subjetivismo que ha criticado en la teoría kantiana, puesto que la obra se diluiría en una serie infinita de interpretaciones subjetivas de los espectadores sin ser nada más que eso, sin tener un sentido propio.

² Gadamer, *Verdad y método*, p. 155.

Esto conduce a la segunda razón. Gadamer sostendrá que la obra de arte lleva en sí su propio sentido, un sentido que ciertamente es actualizado, ejecutado o revitalizado por aquel que experimenta la obra de arte, pero un sentido que pertenece ya siempre a ésta. La tercera razón consiste en que si dicha totalidad de sentido dependiera exclusivamente del artista en tanto creador de la obra de arte, esto correspondería nuevamente a un subjetivismo exacerbado, si bien ya no en el espectador (o en aquel que emita un juicio de gusto) sino en el artista, que al ser presentado como única fuente de sentido no se aleja de la teoría del genio, defendida, entre otros, por Kant y por el romanticismo.

Para Gadamer, uno de los problemas que se derivan de la teoría del genio es la reducción de la obra de arte a ser la expresión de una individualidad y de una interioridad, cuando para él, el arte significa precisamente lo común, *sensus communis*, comunidad.³

³ En *Verdad y método* Gadamer lleva a cabo una recuperación del concepto de *sensus communis* partiendo principalmente de la teoría de Vico al respecto (aunque también incluye a Shaftesbury y a Bergson con la idea del *bon sens*), y desligándose de las de Descartes y Kant. Para estos últimos el “sentido común” está referido al entendimiento (como facultad cognitiva). Vico, por su parte, remite el concepto de *sensus communis* a la *phronesis* aristotélica como saber práctico (otro concepto que será fundamental en la hermenéutica de Gadamer) con el fin de recuperar su sentido social. Sobre esto, Gadamer escribe: “[...] *sensus communis* no significa en este caso evidentemente sólo cierta capacidad general sita en todos los hombres, sino al mismo tiempo el *sentido que funda la comunidad*. Lo que orienta la voluntad humana no es, en opinión de Vico, la generalidad abstracta de la razón, sino la generalidad concreta que representa la comunidad de un grupo, de un pueblo, de una nación o del género humano en su conjunto. La formación de tal sentido común sería, pues, de importancia decisiva para la vida”. (*Verdad y método*, p. 50. Las cursivas son mías). Esta es en general la acepción que Gadamer empleará del *sensus communis* resaltando su función social, comunitaria y moral; además de entenderlo como una sabiduría práctica formada socialmente. De hecho, critica la “intelectualización” que la ilustración alemana dio al concepto, como se evidencia en el caso concreto de Kant, donde el “entendimiento común” está relacionado con la capacidad de juzgar, pero la capacidad de juicio se ejecuta según la razón y no según el “sentimiento” o el “gusto” (*sentiment* o *taste*) tal como lo entendían los moralistas ingleses al relacionar el gusto con la filosofía moral. Gadamer señala que el concepto de gusto tenía una acepción más moral que estética, la cual se pierde en la *Crítica del juicio*, perdiéndose también la vinculación del juicio de gusto con la “moralidad” y con el *sensus communis* para ser un concepto solamente reflexivo y ya no social. Enfrentándose a Kant, al recuperar al *sensus communis*

El primer sentido de la transformación en una conformación corresponde entonces a ya no hablar solamente del juego en términos de *energía* o de un movimiento, sino también como *ergón*, como obra. Gadamer aclara esto en un texto posterior a

Verdad y método:

[...] en esta palabra, «conformación», 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 (*Erscheinung*).⁴

Este es precisamente el sentido que resalta Vattimo al interpretar la “transformación en una conformación”.⁵ De hecho, deja de lado y no analiza el aspecto de la transformación centrándose exclusivamente en el de conformación, puesto que será a partir de éste como Gadamer sale del subjetivismo estético para pensar a la obra de arte como re-presentación y como una totalidad de sentido que “está ahí”. Sin embargo, la “transformación en una conformación” no se agota en este primer sentido que hemos señalado y en el que Vattimo coincide.

El segundo sentido de la transformación en una conformación tiene que ver ya no tanto con el término conformación, como con el de transformación. Por ese término

Gadamer entiende no una alteración, sino:

[...] «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

Gadamer está mucho más cerca de Hegel, para quien el arte está necesariamente relacionado con factores sociales y morales.

⁴ Gadamer, “El juego del arte”, en *Estética y hermenéutica*, p. 132. Posteriormente aclarará que introdujo el concepto de conformación para “[...] subrayar que una conformación llega a desarrollar su propia forma como partiendo de dentro y está ahí, como ella misma y sólo como ella misma” (C. Dutt (ed.), *En conversación con Hans-Georg Gadamer*, p. 84).

⁵ Cf. G. Vattimo, “Estética y hermenéutica en Hans-Georg Gadamer”, en *Poesía y ontología*, p. 178ss.

cual su ser anterior no era nada. [...] Nuestro giro «transformación en una conformación» quiere decir que lo que había antes ya no está ahora. Pero quiere decir también que lo que hay ahora, lo que se representa en el juego del arte, es lo permanentemente verdadero.⁶

¿Qué es eso que desaparece en la transformación y que da lugar a la representación de lo “permanentemente verdadero”? Gadamer regresa nuevamente al problema de la subjetividad y con respecto a esto asegura que lo que desaparece, lo que ya no está ahí, son los jugadores, ya se trate del artista, del receptor o del que representa la obra. La desaparición del jugador, a través de la cual el juego gana su autonomía, no se refiere al “jugar a ser otro”, a aparentar ser otro distinto, como cuando uno se disfraza y “desaparece” en el disfraz, como ejemplifica Gadamer, sino a la falta de distinción (o no-distinción) entre el yo que juega y el juego.

La identidad de quien juega no es aquí lo que importa, sino solamente el sentido del juego, aquello que re-presenta. La experiencia del arte no consiste entonces ni en una pregunta directa por el artista – éste desaparece, se diluye en la obra – ni tampoco en un mantenimiento de la subjetividad del que juega, sino antes bien en un abandono al juego en el que éste puede acceder a su re-presentación. Dicho de otro modo, no se conserva ninguna subjetividad para-sí, sino sólo la “referencia”, lo que mienta (*gemeint*), el sentido que emerge en el juego, aunque los jugadores sigan fungiendo como condición de posibilidad de este emerger.

⁶ Gadamer, *Verdad y método*, p. 155.

¿Cómo entender el sentido que emerge en el juego del arte, aquello que se re-presenta? ¿Qué es lo que se re-presenta en el juego del arte? ¿Son las artes una copia de la "realidad" y en eso consiste su ser re-presentación? Para explicar esa re-presentación propia del juego del arte Gadamer introduce un segundo elemento que desaparece (así como los jugadores) en la transformación, a saber: el mundo.

El mundo es para Gadamer aquel que "vivimos como propio", en el que se desenvuelve la cotidiana existencia. La desaparición del mundo será una piedra angular en la argumentación sobre la verdad del arte, puesto que la emergencia o aparición del mundo del juego no significa un "desplazamiento a un mundo distinto", como sucede en la teoría de Fink, donde el juego es un "oasis" dentro de la cotidiana existencia, un oasis que frente al carácter futurista de la vida (en el sentido de la "aún no" realizada eudaimonía que indefectiblemente perseguimos) nos "regala presente" porque se consume en sí mismo, porque la inmanencia de su finalidad nos hace alejarnos de ese futurismo proyectado hacia un fin último.

El juego tiene - en relación con el curso vital y su inquieta dinámica, su oscura inseguridad y su futuro 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 como trasladados a otro planeta donde la vida parece más fácil, más ligera, más feliz.⁷

⁷ Fink, *El oasis de la felicidad*, p. 14.

A pesar de que Fink restituye el rango ontológico del juego y de la ilusión criticando la dicotomía platónica del mundo sensible y el de las ideas⁸, no deja de pensar al juego como una esfera escindida, y por tanto, no deja de pensarla desde la oposición serio/lúdico, aunque arguya que el juego tiene una seriedad propia. Fink continua trabajando con dicotomías entre juego y cotidianidad, entre realidad e ilusión.

En este punto no coincido con la interpretación de Zúñiga en *El diálogo como juego*, donde critica la crítica de Gadamer a Fink argumentando que la teoría de este último no se mueve en la oposición serio/lúdico. Sin embargo, a partir de la cita anterior es evidente que Fink establece una diferencia entre el juego y el ámbito de la cotidianidad; por más que afirme el carácter ontológico del juego continúa pensándolo como algo “otro” o algo “distinto” a la cotidianidad, sólo por que se escinde de la cotidianidad puede “regalarnos presente”, sólo por eso puede ser pensado como “oasis”.

Gadamer, por el contrario – y justo ahí se inscribe su crítica a Fink –, se esforzará por alejarse de estas dicotomías, y esto no lo ve Zúñiga. Si bien de primera instancia la argumentación gadameriana parecería inclinarse a favor de la separación del espacio lúdico frente a la cotidianidad, lo que observaremos ahora con la “transformación en una conformación” es la no-distinción entre “realidad” e “ilusión”, entre espacio lúdico y espacio de la cotidianidad. Esta no-distinción será operante a partir de la desaparición del mundo que denominamos como “real”. No

⁸ Cf. Fink, *Spiel als Weltsymbol*.

habrá en la ontología hermenéutica de Gadamer una “realidad dada”, sino una realidad creada, interpretada y comprendida. No habrá, por tanto, ningún parámetro de “realidad real” frente al cual podamos denominar al juego del arte “ilusión”. La diferencia desaparece.⁹

La desaparición del mundo está directamente relacionada con el *status* ontológico que Gadamer defenderá para el arte, puesto que éste no será entendido como “copia” o como “mentira” o “ilusión” frente a una supuesta “realidad” que funja como parámetro y que tenga un *status* ontológico superior al arte, en tanto dicha “realidad” sería lo “realmente real”. En ese sentido, asevera que “El mundo que

⁹ Desde mi punto de vista, la desaparición del “mundo real” en Gadamer está directamente relacionada con la desaparición del “mundo verdadero” en Nietzsche. Cito a continuación en toda su extensión el apartado “Cómo el «mundo verdadero» acabó convirtiéndose en una fábula” para ejemplificar esta comparación y porque creo que ayuda a comprender el sentido de la tesis gadameriana, aunque posteriormente se analizará la relación entre la obra de arte y el ser, que es fundamental para comprender la desaparición del mundo real en Gadamer.

“Historia de un error.

1. El mundo verdadero, asequible al sabio, al piadoso, al virtuoso – él vive en ese mundo, *es ese mundo*. (La forma más antigua de la Idea, relativamente inteligente, simple, convincente. Transcripción de la tesis ‘yo, Platón, soy la verdad’.)
2. El mundo verdadero, inasequible por ahora, pero prometido al sabio, al piadoso al virtuoso (‘al pecador que hace penitencia’). (Progreso de la Idea: ésta se vuelve más sutil, más capciosa, más inaprensible – *se convierte en una mujer, se hace cristiana...*)
3. El mundo verdadero, inasequible, indemostrable, imprometible, pero, ya en cuanto pensado, un consuelo, una obligación, un imperativo. (En el fondo, el viejo sol, pero visto a través de la niebla y el escepticismo; la Idea, sublimizada, pálida, nórdica, königsberguense.)
4. El mundo verdadero – ¿inasequible? En todo caso, inalcanzado. Y en cuanto inalcanzado, también *desconocido*. Por consiguiente, tampoco consolador, redentor obligante: ¿a qué podría obligarnos algo desconocido?... (Mañana gris. Primer bostezo de la razón. Canto del gallo del positivismo).
5. El ‘mundo verdadero’; una Idea que ya no sirve para nada, que ya ni siquiera obliga; una Idea que se ha vuelto inútil, superflua, *por consiguiente*, una Idea refutada: ¡eliminémosla! (Día claro; desayuno; retorno del *bon sens* y de la jovialidad; rubor avergonzado de Platón; ruido endiablado de todos los espíritus libres.)
6. Hemos eliminado el mundo verdadero: ¿qué mundo ha quedado?, ¿acaso el aparente?... ¡No!, ¡*al eliminar el mundo verdadero hemos eliminado también el aparente!* (Mediodía: instante de la sombra más corta; final del error más largo; punto culminante de la humanidad; INCIPIT ZARATUSTRA).” (F. Nietzsche, *Crepúsculo de los ídolos*, pp. 51-52).

aparece en el juego de la re-presentación no está ahí como una copia al lado del mundo real, sino que es ésta misma en la acrecentada verdad de su ser".¹⁰

El juego del arte, al ser una conformación y una totalidad de sentido cerrada en sí misma (aunque abierta al espectador), se determina desde sí mismo (como sucede con las reglas del juego) y se valida también autónomamente sin necesitar de la validación proveniente de algo exterior. Tampoco necesita medir la verdad de sus contenidos por referencia a una adecuación con el "mundo real". El mundo del juego - y del arte - no permite ninguna comparación con un supuesto mundo real, lleva en sí su propia verdad.

No admite ya ninguna comparación con la realidad, como si ésta 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.¹¹

Al criticar la comparación de la obra de arte con un presunto original, Gadamer retomará de Aristóteles el término de "mímesis" para continuar explicando el modo de ser de la obra de arte, el cual de algún modo lo ha ya expuesto al desarrollar el modo de ser del juego. El concepto de mímesis no hará referencia a la "copia" (*Abbild*), esto es imposible al interior de la teoría gadameriana como se evidencia con la desaparición del "mundo real", que es el que funcionaría en todo caso como original frente a una copia. Precisamente el hecho de que el mundo del

¹⁰ Gadamer, *Verdad y método*, p. 185. En este punto hay una clara coincidencia entre Fink y Gadamer, como señala oportunamente Zúñiga al aseverar que: "Fink sostiene que en tanto interpretemos al juego como apariencia de una imagen original, como reflejo del mundo real, como copia *irreal* del mundo serio, estamos inmersos en la interpretación platónica del juego y del arte" (Zúñiga, *op. cit.*, p. 210).

¹¹ Gadamer, *Verdad y método*, p. 156.

juego o del arte no necesite comparación se debe a que no es una copia del mundo real, no es una imitación, sino una conformación autónoma.

Gadamer enfatizará que el arte no es una copia, debido a que la copia tiene un rango ontológico menor al de la "realidad", como se ve claramente en Platón, cuando en *La república* asegura que el arte se encuentra a una triple distancia del ser.¹² El juego del arte tendrá para Gadamer, en todo caso, un rango ontológico superior al de la realidad (que en todo caso no es una realidad dada), y ello lo defiende en el siguiente sentido:

La transformación que ocurre en el juego del arte es hacia lo verdadero, es decir, frente a la desaparición de la realidad, a su ya no estar ahí, emerge el mundo del arte, en tanto que mundo lúdico, como una verdad superior, como una representación en la que "emerge lo que es", como una "vuelta al ser verdadero", como un llegar a la luz de eso que se encuentra oculto.

Un aspecto que es importante señalar a este respecto es la emergencia del "ser" en el mundo del arte que es, de ese modo, el lugar propicio de aparición del ser, en tanto Gadamer hace referencia a él como la "vuelta al ser verdadero"¹³, por ello el

¹² Cf. Platón, *La república*, Libro X, 599a: "[...] sus obras [de los poetas] que están a triple distancia del ser y que sólo componen fácilmente a los ojos de quien no conoce la verdad, porque no componen más que apariencias, pero no realidades".

¹³ Estas tres ideas, la "emergencia del ser", el "lugar propicio de aparición del ser" y la "vuelta al ser verdadero", que hemos enunciado aquí serán explicadas y desarrolladas a lo largo del presente capítulo, así como en el último, intitulado "Arte y verdad (arte y ser)". En favor de la inteligibilidad del argumento, aclaro brevemente su sentido: para Gadamer, la verdadera importancia de la obra de arte radica en su capacidad de fundar nuevas totalidades de sentido, nuevas comprensiones e interpretaciones del mundo; en la medida en que la obra realiza esto, propicia la emergencia del ser, en tanto una de las acepciones que la palabra "ser" tiene para Gadamer es precisamente configuración de sentidos. La obra de arte sería entonces el lugar o sitio privilegiado de fundación de sentidos, puesto que ésta tiene la capacidad de inaugurarlos, inventarlos, de "traer al ser desde la nada", de ahí la expresión "vuelta al ser verdadero", que quiere decir que el ser aparece de una manera ontológicamente originaria en la obra de arte.

juego del arte no puede ser ningún mundo separado o escindido, si fuese así representaría una versión invertida de la metafísica platónica, donde encontramos una dicotomía entre el mundo sensible y el ser. Hemos llegado precisamente a la piedra angular de la estética gadameriana: la relación entre ser y arte. Pero antes de abordarla directamente es necesario hacer algunas precisiones más.

Al analizar el modo de ser del juego, habíamos explicado cómo Gadamer consideraba nuestra experiencia cotidiana de la "realidad" como un entramado de medios y fines, de objetivos concretos y posibilidades siempre abiertas en el aún no realizado futuro. La realidad se caracteriza entonces por la indeterminación y por la apertura infinita de posibilidades, su proyección hacia el futuro impide, de primera instancia, pensarla o experienciarla como un mundo cerrado.

El mundo de la obra de arte, por el contrario, es un mundo cerrado en la medida en que conforma una totalidad cerrada de sentido, que va de principio a fin, cuyos objetivos se realizan y consuman al interior de esta unidad. En el momento en el que la realidad es pensada o experienciada como juego, implica considerarla como un círculo cerrado (aunque también abierto) de sentido, donde se substraen los objetivos y la indeterminación de la proyección futura. Esto no se traduce en una oposición serio/lúdico o cotidianidad/juego, sino en dos modos posibles de experimentar nuestra vida y con ella al mundo.

Gadamer le llama a esto la capacidad de apreciar la comedia y la tragedia de la vida, donde el juego se realiza en su cumplimiento, en su movimiento: "El ser de todo juego es siempre resolución, puro cumplimiento, *energía* que tiene en sí

misma su *télos*".¹⁴ El mundo de la obra de arte aparece transformado frente a la realidad por ser una totalidad de sentido cerrada en sí misma y que se cumple a sí misma, por ello, la conformación que es la obra de arte se afirma como una forma "autónoma y superior". De hecho, para Gadamer la realidad es, de primera instancia, lo no transformado:

De este modo el concepto de la transformación se propone caracterizar esa forma de ser autónoma y superior de lo que llamamos una conformación. A partir de ella la llamada realidad se determina como lo no transformado, y el arte como la superación de esta realidad en su verdad.¹⁵

Es sorprendente la cercanía de esta tesis de Gadamer con Hegel, incluso emplea un vocabulario hegeliano: la superación (*Aufhebung*) de la realidad. Un breve recorrido por la filosofía de Hegel a este respecto nos ayudará a entender estas afirmaciones de Gadamer.

Hegel, en su *Estética*, afirma la supremacía del arte frente a la realidad, en la medida en que el arte es la manifestación del espíritu. La diferencia entre arte y realidad en la filosofía hegeliana se entiende claramente a partir de sus reflexiones sobre la belleza. Hegel consideraba - frente a Kant - que la belleza es primariamente la belleza artística y no la de la naturaleza, puesto que la belleza artística es la belleza del espíritu, y lo espiritual es superior a lo natural:

Todo lo que procede del espíritu es superior a lo que existe en la Naturaleza. [...] Sólo es bello aquello que encuentra su expresión en el arte, en tanto sea creación del espíritu; lo bello natural no merece este

¹⁴ Gadamer, *Verdad y método*, p. 157.

¹⁵ *Ibidem*.

nombre más que en la medida en que está relacionado con el espíritu.¹⁶

Hegel afirma esta supremacía de lo bello artístico sobre lo bello natural, porque lo artístico representa la transformación del mundo en un mundo humano, y porque representa también la concepción que un pueblo histórico determinado tuvo sobre el mundo. En sentido estricto, no existe para Hegel belleza natural, la naturaleza no es bella, sino que es la mirada humana la que la ve y por tanto la juzga *como si* fuera bella, pero al juzgarla como bella ha ya transformado ese mundo natural en mundo humano, ese mundo en el que se desarrolla la existencia, ese mundo que es expresado en el arte.¹⁷

El arte es para Hegel la manifestación o representación que realiza un pueblo del mundo histórico en el que vive, es representación del espíritu objetivo. El arte es manifestación del espíritu, manifestación sensible de la idea,¹⁸ por ello el espíritu puede reconocerse en el arte, puede “regresar a sí mismo desde el ser otro”; ese otro es el arte, que en realidad no es otro, sino el propio espíritu. Entonces, es a través del arte como el espíritu toma conciencia de sí mismo, pero en la medida en que el arte es una manifestación sensible y significa una mediación (mediación para el “regreso a sí mismo desde el ser otro”) tendrá que ser superado por la

¹⁶ Hegel, *Introducción a la estética*, pp. 10-11.

¹⁷ Este movimiento es explicado por B. Teyssèdre a través de cuatro momentos: 1. El arte no puede ser un espejo del mundo (i.e., el arte no puede ser copia sin más del mundo sino que ha de implicar siempre su transformación). 2. El mundo no puede ser originariamente bello. 3. El arte, que es más verdadero que el mundo, lo eleva a la verdad (i.e., lo transforma en manifestación del espíritu, la realidad no es ajena a nosotros, no es más que realidad humana: “todo lo real es racional y todo lo racional es real”). 4. El mundo, purificado por el arte deviene digno de ser imitado por el arte. Cf. B. Teyssèdre, *L'esthétique de Hegel*, p. 27.

¹⁸ “Lo bello se define, pues, [como] la manifestación sensible de la idea (*das sinnliche Scheinen der Idee*)” (Hegel, *Estética I*, p. 38).

filosofía, que es el momento en el que el espíritu no necesita más de la mediación sino que podrá saberse a sí mismo desde sí mismo.

Regresemos ahora a Gadamer, para quien la emergencia del ser en el arte¹⁹ – y con ésta el rango ontológico superior del arte con respecto a la realidad – está relacionada con el concepto de mimesis, que – como ya se ha mencionado – no quiere decir copia en la argumentación gadameriana.

La mimesis describe el juego del arte por dos razones. La primera consiste en establecer el *status* ontológico del arte frente a la realidad, como ha sido ya analizado. La segunda tiene que ver con el conocimiento. Como se señaló, una de las preocupaciones más recurrentes en la estética de Gadamer es la recuperación de la verdad y de las pretensiones de conocimiento en y a partir del arte.

El concepto de imitación conlleva, para Gadamer, un “sentido cognitivo” (*Erkenntnisinn*) entendido como reconocimiento. Esto quiere decir que en el juego del arte se re-presenta algo, se imita algo que no quiere ser comparado o validado con respecto a un presunto original, sino solamente y precisamente como re-presentación en donde emerge un sentido propio: “[...] se trata de re-presentar de manera que sólo haya lo re-presentado.”²⁰

¹⁹ ¿Hasta qué punto sería posible afirmar que la idea que Gadamer sostiene de ser es similar al espíritu objetivo de Hegel? Podríamos considerar que ambas concepciones son muy cercanas, puesto que Gadamer piensa al ser como *historicidad*, como *finitud*, como *tiempo*, como *tradicción*, como *mundo histórico*; ideas que no son ajenas al espíritu objetivo de Hegel (como evidentemente tampoco son ajenas al ser de Heidegger). Desde esta similitud en la ontología de ambos, la similitud en su estética se hace más concreta. Para Hegel el arte es manifestación del espíritu, para Gadamer el arte es emergencia (re-presentación) del ser. Además, para ambos el arte es mediación hacia el reconocimiento. Aunque, claro está, Gadamer no apostará por una superación del arte (o por una muerte del arte) a través del concepto, como sí lo hace Hegel.

²⁰ Gadamer, *Verdad y método*, p. 158.

Para explicar esto, Gadamer alude al disfraz. Cuando un niño se disfraza, por ejemplo como un superhéroe, no quiere ser reconocido como un niño disfrazado que conserva su identidad para-sí en el sentido de “niño con disfraz de superhéroe”, sino que quiere ser reconocido *como* lo disfrazado, *como* superhéroe.

Eso es lo que sucede con el juego del arte, en donde, por ejemplo, un cuadro no aparece como la copia de los cipreses sino como re-presentación mimética en la que éstos aparecen en y sólo en el cuadro sin permitir ninguna comparación con la realidad, porque en el cuadro emergen en su verdadero ser, y son entonces reconocidos como re-presentación.

En eso estriba el carácter de reconocimiento, lo que se reconoce en el juego del arte no es la copia de un original. Ciertamente el reconocimiento mienta lo ya conocido, pero Gadamer asevera que la “alegría del reconocimiento”, a la que hace referencia Aristóteles, “[...] consiste precisamente en que se conoce algo *más* que lo ya conocido”.²¹ Es decir, no es una mera ratificación de que ya se conocía lo re-presentado, sino que, en la medida en que la “transformación en una conformación” implica una “vuelta al ser verdadero” donde habla una “verdad superior”, lo re-presentado se conoce más, se conoce de otro modo, bajo la luz del arte, una luz que implica la conformación de lo re-presentado que va siempre más allá del original.

Lo que la obra de arte construye, re-presenta, es “más” que la realidad (por ello también la realidad puede ser siempre “más”, en la medida en que se le transforma

²¹ *Ibidem.*

por medio del arte). En ese sentido, Gadamer puede afirmar que el Aquiles de Homero es más que su original, anulando así cualquier posibilidad de pensar la obra de arte como copia con un rango ontológico menor al de la realidad. Antes bien, lo re-presentado en el juego del arte está “ahí”, se hace presente con una autenticidad y una verdad propias, por ello tiene un rango ontológico superior.

El concepto de re-presentación, que como hemos visto es central en la estética de Gadamer, todavía no ha sido explicado con respecto a las artes plásticas. Será necesario hacer un paréntesis con esta explicación para después retomar el rango ontológico de la obra de arte a través de la relación entre ser y arte.

Gadamer asegura que el modo de ser del arte es la re-presentación, y eso es lo que permite pensar al arte como juego (el modo de ser del juego es también la re-presentación). Sin embargo, a partir de esta afirmación se abre una pregunta: ¿qué sucede con las artes plásticas? Y de hecho, podría pensarse que el modo de ser de la obra de arte como re-presentación no aplica para dichas artes. Sin embargo, encontramos una amplia explicación al respecto no sólo en *Verdad y método*, sino también en textos como *Estética y hermenéutica*.

En el apartado “La valencia de la imagen con respecto al ser”²² Gadamer apunta que de primera instancia podría decirse que las artes plásticas conllevan una identidad tan inequívoca que no pueden aceptar variación alguna a partir de la re-presentación.

²² En la traducción castellana de *Verdad y método* este apartado está intitulado como “La valencia óptica de la imagen”, sin embargo considero que el uso del término “óptico” confunde el sentido del texto, puesto que a lo que Gadamer hace alusión es a la relación del arte con el ser, y no a su carácter óptico. El original en alemán se intitula “Die Seinsvalenz des Bildes”, literalmente la valencia-de-ser de la imagen.

Ellas están ahí por sí mismas de un modo inmediato, de manera tal que toda re-presentación les sería inesencial, postulándose entonces como un “objeto estético” intemporal e independiente de cualquier interpretación. Así, las artes plásticas pertenecerían al terreno de la “distinción estética”, es decir, a aquella distinción que postula una radical diferencia e independencia del objeto estético frente a su re-presentación y también frente a quien hace una experiencia con él. El objeto estético es – desde la “distinción estética” – autónomo y sobre todo ahistórico.

Para aclarar este problema, Gadamer toma como ejemplo al cuadro entendido como imagen, y se preguntará entonces por el modo de ser de la imagen. Lo primero que cabe decir con respecto a la imagen es que en ella se presenta la re-presentación que en las artes procesuales se mostraba como doble, es decir, por un lado, re-presentan un mundo y, por otro, sólo aparecen en la re-presentación y por medio de la re-presentación.

Es claro que en el cuadro se re-presenta un mundo, en el cuadro siempre hay una referencia a su mundo²³, sólo que esta referencia no se da en una relación original-

²³ Para Gadamer el cuadro siempre refiere al mundo, siempre es re-presentación de él, aun cuando, por ejemplo, se trate de pintura abstracta. No solamente en *La actualidad de lo bello* se ocupa concretamente de las artes modernas, también encontramos reflexiones a este respecto en otros textos, así “El enmudecer del cuadro” (en *Estética y hermenéutica*) trata específicamente el problema de la pintura abstracta y su relación con la mimesis. La teoría gadameriana apuesta por una referencialidad presente en toda obra porque toda obra es capaz de decir algo, es originariamente “dicente” y es, sobre todo, una determinada comprensión del ser, aunque esta comprensión se presente en el modo de la pintura abstracta. Cada comprensión del ser es una concepción del mundo, por eso la obra en sentido general siempre refiere al mundo. De ese modo, asegura que “El cuadro moderno tiene algo de naturaleza en el mismo sentido: no quiere expresar ninguna interioridad. No exige ninguna empatía (*Einfühlung*) con el estado psicológico del artista, es necesario en sí y está ahí como desde siempre, igual que el cristal: pliegues que el ser arroja, erosiones, runas y arrugas en las que el tiempo se convierte en duración. ¿Abstracto?, ¿concreto?, ¿objetual?, ¿no objetual? Una prenda de orden. Difícilmente se comprenderá a sí mismo el artista moderno que busque una respuesta a la pregunta por lo que él propiamente representa. [...] El artista moderno es mucho menos creador que descubridor de lo todavía no visto; aun más, inventor de lo que todavía no ha sido nunca, de lo que a través de él entra en la realidad del ser. (Gadamer, “Del enmudecer del cuadro”, en *Estética y hermenéutica*, p. 243. Las cursivas son

copia, como no sucede tampoco para las demás artes. Gadamer habla de imagen (*Bild*) y no de copia (*Abbild*), porque la copia desaparece en su referencia al original, sólo está para ser comparada con el original que funciona como baremo para la adecuación. La imagen, por el contrario, no desaparece por referencia a un original, ni tampoco puede ser pensada en términos de adecuación a dicho original. La imagen está ahí por sí misma y lo que aparece o se re-presenta en ella, sólo está en ella:

[...] lo que es una imagen no se determina en modo alguno en su autocancelación [*Selbstaufhebung*-autosuperación], porque no es un medio para un fin. Hay aquí una referencia a la imagen misma en cuanto que lo que importa es precisamente cómo se re-presenta en ella lo re-presentado. Esto significa para empezar que la imagen no le remite a uno directamente a lo re-presentado. Al contrario, la re-presentación sostiene una vinculación esencial con lo re-presentado, más aún, pertenece a ello.²⁴

Esta pertenencia habla en favor de una no-distinción entre la re-presentación y lo re-presentado, lo cual quiere decir, que lo re-presentado sólo está ahí en la re-presentación en una "unidad originaria". Sólo la "distinción estética" y la "conciencia estética" – ampliamente criticadas por Gadamer – son capaces de establecer una separación entre lo re-presentado y la re-presentación, con el fin de denominar al cuadro como copia de un original. Gadamer, por el contrario, se

mías). En el mismo sentido se expresa en "Arte e imitación" donde se pregunta concretamente por el arte no objetual moderno, y concluye que lo que es universal para todo tipo de arte es la re-presentación entendida – en este texto – como ordenación (y por ello comprensión y construcción) del mundo: "Testimonio de orden: eso parece ser válido desde siempre, en cuanto que toda obra de arte, también en este mundo nuestro que se va transformando cada vez más en algo serial y uniforme, sigue testimoniando la fuerza del orden espiritual que constituye la realidad de nuestra vida. En la obra de arte acontece de modo paradigmático lo que todos hacemos al existir: construcción permanente del mundo." (Gadamer, "Arte e imitación", en *Estética y hermenéutica*, p. 93).

²⁴ Gadamer, *Verdad y método*, p. 187.

esfuerzo en decir que tal relación original-copia no existe; esto no quiere decir que como el cuadro no copia entonces es autorreferente, sino que la imagen tiene un valor o una valencia propia obtenida a partir de su relación con el ser.

¿En qué consiste esa relación? Primero, el modo de ser de la imagen, i.e., la ontología de la imagen, ha mostrado que ésta tiene un ser propio que consiste en ser re-presentación, en re-presentar algo. Lo re-presentado en la imagen no es de ninguna manera una copia de una "imagen originaria" (*Urbild*), sino que lo que aparece ahí aparece "de otro modo". Por ejemplo, los cipreses de Van Gogh no son copia de unos cipreses originales, sino que éstos están re-presentados de otro modo, de un modo único, son de otro modo en y gracias a la obra; los cipreses del cuadro tienen una "realidad autónoma", hablan por sí mismos, tienen un sentido propio más allá de los cipreses originales que pudieran haber fungido como modelo.

Esto nos lleva al segundo punto. Cuando algo es re-presentado en una obra, es re-presentado de otro modo, es comprendido e interpretado de otro modo; hay en la obra un "incremento de ser". ¿Por qué? Porque los cipreses son más en la obra de lo que son en el campo, porque en el cuadro ganan otro modo de ser, y esto no aplica sólo para el cuadro, sino en general para todas las artes porque su modo de ser es la re-presentación. Cada vez que una obra de arte re-presenta algo lo hace de una manera única, lo hace "de otro modo", incrementado el ser de lo re-presentado; así se define su relación con el ser. ¿Acaso no incrementa el ser del río

Rin el poema de Hölderlin, no está ahí re-presentado “de otro modo”, en una forma única?

Cada re-presentación viene a ser un proceso del ser que contribuye a constituir el rango con respecto al ser de lo re-presentado. La re-presentación supone para ello un *incremento de ser* (*Zuwachs an sein*). El contenido propio de la imagen se determina ontológicamente como emanación de la imagen original.²⁵

Porque la re-presentación supone siempre un incremento de ser no puede tener un rango ontológico menor al de una supuesta “realidad dada”.²⁶ Al contrario, la obra de arte afirma su primacía ontológica debido a que en ella y a través de ella el ser aparece, se manifiesta de otro modo. ¿Esto implica pensar una realidad dada, un mundo dado que es transformado a partir de la obra de arte o implica más bien que el mundo, en tanto mundo histórico, comprendido e interpretado, es precisamente mundo, nuestro mundo, a partir de las comprensiones e interpretaciones históricas que hemos dado de él, creándolo así a través de las artes entendidas no como bellas artes sino como *poiesis*?, es decir, ¿la realidad está ahí y las artes la transforman o las artes crean la realidad?

Para Gadamer las artes son creadoras en un sentido originario, condición de posibilidad de aparición del ser (y el ser no es distinto del mundo histórico):

²⁵ *Ibid.*, p. 189.

²⁶ En este punto difiere de la interpretación que lleva a cabo D. Michelfelder sobre el “incremento de ser” en la estética de Gadamer, la proposición es ontológica – como se ha mostrado aquí – y no ética. Michelfelder argumenta que “[...] lo que es inesperado es aquello que representa un desafío y nos demanda algo. Esta demanda, para Gadamer, es una demanda ética. El ‘incremento de ser’ que la obra de arte representa afecta el sentimiento de compatibilidad que uno generalmente tiene con la vida. Sin advertencia, uno se encuentra desestabilizado dentro de un mundo con el que previamente contaba, y se ve uno expuesto a preguntas como las siguientes: ¿Qué hay en la vida que sea realmente valioso? ¿Hacia dónde me dirijo? ¿Qué es lo que debería de estar haciendo? Estas preguntas, si son sinceramente atendidas, podrían llevar a la experiencia de un incremento del propio ser” (D. Michelfelder, “Gadamer on Heidegger on Art”, en L. Hahn (ed.), *The Philosophy of Hans-Georg Gadamer*, p. 447).

La «idealidad» de la obra de arte no puede determinarse por referencia a una idea, la de un ser que se trataría de imitar o reproducir; debe determinarse por el contrario como el «aparecer» de la idea misma, como ocurre en Hegel.²⁷

Por tanto, lo que se re-presenta en la obra de arte es el ser en tanto que mundo histórico. La ontología de la obra de arte que Gadamer desarrolla significa que el modo de ser de la obra de arte es re-presentación (como el juego): sólo es en su re-presentación y es re-presentación del ser.

La segunda parte de esta afirmación – ser re-presentación del ser – ha quedado ya explicada, pero la primera – su sólo ser en la re-presentación – aún no ha sido abordada desde el problema específico que presentan las artes plásticas frente a las artes procesuales.

A través de la categoría de lo “ocasional”, Gadamer aduce en *Verdad y método* que toda obra está ya siempre sometida a la ocasionalidad de su re-presentación, es decir, a la ocasión de que se le re-presente y en cada caso se le re-presenta de un modo distinto. No hay dos puestas en escena iguales así como no hay dos lecturas iguales del mismo texto. Debido a la ocasionalidad, la obra de arte es en cada ocasión de un modo distinto, y eso sucede también con las artes plásticas que necesitan en cada caso que alguien se las re-presente. Necesitan ser observadas, revitalizadas, comprendidas e interpretadas. Necesitan de un espectador que se demore en ellas, que las recorra, que las haga hablar. Éstas también son re-presentación “para alguien”:

²⁷ Gadamer, *Verdad y método*, p. 193.

Tampoco en ellas ocurre que la obra sea «en sí» y sólo cambie su efecto: es la obra misma la que se ofrece de un modo distinto cada vez que las condiciones son distintas. El espectador de hoy no sólo ve de otra manera, sino que ve también otras cosas.²⁸

La obra de arte no sólo re-presenta algo de otro modo, sino que cada vez que ella es re-presentada lo es siempre de un modo distinto. A esta re-presentación de la que la obra es objeto en cada ocasión de un modo distinto Gadamer le llama posteriormente "lectura". El tema de la lectura ocupará un lugar central en las reflexiones de Gadamer después de *Verdad y método*, y por ella no entenderá el modo de acceso exclusivo a las obras literarias (así como por "texto" no entenderá exclusivamente palabra escrita), sino el modo de acceso a cualquier obra de arte, todas requieren ser «leídas», reactualizadas, revitalizadas.

La lectura ocupa un lugar central porque está directamente referida a la relación que se da entre estética y hermenéutica. Leer es el modo de acceso a la obra de arte en tanto que interpretación y comprensión, aunque sobre este punto regresaremos más adelante.

Concretamente, sobre el problema de las artes plásticas y de carácter estatuario Gadamer afirma que éstas también son leídas, lo que se traduce en otro modo de nombrar aquello que en *Verdad y método* encontrábamos como la necesidad de la obra de ser re-presentada en cada caso.

En un texto que sólo es nueve años posterior a *Verdad y método* Gadamer encuentra que la lectura puede funcionar como un punto de reunión entre la obra literaria y

²⁸ *Ibid.*, p. 198.



las creaciones de las artes plásticas, en la medida en que funciona como concepto universal para definir el modo de acceso a la obra de arte. En este texto escribe que:

También para la obra de las artes plásticas es cierto que hay que aprender a verla, y que no queda ya comprendida – eso es, experimentada como respuesta a una pregunta – por la ingenua mirada a la totalidad intuitiva que uno tenga delante. Tendremos que «leerla»; y eso no significa – como en el caso de la reproducción fotográfica – contemplarla, sino ir a ella, darle vueltas, entrar, y, dando pasos, construirla para nosotros, por así decirlo.²⁹

Al hablar de la lectura o la re-presentación que en cada caso requiere la obra (cualquier tipo de obra) Gadamer no se ve atrapado, desde nuestro punto de vista, en los problemas de la subjetivización que encontraba en la estética kantiana y en la conciencia estética, puesto que no piensa la obra de arte como un molde vacío que se llena con las vivencias del sujeto que la experiencia. Lo re-presentado está “ahí”, la obra de arte es una totalidad de sentido que se revela y no que se llena discontinuamente de sujeto a sujeto.

La obra de arte tampoco es susceptible de ser pensada como objeto frente al cual un sujeto se comporta estéticamente al juzgarla desde una posición exterior, y en donde su carácter de objeto hace que la re-presentación le sea inesencial. Como Gadamer dejó claro al determinar el modo de ser del juego, los jugadores están en el juego y quedan sumergidos y absorbidos por él, no conservan esa subjetividad para-sí que les permitiera una posición exterior. Por lo tanto, la obra de arte no puede ser considerada como un objeto al que un sujeto hace frente.

²⁹ Gadamer, “Del enmudecer del cuadro”, en *op. cit.*, p. 259.

Además, la re-presentación no puede ser inesencial a la obra de arte en la medida en que el juego sólo es cuando se juega, esto quiere decir que el arte no es un objeto dado, sino que requiere en cada caso ser re-presentado para un espectador, como evidencian las artes procesuales, que son a las que Gadamer pone como ejemplo: la música no es la partitura escrita, sino su re-presentación, su ser tocada (*gespielt-jugada*), y lo mismo cabe decirse con respecto a la literatura, no hay texto sin lectura. En ese sentido, Gadamer escribe que:

¿Qué quiere decir el ser estético? En el concepto del juego y su transformación en una conformación 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 lo que las obras de arte son por sí mismas: el estar ahí de lo que re-presenta a través de ellas. La temporalidad específica del ser estético, que consiste en que tiene su ser en el representarse, se vuelve existente, en el caso de la reproducción, como manifestación autónoma y con relieve propio.³⁰

A partir de la "transformación en una conformación" Gadamer puede concluir terminantemente que "el ser del arte no puede determinarse como objeto de una conciencia estética".³¹ Pero eso no quiere decir que el espectador-receptor no juegue ningún papel, puesto que en tanto jugador es condición de posibilidad de que el juego acceda a su re-presentación; mas lo que accede no es la subjetividad del espectador, sino la totalidad de sentido del juego.

³⁰ Gadamer, *Verdad y método*, pp. 180-181.

³¹ *Ibid.*, p. 161.

A partir del elemento del jugar-con, al que ya se había hecho referencia y el cual es establecido explícitamente en *La actualidad de lo bello*,³² Gadamer asegura que el juego es un “hacer comunicativo” en la medida en que incluye ya siempre al espectador-receptor, que es aquel con quien el juego – y la obra – juega y también a quien comunica y dice ese sentido que enuncia, que lleva dentro de sí. Asimismo, el juego se representa como un hacer comunicativo porque puede entenderse a partir del modelo de la conversación, defendido por Gadamer como paradigma de la hermenéutica y estructurado a partir de un intérprete-receptor y de un sentido por comprender en la “cosa” a interpretar, sentido que sólo puede ser comprendido mediante un diálogo, como veremos más adelante.

A este respecto, Gadamer escribe:

El juego es una conformación; esta tesis quiere decir que a pesar de su referencia a que se lo re-presente se trata de un todo significativo, que como tal puede ser re-presentado repetidamente y ser entendido en su sentido. Pero la conformación es también juego, porque, a pesar de esta su unidad ideal, sólo alcanza su ser pleno cuando se lo juega en cada caso. Es la correspondencia recíproca de *ambos aspectos* lo que intentamos destacar frente a la abstracción de la distinción estética.³³

Es necesario hacer énfasis en la correspondencia de esos dos aspectos, puesto que de ahí se derivará la “identidad hermenéutica” de la obra de arte, uno de los puntos centrales de la estética gadameriana.

El hecho de que el juego del arte sea una conformación implica que lleva dentro de sí una totalidad de sentido, ésta le pertenece en cada caso y hace que la obra

³² Cf. Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 69ss.

³³ Gadamer, *Verdad y método*, p. 161. Las cursivas son mías.

permanezca como la misma obra a través de sus diferentes interpretaciones históricas. Pero en su permanecer también hay un diferir, un transformarse de la obra en cada re-presentación, en cada interpretación.³⁴ La obra nunca es la misma. A este carácter de la obra permanente-cambiante es a lo que Gadamer llama en *La actualidad de lo bello* la “identidad hermenéutica”:

Es un error creer que la unidad de la obra significa su clausura frente al que se dirige a ella y al que ella alcanza. La identidad hermenéutica de la obra tiene un fundamento mucho más profundo. Incluso lo más efímero e irrepetible, cuando aparece o se lo valora en cuanto experiencia estética, es referido en su mismidad.³⁵

Esta identidad es la que funda la unidad de la obra, una unidad que hace ya siempre referencia a la multiplicidad, a la posibilidad – que pertenece a la obra – de ser re-presentada de diferentes maneras, pero que en la medida en que se le identifica y se le reconoce se hace alusión a su unidad, a la identidad que es lo que constituye el sentido de la obra, así como de todo texto a interpretar. En este punto se observa claramente la relación estética-hermenéutica.

Gadamer habla incluso de esta identidad hermenéutica cuando se trata de una improvisación musical. En ese caso la identidad reside en el hecho de que en la improvisación hay algo que “está ahí”, algo que emerge y que aunque sea re-presentado una sola vez es susceptible de ser reconocido como lo que es.

³⁴ También es posible entender esto desde dos categorías que emplea Ricoeur en su texto *Si mismo como otro*, donde se esfuerza por explicar la identidad narrativa a partir de las categorías de la identidad *idem* y la identidad *ipse*. La primera hace referencia a la permanencia en el tiempo, la segunda a lo diferente, lo cambiante, lo variable (Cf. P. Ricoeur, *Si mismo como otro*, p. 138ss). Hasta cierto punto, es posible afirmar que Gadamer está pensando a la obra de arte como una dialéctica entre lo que difiere y lo que permanece, entre lo *idem* y lo *ipse*.

³⁵ Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 71.

Lo que está en juego al hablar de la identidad hermenéutica de la obra de arte es el papel que juega la obra misma en tanto totalidad de sentido y el papel que juega el espectador-receptor-intérprete en tanto constructor de esa totalidad de sentido.

De ese modo, la obra en tanto conformación es lo que permanece, sobre todo en el tiempo, a pesar de las siempre diversas interpretaciones y actualizaciones históricas de una obra, ésta permanece siendo la misma aunque diferida históricamente. Lo que siempre sucede en la obra es el despliegue de totalidades de sentido, en ello consiste su ser.

Su diferir histórico depende de dos elementos que pertenecen a la obra, por un lado, su actualización vía re-presentación que en cada caso es siempre otra, siempre distinta y también siempre mediada por el receptor y por la construcción que éste realiza de la obra. Por otro, la temporalidad de lo estético que consiste en su actualidad, en su simultaneidad con el presente.³⁶

Su permanencia, su identidad depende de la totalidad de sentido en la medida en que ello significa que la obra dice algo, se refiere (mienta) a algo, quiere ser entendida (y por lo tanto ella misma lo posibilita) como algo: “[...] algo es *referido como algo* (*etwas als etwas gemeint ist*), aunque no sea nada conceptual, útil o intencional, sino la pura prescripción de la autonomía del movimiento”.³⁷ Esto es,

³⁶ En el capítulo “Temporalidad e historicidad: arte y tiempo” se analizará precisamente el problema de la actualidad de la obra de arte. Por el momento, sólo lo mencionamos como uno de los elementos de los que depende el diferir histórico.

³⁷ Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 70. Una de las opciones para traducir el verbo alemán “meinen” es referir aunque también puede ser entendido como mentar. Antonio Gómez, traductor de *Estética y hermenéutica*, aclara con respecto a este término: “*meinen*: en general, «querer decir», «referirse a algo» (con un sentido intencional), pero también «opinar», en el sentido de la *doxa griega*”, *Estética y hermenéutica*, p. 73, nota 1.

la obra es susceptible de ser comprendida e interpretada por ser "diciente". Por ello, Gadamer habla de una identidad hermenéutica, hermenéutica en la medida en que puede ser comprendida e interpretada como algo. Aunque ese "como algo" difiera históricamente y de receptor a receptor, hay algo en la obra que permanece, que es su "mismidad", en términos de Ricoeur: la identidad *idem*.

Ahora bien, esta totalidad de sentido que conforma la identidad no puede ser entendida como el en-sí de la obra, como su esencia o sustancia invariable:

Lo que hemos llamado una conformación lo es en cuanto se presenta a sí misma como una totalidad de sentido. No es algo que sea en sí y que se encuentre además en una mediación que le es accidental, sino que sólo en la mediación alcanza su verdadero ser.³⁸

El hecho de que la mediación sea esencial a la obra (i.e., su necesidad de ser re-presentada en cada caso porque sólo en la re-presentación «es») habla en contra de un supuesto ser en-sí, ya que la obra sólo es en su diferencia, en su ser siempre de otro modo. Otro modo que no se diluye en un cúmulo de interpretaciones subjetivas (si fuese así, la teoría de Gadamer caería en la subjetivización por él criticada), puesto que las variaciones de la re-presentación encuentran su carácter vinculante en la obra que las posibilita.

Las variaciones, señala Gadamer, no son arbitrarias puesto que encuentran su parámetro y su posibilidad en la obra misma. Las variaciones de la re-presentación pertenecen a la obra del mismo modo que el espectador también le pertenece. Lo que está en el centro de la estética gadameriana no es, por lo tanto, ninguna

³⁸ Gadamer, *Verdad y método*, p. 162.

subjetividad (ya se trate del creador o del receptor), sino la obra misma entendida hasta aquí como conformación, como transformación del mundo real y como mediación total.

Si la obra es mediación total, eso se traduce, para Gadamer, en la imposibilidad de sostener una distinción estética entre la obra y su re-presentación, antes bien lo que se presenta es una no-distinción; la obra no es sin su re-presentación.

Ya sea a través de la lectura o de la re-presentación, lo que Gadamer ha expuesto es que la obra de arte no puede pensarse ni como un objeto en sí al que el espectador le sea inesencial, ni como un objeto ahistórico que permanece idéntico a sí mismo a lo largo del tiempo para poder ser aprehendido también idénticamente por una conciencia estética que logra efectuar la distinción estética entre la obra y su re-presentación.

Simultáneamente, ha expuesto que la obra de arte tampoco puede pensarse como un "molde vacío" que sólo es llenado a partir de las experiencias de cada espectador, las cuales, a fuerza de ser meramente individuales y al no hacer referencia a la obra, no tendrían ningún carácter vinculante.

En definitiva, lo que Gadamer anuncia al llevar a cabo la ontología de la obra de arte no es sólo el modo de ser de la obra de arte, sino también la relación de la obra de arte con el ser (como desocultamiento de sentidos) y la relación del ser con la obra de arte: "La presencia específica de la obra de arte es un acceso-a-la-representación (*Zur-Darstellung-Kommen*) del ser".³⁹

³⁹ *Ibid.*, p. 211.

De ahí la importancia que su estética tendrá para el conjunto de su hermenéutica, una hermenéutica que es antes que nada una “ontología hermenéutica”, pensada en función de la pregunta por el ser.

CAPÍTULO III

TEMPORALIDAD E HISTORICIDAD EN LA OBRA DE ARTE:

ARTE Y TIEMPO

El problema de la temporalidad de lo estético está directamente relacionado con el de la identidad hermenéutica de la obra de arte, en tanto alude al carácter permanente-cambiante de la obra en su diferir histórico, temas analizados en el capítulo anterior.

Permanente-cambiante quiere decir pensar al fenómeno estético desde la temporalidad, pensar el sí-mismo (*Selbst*) como diferente, como otro. La obra de arte es interpretada por Gadamer como algo temporal, aunque su temporalidad implique precisamente el rebasamiento de determinaciones históricas y la permanencia en el tiempo.

La “enigmática estructura temporal” (como la llama Gadamer) de la obra de arte se debe al haberla caracterizado como juego, i.e., como re-presentación: re-presenta algo al tiempo que requiere ser re-presentada en cada caso, lo que implica el constante devenir y diferir histórico de la obra así como su permanencia. Ahora

bien, lo que se re-presenta en cada caso es la "conformación", la obra, la cual se traduce en esa medida en la vinculatividad de toda re-presentación, esto es, toda re-presentación por muy cambiante que sea es re-presentación de la "conformación", como ya hemos explicado.

Esto, sin embargo, no implica que la conformación funja como el original, cada re-presentación es tan original como la conformación en la medida en que ésta no es sin aquélla. El juego que se da entre conformación y re-presentación constituye la estructura temporal de la obra, haciendo de ésta algo que tiene su ser en su devenir, es decir, la obra sólo es en la medida en que es re-presentada cada vez de un modo distinto.

Gadamer recurrirá al fenómeno de la fiesta (de la cual ya hemos analizado algunas características) para explicar con mayor puntualidad la temporalidad de la obra de arte, debido a que encuentra una estructura análoga entre ambas, y en ello repararemos ahora.

El primer elemento que destaca de la fiesta es la repetición.¹ La fiesta se repite, regresa sin ser nunca idéntica – nunca se celebra igual una fiesta – pero siendo la misma fiesta. Entre las variaciones de la celebración, la fiesta permanece en su mismidad. Gadamer considera que la experiencia temporal de la fiesta es la celebración y ésta implica presente.² La fiesta se celebra y cada celebración – que

¹ Gadamer ya había señalado que la repetición pertenece tanto al juego como el juego del arte, como fue explicado en el capítulo anterior.

² Al explicar en el capítulo anterior al juego como un mundo cerrado, ya se había hecho alusión al carácter "presente" del juego frente a las proyecciones futuras.

sólo acontece históricamente y por ello siempre de un modo diferente – es tan originaria y auténtica como la anterior. En ese sentido, Gadamer escribe que:

Por su propia esencia original es tal que cada vez es otra [la fiesta] (aunque se celebre «exactamente igual»). Un ente que sólo es en cuanto 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.*³

Si la fiesta sólo tiene su ser en su devenir, entonces esto quiere decir que la fiesta sólo es en tanto se le celebra, del mismo modo que la obra de arte sólo es en tanto se le re-presenta en cada caso. El problema de la subjetividad en la fiesta es abordado por Gadamer en el mismo sentido que en el juego. Que la fiesta sólo sea celebrándose no la hace depender de un sujeto que la celebre. Así como el receptor pertenece al modo de ser de la obra de arte, así el que celebra una fiesta pertenece a ella, lo que quiere decir, que participa de y en la fiesta. Así como la obra de arte, en tanto conformación, está ahí y el espectador participa de y en ella, así también la fiesta está ahí.

Esta participación se queda a medio camino entre la subjetivización radical y la objetivización radical. Considero que este quedarse a medio camino es uno de los grandes aciertos de Gadamer. Se queda allí porque ni el receptor o el que celebra la fiesta determina por entero la obra de arte o a la fiesta en la medida en que éstas están ahí con un sentido propio y porque ellos, en tanto jugadores, son arrastrados, absorbidos, su participación es un padecer (*pathos*) y no un determinar; ni tampoco

³ Gadamer, *Verdad y método*, p. 168. Las cursivas son mías.

la obra o la fiesta se presentan como un objeto puro independiente del receptor o del que la celebra.

A medio camino, entonces, quiere decir que la obra sólo es en la medida en que alguien la re-presenta siendo ya siempre ella misma, y lo mismo puede decirse con respecto a la fiesta y al juego.

Ahora bien, este participar, entendido como padecer, permite a Gadamer seguir apuntalando la experiencia del arte como una experiencia no determinada por la subjetividad entendida en este caso concreto como conciencia estética. En este tenor, enfatiza que el participar del espectador significa un comportamiento en el que éste está fuera de sí, literalmente un "ec-stasis". La experiencia del arte es entonces entendida extáticamente, como olvido de sí, como abandonarse y sumergirse en la obra, precisamente ese abandono que caracterizaba el comportamiento del jugador, ahora en los términos de la fiesta.

Entregarse a la experiencia del arte significa una acción de participación en donde se padece la obra, y se padece en el sentido de que el espectador no determina el modo de ser de la obra, ésta le envuelve en la totalidad de sentido que se revela con la participación del espectador. Y precisamente porque la participación es acción no es posible pensar al juego del arte como una experiencia pasiva, sino que el espectador decide y elige jugar, en el dejarse llevar por el juego está actuando.

La temporalidad de la obra de arte está configurada a partir de la participación, del asistir en el siguiente sentido:

En cualquier caso al ser de la obra de arte le conviene el carácter de «simultaneidad». Esta constituye la esencia del «asistir». No se trata aquí de la simultaneidad de la conciencia estética, pues ésta se refiere al «ser al mismo tiempo» y a la indiferencia de los diversos objetos de la vivencia estética en una conciencia. En nuestro sentido «simultaneidad» quiere decir aquí, en cambio, que algo único que se nos re-presenta, por lejano que sea su origen, gana en su representación una plena presencia. La simultaneidad no es, pues, el modo como algo está dado en la conciencia, sino que es una tarea para ésta y un rendimiento que se le exige. Consiste en atenerse a la cosa de manera que ésta se haga «simultánea», lo que significa que toda mediación quede cancelada en una actualidad total.⁴

Simultaneidad quiere decir para Gadamer actualidad, la obra de arte tiene la estructura temporal de la simultaneidad⁵ en la medida en que es una conformación que “está ahí”; al estar ahí tiene el carácter de algo pasado y de alguna manera fijado de modo tal que es traído a este presente a través de la re-presentación. Si la obra de arte no es más que en su re-presentación, eso quiere decir, que no es más que actualizada en este presente, pero su actualidad no significa a-historicidad. Al contrario, la obra de arte es la conjunción de presente, pasado y futuro, puesto que es algo ya conformado que está siendo en la re-presentación y que está abierto a nuevas re-presentaciones futuras.

La obra de arte tiene, en otras palabras, la estructura temporal del ser-ahí en tanto advenir-sido-siendo, tal como la describe Heidegger en la segunda sección de *Ser y tiempo*. El ser-ahí es lo “sido” porque es su pasado y no se configura más que a partir de su historia, es “siendo” porque esta historia no es más que en este

⁴ *Ibid.*, p. 173.

⁵ Zúñiga señala a este respecto que la simultaneidad recoge la estructura temporal de la fiesta y de la obra de arte. Cf. Zúñiga, *op. cit.*, p. 237.

presente en el que el ser-ahí se encuentra arrojado, y es advenir porque es posibilidad siempre abierta a otras posibilidades en un futuro que está por-venir.⁶

A este advenir-sido-siendo Heidegger le llama los tres éxtasis del tiempo y considero que la temporalidad de la obra de arte en Gadamer tiene esa misma estructura. No gratuitamente, asegura que la "cosa" que interpreta la hermenéutica – y la obra de arte es precisamente una "cosa" a interpretar y comprender – es "en definitiva algo cuyo modo de ser es el ser-ahí"⁷, lo que se traduce en que la "cosa" participa del modo de ser del ser-ahí.

De esto se deriva el que la simultaneidad quiera decir desaparición de la mediación en la actualidad (*Gegenwärtigkeit*). La obra se hace presente por la mediación, ésta logra que aquella esté ahí delante, la actualiza, donde actualidad no quiere decir actualización en el sentido de estar pasado de moda, sino hacerla hablar (ahí está la mediación), al tiempo que lo único que permanece es este sentido que la obra dice, la interpretación se hace una con la obra, pertenece a ella, se fusiona con ella: fusión de horizontes (*Horizontverschmelzung*). Esto quiere decir, que la mediación (la lectura) desaparece, lo que queda es el sentido que emerge en la obra (o en el texto), de ahí la fusión de horizontes.

Gadamer entiende por horizonte "[...] el ámbito de visión que abarca y encierra todo lo que es visible desde un determinado punto".⁸ La obra tiene su propio horizonte, aquel que ella misma abre y en el que emerge el sentido del texto. A su

⁶ Cf. M. Heidegger, *El ser y el tiempo*, parágrafo 65, particularmente pp. 64-66.

⁷ Gadamer, *Verdad y método*, p. 327.

⁸ *Ibid.*, p. 372.

vez, el intérprete, que es en cada caso quien realiza la mediación por medio de la re-presentación, es decir, quien actualiza la obra, tiene también su propio horizonte y es desde este horizonte no objetivable⁹ desde donde interpreta. Ambos horizontes se fusionan o más bien se encuentran en el momento de la actualización, de la comprensión de la obra.

Comprensión implica siempre la fusión horiZóntica porque una vez comprendida la obra no habría en sentido estricto una manera de distinguir entre lo que el intérprete pone en la obra y lo que la obra dice por sí misma. Es por esto por lo que Gadamer hace tanto énfasis al decir que la obra no es sin su re-presentación, de modo tal que no hay posibilidad de distinción entre la obra misma y la "ocasionalidad" de la re-presentación de la obra (su ser re-presentación, actualizada en cada caso). En todo caso, frente a la pregunta de dónde terminan la comprensión y la interpretación y dónde comienza el texto, no habría una respuesta contundente. Por ello, la mediación frente a la obra desaparece, lo único que queda es el sentido que emerge.

La desaparición de la mediación en favor del estar presente de la obra (de su ser actualizada) no implica, sin embargo, la desaparición total del receptor aunque su subjetividad para-sí desaparezca:

⁹ El horizonte no es en ningún caso objetivable porque, primero, nadie podría hacer consciente de manera reflexiva todos los elementos subjetivos que se juegan al momento de la comprensión, los cuales incluyen, evidentemente desde estados de ánimo y afecciones concretas, hasta la situación histórica en la que en cada caso se encuentra el intérprete; de hecho, Gadamer sentencia que somos más ser que conciencia. Y, segundo, porque el horizonte desde el que comprendemos – y en todo caso en el que *somos* – no es un horizonte cerrado, creado y conformado de una vez por todas, sino que mientras «somos», el horizonte se transforma: "El horizonte es más bien algo en lo que hacemos nuestro camino y que hace el camino con nosotros. El horizonte se desplaza al paso de quien se mueve" (Gadamer, *Verdad y método*, p. 375).

Cara al ser de la obra de arte no tiene una legitimación propia ni el ser para sí del artista que la crea – por ejemplo, su biografía – ni el del que representa o ejecuta la obra, ni el del espectador que la recibe.¹⁰

El ser-para-sí no se conserva porque, como se señaló líneas arriba, cuando el jugador participa se encuentra en un olvido de sí e imbuido en el juego. Pero este auto-olvido no significa ruptura de su ser, sino continuidad. Olvidando las preocupaciones y los objetivos de la existencia, el jugador se entrega al juego del arte para encontrarse, re-encontrarse, re-conocerse ahí. Reconocer significa “lo que constituye propiamente el «ir humano a casa»”¹¹; donde “casa” funciona como metáfora de familiaridad, de seguridad, de distensión; sentirse “como en su casa”, esto quiere decir reconocimiento.

Si el jugador-receptor es finito,¹² como Gadamer defiende, si su estructura temporal implica antes que nada historicidad, lo que reconoce de sí mismo en la obra es la historia de la humanidad (y con ella la historicidad del ser) a la que indefectiblemente pertenece, escucha a la tradición, esa tradición que él mismo ya siempre es, por eso puede hablarse de reconocimiento.

¹⁰ Gadamer, *Verdad y método*, p. 173.

¹¹ Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p.113.

¹² Gadamer hereda la categoría de “finitud” del análisis que lleva a cabo Heidegger en *Ser y tiempo*, donde el ser-ahí es caracterizado como primordialmente finito, es decir, histórico, proyecto yecto, posibilidad de ser, indeterminación constante, autoconstrucción, “aún no”. Finitud e historicidad están indisolublemente ligadas, el ser-ahí sólo es histórico porque es finito, y “La proposición ‘el ser-ahí es histórico’ se revela una proposición ontológico-existencial fundamental” (Heidegger, *El ser y el tiempo*, p. 360). Ahora bien, la historicidad del ser-ahí se revela desde la temporalidad que es caracterizada desde los tres éxtasis del tiempo que habíamos ya mencionado, donde el “sido” significa que el ser-ahí es *su* historia, no solamente su historia personal, sino también la historia de la humanidad (y con ella la historia del ser). Somos en y desde una tradición histórica, afirmará Gadamer, no podemos comprendernos al margen de lo que “ha sido”, porque esto nos constituye y nos conforma, somos esencial y primordialmente finitos y justo por ello históricos.

La mediación es, entonces, no sólo la mediación que requiere la obra para alcanzar su actualidad, sino también la mediación del jugador-receptor consigo mismo a través de la obra. Al comprender la obra el que la comprende se comprende a sí mismo: “[...] en último extremo toda comprensión es un comprenderse”.¹³

Mediación, en este sentido, también puede decirse en términos hegelianos: el regreso a sí mismo desde el ser otro.¹⁴ Mas un “otro” – la obra – que no es absolutamente extraño, diferente:

Es la verdad de su propio mundo [del espectador], del mundo religioso y moral en el que vive, la que se re-presenta ante él y en la que él se reconoce a sí mismo. [...] Lo que le arranca de todo lo demás le devuelve al mismo tiempo el todo de su ser.¹⁵

Lo que se puede observar es una interdependencia, más concretamente, una co-dependencia entre el receptor y la obra. La obra necesita ser re-presentada, actualizada, mediada por el receptor, quien a su vez depende de la obra y de la totalidad de sentido que ésta revela para alcanzarse a sí mismo, para comprenderse. El espectador aparece, entonces, como un momento esencial de la experiencia del arte, pero tan esencial como la obra.

De ese modo, Gadamer regresa a la tragedia, y más exactamente al estudio que de ésta realiza Aristóteles en su *Poética*, para explicar el modo de ser estético

¹³ Gadamer, *Verdad y método*, p. 326.

¹⁴ Ese es el sentido que concretamente señala T. Alexander: “Uno no está simplemente abierto a un reino abstracto de posibilidades y de libertad, sino a una voz que habla. El otro revela aquí que nuestra comprensión es un poder de la imaginación (un ‘movimiento del espíritu’, como Gadamer diría en uno de sus momentos hegelianos) para ir más allá del sí mismo que somos y tratar de comprender nuestra situación y nuestro mundo a través de la mediación del otro”. (T. Alexander, “Eros and understanding: Gadamer’s Aesthetic Ontology of the Community”, en L. Hahn (ed.), *The Philosophy of Hans-Georg Gadamer*, pp. 327-328.

¹⁵ Gadamer, *Verdad y método*, p. 174.

incorporando el efecto sobre el espectador¹⁶, un efecto que se traduce en un reconocimiento, en un regreso del espectador a sí mismo.

Aquello que vale para la tragedia, es decir, la participación del espectador, la representación en el escenario, el regreso del espectador sobre sí mismo, vale también para el arte en general en la medida en que el arte depende de la construcción de la obra sobre la base de la familiaridad, de la comunidad.

Lo que re-presenta el artista en la obra es una “verdad común” y vinculante, una determinada experiencia del mundo que no es válida exclusivamente para él, sino que es ya siempre compartida y sobre todo conformada en una comunidad, en una tradición que es capaz de entenderlo sin importar qué tan iconoclasta sea su representación. Ello se debe a que el artista siempre parte de un suelo común (y también de un *sensus communis*), ése que también incluye la posibilidad de romper con la tradición y con lo establecido. Rompimiento no significa ausencia de vinculatividad, puesto que este rompimiento tiene sentido para los receptores, aunque no sean los receptores “originales” o contemporáneos.

Por referencia a esta verdad común, al *sensus communis* que es la obra, el espectador puede re-encontrarse en ella:

¹⁶ Es necesario recordar a este respecto la teoría aristotélica de la catarsis referida a los sentimientos del *éleos* y *phóbos*: “La tragedia es, pues, la imitación de una acción de carácter elevado y completa, dotada de cierta extensión, en un lenguaje agradable, llena de bellezas de una especie particular según sus diversas partes, imitación que ha sido hecha o lo es por personajes en acción y no por medio de una narración, la cual, moviendo a compasión [*éleos*] y temor [*phóbos*], obra en el espectador la purificación [catarsis] propia de estos estados emotivos” (Aristóteles, *Poética*, 1449b). La interpretación que Gadamer realiza de la *Poética* enfatizará – porque así lo necesita su teoría – el papel que juega el espectador, y en ese sentido afirmará que la catarsis se refiere a éste y no a lo que se desarrolla dentro de la tragedia. Por su parte, Düring se inclina a suponer que Aristóteles no se refiere con los sentimientos del *éleos* y el *phóbos* a los procesos del alma del espectador, sino a las manifestaciones de lo conmovedor y lo terrible dentro de la tragedia. (Cf. I. Düring, *Aristóteles*, pp. 273-275).

[...] lo que puede afirmarse así de lo trágico vale en realidad también para un ámbito mucho más abarcante. Para el poeta la invención libre no es nunca más que uno de los lados de una actividad mediadora sujeta a una validez previa. No inventa libremente su fábula, aunque realmente imagine estar haciéndolo. Al contrario, algo del viejo fundamento de la teoría de la mimesis sigue operando hasta nuestros días. La libre invención del poeta es re-presentación de una verdad común que vincula también al poeta.¹⁷

Aquí se abre un problema no sólo para la tragedia, sino para el arte en general entendido, desde Gadamer, como juego. Dicho problema se expresa con la siguiente pregunta: ¿cómo enlazar esta verdad común de la obra de arte con la conformación del espacio lúdico como rompimiento, como un espacio otro, distinto al de la cotidianidad?

Para Gadamer sería indispensable relacionar los dos mundos, el de la obra de arte y el "real" (aunque no se piensen como separados), de lo contrario la obra se convertiría en "objeto de museo", en un lenguaje completamente autorreferente que no nombra al mundo, que sólo se dice a sí mismo y donde sus contenidos no serían más que "motivos estéticos".

Nada más lejano de la estética gadameriana que pensar al arte como "objeto de museo", antes bien, pretende "anclarlo" en el mundo, siguiendo aquí muy de cerca a Hegel - y también a Heidegger - quien consideraba al arte como expresión de la cultura, como manifestación del espíritu, relacionándolo así indefectiblemente con la historia. El arte para Hegel no es "objeto estético", por el contrario, sólo porque es manifestación del espíritu puede éste re-encontrarse ahí y

¹⁷ Gadamer, *Verdad y método*, p. 180.

regresar a sí mismo. Esta liga indisoluble entre arte e historia también está presente en Gadamer, de ahí el “anclaje” al mundo, al mundo histórico.

En ese sentido, si el juego del arte requiere para Gadamer la construcción de un espacio lúdico, esto no implica una autorreferencialidad, sino un acceso más “auténtico” al mundo. El espacio lúdico, por ser un rompimiento de la cotidianidad, conlleva el asombro (*thauma*) que permite volver a preguntar por el mundo y preguntar por nosotros. Por eso, el espacio lúdico no es, en última instancia, una esfera escindida de la realidad, sino un sitio o espacio privilegiado que permite otra mirada y otra experiencia de la realidad.

De ese modo, sería necesario afirmar ahora que la “transformación en una conformación” no significa la anulación o aniquilación de la realidad a favor del mundo del juego¹⁸, sino una especie de *epoché* o de olvido de la realidad para después regresar a ella con otros ojos, éstos que se abren con la experiencia del arte que transforma e incrementa al ser. Así, me parece que Gadamer continúa jugando con los términos hegelianos – regreso a sí mismo desde el ser otro – aunque al final el giro que realice lo aleje de las conclusiones absolutistas de Hegel.¹⁹

Dicho giro está relacionado con algunos otros elementos de la temporalidad de lo estético que aún no han sido analizados aquí. En *La actualidad de lo bello* Gadamer

¹⁸ Recordemos que en el capítulo “La obra de arte como juego” habíamos señalado que en la “transformación” desaparecía el “mundo real”. Eso no se contradice con lo que decimos aquí, puesto que dicha desaparición estaba más bien ligada a la aniquilación de parámetros que distinguen entre “original” y “copia”, y con la desacreditación y el rango ontológico inferior de las artes de cara a un “mundo verdadero”.

¹⁹ Dicho giro lo podríamos enunciar con la frase: “*Ser histórico quiere decir no agotarse nunca en el saberse*” (Gadamer, *Verdad y método*, p. 372). Aquí Gadamer hace una clara alusión al espíritu absoluto de Hegel.

continuará pensando la temporalidad de la obra de arte con relación a la fiesta en la misma línea de argumentación defendida en *Verdad y método*.

En *La actualidad de lo bello* propone pensar al arte como fiesta para incluir en la obra ciertas características que encuentra en la fiesta, además de las que ya explicamos. La primera de ellas es la comunidad (*Gemeinsamkeit*). La fiesta es comunidad en dos sentidos: (1) re-presentación de la comunidad, la comunidad "está ahí" en la fiesta, y (2) la fiesta es congregación, reunión de la comunidad, es siempre para todos, tiene un carácter incluyente y no excluyente.

Llevada al terreno del arte, esta afirmación se une con la del *sensus communis* y con la crítica a pensar al arte como expresión de vivencias individuales. El arte no es expresión de las vivencias individuales de un artista ni tampoco tiene uno o varios receptores determinados y originales que sean los únicos capacitados para comprender la obra.

La obra es, antes bien, la re-presentación de un mundo común que nos reúne y nos congrega a todos. La obra habla a cualquiera que esté dispuesto a escucharla. La obra es, en este sentido, comunidad y no singularidad; comunidad que, como la fiesta, requiere de la participación, de la celebración, de la actualización; donde celebrar implica estar congregado "por lo que allí sale al encuentro"²⁰, por lo que la obra dice y re-presenta.

Ya se ha analizado aquí el carácter de la celebración en relación con dos elementos: la fiesta requiere ser celebrada y quien celebra a la fiesta participa de y en ella.

²⁰ Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 101.



Gadamer introduce en este texto un tercer elemento para pensar la celebración relacionado con eso que llamará el "tiempo propio" de la obra.

Celebrar una fiesta significa que ésta "está siempre y en todo momento ahí".²¹ No hay ningún objetivo o meta exterior a ella, sino que se consuma en su celebración del mismo modo que el juego se consuma en su re-presentación. Si la fiesta está en todo momento ahí, entonces ésta no es una serie de momentos sucesivos y mensurables con el tiempo del reloj; el tiempo de la fiesta es "tiempo de fiesta", un tiempo que no tiene que ser llenado porque no está vacío, sino que está "lleno de fiesta".

Ciertamente, la fiesta se inscribe en el tiempo mensurable, pero abre un espacio (como el espacio lúdico) en que el tiempo no es algo de lo que se dispone, al contrario, la fiesta tiene su propio tiempo. Gadamer ejemplifica esto con el retorno de la fiesta. Ésta no retorna en una fecha establecida en el tiempo mensurable, sino que funda ese tiempo. El año comienza con la celebración de la fiesta del Año Nuevo, fiesta que abre el tiempo del calendario.

Existen, entonces, dos experiencias del tiempo: el tiempo mensurable y susceptible de ser llenado porque está vacío y el "tiempo propio", que es el tiempo lleno. El tiempo propio corresponde a la fiesta y al arte. El arte tiene su propio tiempo en el mismo sentido que un ser orgánico lo tiene (el tiempo de la juventud o de la vejez, por ejemplo, no son tiempos determinables por el calendario o por el reloj). Además, la obra se asemeja a un organismo vivo porque es una unidad, un *holon*,

²¹ *Ibid.*, p. 102.

no un amasijo de partes yuxtapuestas, sino una totalidad que gira alrededor de un centro:

[...] la concentración tensa de lo que llamamos bello se revela precisamente en que tolera un espectro de variaciones posibles, sustituciones, añadidos, y eliminaciones, pero ello desde un núcleo estructural que no se debe tocar si no se quiere que la conformación pierda su unidad viva. En este sentido, una obra de arte es, de hecho, semejante a un organismo vivo: una unidad estructurada en sí misma. Pero eso quiere decir: también tiene su tiempo propio.²²

La identidad hermenéutica y la diferencia en la obra de arte se relacionan directamente con ese tiempo propio de la estructura temporal del arte entendido como fiesta, en la medida en que este tiempo implica la simultaneidad de presente y pasado que se presenta y abre en la obra.

Si el tiempo propio es constitutivo de la obra, entonces el comportamiento del jugador-espectador tiene que verse también modificado. La modificación del comportamiento ya había sido explicada en relación con la apertura del espacio lúdico como rompimiento de la cotidianidad. Ese espacio tiene su tiempo, el tiempo de la obra, el cual se abre frente a la vertiginosidad en que se desarrolla la existencia donde las cosas son experimentadas como instrumentos que se agotan en su uso. Frente a la cosa-instrumento, la cosa-obra nos invita a "demorarnos" en ella, a entrar en ella como jugadores. Demora frente a la vertiginosidad y a la

²² *Íbid.*, p. 106.

“avidez de novedades”²³; la demora es un elemento constitutivo de la experiencia del arte. Frente a una obra cabe detenerse, recorrerla, dejarse decir por ella:

[...] en la experiencia del arte, se trata de que aprendamos a demorarnos de un modo específico en la obra de arte. Un demorarse que se caracteriza porque no se torna aburrido. Cuanto más nos sumerjamos en ella, demorándonos, tanto más elocuente, rica y múltiple se nos manifestará. La esencia de la experiencia temporal del arte consiste en aprender a demorarse. Y tal vez sea ésta la correspondencia adecuada a nuestra finitud para lo que se llama eternidad.²⁴

Sólo en el demorarse el espectador puede ser auténticamente jugador, porque sólo ahí se deja llevar por la obra, se sumerge en ella. Y en este demorarse se rebasa a sí mismo, se trasciende, porque al construir la obra, al actualizarla, construye también su propio ser.

Trascendencia que se expresa en el arte, como juego y como fiesta, pero esto no quiere decir rebasamiento de la finitud, sino experiencia de la finitud.

Trascendencia quiere decir finitud y también historicidad, historicidad que se refleja en el arte como “la retención de lo fugitivo”, como memoria, como la mirada de Mnemosyne:

Mnemosyne sigue siendo la madre de las musas. El presente del pasado pertenece, en tanto que arte, a la esencia del espíritu. Las heridas del espíritu no dejan cicatrices (Hegel).²⁵

²³ Este término es empleado por Heidegger en *Ser y tiempo* para describir uno de los modos en que se da la cotidianidad en la que el ser-ahí está arrojado. Cf. particularmente el parágrafo 36.

²⁴ Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 110-111.

²⁵ Gadamer, “Palabra e imagen («Tan verdadero, tan siendo»)”, en *Estética y hermenéutica*, p. 307.

Encontramos nuevamente aquí la tesis de la simultaneidad en el arte como unificación de pasado y presente. Lo pasado se retiene en el arte, se fija, gana permanencia, queda transformado en una conformación que lo sostiene. Sólo porque el pasado está retenido en la conformación alcanza la simultaneidad con el presente.

Es ahora necesario analizar con más detenimiento la relación que se da entre simultaneidad y tradición, puesto que ambos elementos son fundamentales en la teoría de Gadamer.

Ya se había mencionado en este capítulo la relación entre tradición y simultaneidad, es necesario regresar ahora a esta relación atendiendo con mayor precisión al concepto de tradición, con el que la obra de arte está inevitablemente ligada.

Una de las nociones fundamentales en la filosofía de Gadamer es la de "tradición". Una de las primeras acepciones de esta categoría es ser aquello que se interpreta y cuya esencia consiste en ser lingüística. En *Verdad y método* Gadamer afirma que lo que nos permite comprender a la "cosa misma" es la tradición, pero al mismo tiempo la "cosa misma" no es algo distinto de la tradición. Es un círculo en el que comprendemos a la tradición desde la tradición, por ello, según Gadamer, hermenéutica es fusión de horizontes, que en algún sentido podríamos llamar también fusión de tradiciones.

La cosa misma no es un *factum brutum* sino que es pensada como lenguaje, y en ese sentido, dice Gadamer, es "algo cuyo modo de ser es el ser-ahí"²⁶, es decir, la cosa es finita e inacabada, deviene, es móvil, frágil y contingente. No es una cosa estática ni puede ser pensada como objeto de conocimiento, sino que la cosa, en tanto devenir constante, es lenguaje. La palabra, el lenguaje, nos es transmitido por la tradición, que es a su vez ella misma lenguaje.

Gadamer dará al lenguaje un papel central, al convertirlo en la base de su hermenéutica ontológica, puesto que señala al lenguaje como condición de posibilidad de toda experiencia, en tanto éste es experiencia del mundo y apertura del mundo.

El lenguaje es experiencia del mundo porque lo único que cabe encontrar delante como "cosas a interpretar" son palabras, y entiéndase aquí palabra por lenguaje. El lenguaje es el medio de toda interpretación y comprensión hermenéuticas²⁷, en el que la "cosa" a interpretar es de carácter lingüístico, ya que la esencia de la tradición consiste en existir en el medio del lenguaje, es decir, la tradición se

²⁶ Gadamer, *Verdad y método*, p. 327.

²⁷ Es indispensable aclarar ahora, al analizar el tema del lenguaje, que quiere decir comprensión e interpretación: "[...] comprender e interpretar son la misma cosa. [...] el lenguaje es el medio universal en el que se realiza la comprensión misma. La forma de realización de la comprensión es la interpretación". Según mi interpretación de *Verdad y método*, Gadamer conserva la distinción entre interpretar y comprender que realiza Heidegger en *Ser y tiempo*; es decir, si el comprender heideggeriano abre las posibilidades sobre las que se proyecta el ser-ahí, el comprender gadameriano abre el horizonte en el que existe el ser humano. La interpretación sería para ambos la explicitación de lo previamente comprendido en un nivel ontológico, por eso interpretación y comprensión son la misma cosa, se implican mutuamente. "Al desarrollo del comprender lo llamamos interpretación. En ella, el comprender se apropia, comprendiendo, lo comprendido, [...] la interpretación se funda existencialmente en el comprender." (Heidegger, *El ser y el tiempo*, p. 166)

caracteriza por su lingüisticidad. Desde el lenguaje que somos nosotros mismos²⁸, experimentamos el mundo como lenguaje y sólo como lenguaje, afirma Gadamer.

En ese sentido, es el lenguaje el que abre el mundo y lo abre como lenguaje. Por eso, ónticamente, cada lenguaje, cada lengua, es una acepción del mundo, una experiencia del mundo, una tradición.

En la argumentación de Gadamer no habría, por tanto, una especie de lenguaje trascendental, como asegura Lafont²⁹, sino siempre distintas acepciones y experiencias del mundo con contenidos y formas igualmente distintos y diferenciables. Sólo arguyendo distintas experiencias del mundo expresadas como y en el lenguaje, Gadamer podrá hablar de la fusión de horizontes.

Asimismo, defenderá en *Verdad y método* la unidad de lenguaje y tradición, cimentada en la idea de que la tradición no es algo distinto del lenguaje, puesto que, como habíamos señalado ya, la esencia de la tradición consiste en su lingüisticidad.

En un párrafo que recuerda – quizás demasiado – a Heidegger, Gadamer afirma que: “El lenguaje no es sólo una de las dotaciones de que está pertrechado el hombre tal como está en el mundo, sino que en él se basa y se representa el que los

²⁸ Podríamos considerar a la afirmación “somos lenguaje” como la tesis básica de la hermenéutica ontológica, ya que es una afirmación que permite a Gadamer ir más allá de las filosofías del sujeto. En ese sentido, asevera que “Quien piensa el ‘lenguaje’ se sitúa siempre ya en un más allá de la subjetividad”. (Gadamer, “Subjetividad e intersubjetividad, sujeto y persona”, en *El giro lingüístico*, p. 25). Ya habíamos señalado que el concepto de juego funciona como contraconcepto a la categoría de “sujeto”, ahora, al exponer las tesis gadamerianas sobre el lenguaje se comienza a hacer más clara la relación entre juego y lenguaje, entre obra de arte y lenguaje y, sobre todo, entre la obra de arte y el ser.

²⁹ C. Lafont, *La razón como lenguaje*, p. 87 ss.

hombres simplemente tengan mundo.”³⁰ Es, entonces, el lenguaje condición de posibilidad de la inserción del hombre en un mundo de su ser-en-el-mundo, en tanto el hombre habla una lengua, en tanto participa de una tradición.

Al igual que Heidegger, Gadamer argumenta desde el nivel de lo ontológico que no hay lenguaje sin mundo ni mundo sin lenguaje. El lenguaje es condición de posibilidad en términos ontológicos-fenomenológicos, por ello, no puede ser pensado como objeto, sino que el lenguaje sólo tiene su verdadera existencia en el hecho de que en él se re-presenta el mundo (aquí comienza ya anunciarse la relación entre la obra de arte y el lenguaje, en tanto la obra de arte también es representación del mundo, como se ha explicado).

Podemos afirmar que para Gadamer lenguaje, mundo y hombre son interdependientes, pues el mundo no se abre más que a través del lenguaje que es siempre lenguaje humano, y el hombre tampoco es algo distinto del lenguaje; somos lenguaje y somos en el mundo, es decir, ser-en-el-mundo.

Más aún, tener mundo, dice Gadamer, es comportarse respecto al mundo, pero tal comportamiento sólo es posible si se tiene lenguaje; lenguaje originario, claro está, ontológico y no antropológico, es decir, no somos ese animal que habla, sino ese ente que como apertura al ser lo comprende desde y como lenguaje.

³⁰ Gadamer, *Verdad y método*, p. 531. Gadamer continúa la argumentación en este párrafo indicando que es el lenguaje el que diferencia al hombre de todo otro ser vivo, puesto que mundo – ese algo constituido lingüísticamente – sólo lo tiene el hombre en tanto habla. Compárese con: “La enseñanza tradicional postula que el hombre, a diferencia de la planta y del animal, es el ser viviente capaz de habla. Esta frase no quiere decir solamente que el hombre, además de otras facultades, posee también la de hablar. Quiere decir, que solamente el habla capacita al hombre ser aquel ser viviente que, en tanto que hombre, es. El hombre es hombre en tanto que hablante”. (Heidegger, *De camino al habla*, p. 11)

Comportarse respecto al mundo, i.e., tener lenguaje, es libertad en tanto que permite que el hombre se eleve por encima de las coerciones de lo que le sale al encuentro y afirme una libertad frente al entorno. En otras palabras, el lenguaje permite la diferenciación con respecto a la naturaleza. “[...] la elevación o el estar elevado por encima de las coerciones del mundo es algo que se da siempre allí donde hay lenguaje y allí donde hay hombres; esta libertad frente al entorno es también libertad frente a los nombres que damos a las cosas”.³¹

Esta libertad lingüística, en términos gadamerianos, se traduce en una multiplicidad de tradiciones, de experiencias del mundo, de perspectivas, de verdades, de interpretaciones. Interpretaciones diversas creadas libremente, gracias a la libertad humana de nombrar las cosas. Tantas interpretaciones como experiencias del mundo como lenguas. Al respecto de la multiplicidad de interpretaciones nos dice Gadamer: “La multiplicidad de tales acepciones del mundo no significa relativización del «mundo». Al contrario, lo que el mundo es no es nada distinto de las acepciones en las que se ofrece”.³²

En ese sentido, la hermenéutica gadameriana, pensada básicamente en términos históricos, consiste en un encuentro con otras acepciones del mundo, las cuales sólo pueden comprenderse desde la “historia de sus efectos”, es decir, desde las interpretaciones que nos son transmitidas.

El principio en el que se resume la ontología hermenéutica de Gadamer, «el ser que puede ser comprendido es lenguaje», configura, con estas implicaciones suyas, una visión de la

³¹ Gadamer, *Verdad y método*, p. 532.

³² *Ibid.*, p. 536.

historia como transmisión de mensajes, como diálogo de preguntas y respuestas, en la cual el lenguaje es el modo fundamental del acontecer del ser.³³

Si la tradición para Gadamer es historia y principalmente historia del lenguaje, la cuestión principal de la hermenéutica será entonces la fusión de horizontes partiendo de la idea de que toda interpretación se da en y desde un horizonte, en una apertura histórica en la cual estamos caídos, arrojados.

La fusión de horizontes depende de la simultaneidad que habíamos señalado en la obra de arte, una simultaneidad entre presente y pasado. Las categorías de simultaneidad y tradición se entrecruzan en la reflexión gadameriana sobre la ontología de la obra de arte, puesto que la obra de arte es re-presentación de la tradición, re-presentación de un mundo histórico, en última instancia, re-presentación del ser entendido como lenguaje. La obra de arte es lenguaje entendido éste desde el nivel de lo ontológico, es decir, lenguaje no quiere decir exclusivamente palabra fonada o palabra escrita; la obra de arte es lenguaje porque es comprensión del ser, y el ser es él mismo lenguaje.

Debido a que la obra de arte es entendida como lenguaje, Gadamer empleará la categoría de "texto" en un sentido amplio: el texto no es exclusivamente un texto escrito, sino en última instancia el modo de ser de la tradición, porque ésta, en tanto lenguaje, puede ser leída, comprendida e interpretada. La obra de arte es manifestación, aparición de la tradición; la obra de arte es texto.

³³ Vattimo, *Las aventuras de la diferencia*, p. 29.

De acuerdo con Gadamer, en el texto se da una simultaneidad entre presente y pasado, de modo tal que la historia es comprendida en términos de continuidad (pero nunca lineal ni unitaria ni progresiva) porque un intérprete puede interpretar desde su horizonte presente un texto pasado fusionando los horizontes.

Nuestra vida cotidiana es un caminar constante por la simultaneidad de pasado y futuro. Poder ir así, con ese horizonte de futuro abierto y de pasado irrepitable, constituye la esencia de lo que llamamos «espíritu». Mnemosine, la musa de la memoria, la musa de la apropiación por el recuerdo, que es quien dispone aquí, es a la vez la musa de la libertad espiritual. [...] Tendremos que preguntarnos qué se sigue de esta unidad de lo que ha sido con lo que es hoy.³⁴

Esta continuidad no hace alusión a una falta de tensión entre presente y pasado puesto que la historia no se piensa ya en términos de linealidad, no hay un pasado dado, como objeto, como fondo originario, al que se acceda con un “buen método” desde un presente igualmente dado. La tradición es algo que se trae auestas, algo heredado, que está ahí como parte constitutiva de nosotros mismos. Somos ya siempre nuestra tradición, una tradición que en su estar ahí no lo está como objeto simplemente presente, sino como algo móvil y activamente constitutivo, que al comprenderlo e interpretarlo se transforma, se vitaliza, se revitaliza, se pone en marcha.

Afirma Gadamer que “[...] la tradición no es un simple acontecer que pudiera conocerse y dominarse por la experiencia, sino que es *lenguaje*, esto es, habla por sí misma como lo hace un tú.”³⁵ Y si habla como lo hace un tú, no es algo susceptible

³⁴ Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 41-42.

³⁵ Gadamer, *Verdad y método*, p. 434

de ser aprehendido y definido, sino que su misma movilidad pide un esfuerzo hermenéutico que sea más bien un acercamiento comprensor. Si es así, entonces la hermenéutica tiene que elaborar un horizonte de interpretación adecuado para cada caso, es decir, ganar el horizonte histórico necesario para comprender un texto o una tradición en cuestión. De ese modo, mediante la comprensión incorporamos la tradición con una fusión de horizontes.

[...] como seres finitos, estamos en tradiciones, independientemente de si las conocemos o no, de si somos conscientes de ellas o estamos lo bastante ofuscados como para creer que estamos volviendo a empezar (ello no altera en nada el poder que la tradición ejerce sobre nosotros). Pero sí que cambia algo en nuestro conocimiento si arrastramos las tradiciones en las que estamos y las posibilidades que nos brindan para el futuro [...] Por supuesto, tradición no quiere decir mera conservación sino *transformación*.³⁶

Ahora bien, la fusión de horizontes parte de un planteamiento histórico-efectual, el cual consiste en un reconocimiento del carácter situacional e histórico de toda comprensión, es decir, en un tener conciencia de la propia historicidad, de la propia finitud. Este tener conciencia no hace referencia a una conciencia teórica sino, en todo caso, a una conciencia práctica, a una sabiduría práctica, a la *phrónesis*.

Entonces, la historia efectual es un proceso que nunca termina, un momento de la realización de la comprensión. La historia efectual es una experiencia y no un

³⁶ Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 116. Las cursivas son mías.

concepto, y por tanto es finita, inacabada, situacional, momentánea, provisoria, no definitiva ni perentoria.

Tener conciencia de la historia efectual es para Gadamer tener conciencia de la situación hermenéutica, ya que no basta la conciencia de un pasado acontecido para que exista interpretación, sino que es hacerse consciente de la propia situación en cada caso, de que no se está *frente* a una situación, sino *en* una situación, por lo tanto, el hacerse consciente de una situación se da siempre situacionalmente.

Para Gadamer, reconocer la situación, el horizonte, es reconocer los límites en los que se da cada presente; cada presente depende de una apertura histórica determinada, de una determinada tradición a la que en cada caso pertenecemos.

Cada momento histórico está determinado por una apertura que es a su vez también histórica. Las aperturas, los horizontes, no son nunca cerrados sino abiertos; el texto y el intérprete poseen su propio horizonte, que por ser abierto, permite precisamente una fusión.

Los horizontes son como una red referencial infinita, son movibles puesto que al no ser un concepto sino una experiencia, el horizonte está en continua formación.

Un horizonte se forma y se transforma existiendo y comprendiendo.

Del mismo modo, el horizonte del pasado también está en movimiento. Luego, cuando se comprende algo se hace siempre desde un horizonte, desde una apertura histórica. Para comprender a la tradición es necesario «desplazarse» a esa situación histórica, según Gadamer, pero este desplazamiento incluye el propio horizonte, es decir, el intérprete con todo y su horizonte se desplaza al horizonte

de la tradición, el intérprete lleva con él su presente hacia el pasado, y de ahí la fusión de horizontes.

No hay nunca un acercamiento "limpio" y "objetivo" a la tradición, el intérprete se acerca con todo y sus prejuicios, con su propia tradición, con su propio ser, con su propio estado de ánimo, con su propio comprender, con su propia conciencia. Por tanto, cada acercamiento y cada comprensión de la tradición es diferente (en el mismo sentido que cada re-presentación de la obra de arte y cada actualización de ella es ya siempre diferente), no sólo porque cada intérprete es diferente y varía la interpretación de intérprete a intérprete, sino porque incluso el mismo intérprete no se mantiene idéntico a sí mismo, sino que cambia y deviene constantemente.

Gadamer define la fusión de horizontes como un proceso de integración: integrar la tradición por medio de la comprensión. Entonces, el esfuerzo hermenéutico de la integración consiste en reconocer la alteridad de la tradición, en reconocer su sentido propio y diferente, al tiempo que la propia conciencia hermenéutica reconoce su alteridad frente a la tradición en cuestión. Saber-se como un otro que se enfrenta a lo otro. Sólo en tanto la conciencia hermenéutica se reconoce como otra puede resaltar la alteridad de la tradición, por eso "El horizonte del presente no se forma pues al margen del pasado. No existe un horizonte del presente en sí mismo ni hay horizontes históricos que hubiera que ganar. *Comprender es siempre el proceso de fusión de estos presuntos «horizontes para sí mismos».*"³⁷

³⁷ Gadamer, *Verdad y método*, p. 376-377.

Si en la realización de la comprensión se da una fusión hori-zóntica donde el intérprete aporta siempre su propio presente, entonces diferenciar un horizonte histórico es necesario para reconocer la alteridad; aunque de hecho los horizontes no son en sí mismos, sino que hay un único horizonte en el que se da la misma conciencia histórica, la conciencia efectual, que es consciente de la situación histórica y hermenéutica desde la que interpreta. Una aportación fundamental a esta concepción es el hacer brotar de ella la alteridad misma problematizándola y enriqueciendo las posibilidades de incorporarla al análisis. Este único horizonte es el horizonte humano en el que nada nos es absolutamente ajeno, por eso, dice Gadamer que la hermenéutica se mueve entre la familiaridad y la extrañeza.

Si la disposición fundamental de la historicidad de la existencia humana es, comprendiéndose, mediar consigo misma - y eso quiere decir, necesariamente, con el todo de la propia experiencia del mundo -, entonces también forma parte suya *toda tradición*. Ésta no sólo engloba textos, sino también instituciones y formas de vida. ³⁸

Es importante señalar que, por otro lado, la comprensión hermenéutica no sólo necesita de una fusión de horizontes, sino que ésta sólo es posible sobre la base de una continuidad del pasado con el presente, de lo contrario los horizontes no podrían fusionarse. Para ello, Gadamer introduce en *Verdad y método* la categoría de lo clásico, la cual reúne las características que atribuye a la comprensión hermenéutica. Si lo clásico es una especie de presente intemporal, la comprensión

³⁸ Gadamer, "Éstetica y hermenéutica", en *Estética y hermenéutica*, p. 55. Las cursivas son mías.

hermenéutica implica una simultaneidad del pasado con el presente y apela por una pertenencia y permanencia del texto en el presente.

¿Cómo permanece la tradición, el texto, la obra de arte, en el presente? Mediante la actualización, la re-presentación, la revitalización, la lectura. La obra de arte con su carácter de pasado es traída hasta este presente al ser actualizada, aunque hay que subrayar e insistir que esta actualización no se refiere al “estar pasado de moda”, sino a la ocasionalidad de la re-presentación, como ya se había señalado. La obra de arte sólo es en su re-presentación, el texto sólo es en su lectura.

Es factible observar ahora cómo la caracterización que había hecho Gadamer de la obra de arte a partir de la ontología, se une y se entrecruza con su teoría hermenéutica, con la ontología hermenéutica. De hecho, cuando afirma que “*La estética debe subsumirse en la hermenéutica*”³⁹ deberíamos pensar esta sentencia en un doble sentido: primero, a partir de la ontología de la obra de arte construye la base de la hermenéutica, donde la recuperación de la verdad de la obra de arte y donde conceptos como el de re-presentación serán esenciales para la configuración de su proyecto hermenéutico. Segundo, la estética debe pensarse desde la hermenéutica, incorporando así categorías como la tradición, el lenguaje, la fusión de horizontes, la historia efectual, el comprender y la interpretación.

La ontología de la obra de arte no se agota entonces en la descripción del modo de ser de la obra de arte como juego, sino que hay que pensar a la obra de arte desde

³⁹ Gadamer, *Verdad y método*, p. 217.

la hermenéutica y a la inversa: “[...] la hermenéutica tiene que determinarse en su conjunto de manera que haga justicia a la experiencia del arte”.⁴⁰

Desde esta relación indisoluble entre estética y hermenéutica, hemos de ganar para la estética la reflexión hermenéutica. En ese sentido, es necesario hablar de los tres momentos de la hermenéutica que Gadamer señala:

1. Comprensión del mundo que el texto abre.
2. Interpretación como un hacer inteligible en nuestro marco de referencia las creencias y prácticas que rodean al texto.
3. Aplicación, que quiere decir que la comprensión cambia con cada situación concreta.

Según Gadamer, se puede comprender el mundo que el texto abre por la continuidad y simultaneidad entre el presente y el pasado que se realiza con la fusión de horizontes. Comprender ese mundo implica dejarse hablar por la tradición (que se expresa en el texto), dejarse decir algo por ella. Así, la comprensión hermenéutica se da como un proceso dialógico donde la tradición es vista como un tú, para lo que es necesario haberla reconocido antes en su alteridad, lo cual, en última instancia significa que se tiene que reconocer que ésta «tiene algo que decir», momento este también, a mi parecer, privilegiado ya que nos arroja una noción de suma importancia: el diálogo. El que quiere comprender un texto debe «dejarse decir algo por él» pues el intérprete debe tener voluntad de escucha.

⁴⁰ *Ibidem.*

De ese modo, es posible pensar la experiencia del arte como una experiencia primordialmente dialógica donde la obra de arte es vista como un tú que puede ser comprendido e interpretado. El diálogo es entonces algo que puede ser pensado con referencia a la tradición y también a la obra de arte entendida como texto, recordemos además que la obra de arte es manifestación, aparición de la tradición. Comprender a la obra mediante un diálogo es comprender a la tradición.

La apuesta por el diálogo es una de las tesis principales al interior de la hermenéutica gadameriana, mas dado que no es el tema que nos ocupa en el presente trabajo, me permito señalar solamente algunas consideraciones al respecto.

En la hermenéutica gadameriana la preocupación por el reconocimiento de la alteridad – ya sea de un tú o de la tradición o de la obra de arte – se subsume al problema del lenguaje y con ello al diálogo. Para Gadamer no hay hermenéutica si ésta no implica una idea de diálogo, puesto que el único modo de comprender a la tradición es mediante un proceso dialógico de pregunta y respuesta. Es decir, la tradición se comprende e interpreta en un proceso conversacional, donde el texto postula una pregunta y la interpretación una respuesta a esa posible pregunta, pero esto sólo es posible si el intérprete reconoce que el texto “tiene algo que decir”, si lo escucha y le presta oídos, es pues un esfuerzo hermenéutico. En otras palabras, la tradición – en tanto lenguaje – se manifiesta en este diálogo.

Puesto que somos lenguaje, todo diálogo se da en el lenguaje y como lenguaje, pero más aún, Gadamer afirma que: "Desde el diálogo que nosotros mismos

somos”, es posible reflexionar sobre la dialogicidad y la intersubjetividad. Por tanto, la tradición no sólo se manifiesta en el diálogo sino que nosotros mismos somos diálogo, postulando Gadamer con esta idea una subjetividad dialogante que es ya siempre intersubjetividad.

Para Gadamer, todo diálogo, entendido desde la lingüisticidad de la conversación, también es apofántico. El diálogo, es decir, el lenguaje, devela y desoculta, pero es al otro -a la tradición- al que desoculta.⁴¹ Es muy importante señalar, sin embargo, que el otro sólo puede aparecer desde un horizonte común, un horizonte humano, es decir, lingüístico, en palabras de Gadamer. Así, la alteridad se hace presente, se devela desde su decirse, un decir, claro está, dialógico.

Todo diálogo en el que lo otro es preguntado se da siempre desde un horizonte previamente abierto, es decir, todo preguntar es un acontecer histórico que acaece desde una tradición, desde una determinada apertura al ser, que permite a su vez cualquier conversación en la que exista encuentro de tradiciones, y por tanto fusión de horizontes. De este encuentro surge un preguntar como acontecimiento histórico y dialógico que depende principalmente de la voluntad de escucha, es decir, del dejar decir al otro aquello que tenga que decir.

Lo que sale a la luz, lo desocultado mediante el diálogo, es así lo otro. Por ello no basta para Gadamer el lenguaje, sino que, éste tiene que incluir la idea del lenguaje-diálogo.

⁴¹ Sobre la idea de ocultamiento y desocultamiento, cf. el capítulo “Arte y verdad (arte y ser)” de este trabajo.

Regresemos ahora al segundo momento de la hermenéutica. Éste se refiere a la fusión de horizontes, puesto que sólo se pueden hacer inteligibles las creencias y prácticas que rodean al texto desde nuestro marco de referencia si antes se postula una contemporaneidad y simultaneidad del texto, para después apostar por un posible desplazamiento del intérprete hacia el horizonte del texto.

Por último, el tercer momento, el de la aplicación, enfatiza el carácter multívoco y siempre abierto de la interpretación. La aplicación se encuentra en íntima relación con la situación puesto que en la comprensión, el texto comprendido se “aplica” a la situación del intérprete. Cada comprensión y cada aplicación se dan en un momento situacional concreto.

Gadamer afirma en *Verdad y método* que comprender es siempre también aplicar, porque el comprender no es un saber teórico-abstracto sino práctico, es un saber actuante. El texto “debe ser comprendido en cada momento y en cada situación de una manera nueva y distinta”⁴², lo que significa que el texto no es “un” texto sino múltiples textos en tanto es historia de sus efectos, de sus interpretaciones. El texto difiere históricamente, la obra de arte difiere históricamente puesto que en cada ocasión requiere ser re-presentada, y esta re-presentación no puede ser nunca igual. De ese modo, comprender un texto es re-presentarlo en cada caso, en el sentido que la re-presentación tiene para la obra de arte, como se ha ya señalado.

El texto, pues, no es una cosa en sí ni un fondo originario al que hay que acceder, es, por el contrario, una creación constante, una construcción, puesto que se crea

⁴² Gadamer, *Verdad y método*, p. 380.

un nuevo texto cada vez que se le interpreta, surgiendo entonces una multiplicidad de textos que aluden a una multiplicidad de interpretaciones.

[...] ¿qué significa interpretar? A buen seguro, no es explicar o concebir; antes bien, es comprender, hacer exégesis, desplegar. [...] Lo importante es que todo interpretar no señala hacia un objetivo, sino solamente en una dirección, es decir, hacia un espacio abierto que puede rellenarse de modos diversos.⁴³

En este espacio abierto encontramos al intérprete como jugador, él es quien juega a “rellenar” de modos diversos el espacio abierto dentro del texto, dentro de la obra de arte. Es el intérprete en tanto jugador quien con la lectura, con la representación puede actualizar a la obra, puede comprenderla e interpretarla; comprensión e interpretación que acontecen desde la fusión de horizontes, desde la historia efectual, desde la tradición.

⁴³ Gadamer, “Poetizar e interpretar”, en *Estética y hermenéutica*, p. 75.

1. EL LECTOR COMO JUGADOR

En *La actualidad de lo bello* Gadamer construye una teoría acerca de la participación del jugador derivada de dos elementos: por un lado, la identidad hermenéutica, i.e., la variación y permanencia e la obra de arte; por otro, el jugar-con, i.e., el hecho de que el espectador en tanto jugador sea un elemento constitutivo del juego del arte.

El espectador es caracterizado de esa manera no sólo porque toda re-presentación sea siempre un re-presentar para alguien, sino también porque la obra se presenta como algo susceptible de ser comprendido:

[...] pretende ser entendida [la obra] como aquello a lo que «se refiere» (*meint*) o como lo que «dice». Es éste un desafío que sale de la «obra» y que espera ser correspondido.¹

Ahora bien, este desafío de la obra de ser comprendida como aquello a lo que se refiere solamente puede ser correspondido o ejecutado² por un espectador-jugador que funja como intérprete y como “actualizador” de eso que la obra dice. La obra es originalmente “diciente”, pero sólo puede serlo en la medida en que haya alguien que escuche y que participe de ese decir.

¹ Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 73.

² La categoría de ejecución (*Vollzug*) será central en el pensamiento de Gadamer en los años posteriores a la redacción de *Verdad y método*. El tomo octavo de su obra completa se intitula *Ästhetik un Poetik II. Hermeneutik im Vollzug* (Estética y poética II. Hermenéutica en ejecución). Allí aclara que “La ejecución es interpretación” (Gadamer, “Palabra e imagen («Tan verdadero, tan siendo)”, en *Estética y hermenéutica*, p. 301). Ejecución de la obra quiere decir lectura, la obra de arte no es sin su lectura, no es sin su ejecución, sin la construcción que de ella realiza en cada caso el intérprete-lector.

En ese sentido, Gadamer piensa la obra como pregunta, en la medida en que espera – está ahí a la espera – de una respuesta. Entre el jugador y la obra se entabla una conversación como intercambio de preguntas y respuestas, como diálogo.³

En este punto considero que la crítica de Ricoeur en “¿Qué es un texto?” al modelo dialógico de la interpretación no me parece del todo acertada, en la medida en que lee de una manera demasiado literal la palabra “diálogo”, afirmando que como el texto constituye un discurso fijado no hay posibilidad de entablar una relación dialógica de preguntas y respuestas.

En ese sentido, señala que:

[...] la relación «escribir-leer» no es un caso particular de la relación «hablar-responder». No se trata de una relación de interlocución, ni de una forma de diálogo. No basta con decir que la lectura es un diálogo con el autor a través de su obra. [...] El diálogo es un intercambio de preguntas y respuestas, y no existe un intercambio de este tipo entre el escritor y el lector.⁴

De ese modo, Ricoeur establece una diferencia entre el acto de leer y el de dialogar, pero habría que señalar que el modelo dialógico no está pensado en Gadamer en

³ Es posible establecer una cierta analogía entre la teoría de Gadamer de pensar al texto desde el diálogo, y la de Bajtín, quien propone pensar concretamente a la novela (y al lenguaje en general) ya no como monólogo sino como diálogo, de manera tal que la significatividad plena de la obra sólo se alcanza en un proceso dialógico. Para Bajtín la palabra es esencialmente palabra dialógica que se conforma y que nombra a partir de la interacción, del entrecruzamiento, con otras palabras, con otros lenguajes, con otras concepciones del mundo: “La concepción por la palabra del objeto de la misma es un acto complejo: de una parte, todo objeto «condicionado» y «contestado» es iluminando; de otra, es oscurecido por la opinión social plurilingüe, por la palabra ajena acerca de él; la palabra entra en el complicado juego del clarooscuro, se satura de ese clarooscuro, tallando sus propios contornos semánticos y estilísticos. Esa concepción se complica por la interacción dialógica dentro del objeto, y por los diversos aspectos de su conciencia socio-verbal. La representación artística, la «imagen» del objeto, puede ser recorrida por el juego dialógico de las intenciones verbales que se encuentran y entrelazan en su marco; dicha representación puede no ahogar tales intenciones, son que, por el contrario, las puede activar y organizar.” (Bajtín, *La palabra en la novela*, en *Teoría y estética de la novela*, pp. 94-95).

⁴ P. Ricoeur, “¿Qué es un texto?”, en *Historia y narrativa*, p. 61.

función de una relación entre el escritor y el lector, sino entre el texto y el lector. Ahora bien, que el texto no dialogue literalmente, que no pueda contestar como lo hace un "tú" a las preguntas del lector no quiere decir que no haya diálogo en absoluto. Al contrario, podríamos afirmar que Gadamer (al igual que Bajtín) piensa a la palabra como esencialmente dialógica, constituida ya siempre desde una conversación con la alteridad, donde se entrecruzan los sentidos y se conforman y se modifican a partir de una comunidad dialogante.

Cada miembro del discurso, cada palabra que se inserta en la unidad de la frase representa una unidad de sentido al evocar algo con su significación. Al moverse dentro de su propia unidad y no como mero medio para el presunto sentido discursivo, puede desplegarse la *plurivocidad* de su virtualidad expresiva. Se habla así de connotaciones que resuenan cuando una palabra aparece con su significado en un texto literario.⁵

En ese sentido, el texto (o la obra) lleva implícito el diálogo, primero, porque lo que ahí se dice, porque el sentido del texto, sólo es conformado desde la tradición a la cual el artista pertenece en cada caso y en la cual está ya siempre dialogando (las palabras sólo adquieren sentido dialógicamente), y, segundo, porque la lectura es interacción con el texto; un diálogo figurado pero en todo caso un diálogo y no un monólogo. Si Gadamer enfatiza en la idea del diálogo es porque necesita hacer del lector un elemento estructural de la obra de arte, que participe de y en ella, y no que ésta se convierta en un molde vacío o en un espejo que refleje exclusivamente la expectativas de sentido del lector, donde la experiencia el arte devenga un

⁵ Gadamer, "Texto e interpretación", en *Verdad y método II*, p. 340. Las cursivas son mías.

monólogo autorreflejante. Diálogo es para Gadamer metáfora de ejecución, de actualización, de re-presentación, de lectura.

Ahora bien, antes de abordar el fenómeno de la lectura es necesario precisar el carácter que tiene la respuesta del jugador al desafío que representa la obra. Esta respuesta, que es a su vez pregunta, constituye el diferir de la obra de arte en la multiplicidad de interpretaciones de la que es objeto, puesto que la respuesta no tiene el carácter de la generalidad o universalidad, sino el de la singularidad, es la *propia* respuesta del jugador-intérprete la que actualiza y ejecuta la obra, porque el jugador-intérprete comprende a la obra desde su horizonte.

Tener una experiencia del arte significa, para Gadamer, que el jugador ha entrado en el juego de un modo tal que ha de producir una respuesta, la suya propia, frente al desafío. Pero ¿qué quiere decir esta singularidad de la interpretación en la experiencia del arte? La interpretación, que es en algún sentido la ejecución-actualización de la obra, puede ser singular porque Gadamer no entiende la experiencia – y precisamente la interpretación y la comprensión de la obra de arte son una experiencia – a partir de la relación sujeto-objeto, i.e., un sujeto que experiencia un objeto aprehendiéndolo como objeto de conocimiento, como algo ya siempre exterior al sujeto cognoscente. En su afán por desligarse del subjetivismo, Gadamer recupera el concepto de experiencia del vocabulario hegeliano: “[...] la

conciencia que experimenta hace precisamente esta experiencia: el en-sí del objeto es en-sí «para nosotros».”⁶

Esta afirmación de Hegel permite escapar de la separación entre sujeto y objeto, entre la *res extensa* y la *res cogitans*, que piensa al objeto como algo exterior al sujeto. En el sistema hegeliano el objeto pertenece al sujeto, no hay escisión. Esta pertenencia es precisamente la experiencia de la conciencia, la conciencia que sabe que la realidad no es ningún en-sí (piénsese, por ejemplo, en la cosa en sí kantiana) ni ninguna esfera escindida frente a la cual se necesite tender un puente -la razón- para poder tener acceso a ella. Si la realidad no es nada ajeno a la conciencia, la conciencia que va a la realidad no puede hacer otra cosa más que reconocer que lo que ha encontrado allí es a ella misma. La experiencia es entonces la vuelta de la conciencia sobre sí misma, la conciencia que regresa a sí misma desde el ser otro. La experiencia es la experiencia que hace la conciencia consigo misma.⁷

Sin embargo, dentro del sistema hegeliano la experiencia de la conciencia culmina en el “saber absoluto”: la superación de toda experiencia porque ya no hay necesidad de la mediación que implica el regreso a sí mismo desde el ser otro.

⁶ Gadamer, *Verdad y método*, p. 429. Vattimo señala la importancia de la recuperación del concepto hegeliano de experiencia en relación con la obra de arte: “[...] [Gadamer] piensa la verdad del arte precisamente en referencia a la noción hegeliana de *Erfahrung* [experiencia], dejando resonar en ella la idea de *fahren*, del viaje como experiencia que transforma y que, precisamente en cuanto tal, es portadora de lo verdadero” (Vattimo, *Más allá de la interpretación*, p. 106).

⁷ Hegel señala textualmente que la experiencia es experiencia de la conciencia: “[...] la conciencia se encuentra con que lo que antes era para ella el *en sí* no es en sí o que solamente era en sí *para ella*. [...] Este movimiento *dialéctico* que la conciencia lleva a cabo en sí misma, tanto en su saber como en su objeto, *en cuanto brota ante ella el nuevo objeto verdadero*, es propiamente lo que se llamará experiencia. [...] el nuevo objeto se revela como algo que ha llegado a ser por medio de una *inversión de la conciencia* misma.” (Hegel, *Fenomenología del espíritu*, Introducción, pp. 58-59).

Este es precisamente el punto en el que Gadamer se separa de Hegel, retoma de éste la experiencia como experiencia de la conciencia que se da la vuelta sobre sí misma, pero se aleja del "absolutismo" y afirma entonces que experiencia quiere decir estar abierto a nuevas experiencias.

Al renunciar a la pretensión del "saber absoluto", renuncia que sintetiza en esta frase: "*Ser histórico quiere decir no agotarse nunca en el saberse*"⁸, Gadamer postula la posibilidad de hacer nuevas experiencias, incluso - y precisamente - sobre la misma cosa. El camino de la conciencia hacia su autoconocimiento o autocomprensión es para Gadamer un camino que no culmina: "La experiencia es, pues, experiencia de la finitud humana"⁹. Sin embargo, es clara la impronta hegeliana cuando asevera que todo comprender es un comprenderse. Encontramos aquí nuevamente el concepto de reconocimiento, que ya había sido sostenido en relación con el juego del arte y la mimesis.

De este modo, la experiencia del arte radica, primero, en que el jugador se encuentra a sí mismo en la obra de arte, se reconoce ahí, al comprenderla se comprende. Y, segundo, la obra de arte puede - y esta posibilidad pertenece a ella - ser siempre comprendida e interpretada de otro modo. Toda comprensión es siempre otra.

Esta definición de la experiencia del arte abre un problema fundamental: el del subjetivismo. Si el jugador se encuentra él mismo en la experiencia del arte, ¿no se

⁸ Gadamer, *Verdad y método*, p. 372.

⁹ *Ibid.*, p. 433.

asemeja esto a la teoría kantiana donde la experiencia estética queda referida exclusivamente al sujeto y a su modo de representar?

La clave para resolver este problema al interior de la estética de Gadamer radica, por un lado, en qué quiere decir este sí-mismo del jugador que se re-encuentra y se comprende en la obra de arte, y por otro, en la identidad hermenéutica de la obra de arte.

El sí-mismo del jugador no hace sólo alusión a esa individualidad entendida como singularidad y particularidad (de la que depende, en parte, el diferir de la obra y su ser comprendida siempre de otro modo), sino también a la alteridad e historicidad que lo constituyen, en última instancia, a la tradición. Además, si la obra de arte tiene un carácter vinculante, entonces no puede ser “llenada” desde la mera individualidad del jugador. Lo que el jugador reconoce es una tradición, un mundo, ese mundo abierto por la obra, al que él pertenece y que forma parte de su ser. “Todo comprender es un comprenderse” significa además de la comprensión de la individualidad, la comprensión de la tradición en la que somos y a la que ya siempre pertenecemos. A este respecto Gadamer afirma que “[...] si se ha tenido realmente la experiencia del arte, el mundo se habrá vuelto más y luminoso”.¹⁰ Luminosidad que radica en ser comprendido – el mundo y con él nosotros – de otro modo.

La obra de arte es aquello que al tener su ser en el devenir puede ser comprendido de otro modo, y esto significa que la obra es construida, re-construida cada vez que

¹⁰ Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 73.

se le actualiza, que se le interpreta y comprende. Frente a esa identidad de la obra y también frente a su totalidad de sentido queda un espacio abierto, un espacio de indeterminación que tiene que ser “rellenado” por el jugador. Para explicar esto Gadamer da un ejemplo muy claro:

Tomemos un ejemplo famoso: *Los hermanos Karamazov*. Ahí está la escalera por la que cae Smerdiakov. Dostoievski la describe de un modo por el que se ve perfectamente cómo es la escalera. Sé cómo empieza, que luego se vuelve oscura y que tuerce a la izquierda. Para mí resulta palpablemente claro y, sin embargo, sé que nadie ve la escalera igual que yo. Y, por su parte, todo el que se haya dejado afectar por este magistral arte narrativo, «verá» perfectamente la escalera y estará convencido de verla tal y como es. He aquí el espacio libre que deja, en cada caso, la palabra poética y que todos llenamos siguiendo la evocación lingüística del narrador.¹¹

A partir de esta idea de “rellenar”, es posible afirmar que la obra de arte se juega entre lo que ella es y lo que el jugador la hace ser a través de la interpretación. No es pues ni puro molde vacío donde el espectador proyecta sus expectativas de sentido para encontrarse ahí meramente reflejado, ni tampoco es un objeto delimitado que el sujeto aprehenda en su totalidad.

La obra es un continuo ser-activo-con (*Mit-Tätigsein*), esto quiere decir que no «es», sino que es «siendo». Sólo es en la medida en que es re-presentada (en todo caso leída e interpretada) por alguien, re-presentación que se traduce entonces en una construcción activa de la obra, por eso el espectador se convierte en un elemento estructural de la obra. Ésta requiere en cada caso ser construida, requiere de la participación del jugador:

¹¹ *Ibid.*, p. 75.

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 (*Aufbau*) de la obra misma como tarea.¹²

Hacerse cargo de la construcción significa el cumplimiento de la realización y de la ejecución de la totalidad de sentido en y por el intérprete, y ésta es una tarea propiamente hermenéutica, donde la lectura deviene comprensión no de lo dado, sino de lo que se construye jugando con la obra.

De ese modo, Gadamer puede afirmar en *La actualidad de lo bello* que no hay ninguna separación de principio entre la obra de arte y la experiencia del arte, entre la obra como conformación (*Gebilde*) y su construcción (*Aufbau*) por el lector. Esto quiere decir: la obra sólo es en su re-presentación y como re-presentación. Por ello, la "no-distinción estética" cobra un papel fundamental en la teoría de Gadamer: sólo se puede tener experiencia del arte en la medida en que no se distinga la obra de su re-presentación, conservando, no obstante, los términos de identidad y variación, porque la obra sólo habla "en lo que es" de manera diferente en cada caso.

La construcción de la obra, es decir, del texto mediante la lectura será uno de los principales temas de la estética de Gadamer en los años posteriores a la redacción de *Verdad y método*. Como se ha señalado aquí, cuando Gadamer piensa el problema de la lectura no lo hace en alusión exclusiva a la palabra escrita, antes bien, la lectura tiene un peso ontológico, como señala A. Gabilondo en su

¹² *Ibid.*, p. 77.

introducción a *Estética y hermenéutica*: “«¿Qué es propiamente leer?», es pregunta ontológica. En ella se juega cuanto quepa ser y decir”.¹³

El *status* ontológico de la lectura es establecido por Gadamer en dos sentidos: por un lado, corresponde al desarrollo de la ontología de la obra de arte, por otro, toda nuestra experiencia (del ser) es lectura. La lectura tiene semejante rango ontológico debido a su estrecha relación con la categoría de “comprensión” y con el lenguaje.

En ese sentido, los dos principales rasgos de la lectura consisten en que la lectura se desarrolla en el medio del lenguaje y que toda lectura es ya siempre comprensión, no en términos teóricos sino ontológicos, es decir, en última instancia, toda lectura es comprensión del ser (y del ser como tradición).

De ese modo, lo que observamos en el pensamiento de Gadamer es una continuidad en sus afirmaciones aunque haya un cambio en las categorías que emplee. Si en *Verdad y método* la categoría de “re-presentación” (a partir del juego) ocupaba el lugar central en la ontología de la obra de arte y también en la hermenéutica ontológica en tanto el ser es re-presentación¹⁴, en la década de los 80’s la categoría central será la “lectura”. Prácticamente podríamos afirmar que las categorías son intercambiables, si la obra de arte necesita ser re-presentada en cada caso, esto equivale a decir que debe ser leída en cada caso. Además, porque el ser es re-presentarse y es lenguaje, cabe decir que se le comprende en cada caso por

¹³ A. Gabilondo, “Introducción”, en Gadamer, *Estética y hermenéutica*, p. 14.

¹⁴ “[...] la constitución ontológica fundamental según la cual el ser es lenguaje, esto es, re-presentarse” (Gadamer, *Verdad y método*, p. 581).

medio de la lectura. Por ello, Gadamer podrá afirmar que toda nuestra experiencia es lectura:

Toda nuestra experiencia es lectura, e-lección de aquello sobre lo que nos concentramos y [es] estar familiarizados por la re-lectura, con la totalidad así articulada. También la lectura que nos familiariza con la poseía permite que la existencia se vuelva habitable.¹⁵

Gadamer puede afirmar que toda nuestra experiencia es lectura debido al modo en como la caracteriza. La lectura no es ningún modo de aprehensión que realice un sujeto de un objeto, tampoco es mera contemplación o pasividad del lector frente a lo que el texto «es». La lectura es construcción, construcción del texto, de la tradición, del mundo, del ser.

La lectura es apropiación del texto, una apropiación propia y particular – aunque no por ello se niega su vinculatividad – que se lleva a cabo a partir de la construcción de un escenario interior, un escenario en el que la palabra puede “sonar”, puede ser “escuchada” en eso que Gadamer llama el “oído interior”¹⁶, porque ahí la palabra dice, nombra, le dice algo a uno en cada caso. Lectura es diálogo, y porque es diálogo la palabra del texto no puede pensarse desde la autorreferencialidad. Por el contrario, por medio de la lectura nos percatamos de la “fuerza evocadora del lenguaje”, de su capacidad de ser siempre “más”, de decir siempre “más”, de ser crecimiento o incremento de (y en) el ser.

Toda nuestra experiencia es lectura porque toda nuestra experiencia es comprensión del ser. La lectura comprende e interpreta lo ya comprendido e

¹⁵ Gadamer, “Oír-ver-leer”, en *Arte y verdad de la palabra*, p. 81.

¹⁶ Cf. *Ibid.*, pp. 73-74.

interpretado, es decir, el ser, y sobre lo ya comprendido la lectura realiza otra comprensión, comprende de otro modo. Por ello, la lectura es incremento de ser en el mismo sentido que lo es la obra de arte. La obra de arte es lectura – en tanto es comprensión e interpretación – del mundo (mundo que a su vez sólo es en el modo de la comprensión), pero la obra de arte lo comprende de otro modo, esa comprensión que realiza la obra de arte es a su vez comprendida de otro modo por el lector-intérprete.

Así, observamos cómo aquel movimiento que se llevaba a cabo en el juego del arte a partir de la re-presentación se realiza ahora por medio de la lectura. El lector puede ser pensado como jugador porque su lectura constituye la re-presentación de la obra de arte, y porque a partir de ella el juego accede a su manifestación, el juego revela su totalidad de sentido, esta totalidad emerge por la lectura que no es otra cosa que “jugar con la obra”. De ese modo, el comportamiento del lector equivaldría al comportamiento del jugador con todas las características que para éste se han ya señalado.

[...] no se trata, en modo alguno, de que con la lectura pongamos algo que no está ahí. Antes bien, con la lectura sacamos lo que hay dentro, de tal modo que emerge. Así es una experiencia del arte. Tampoco ella es una mera recepción de algo. Más bien, es uno mismo el que es absorbido por él. Más que de un obrar, se trata de un demorarse que aguarda y se hace cargo; que permite que la obra de arte emerja. Oigamos de nuevo al lenguaje: lo que así emerge «le dice algo a uno», como solemos decir, y el interpelado está como en un diálogo con lo que ahí emerge. Tanto para el ver como para el oír o el leer, es cierto que uno se demora en la obra de arte. Mas demorarse no es perder el tiempo. Estar demorándose es como un diálogo de intenso intercambio que no tiene un plazo para terminar, sino que dura hasta que es llevado a su fin. Un diálogo no es más que eso: se está un rato

totalmente «en la conversación», «se está totalmente imbuido en ella».¹⁷

A partir de esta cita de uno de los textos más recientes de Gadamer (1992) se hace clara esa relación entre el juego y la lectura, puesto que aquello que se había señalado para el juego continúa siendo válido para la lectura, por ejemplo, la demora, el “quedar imbuido” en el juego, el emerger, la construcción de la obra en términos de “hacerse cargo de ella”, etc. En ese sentido, podríamos afirmar que es tal la continuidad en el pensamiento gadameriano que es posible pensar al juego como hilo conductor de toda su estética y que la descripción de la ontología de la obra de arte que lleva a cabo en *Verdad y método* no fungirá sólo como uno de los pilares básicos de su hermenéutica, sino también como punto de referencia constante de su estética.

¹⁷ Gadamer, “Palabra e imagen («Tan verdadero, tan siendo»)”, en *Estética y hermenéutica*, p. 295.

CAPÍTULO IV

ARTE Y VERDAD (ARTE Y SER)

Gadamer emplea en *La actualidad de lo bello* la categoría de símbolo con el fin de establecer la relación entre la obra de arte y la verdad, así como entre la obra de arte y el ser. Para ello, retoma dos acepciones de la palabra símbolo. La primera se refiere a la *tessera hospitalis*: una tablilla es partida en dos y cada parte es entregada a un huésped, los descendientes de ellos podrán reconocerse al juntar las dos partes. El concepto que resuena aquí es el de reconocimiento. La segunda acepción la toma de *El Banquete* de Platón: la historia de Aristófanes sobre el Eros habla del hombre como fragmento, como símbolo que va en busca de su otra mitad para ser un ser completo.

La palabra símbolo es, entonces, retomada por Gadamer como un fragmento en espera de su completud. En ese sentido, la obra de arte se revela como una promesa de completud al ser ella misma un "fragmento de ser". De esta completud Gadamer deduce en qué consiste la significatividad de lo bello y del arte:

[...] en lo particular de un encuentro con el arte, no es lo particular lo que se experimenta, sino la totalidad del mundo experimentable y de la posición ontológica del hombre en el mundo, y también, precisamente, su finitud frente a la trascendencia.¹

A partir de esta cita encontramos que en la experiencia del arte se experimentan tres cosas: la totalidad del mundo experimentable, la posición ontológica del hombre y la finitud. Es necesario desglosar esta tesis.

A través del arte es posible experimentar la totalidad del mundo experimentable porque el arte no es la expresión de las vivencias particulares y privadas del artista, sino la expresión de una tradición, ésa a la que el artista pertenece y que se ve reflejada, re-presentada en la obra, y también ésa a la que el lector pertenece.

Lo que el lector encuentra no es, como ya se había señalado, ninguna subjetividad para-sí – ni la suya ni la del artista – sino la tradición que se revela como la totalidad del mundo experimentable en la medida en que toda experiencia que hacemos del mundo se da ya siempre desde una tradición. La tradición se presenta, por lo tanto, como el horizonte irrebasable – aunque no por ello fijo y determinado – de toda comprensión.

Ahora bien, según Gadamer, la existencia se da en el modo de la comprensión, el mundo sólo es mundo comprendido (es decir, con significado, con sentido, referido como algo) desde una tradición y esto es precisamente lo que se experimenta en el arte: la totalidad del mundo experimentable, es decir, del mundo en tanto comprendido.

¹ Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 86.

Esto se relaciona con la posición ontológica del hombre y su finitud. A pesar de que Gadamer no aclara en *La actualidad de lo bello* a qué se refiere con esto, es posible explicarlo a partir de ciertas líneas de argumentación establecidas en *Verdad y método*. La posición ontológica del hombre en el mundo es la comprensión del ser en tanto lenguaje : “El ser que puede ser comprendido es lenguaje (*Sein, das verstanden werden kann, ist Sprache*)”.² El ente que puede comprender al ser es el hombre que es, a su vez, lenguaje. La obra se revela como un “fragmento de ser” porque es lenguaje, pero no sólo eso, la obra es susceptible de ser comprendida porque nosotros somos comprensión del ser. Y porque somos entes finitos, históricos, autoconstrucción constante, posibilidad abierta como posibilidad³; toda

² Gadamer, *Verdad y método*, p. 567.

³ Uno de los puntos fundamentales en los que se apoya la hermenéutica de Gadamer es el concepto de finitud, un concepto que está tomado en gran medida del pensamiento de Heidegger. En ese sentido, para comprender qué quiere decir finitud es indispensable recurrir a Heidegger quien en *Ser y Tiempo* desarrolla la analítica existencial del ser-ahí y con ella la negatividad y la finitud del ser-ahí. Para explicarlo es necesario hablar primero del existencial del “comprender” (parágrafo 31).

El comprender es el poder-ser del ser-ahí y el poder-ser es el sentido de la existencia. El ser-ahí es ser-posible, es decir, el ser-ahí es posibilidad tal cual es, porque siempre podría ser de otro modo; el ser-ahí existe sobre una posibilidad que ha abierto previamente comprendiéndola. El ser-ahí comprende su mundo porque comprende al ser y en la medida en que lo comprende abre las posibilidades que puede ser. El ser-ahí es en el modo del haber comprendido su “ahí” de una u otra manera.

La existencia del ser-ahí no es sino posibilidad como posibilidad “la posibilidad en cuanto existencial es [...] la más original y última determinación ontológica positiva del ‘ser ahí’” (*Ser y tiempo*, p. 61). En cuanto poder-ser, el ser-ahí es siempre una determinada posibilidad, y al ser una determinada no es otra que pudo haber sido, por eso el ser-ahí es ser-posible. “En cuanto fáctico, el ser-ahí ha emplazado en cada caso ya su ‘poder ser’ en una posibilidad del comprender”. (*Ser y tiempo*, p. 65).

Porque es poder-ser el ser-ahí siempre es más, pero no es más fácticamente, pues a su facticidad le es inherente el poder-ser. Este “el ser-ahí siempre es más” hace referencia al “aún no” en tanto ser-posible el ser-ahí aún no es fácticamente ciertas posibilidades. Este “aún no” es la finitud y el inacabamiento del ser-ahí, que nunca es algo acabado, sino que va siendo, se hace en el camino, es autoconstrucción constante, posibilidad siempre abierta precisamente como posibilidad, como poder-ser.

El que el ser-ahí esté siempre abierto a posibilidades se debe a su finitud, a su temporalidad e historicidad. La esencia de la temporalidad es que es finita.

Con el ser-para-la-muerte Heidegger explica la finitud y la temporalidad del ser-ahí. “La muerte es la posibilidad de la imposibilidad de toda otra posibilidad” (*Ser y Tiempo*, parágrafo 53). La muerte se mantiene como posibilidad mientras el ser-ahí es, pero en tanto ontológicamente finito el ser-ahí es posibilidad como posibilidad.

comprensión que hagamos de la obra será siempre otra, siempre distinta ya que también es finita e histórica.

Comprendiendo al arte nos comprendemos a nosotros mismos⁴, puesto que el arte es expresión de nuestro ser – expresión fragmentaria como nuestro propio ser – y precisamente ahí se revela la promesa de completud⁵: somos comprendiéndonos en lo otro. Completud, integridad que no rebasa el carácter de promesa, tanto para la obra como para el lector.

Aquí Gadamer se enfrenta a Hegel. Finitud e historicidad quieren decir inacabamiento, la expectativa indeterminada de sentido (*unbestimmte Sinnerwartung*) de la obra no puede ser nunca consumada. Indeterminada porque siempre puede ser leída de otro modo, porque los espacios que quedan por rellenar nunca son llenados de manera igual; no-consumada porque ni se agota ni se abarca en el concepto, al contrario, siempre se dice de otro modo y al decirse deja un espacio de indeterminación. La obra siempre es más de lo que en cada caso dice, pero no hay posibilidad de una aprehensión total de su sentido, porque éste no está dado, porque la obra no es más que en su re-presentación, re-presentación que se revela, ella también, como finita e histórica.

El ser-ahí es para Heidegger finitud, contingencia, paradoja constante e indisoluble, fragilidad, debilidad, contradicción, ambigüedad, limitación. Y porque es finito es también y sobre todo histórico, es *su* historia. Este es el sentido de finitud e historicidad que recupera Gadamer para el desarrollo de su hermenéutica.

⁴ En ese sentido, Gadamer escribe que: “La intimidad con que nos afecta la obra de arte es, a la vez, de modo enigmático, estremecimiento y desmoronamiento de lo habitual. No es sólo el «ese eres tú» que se descubre en un horror alegre y terrible. También nos dice: «¡Has de cambiar tu vida!»” (Gadamer, “Estética y hermenéutica”, en *Estética y hermenéutica*, p. 62.)

⁵ Ese es precisamente el sentido que J. Staumbaugh resalta sobre el arte como símbolo: “[...] el símbolo señala más allá de sí mismo y nos permite mirar ese reino que siempre hemos buscado para completar y hacer unitaria nuestra vida fragmentaria” (J. Staumbaugh, “Gadamer on the beautiful”, en L. Hahn (ed.), *The Philosophy of Hans-Georg Gadamer*, p. 132.

En ese sentido, Gadamer entiende al arte como símbolo: fragmento de ser que no puede ser consumado en una comprensión, sino que se revela como siempre abierta, como siempre *más*. Por ello, afirma que “La poesía es siempre más”⁶, es siempre más de lo que cualquier interpretación puede decir de ella, es siempre más que cualquier aplicación y apropiación que de ella haga el lector, es incluso siempre más de lo que ella misma es, porque siempre está abierta, abierta a nuevas interpretaciones a nuevas apropiaciones. La obra de arte se revela, pues, como inagotable.

Precisamente al oponerse a la idea hegeliana de que el contenido de sentido del arte puede alcanzarse en el concepto, Gadamer se acerca a Kant, para quien la experiencia de lo bello es sin conceptos, i.e., no puede ser subsumida en un concepto.⁷ Gadamer no sólo recurre a Kant para ir más allá de Hegel, también y sobre todo recurre a Heidegger, concretamente al Heidegger de “El origen de la obra de arte”.

En *La actualidad de lo bello* escribe que la idea de lo simbólico en el arte permite oponerse a la comprensión de la obra en el concepto, ya que lo simbólico “[...] descansa sobre un insoluble *juego* de contrarios, de mostración (*Verweigung*) y ocultación (*Verbergung*)”.⁸ Pensar a la obra de arte como mostración y ocultación

⁶ Gadamer, *¿Quién soy yo y quién eres tú?*, p. 149.

⁷ La recuperación que Gadamer hace de Kant no implica que la obra sea sin contexto, sobre todo si pensamos en lo que se ha dicho sobre la fusión de horizontes, el horizonte del texto es ya siempre su contexto. “Ninguna palabra tiene sentido sin su contexto” (Gadamer, *¿Quién soy yo y quién eres tú?*, p. 150). Sin conceptos quiere decir, entonces, que la obra de arte no se agota en una sola definición, que no hay, en última instancia, definición que pueda abarcarla toda, que pueda decirla toda.

⁸ Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 87. Las cursivas son mías.

(i.e., como *alétheia*, como verdad) es la propuesta de Heidegger en "El origen de la obra de arte", que Gadamer retoma aquí en todo su sentido.

En la introducción que Gadamer realiza al texto de Heidegger⁹ asegura que éste puede ser leído como una superación de las estéticas de Kant y de Hegel, y esa es justamente la lectura que hace Gadamer y de la que depende su recuperación de la propuesta heideggeriana. En este sentido, Zúñiga en *El diálogo como juego* señala que el hecho de que Gadamer sitúe la cuestión de la verdad en el ámbito del arte, significa una continuación del pensamiento de Heidegger expresado en "El origen de la obra de arte". Veamos en qué sentido.

En "El origen de la obra de arte", Heidegger se pregunta por el origen (*Ursprung*) de la obra, y entiende por origen esencia, la fuente de donde surge aquello que es tal como es. La pregunta por la obra de arte conduce a la pregunta por el arte, y viceversa, de modo tal que la reflexión se adentra en un círculo – no vicioso, sino aquel que constituye la "fiesta del pensar" – en el que se va de la obra al arte y del arte a la obra.

La primera definición que Heidegger ensaya es pensar que la obra de arte tiene el carácter de cosa (*Dinghafte*), es cosa (*Ding*). Pero no se agota en su ser cosa, tiene algo más que la hace ser obra de arte, un carácter añadido: la obra es *alegoría* y *símbolo*. Con el fin de determinar el carácter de cosa de la obra, Heidegger se pregunta por la coseidad de la cosa y recurre al pensamiento griego. Ahí encuentra

⁹ Cf. Gadamer, "Die Wahrheit des Kunstwerks", en *Heideggers Wege*, en *Gesammelte Werke 3. Neue Philosophie I*, pp. 254-255.

que la cosa tiene una serie de propiedades que se concentran en un núcleo que subyace, a esto los griegos lo llamaron: *hipokeimenon*.

Describir a la cosa como un núcleo en torno al cual giran las distintas propiedades significa “la experiencia fundamental griega del ser de lo ente en el sentido de la presencia (*Anwesenheit*)”.¹⁰ Esa experiencia se vio transformada con la traducción de los términos griegos por los latinos, donde en vez de *hipokeimenon* encontramos *subiectum*, junto a otras palabras como sustancia y accidente. Esto se traduce en una visión occidental que piensa a un sujeto frente a una cosa u objeto que es la reunión de la sustancia más los accidentes.¹¹

A estas dos caracterizaciones de la cosa sigue una tercera, aquella que la interpreta como materia (*hile*) y forma (*morfe*). A pesar de que esta definición es el esquema conceptual en el que se basa toda estética y teoría del arte, al decir de Heidegger, no parece que pertenezca originariamente a la obra de arte ni que permita diferenciar a la cosa del resto de los entes.

¹⁰ Heidegger, “El origen de la obra de arte”, en *Caminos de bosque*, p. 16. El término *Anwesenheit* no debe entenderse en el sentido de la *Vorhandenheit* que también significa presencia. Heidegger realiza una crítica puntual al segundo término y emplea el primero, el cual se deriva del verbo *anwesen*: estar presente en, asistir a. La diferencia radica en que *Vorhandenheit* significa para Heidegger algo ya siempre presente, mientras que *Anwesenheit* algo que llega a estar presente.

¹¹ Cabe señalar que también Gadamer interpreta la transformación del *hipokeimenon* por el *subiectum* como el principio de la fundación del concepto moderno de subjetividad. En ese sentido, escribe: “Aquello que imprimió su sello a la palabra ‘subiectum’ y al concepto de subjetividad, y que a todos nos parece natural, fue que ‘sujeto’ quiere decir algo así como referencia a sí mismo, reflexividad, yo. A la palabra griega a partir de la cual fue traducido, ‘hypokeimenon’, no se le nota nada de esto. [...] Consecuentemente, hay que preguntarse cómo a partir de esta orientación fundamental el concepto moderno de sujeto y subjetividad pudo orientarse hacia lo que ahora le es propio. La respuesta está clara. Se produjo a través de la definición cartesiana del ‘cogito me cogitare’ [...] A partir de aquí se desarrolló el concepto de subjetividad”. (Gadamer, “Subjetividad e intersubjetividad, sujeto y persona”, en *El giro hermenéutico*, p. 13).

Del esquema materia-forma, Heidegger deriva la definición de la cosa como utensilio, como herramienta que sirve "para algo".¹² La obra de arte se encontraría entre el utensilio, en la medida en que comparte su ser-creado, y la mera cosa, en la medida en que no se reduce a ser instrumento debido a la "autosuficiencia de su presencia" (*selbstgenügsames Anwesen*). De ese modo, el ente en general es comprendido como utensilio o como obra o como mera cosa. Pero esta caracterización seguiría ocultando la coseidad de la cosa.

Sobre el utensilio, Heidegger señala que "el ser utensilio del utensilio reside en su utilidad"¹³, en su fiabilidad, en su no llamar la atención sobre sí. Cotidianamente no reparamos en el instrumento, sólo lo usamos y lo pasamos de largo sin demorarnos.

A esta descripción del ser utensilio Heidegger ha llegado a través de la descripción de unos zapatos de campesino en un cuadro de Van Gogh. Ha sido el cuadro, y no el zapato ni un tratado sobre producción de zapatos, el que ha revelado el ser-utensilio del zapato y con él el ser-utensilio del utensilio.

Heidegger se detendrá en este punto porque pone de manifiesto que la obra de arte es capaz de revelar el ser de algo. Esto significa que en la obra:

Este ente sale a la luz en el desocultamiento (*Unverborgenheit*) de su ser. El desocultamiento de lo ente fue llamado por los griegos *αληθεια*.¹⁴

¹² Sobre la caracterización del ente como útil, cf. Heidegger, *El ser y el tiempo*, § 15.

¹³ Heidegger, "El origen de la obra de arte", en *op. cit.*, p. 26.

¹⁴ *Ibid.*, p. 29.

La relación entre la verdad como revelación y la obra de arte se presenta ahora como esencial, en la obra acontece la verdad como desocultamiento del ente. La obra es mostración de aquello que el ente es, tal y como sucede con el cuadro de Van Gogh, donde los zapatos aparecen en la verdad de su ser. En ese sentido, Heidegger afirma que en la obra: “El ser de lo ente alcanza la permanencia de su aparecer (*Das Sein des Seienden kommt in das Ständige seines Scheines*)”.¹⁵

De cara a las caracterizaciones del arte que lo definen en relación con la belleza, Heidegger propone que la esencia del arte consiste en el acontecer (*Geschehen*) de la verdad. De ese modo, se enfrenta también a las teorías sobre el arte como copia de la realidad (su crítica a Platón resuena en este punto) o como adecuación con lo ente. Heidegger es terminante en este aspecto, la obra de arte no puede ser pensada como copia o como adecuación, su relación con la realidad es mucho más esencial, en la medida en que permite la aparición o mostración del ente; y su relación con la verdad es más originaria que aquella que define a la verdad como adecuación.

La recuperación de la verdad del arte que Heidegger lleva a cabo abrirá el camino en el que Gadamer sustentará sus propias proposiciones estéticas, así como su recuperación de la verdad del arte.

Este camino conlleva una inversión de la idea de verdad realizada por Heidegger no sólo en “El origen de la obra de arte”, sino también en textos como *De la esencia de la verdad* y *Ser, verdad y fundamento*, además de *Ser y tiempo* donde ya había

¹⁵ *Ibidem*.

criticado puntualmente la idea de verdad como adecuación. La inversión o giro consiste en pensar a la verdad ya no (o ya no privilegiadamente) desde la teoría del conocimiento, sino desde la ontología, esto quiere decir, que la verdad antes que tener que ver con el conocer tiene que ver con el ser. Con ello, Heidegger anuncia una tríada indisoluble: ser-arte-verdad.

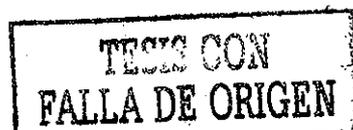
Esta tríada es, en más de un sentido, uno de los principales pilares en los que Gadamer apoyará su hermenéutica filosófica. De ahí la importancia de regresar a Heidegger y sobre todo a un texto como "El origen de la obra de arte" el cual plantea específicamente la relación arte y verdad, por un lado, y por otro, un nuevo punto de partida frente a las estéticas de Kant y Hegel.

En ese sentido, una de las tesis que Heidegger defenderá es la desaparición del artista en la obra de arte, frente a la glorificación del genio, que va desde Kant hasta el romanticismo. La obra de arte, asevera, se sostiene a sí misma,

[...] el artista queda reducido a algo indiferente frente a la obra, casi a un simple puente hacia el surgimiento de la obra que se destruye a sí mismo en la creación.¹⁶

La destrucción o desaparición del artista está ligada con la crítica heideggeriana - que Gadamer hará suya - a la categoría del sujeto. Lo que acontece en la obra no es de ningún modo la subjetividad para-sí del artista, sino la verdad como desocultamiento de sentidos. A la desaparición del artista se une también la desaparición del "mundo originario" de la obra, aquél que la vio nacer. Esta

¹⁶ *Ibid.*, p. 33.



desaparición no depende de su ser "objeto de museo" o de que se haya perdido su mundo histórico.

La obra de arte nos hace frente en el ámbito de la tradición (*Überlieferung*) y no en un supuestamente reconstruido mundo histórico original. Entonces, la obra no está ni aislada de todo acontecer histórico, i.e., no es "objeto de museo", pero tampoco está limitada y definida absolutamente por su contexto histórico, sino que nos habla desde una tradición: mezcla del pasado histórico con este presente que la hace hablar, que la escucha.¹⁷

En ese sentido, el lugar de la obra, su ámbito, es propio, es único porque implica una comprensión única - aunque no por ello privada - de la tradición:

El único ámbito de la obra, en tanto que obra, es aquel que se abre gracias a ella misma, porque el ser-obra de la obra se hace presente en dicha apertura (*Eröffnung*) y sólo allí. Decíamos que en la obra está en obra el acontecimiento (*Geschehnis*) de la verdad.¹⁸

La obra entonces funda una apertura, pero en esta apertura no sólo la obra es, sino también un mundo. La obra no es autorreferente, refiere un mundo. Heidegger ejemplifica esto con un templo griego, el cual abre un espacio en el que se articula y organiza la vida. El templo es fundación de ese espacio en el que un pueblo traza sus relaciones y su destino.

¹⁷ Ahora se revela la huella heideggeriana en la tesis de Gadamer acerca de la actualidad de la obra como simultaneidad de presente y pasado. Y también se revela la huella hegeliana en Heidegger: la relación esencial entre arte e historia.

¹⁸ Heidegger, "El origen de la obra de arte", en *op. cit.*, p. 34.

La reinante amplitud de estas relaciones abiertas es el mundo de este pueblo histórico; sólo a partir de ella y en ella vuelve a encontrarse a sí mismo para cumplir su destino.¹⁹

La obra funda ese mundo en el que un pueblo histórico es y en el que puede re-
encontrarse. La obra es un mundo, es una comprensión del mundo; no sólo eso, es
también creación de mundos, desocultamiento de sentidos. El eco hegeliano se
escucha nítidamente en Heidegger: la obra como expresión de un pueblo y como
regreso a sí mismo.

En tanto fundación de un mundo la obra es apertura y desocultamiento, es
creación de se mundo en el que existimos, es configuración de sentidos, es
nombramiento del ente. La obra es palabra que nombra, que ilumina.

Ahora bien, a la cercanía de Heidegger con Hegel le sigue inmediatamente la
distancia: la obra de arte no puede ser superada por el concepto, no puede ser
abarcada en su totalidad, no puede ser aprehendida por entero por un saber que se
sabe a sí mismo. Esto quiere decir que si la obra es mundo, también es tierra:

La tierra es aquello en donde el surgimiento (*Aufgehen*) vuelve a dar
acogida a todo lo que surge como tal. En eso que surge, la tierra se
presenta como aquello que acoge (*Bergende*).²⁰

Mundo y tierra son las metáforas con las que Heidegger explica el ser de la obra de
arte como manifestación de significados y sentidos (mundo), así como reserva de
otros significados y sentidos (tierra), de modo tal que la obra se presenta ya
siempre como inagotable e inabarcable por el concepto.

¹⁹ *Ibidem*.

²⁰ *Ibid.*, p. 35.

Mundo y tierra son el ser de la obra de arte, y a través de ellos la obra configura el lugar donde las cosas tienen un nombre, donde los seres humanos tienen un rostro. Esto es así no sólo para la arquitectura o la escultura o la pintura, sino también para las artes de la palabra. Heidegger hace alusión expresa a la tragedia, la cual no copia nada sino que establece las relaciones en las que las cosas son, la historia de un pueblo, las batallas entre los dioses. La palabra decide qué es sagrado o profano, y esto ocurre con la obra en general, que permite la apertura de lo sagrado, la presencia del dios que ocupa esa apertura, que «es» en esa apertura. Abrir es una característica fundamental y originaria de la obra en su erigirse. Por eso, dice Heidegger que ser-obra significa levantar (*aufstellen*), abrir un mundo. A la pregunta de qué es un mundo, escribe lo siguiente:

Un mundo no es una mera agrupación de cosas presentes (*vorhandenen*) contables o incontables, conocidas o desconocidas. Un mundo tampoco es un marco únicamente imaginario y supuesto para englobar la suma de las cosas dadas. *Un mundo hace mundo (Welt weltet)* y tiene más ser que todo lo aprensible y perceptible que consideramos nuestro hogar. Un mundo no es un objeto (*Gegenstand*) que se encuentre frente a nosotros y pueda ser contemplado. Un mundo es lo inobjetivo (*Ungegenständliche*) a lo que estamos sometidos mientras las vías del nacimiento y la muerte, la bendición y la maldición nos mantengan arrobados en el ser. Donde se toman las decisiones más esenciales de nuestra historia, que nosotros aceptamos o desechamos, que no tenemos en cuenta o que volvemos a replantear, allí, el mundo hace mundo (*da weltet die Welt*).²¹

Encontramos en esta definición de mundo la crítica heideggeriana a pensarlo como objeto que hace frente a un sujeto, como objeto de representación (*Vorstellung*) y de

²¹ *Ibid.*, p. 37. La expresión “die Welt weltet” quiere decir literalmente que el mundo “munde”. El término “Ungegenständliche” debe entenderse más que como “inobjetivo” como “no-objetual”, puesto que se refiere a la negación del objeto (*Gegenstad*), el mundo no es objeto.



conocimiento. El mundo no es *res extensa* frente a una *res cogitans*, ni el mundo es objeto, ni el ser humano es sujeto, antes bien, como asegura en *Ser y tiempo*, el ser-ahí es ya siempre ser-en-el-mundo.

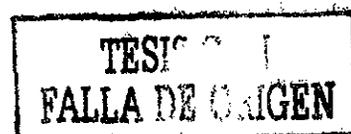
Además, el mundo no es una cosa dada, fija y preestablecida, sino que el "mundo mundeá". ¿Cómo mundeá el mundo? Si el mundo es ese lugar donde somos, en la medida en que somos y vamos siendo transformamos el mundo: el mundo es histórico, y justo por eso no «es», sino que es «siendo».²²

El mundo es, entonces, aquel lugar en el que transcurre la existencia, que se transforma con nosotros y en el que pueden aparecer las cosas, lo ente: las cosas son lo que son sólo en un mundo.

En ese mundo en el que ya siempre somos aparece la obra que libera el espacio libre de lo abierto, i.e., la obra es aquí condición de posibilidad de transformación del mundo en el que somos, porque sobre ese mundo la obra funda y abre un mundo otro, que de hecho no es otro, como si fuese una esfera escindida de la realidad, sino otro en la medida en que es distinto, transformado. Esto no significa que el mundo de la cotidianidad no se transforme y transcurra homogéneamente hasta el momento en que una obra abra la transformación o al menos su posibilidad.

Aquí llegamos a un problema que incumbe directamente al pensamiento de Heidegger e indirectamente al de Gadamer, puesto que la función ontológica que aquél defenderá para la obra de arte será incorporado por éste prácticamente en su

²² Nótese aquí la semejanza con la definición que da Gadamer de la categoría de "horizonte".



totalidad. El problema lo podemos enunciar en el siguiente sentido: si el mundo munde a través de nuestro existir y ahí está dada su transformación, ¿por qué las artes tendrían un lugar privilegiado en esta transformación del mundo, o en qué consiste esta transformación vía obra de arte que la hace distinta de cualquier otra?, dicho de otro modo, si el mundo está ya siempre en continua transformación ¿para qué se necesita entonces a la obra de arte?

De primera instancia se podría contestar que este lugar lo tienen las artes por su capacidad poética, creadora, frente a la razón instrumental, técnica, que para Heidegger significa el peligro de perder la diferencia ontológica: nuestra apertura al ser. Mas lo que también es cierto es que de cara a la finitud del ser-ahí, a su ser ya siempre proyecto abierto, posibilidad abierta como posibilidad, la transformación y la creación están presentes en cada momento. El ser-ahí sería autopoiético por definición, incluso dentro de su "inautenticidad" - que se devela en la cotidianidad de término medio a partir del existencial del "uno"²³, donde "uno" representa la generalidad en la que las cosas son ya comprendidas de cierto modo - puesto que no hay realidades dadas.

Al formular estas preguntas, ¿no se estará haciendo una interpretación demasiado literal de Heidegger, como si éste entendiera por obra de arte exclusivamente "bellas artes"? ¿No sucede acaso que nos estemos desviando del nivel ontológico en el que se insertan las reflexiones heideggerianas y que por ello aparezca esta parcialización a favor de las artes, parcialización que también afecta

²³ Cf. Heidegger, *El ser y el tiempo*, § 25-27.



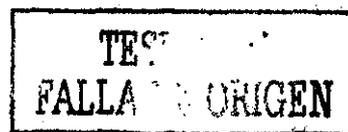
indefectiblemente la tesis de Gadamer sobre la ontología de la obra de arte y su comprensión del ser a partir de la obra?

Para ponernos en camino de hallar una o varias respuestas, es necesario regresar al texto de Heidegger "El origen de la obra de arte", a partir del cual se había señalado al "levantar un mundo" como uno de los rasgos esenciales del ser-obra de la obra; el otro rasgo consiste en "traer aquí" (*herstellen*) la tierra. Recordemos que "mundo" y "tierra" son las metáforas con las que Heidegger explica el ser de la obra de arte. Al fundar un mundo, la obra permite a la tierra ser tierra, y sobre ésta el ser humano ha fundado su morada en el mundo. Entonces, no existimos sólo en el mundo, sino también en la tierra. Si al mundo corresponde lo abierto, a la tierra tiene que corresponder por contraposición lo cerrado:

[...] la tierra hace que se rompa contra sí misma toda posible intromisión. Convierte en destrucción toda curiosa penetración calculadora. Por mucho que dicha intromisión pueda adoptar la apariencia del dominio y el progreso, bajo la forma de la objetivación técnico-científica de la naturaleza, con todo, tal dominio no es más que una impotencia del querer. La tierra sólo se muestra [*erscheint-aparece*] como ella misma, abierta en su claridad, allí donde la preservan y la guardan como ésa esencialmente indescifrable que huye ante cualquier intento de apertura; dicho de otro modo, la tierra se mantiene constantemente cerrada. ²⁴

Mundo y tierra son diferentes entre sí, casi podríamos decir que son contrarios. ¿Qué quiere decir esta resistencia de la tierra, su mantenerse cerrada? Para entender la metáfora de la tierra es necesario relacionar a Heidegger con Kant y

²⁴ Heidegger, "El origen de la obra de arte", en *op. cit.*, p. 39.



con Hegel, tal como propone Gadamer en su introducción a "El origen de la obra de arte".

En ese sentido, frente a la subjetivización de la estética kantiana, Heidegger ha propuesto pensar el ser-obra de la obra, es decir, en vez de pensar en el sujeto y en el modo en como éste se representa al objeto, o incluso antes que pensar en la experiencia estética, Heidegger habla de la obra en tanto que obra. Esto es, si el objeto fungía como mero pretexto en Kant para llegar al acuerdo de las facultades cognitivas que era lo que definía el juicio de gusto, con Heidegger lo que cobra relevancia es la obra porque abre un mundo, lo funda, y en esa medida la obra está ahí por sí misma, dice algo, e incluso establece el mundo en el que somos y en el que las cosas están. Al adquirir este *status* ontológico la obra no puede ser inesencial.

Incluso cuando Kant introduce las ideas estéticas en el parágrafo cuarenta y nueve de la *Crítica del juicio* para explicar la obra de arte, la cual en algún sentido sería portadora de estas ideas puestas ahí por el genio-artista, está solamente refiriendo la obra al sujeto, más concretamente a las facultades cognitivas del sujeto, puesto que la idea estética es una representación (*Vorstellung*) de la imaginación trascendental que ocasiona o incita pensamientos sin ningún concepto definido (no puede ser subsumida a un concepto). Kant conecta aquí con la "Analítica de lo bello", donde había expresado que lo bello es sin conceptos.

Aunque Heidegger y posteriormente Gadamer estarán de acuerdo con la tesis kantiana de la imposibilidad de reducir la obra de arte y la experiencia de lo bello a conceptos, se distanciarán de la subjetivización presente en la *Crítica del juicio*.

Independientemente de que la teoría del genio esté relacionada con la teleología que Kant busca para tender un puente entre lo fenoménico y lo nouménico, y que justo por ello abre la posibilidad de pensar la estética kantiana más allá de la subjetivización; lo que queda claro es que:

También el arte es considerado estéticamente, esto es, también él representa un caso para la capacidad de juicio reflexiva. [...] Lo bello en la naturaleza o en el arte posee un mismo y único principio *a priori*, y éste se encuentra enteramente en la subjetividad.²⁵

Frente a esta subjetivización, encontramos la postura de Hegel, pero a diferencia de Kant, éste sí reduce la obra de arte a ser explicada en un concepto. De cara a la claridad y autotransparencia que adquiere el arte en su superación (*Aufhebung*) en el sistema hegeliano, Heidegger introducirá la metáfora de la tierra, porque ésta representa la inagotabilidad de la obra y su infinita multivocidad, así como la posibilidad de estar siempre abierta a distintas interpretaciones.

Al establecer el modo de ser de la obra de arte como conflicto entre mundo y tierra Heidegger señalará que frente a toda comprensión e interpretación que podamos hacer del sentido que revela o desoculta la obra de arte siempre existirá la posibilidad de que sea comprendida e interpretada de otro modo. La obra no se agota en ninguna definición, en ningún concepto, en ninguna interpretación,

²⁵ Gadamer, *Verdad y método*, p. 90.

porque ella misma lleva dentro de sí la posibilidad de ser comprendida e interpretada de "otro modo". Esto significa que el mundo (como una determinada comprensión del ser) que abre y funda la obra de arte no es algo fijo, sino que "mundo mundeá" porque la tierra le permite en cada caso ser de otro modo.

Heidegger puede afirmar que la obra es siempre móvil, porque en ésta acontece el conflicto entre mundo y tierra: a todo desocultamiento precede el ocultamiento, frente a toda comprensión del ser existe la posibilidad de que sea comprendido de otro modo.

El mundo es la abierta apertura de las amplias vías de las decisiones simples y esenciales en el destino de un pueblo histórico. La tierra es la aparición (*Hervorkommen*), no obligada, de lo que siempre se cierra a sí mismo y por lo tanto acoge dentro de sí. Mundo y tierra son esencialmente diferentes entre sí y, sin embargo, nunca están separados. El mundo se funda sobre la tierra y la tierra se alza por medio del mundo. [...] Reposando sobre la tierra, el mundo aspira a estar por encima de ella. En tanto que eso que se abre, el mundo no tolera nada cerrado, pero por su parte, en tanto que aquella que acoge y refugia, la tierra tiende a englobar el mundo y a introducirlo en su seno. Este enfrentamiento entre el mundo y la tierra es un combate.²⁶

Este combate entre mundo y tierra es el lugar o sitio donde acontece la verdad, puesto que Heidegger entiende la verdad como *alétheia*, como desocultamiento. La obra de arte es un acontecer de la verdad. Heidegger puede afirmar esto debido a la relación que establece entre el ser, la verdad, la obra de arte y el lenguaje, dicha relación es lo que lo aleja de una posición que dé a las artes un privilegio elitista sobre cualquier otro tipo de manifestación.

²⁶ Heidegger, "El origen de la obra de arte", en *op. cit.*, p. 41.

La obra de arte no está pensada desde categorías estéticas sino desde el nivel de lo ontológico, por ello, puede afirmar que "Todo arte es en su esencia poema en tanto que un dejar acontecer la llegada de la verdad de lo ente como tal".²⁷ La obra de arte es lenguaje en un sentido ontológico porque ambos son desocultamiento del ser, porque el ser acaece en el lenguaje, como ya se ha explicado.

¿Cuál es el modo en el que el ser acaece como lenguaje? El modo del ocultamiento y del desocultamiento, el conflicto entre mundo y tierra, es decir, el ser acaece en la obra de arte. Esto significa que el ser se oculta y se desoculta en el lenguaje, puesto que éste es apertura y advenimiento que conlleva el evento fundamental de *alétheia* (desocultamiento), de la verdad entendida en su sentido originario.²⁸ El ser sólo sucede, sólo se manifiesta, sólo se desoculta, y por tanto, sólo es verdadero en el lenguaje.

El tema de la verdad está directamente relacionado con el del acaecer del ser como lenguaje, puesto que en la medida en que el lenguaje desoculta, hace verdaderos a

²⁷ *Ibid.*, p. 62.

²⁸ Recordemos brevemente la trayectoria heideggeriana que da lugar a esta comprensión del ser y de la verdad como ocultamiento y desocultamiento.

- I. Crítica a la metafísica por su comprensión del ser como presencia, como objeto, como ente, como explicamos en el capítulo anterior.
- II. La recuperación heideggeriana de ciertas experiencias griegas como la *phýsis*, *phainestai*, *phainómenon* y *póiesis*. *Phýsis* es, según Heidegger en su acepción originaria, aquello que brotando se sostiene por sí mismo, algo que adviene. De ahí se deriva *phainestai* y *phainómenon*, como aquello que avanza desde sí mismo para encontrar la luz, algo que se revela a sí mismo como fenómeno. *Póiesis* como el proceso en el que las cosas advienen desde el no-ser al ser, que se desoculta. Heidegger resalta que para los griegos no había diferencia entre ser y aparecer, el ser es desocultándose. En ese sentido, con *alétheia* los griegos explicaban el que el ser sólo pudiese ser experimentado porque está oculto en los entes, pero es el ser al mismo tiempo la condición de posibilidad de aparición de los entes. El ser sólo es ocultamiento porque se desoculta, y de ese modo la *phýsis* es la apertura a la que le antecede un ocultamiento. La *phýsis* es fenómeno, es verdad como *alétheia* y es ser. Por tanto, para los griegos, según Heidegger, en toda verdad está implicado un originario ocultamiento, y este vínculo entre verdad y no-verdad queda resaltado con la palabra *alétheia*.
- III. La recuperación heideggeriana del sentido griego de la verdad.
- IV. El ser como finitud y temporalidad, como no-ser, como devenir y no como presencia.

los entes, es decir, los trae a la presencia (pero no a la presencia objetual, sino al llegar a estar presente, a la presencia como *Anwesenheit*). Verdad, tanto para Heidegger como para Gadamer, es desocultamiento, y como tal es en algún sentido apofánsis.²⁹

La verdad o las verdades son un modo del acontecer y nunca estructuras estables y definitivas. ¿Cómo acontece la verdad, y con ella el ser? Para ambos autores la verdad acontece en el lenguaje, en el lenguaje poético, en la obra de arte, porque ésta desoculta sentidos al tiempo que reserva otros.

El ser comprendido desde su temporalidad, es decir como historia y como tiempo, es para Heidegger aquel que se oculta y se desoculta, posibilidad cuya base, cuya apertura, se instaura, se funda, en lo que Heidegger llama en la *Carta sobre el humanismo* "el claro del ser". Ningún aparecer es posible sin aquello que lo posibilita: la apertura originaria en la que puede aparecer todo aparecer. Es el claro, como evento ontológico fundamental, un despejamiento, lugar del suceder y de la manifestación, lugar de la verdad. Nada adquiere ser, es decir, aparecer, sin que el aparecer mismo esté fundado, ¿cómo? Es el lenguaje el creador de este claro.

En otras palabras, para que algo se desoculte, para que algo sea verdadero en

²⁹ Entender la verdad como adecuación sería un segundo momento de la verdad apofántica, de la verdad originaria en un sentido ontológico, puesto que toda verdad-adequación se da en una apertura histórica determinada que fija las reglas a partir de las cuales algo puede considerarse como verdadero. Ese algo a considerarse como verdadero o falso en términos epistémicos o lógicos ha sido previamente desocultado, es decir, es ya verdadero ontológicamente, y sólo entonces pueden aplicársele las categorías de verdadero o falso proposicionalmente. La apertura histórica no es susceptible de ser considerada como verdadera en términos de adecuación, es decir, como si se pretendiese afirmar la validez epistémico-lógica de la apertura en la que estamos caídos, y de ahí derivar una concepción de la verdad que califique como verdaderos en términos de adecuación a todos y cada uno de los hechos, sino que éstos son verdaderos en términos ontológicos, puesto que son, puesto que están desocultados en tanto hacemos referencia explícita a ellos. Cabe aclarar que cuando Heidegger y Gadamer hablan de la verdad, no lo hacen en términos epistémico-lógicos, sino ontológicos.

sentido ontológico, es necesario que haya un "lugar-condición de posibilidad" en el que aparezca, sin ese "lugar" no puede haber nada pues no puede haber ningún aparecer. Ese "lugar" es el claro creado por el lenguaje.

¿Cómo entiende Heidegger al lenguaje en este primer momento? La perspectiva ontológica sigue dominando el panorama del pensar heideggeriano y sólo nos referiremos a algunos aspectos de su concepción del lenguaje que sirven a nuestro tema.

Somos ya siempre en relación al ser - la diferencia ontológica, en palabras de Heidegger -, somos apertura al ser y lo somos en tanto somos lenguaje, en ello consiste la esencia poética del ser humano, supone Heidegger. ¿Qué significa esto? En *Hölderlin y la esencia de la poesía*, afirma: "[...] el ser ahí del hombre es en su fondo poético"³⁰, es decir, el ser ahí del hombre es en su fondo lenguaje, puesto que para Heidegger todo arte es poesía y toda poesía es lenguaje.

El lenguaje es poesía no en el sentido del *poietés*, como poema, sino en el sentido del *dichten*, es decir, el lenguaje como *poiesis*, como potencia creadora, constructora, sitio de aparición del ser. El lenguaje como poesía deja advenir al ser desde el no ser, desde su ocultamiento se deja advenir, se desoculta. Ser, lenguaje y verdad anuncian en definitiva sus lazos inseparables.

Entendida desde su horizonte ontológico, la poesía es entonces lenguaje como apertura, es creación, donde crear significa desocultar, dejar advenir al ser desde su ocultamiento, esto es, en la poesía entendida como lenguaje o en el lenguaje

³⁰ Heidegger, *Hölderlin y la esencia de la poesía*, p. 31.

entendido como poesía acaece la verdad en su sentido originario, como *alétheia*, supone Heidegger. El lenguaje como apertura y advenimiento conlleva el evento fundamental de *alétheia*: el ocultamiento del que procede toda revelación. La poesía funda y expone un mundo al tiempo que reserva otro.

Es importante aclarar que Heidegger no está afirmando que la poesía se levanta por encima del resto de los lenguajes, ni a las artes en general por encima de toda otra manifestación, ya que no reduce lo poético al poema sino que lo explica desde lo ontológico, es decir, como fundación y apertura de mundos y de sentidos, como creación y posibilidad de develarse el ser de las cosas. Es en este sentido en el que Heidegger afirma que todo el lenguaje es poesía, por ser creador, por traer en la palabra al ser.

La experiencia del desocultamiento se da entonces en el lenguaje y como lenguaje, por ello donde no hay lenguaje tampoco hay apertura al ser. El ser se trae a la presencia en el lenguaje, y así, no hay otro modo en que las cosas aparezcan sino en el lenguaje, por ello Heidegger puede afirmar que: "Poesía es fundación del ser por la palabra", y entiéndase aquí poesía como lenguaje.

Si la apertura de un mundo está dada por el lenguaje, éste adquiere entonces un carácter apofántico, al traer las cosas a la presencia; y el ser del ser-ahí como apertura al ser, es entonces lenguaje y sólo lenguaje, puesto que al mundo lo abre el ser-ahí y lo abre desde su fondo poético, desde su ser lenguaje, lo abre nombrando.

En ese sentido podemos afirmar que existe una codependencia esencial entre lenguaje y ser-ahí, y no cabe pensar al lenguaje, como afirma Lafont³¹, como una instancia extramundana y trascendental, distinta del ser-ahí, pues sólo donde hay ser-ahí hay lenguaje, aún más "[...] es la Poesía es pues fundación del ser por la palabra de nuestra boca"³², es el lenguaje el lugar en que el ser-ahí se abre al ser. Pero si la poesía es fundación del ser por nuestra boca, el ser-ahí es a su vez "el poema que éste [el ser] ha iniciado"³³.

Si el nombrar poético es fundación de las cosas, entonces éstas sólo adquieren ser por la palabra, pero esta palabra no es otra que la del ser-ahí.

El lenguaje es esencialmente algo de que disponemos y que sin embargo, en otra vertiente, dispone de nosotros, nos es entregado en cuanto lo hablamos, pero se apropia de nosotros en cuanto, con sus estructuras, delimita desde el comienzo el campo de nuestra posible experiencia del mundo.³⁴

A mi juicio, es justamente este nivel de la concepción del lenguaje en Heidegger, así como su propuesta de pensar a la obra de arte en relación con el ser y con la verdad lo que Gadamer retoma y recupera para poder llevar a cabo su ontología de la obra de arte.

Para Gadamer, el sentido de la obra de arte radica en que "está ahí" (*da ist*), en su erigirse como conformación, en su facticidad, y no en ser solamente una revelación de sentido. La obra revela al tiempo que oculta, la obra es, también para Gadamer,

³¹ Lafont, *op. cit.*, p. 70 ss.

³² Heidegger, *Hölderlin y la esencia de la poesía*, p. 30.

³³ Heidegger, *Desde la experiencia del pensamiento*, p. 67.

³⁴ Vattimo, *Introducción a Heidegger*, p. 114.



verdad como *alétheia*. El ocultar de la obra se traduce en la estética gadameriana en la imposibilidad de ser aprehendida en el concepto y en la posibilidad de ser siempre "más". Pensar a la obra como este juego de ocultamiento y desocultamiento, implica, asimismo, que ésta no es signo (i.e., no desaparece en aquello que señala), ni alegoría (i.e., no dice algo para que se piense otra cosa), sino que lo re-presentado está en ella misma:

[...] lo simbólico no sólo remite al significado, sino que lo hace estar presente: representa (*repräsentiert*) el significado. [...] lo representado está ello mismo ahí y tal y como puede estar ahí en absoluto.³⁵

Caracterizar al arte como símbolo - como dijimos - es otra manera en que Gadamer argumenta la imposibilidad de definir al arte con base en una relación original-copia, tal como había hecho en *Verdad y método*. Lo que la obra de arte, en tanto símbolo, re-presenta está ahí y no fuera de ella, mas esto no significa que la obra carezca de referencialidad y de vinculación, sino que dice algo del mundo, algo del ser, pero lo que dice está en sus propias palabras, i.e., es una construcción de sentido única, irremplazable, una comprensión e interpretación del ser singular que no admite, por su carácter de unicidad, la comparación con la realidad. En este

³⁵ Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 90. La palabra "absoluto" en la cita puede crear cierta confusión, ya que es posible que haga pensar que lo representado está ahí "totalmente", y esa no es la intención de la frase sobre todo si atendemos al hecho de que Gadamer está pensando la obra como ocultamiento y desocultamiento. El original en alemán dice así: "Das Repräsentierte ist vielmehr selber da, und so, wie es überhaupt da sein kann". "Überhaupt" es traducido por "absoluto", aunque debe entenderse como un adverbio que enfatiza el que lo representado sólo puede estar ahí.

Con respecto al término "representación" (*Repräsentation*) cabe señalar que su acepción es diferente al de la representación en tanto *Vorstellung*, más bien se incluye dentro de la *Darstellung* que he traducido aquí por re-presentación, para distinguirla de la anterior. *Repräsentation* quiere decir "hacer que algo esté presente", según la aclaración de Gadamer en *Verdad y método*, p. 190, nota 10.

sentido, Gadamer afirma que: “[...] la obra de arte significa un crecimiento en el ser (*Das Kunstwerk bedeutet einen Zuwachs an Sein*).”³⁶

La obra no es una copia del ser, sino que lo acrecienta, es expresión, representación del ser. Aquí se evidencia no sólo la cercanía de Gadamer con el Heidegger posterior a la *Kehre*, sino también, y como él mismo lo reconoce, con Hegel. De hecho, Gadamer sostiene en “¿El fin del arte?”³⁷ que la tesis hegeliana del arte como manifestación sensible de la idea sigue siendo válida, en la medida en que arte significa para Hegel, tanto en la *Fenomenología del espíritu* como en la *Estética*, la expresión de un pueblo, de una cultura; expresión que funge también como mediación, ya que implica la mediación del espíritu consigo mismo, el regreso a sí mismo desde el ser otro, re-conocimiento por medio del arte. Lo que un pueblo es se expresa en y como arte.

El arte es crecimiento del ser porque es comprensión del ser. Una comprensión que aunque parte de sentidos establecidos es única y diferente, es otra comprensión del ser: “El «arte» comienza justamente allí donde se puede hacer algo también de un modo diferente.”³⁸

Esta comprensión no es explicación de una realidad dada – no hay, en última instancia, ninguna realidad dada, sino creada a partir de las conformaciones de sentido – sino fundación del ser, porque el ser no «es», sino que es «siendo». El ser sólo es en tanto comprendido, por ello cada comprensión del ser en la obra de arte

³⁶ Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 91.

³⁷ Cf. Gadamer, “El fin del arte”, en *La herencia de Europa*, pp. 71-72.

³⁸ Gadamer, “El juego del arte”, en *Estética y hermenéutica*, p. 131.

es un crecimiento, el ser es más cada vez, es otro porque es histórico, porque es tiempo. Acentuación de la historicidad y de la finitud en la estética de Gadamer significa la renuncia a Hegel.

Crecimiento en el ser no quiere decir que pueda darse un momento en la historia de la humanidad en que el ser se dé todo como autotransparencia, como concepto, como presencia. Con Heidegger, Gadamer sostiene la ocultación y la mostración como juego de contrarios, inherente a la obra pero también - y justo por ello - al ser, juego que impide la presencia total, el desocultamiento absoluto, el saber absoluto.

El arte es expresión, re-presentación del ser, pero esta expresión es siempre actualizada, revitalizada con cada lector y siempre de otro modo. Cada actualización oculta sentidos al tiempo que devela otros. La obra no puede ser aprehendida en su totalidad porque siempre se oculta, porque el ser se oculta:

[...] el punto débil o el error de una estética idealista está en no ver que precisamente el encuentro con lo particular y con la manifestación [*Erscheinung*- aparecer] de lo verdadero sólo tiene lugar en la particularización, en la cual se produce ese carácter distintivo que el arte tiene para nosotros, y que hace que no pueda superarse nunca. Tal era el sentido del símbolo y de lo simbólico: que en él tiene lugar una especie de paradójica remisión que, a la vez, materializa en sí mismo, e incluso garantiza, el significado al que remite. Sólo de esta forma, que se resiste a una comprensión pura por medio de conceptos, sale el arte al encuentro - es un impacto que la grandeza del arte nos produce -; porque siempre se nos expone de improviso, sin defensa, a la potencia de una obra convincente. De ahí que la esencia de lo simbólico consista precisamente en que no está referido a un fin con un significado que haya de alcanzarse intelectualmente, sino que detenta en sí su significado.³⁹

³⁹ Gadamer, *La actualidad de lo bello*, pp. 94-95.

A partir de esto es posible observar cómo pensar al arte como juego, como autorrepresentación, implica también pensarlo como símbolo, como crecimiento de y en el ser. La liga entre ser y arte se presenta como inquebrantable, el lazo que los une es el lenguaje.

Todavía es posible analizar otro punto de la relación entre el ser y la obra de arte: lo bello. Habíamos señalado ya cómo Gadamer afirma en *Verdad y método* que el modo de ser de la obra de arte es la re-presentación y que el ser es re-presentación. Ahora bien, si el lazo que los une indefectiblemente es el lenguaje, éste también tiene que ser re-presentación en el mismo sentido y con las mismas características que se habían establecido para la obra de arte, que a su vez se hacen extensivas al ser.

De estas características pondremos el acento en la no-distinción entre la re-presentación y lo re-presentado, una no-distinción que también hemos visto a partir de la categoría de símbolo: lo que el símbolo refiere está ahí y solamente ahí. Del mismo modo sucede con el lenguaje, éste re-presenta algo pero lo que re-presenta no está más allá del lenguaje, sino que es lenguaje, el mundo es lenguaje, la tradición es lenguaje, nosotros somos lenguaje, porque en última instancia el ser es lenguaje. Así, el movimiento en que consiste la comprensión, comprensión que también abarca a la obra de arte, es un movimiento que se realiza desde el lenguaje y hacia el lenguaje:

Lo que puede comprenderse es lenguaje. Esto quiere decir: es tal que se presenta por sí mismo a la comprensión. [...] Acceder al lenguaje

no quiere decir adquirir una segunda existencia. El modo como algo se presenta a sí mismo forma parte de su propio ser. Por lo tanto en todo aquello que es lenguaje se trata de una unidad especulativa, de una distinción en sí mismo: ser y re-presentarse, una distinción que, sin embargo, tiene que ser al mismo tiempo una indistinción.⁴⁰

Por ello, la experiencia del arte puede ser definida en términos lingüísticos, la obra de arte es lenguaje y es algo susceptible de ser comprendido, la comprensión se realiza por medio del lenguaje. Pero este no es un rasgo exclusivo de la obra de arte, sino que pertenece a la ontología hermenéutica, y por ende, a la relación general del hombre con el mundo.

La re-presentación y la comprensión son categorías interdependientes, porque toda re-presentación es por principio comprensible para un lector, y porque toda re-presentación es ya siempre una determinada comprensión del ser. ¿Cómo pensar desde estas afirmaciones la categoría de lo bello, la cual en el pensamiento de Gadamer está íntimamente relacionada con la comprensión del ser?

Otra manera de pensar la categoría de re-presentación es, como mencionamos, a partir de lo bello. Gadamer lleva a cabo una recuperación de este concepto en la acepción que tenía para los griegos como "*kalón*". Lo primero que señala al respecto es que lo bello se distingue de lo útil⁴¹, porque lo bello es aquello "cuyo valor es evidente por sí mismo"⁴² y algo cuyo valor se establezca a partir de un

⁴⁰ Gadamer, *Verdad y método*, p. 568.

⁴¹ Sin embargo, recordemos que una de las definiciones que da Platón en *Hippias mayor* sobre la belleza está relacionada con la utilidad. El ejemplo de qué cuchara es más bella, la de oro o la de madera, evidencia la relación bello-útil. Cf. Platón, *Hippias mayor*, 290c.

⁴² Gadamer, *Verdad y método*, p. 571.

objetivo que debiera cumplir. Por ello, lo bello tiene un rango superior con respecto al ser, es un fin en sí mismo y no un medio.

Gadamer hace alusión a la teoría platónica que identifica lo bello en sí con lo bueno en sí: la *kalokagathía*. Pero lo que le interesa de Platón es que frente a la dicotomía entre mundo sensible y mundo inteligible, lo bello es aquello que es capaz de relacionar ambos mundos, puesto que la belleza se manifiesta, aparece en el mundo sensible.⁴³

Regresar a Platón significa, para Gadamer, volver a pensar de un modo privilegiado la relación entre ser y belleza.⁴⁴ Privilegiado porque hay en Platón un predominio de lo bello con respecto a lo bueno, y ello se debe a que lo bello se manifiesta en el mundo fenoménico: “En la esencia de lo bello está el que se manifieste”.⁴⁵ Lo bello aparece, se manifiesta y al aparecer ilumina porque tiene luz propia. Lo bello, al igual que el ser, aparece por sí mismo, se manifiesta en su propio ser.

Para Gadamer, este es el punto clave de la metafísica platónica: lo bello es la mediación entre lo sensible y lo inteligible⁴⁶, lo bello aparece, según el Platón del

⁴³ Esto parece quedar claro en *Fedro* cuando Platón asegura que la emanación de la belleza se recibe por los ojos, es decir, por el cuerpo, por lo sensible. Cf. Platón, *Fedro*, 250c-252b.

⁴⁴ El regreso de Gadamer a Platón no significa de ningún modo una asunción de la metafísica platónica que distingue entre mundo sensible y mundo inteligible. En ese sentido, T. Alexander señala que “[...] se ha alejado [Gadamer] radicalmente de los compromisos ontológicos del trascendentalismo de Platón. La manifestación de lo bello es la revelación de la posibilidad de la encarnación de lo ideal en lo real a través de la transformación de la dispersa, fragmentaria naturaleza del mundo cotidiano en un momento de armonía, brillantez, y de presencia” (Alexander, “Eros and understanding...”, en *op. cit.*, p. 333).

⁴⁵ Gadamer, *Verdad y método*, p. 574.

⁴⁶ ¿No funciona acaso el juicio de gusto en Kant del mismo modo, como mediación entre lo fenoménico y lo nouménico, referido, al igual que en Platón a la belleza natural y no a la belleza artística, porque en la naturaleza – tanto para Kant como para Platón – se manifiesta la teleología del ser? Sin embargo, hay que

Fedro, en el mundo sensible tal y como es, porque a lo bello pertenece la presencia: “«La presencia» (*Anwesenheit*) pertenece al ser de lo bello”⁴⁷, en el mismo sentido que la re-presentación pertenece a la obra de arte y al ser. Además, lo bello sólo es en tanto aparece, sólo es en su manifestación (y lo mismo cabe decirse con respecto a la obra de arte, ésta sólo es en su re-presentación), lo que quiere decir que en lo bello se encuentra un momento estructural del ser mismo: el desocultamiento, como señala Zúñiga: “Lo bello es lo verdadero en un sentido ontológico fuerte: lo verdadero del ser, su *alétheia*”⁴⁸

Que lo bello se manifieste, que aparezca quiere decir que la *alétheia* forma parte de lo bello, en tanto desocultamiento, en tanto manifestación:

Esta es la patencia (*alétheia*) de la que habla Platón en Filebo y que forma parte de lo bello. La belleza no es sólo simetría sino que es también la apariencia que reposa sobre ella. Forma parte del género «aparecer». Pero aparecer significa mostrarse a algo y llegar por sí mismo a la apariencia en aquello que recibe su luz. La belleza tiene el modo de ser de la luz.⁴⁹

Debido a que la belleza tiene el modo de ser de la luz, gracias a ella se hacen visibles e inteligibles las cosas, en tanto brilla por sí misma puede iluminar a las cosas, en tanto ella se manifiesta pueden las cosas manifestarse, es, por ello, *alétheia*, verdad en su sentido originario.

recordar por qué Gadamer renuncia a Kant: por la subjetivización. En la estética kantiana la finalidad sin fin de la naturaleza se revela a partir del sujeto.

⁴⁷ Gadamer, *Verdad y método*, p. 575.

⁴⁸ Zúñiga, *op. cit.*, p. 198.

⁴⁹ Gadamer, *Verdad y método*, p. 576.

Esta luz que permite que las cosas sean comprensibles es la luz de la palabra entendida como lenguaje y como *alétheia*, es la palabra que es re-presentación, manifestación, que es, en última instancia, obra de arte, re-presentación y aparición de lo bello.

Aquí observamos cómo la ontología de la obra de arte desarrollada a partir del concepto de juego como re-presentación se enlaza con el ser y con el lenguaje. La obra de arte funciona, según mi interpretación, como “espejo del ser”, el modo de ser de aquella es el modo de ser de éste: re-presentación que en tanto aparecer es *alétheia*. Por ello, Gadamer puede afirmar: “«Que no haya cosa alguna allí donde falte la palabra»”⁵⁰, la palabra poética, *poiética*, la palabra que es lenguaje, que es comprensión del ser, que es desocultamiento y ocultamiento, que es verdad.

Ahora se hace evidente que la desaparición del mundo real a la que Gadamer alude al hablar de la “transformación en una conformación” no implica pensar al juego - y por ende tampoco al juego del arte- como una esfera escindida de la cotidianidad, como afirma Zúñiga. El ser se da en el modo del juego, como re-presentación; la realidad es, en ese sentido, juego, la vida y la cotidianidad son juego, puesto que éstas sólo acontecen en un mundo, mundo que es en cada caso lenguaje como comprensión del ser.

Cabe aclarar que cuando Gadamer discute explícitamente el problema de la verdad de la palabra, aclara que esta verdad no es entendida en términos de adecuación, ni la palabra es entendida como proposición verdadera sobre algo, sino que de lo que

⁵⁰ Gadamer, *Verdad y método*, p. 584.

se trata es de establecer el rango de ser de la palabra poética. Verdad es entonces entendida como *alétheia* a partir de la renovación heideggeriana del término como desocultamiento, a la cual Gadamer se ciñe como reconoce explícitamente en "Acerca de la verdad de la palabra".⁵¹

Zúñiga señala que la verdad como *alétheia* tiene dos sentidos para Gadamer. El primero consistiría en que el ente surge del desocultamiento, se re-presenta para aquel que lo percibe. El segundo radicaría en que el descubrir o desocultar no es un acto voluntario de la subjetividad (como sucede con el juego), sino que ocultamiento y desocultamiento pertenecen al acontecer del ser.⁵²

Gadamer señala concretamente, siguiendo a Heidegger, que tanto la palabra como el ser acaecen en la verdad como *alétheia*, puesto que ambos acaecen en el modo del ocultamiento y del desocultamiento:

[...] si la desocultación y la ocultación se piensan realmente como momentos estructurales del «ser», si la temporalidad corresponde al ser y no sólo a los entes que le guardan sitio al ser, entonces es verdad que persiste la caracterización del hombre como «ser-ahí», e igualmente es cierto que no sólo él mismo se encuentra en el lenguaje como en casa, sino que en el lenguaje que hablamos unos con otros, el «ser» es(tá) ahí.⁵³

Así, la palabra (poética) es determinada a partir del ser, porque en ella acontece la verdad como desocultamiento, como comprensión del ser, como re-presentación del ser y de ese ente que en cada caso somos nosotros mismos. Ahora la frase de Gadamer "tan verdadero, tan siendo", se revela como una proposición ontológica

⁵¹ Cf. Gadamer, "Acerca de la verdad de la palabra", en *Arte y verdad de la palabra*, p. 17.

⁵² Cf. Zúñiga, *op. cit.*, p. 191.

⁵³ Gadamer, "Acerca...", p. 20.

directamente relacionada con sus planteamientos estéticos.⁵⁴ La palabra es, para decirlo en términos heideggerianos, el “claro del ser”, ese sitio de aparición donde resplandece la luz de lo bello, donde las cosas pueden ser y nosotros podemos ser; sólo en la palabra el ser se comprende y nosotros somos en cada caso en la comprensión del ser, somos en el modo de haberlo comprendido en cada caso de algún modo. Para Gadamer, nosotros somos palabra y en ella nos reconocemos: “[...] la palabra poética nos atestigua nuestro ser-ahí en tanto ella misma es ser-ahí”.⁵⁵

Podemos observar ahora esta tríada indisoluble en la estética y la hermenéutica de Gadamer: arte-ser-verdad, una tríada que encuentra su lazo de unión en el lenguaje, puesto que cada uno de los elementos es esencialmente lenguaje. A su vez, el lenguaje es entendido como re-presentación, como juego. La categoría de juego puede entonces fungir como hilo conductor incluso en el pensamiento gadameriano posterior a *Verdad y método*, puesto que hemos observado cómo categorías como la de lector-lectura, ejecución, símbolo, aparición-manifestación, etc., están pensadas desde el modo de ser del juego, a saber: la re-presentación, categoría que, dado lo expuesto aquí, puede ser entendida como la categoría central de la estética gadameriana.

⁵⁴ Precisamente la recuperación de la verdad en la obra de arte a partir de la ontología hermenéutica y la cual depende directamente de la idea de «ser» que le subyace constituye un nuevo punto de partida para toda estética, como reconoce explícitamente Vattimo: “Es verdad que, una vez que se haya comprendido toda la carga de la crítica gadameriana de la conciencia estética [...] se pierde todo interés por las estéticas «sistemáticas», que se obstinan en defender lo específico de la experiencia del arte y en extraer de ello criterios de valoración, o, en cualquier caso, bases para un reordenamiento de la experiencia a la luz de una concepción de la filosofía entendida, kantianamente, como reflexión sobre sus condiciones trascendentales de posibilidad de la experiencia del arte y de lo bello, sino que ha de ser escucha de la verdad que «se abre» en las obras.” (Vattimo, *Más allá de la interpretación*, p. 112. Las cursivas son mías).

⁵⁵ Gadamer, “De la contribución de la poesía a la búsqueda de la verdad”, en *Estética y hermenéutica*, p. 121.

CONCLUSIONES

A lo largo de todo el trabajo hemos intentado mostrar la relación existente en el pensamiento de Gadamer entre estética y hermenéutica, una relación de mutua dependencia en donde la estética no queda subsumida a ser un tema más o un tema marginal de la hermenéutica, como suelen tratarlo muchos de sus intérpretes. De ese modo, hemos incursionado en uno de los terrenos menos trabajado por los intérpretes de Gadamer, intentado mostrar su importancia y su significación, hasta llegar a afirmar que la hermenéutica no es susceptible de ser pensada sin la estética.

Este es precisamente el punto nodal que sustenta esta investigación, al cual hemos arribado y el cual se presenta como la conclusión. Una conclusión que puede ayudar a arrojar una nueva luz en los estudios sobre la hermenéutica gadameriana, puesto que pone el acento - insisto - en uno de los temas menos estudiados o valorados del pensamiento de Gadamer, la estética, y que sin embargo constituye, como se ha demostrado aquí, el eje a partir del cual se estructuran sus reflexiones, lo que se evidencia sobre todo si atendemos a la compleja noción de representación, la cual ha sido también relegada a favor de categorías como

“lenguaje” o “acontecer”, que son asimismo centrales, pero que sólo cobran su significación si se les interpreta desde la idea de re-presentación.

Si preguntásemos nuevamente cuál es el punto que permite unir de una manera indisoluble la estética con la hermenéutica, tendríamos que contestar indubitadamente que es el ser entendido como re-presentación (y la re-presentación es el modo de ser de la obra de arte). Ello se debe a que el hilo conductor de las reflexiones de Gadamer es – al igual que en Heidegger – la pregunta por el ser; punto de partida y de llegada de su pensamiento.

La hermenéutica gadameriana se descubre, se presenta como otro modo de pensar al ser, como una experiencia distinta del ser. Este pensar, o mejor aún, este camino del pensar halla su matriz ontológicamente originaria en las artes, en la experiencia del arte. A la pregunta de cómo pensar al ser ya no como esencia, ni como fundamento, ni como sustrato, Gadamer responde con la experiencia del arte. ¿Qué es lo que ha visto en las artes, qué ha encontrado ahí para poder cimentar ese giro radical de a filosofía llamado hermenéutica precisamente en la experiencia del arte? Intentar pensar, re-pensar esta pregunta, nos obliga a desandar el camino recorrido hasta aquí.

Gadamer ha visto en las artes primordialmente juego. El juego es, lo hemos dicho aquí sobradamente, la ontología o el modo de ser de la obra de arte. El juego puede ser leído, como afirma Zúñiga, como hilo conductor de la hermenéutica gadameriana, por ende la relación entre juego y ser tiene que presentarse como esencial.

En ese sentido, en el primer capítulo se analizó la recuperación que Gadamer efectúa del concepto de juego; recuperación porque se deslinda de la acepción "subjetivista" que éste tenía en las estéticas de Kant y de Schiller, las cuales fueron expuestas para explicar el por qué del deslinde de Gadamer.

El juego tiene dos funciones principales en el pensamiento gadameriano, por un lado, es contraconcepto de la categoría de sujeto, y, por otro, es definido como re-presentación. Con respecto al sujeto, hemos ya señalado que el pensamiento gadameriano implica el alejamiento - si no es que la renuncia absoluta - a la categoría moderna de "sujeto". Sin sujeto, así es como Gadamer piensa al juego y a su hermenéutica toda. La consecuencia más importante de esto para la estética es la imposibilidad total de pensar a la obra de arte (entendida como juego) como algo susceptible de ser determinado por una conciencia que es dueña de sí misma. La obra de arte - así como el ser - se erige como algo autónomo frente a cualquier determinación de la conciencia. La obra de arte nos rebasa, siempre es "más" de lo que sobre ella podemos decir.

Ahora bien, la definición de juego como re-presentación es la piedra angular de la estética, puesto que el modo de ser de la obra de arte será también descrito en términos de re-presentación.

De esa manera, esta categoría es la que permite a Gadamer derivar el modo de ser del juego hacia el modo de ser del juego del arte. De hecho, la ontología de la obra de arte es explicada en términos de juego, como re-presentación. Por ello, fue necesario detenernos en este concepto, analizarlo puntualmente, problematizarlo;

así como comparar la tesis de Gadamer al respecto con la de Huizinga y la de Fink, que representan dos grandes antecedentes de teorías sobre el juego.

A partir del análisis realizado fue posible establecer certeramente las principales características que tiene el juego dentro de la estética gadameriana: la seriedad propia del juego, el abandono del jugador al juego, la imposibilidad de pensarlo como "objeto", la disolución de cualquier subjetividad para-sí al interior del espacio lúdico, el movimiento de vaivén, la repetición, el ser re-presentación para alguien, la instauración de reglas propias, la elección y la libertad al interior del espacio lúdico, la finalidad propia del juego, la apertura del espacio lúdico y finalmente la re-presentación.

Explicar la transformación del juego en juego del arte fue el objetivo cumplido en el segundo capítulo, el cual se ocupa concretamente de la ontología de la obra de arte pensada en términos de re-presentación. Dicha transformación es explicada por Gadamer a partir de la fórmula la "transformación en una conformación", la cual analizamos puntualmente, explicando los dos términos tanto la "transformación", como la "conformación", algo que los intérpretes de Gadamer no han realizado, como señalamos oportunamente.

Con el primer término Gadamer explica cómo el juego del arte aparece como una conformación, como algo permanente, se erige como "obra", como *ergon*, como algo formado, conformado y ya no sólo como el puro movimiento de vaivén, que es el modo en como se da el juego en tanto que juego. Pensar a la obra de arte como conformación implica en la estética gadameriana el que la obra de arte gane una

autonomía completa con respecto al proceso de su formación; tanto el artista como el mundo originario que la vieron nacer desaparecen en la conformación.

El segundo término, la "transformación" es de suma importancia en el desarrollo de su estética, puesto que, como se mostró, de él depende el *status* ontológico de la obra de arte, y por ende la recuperación de la verdad en la obra de arte una de las preocupaciones principales de Gadamer. La transformación implica la desaparición del "mundo real", lo que se traduce en la imposibilidad de pensar a la obra de arte como copia de un presunto original, anulando así la devaluación ontológica de la obra de arte que nace con la metafísica platónica que piensa al arte a "triple distancia del ser". Para Gadamer, la obra de arte no es copia en un sentido platónico, sino mimesis en sentido aristotélico. Por mimesis Gadamer entiende que la obra es re-presentación del mundo, pero de manera tal que lo re-presentado sólo está ahí, en la obra, y no en una realidad exterior que funja como parámetro a partir del cual se pueda juzgar a la obra. Lo que la obra dice sólo está "ahí", en la obra, la cual se afirma autónomamente frente a una presunta "realidad".

La desaparición del "mundo real" implica la revalorización ontológica de la obra de arte porque ésta ya no será pensada como copia, sino en todo caso como re-presentación, comprensión e interpretación del ser. La obra de arte es para Gadamer, en cada caso, un "incremento de ser", puesto que en ella el ser es comprendido de "otro modo".

Lo re-presentado en la obra no es de ninguna manera una copia de una "imagen originaria", sino que lo que aparece ahí aparece "de otro modo". Por ejemplo, los

cipreses de Van Gogh no son copia de unos cipreses originales, sino que éstos están re-presentados de otro modo, de un modo único, son de otro modo en y gracias a la obra; los cipreses del cuadro tienen una "realidad autónoma", hablan por sí mismos, tienen un sentido propio más allá de los cipreses originales que pudieran haber fungido como modelo.

Cuando algo es re-presentado en una obra, es re-presentado de otro modo, es comprendido e interpretado de otro modo; hay en la obra un "incremento de ser". ¿Por qué? Porque los cipreses son más en la obra de lo que son en el campo, porque en el cuadro ganan otro modo de ser, y esto no aplica sólo para el cuadro, sino en general para todas las artes porque su modo de ser es la re-presentación.

Para Gadamer, cada vez que una obra de arte re-presenta algo lo hace de una manera única, lo hace "de otro modo", incrementado el ser de lo re-presentado. Debido a que la re-presentación supone siempre un incremento de ser no puede tener un rango ontológico menor al de una supuesta "realidad dada". Al contrario, la obra de arte afirma su primacía ontológica debido a que en ella y a través de ella el ser aparece, se manifiesta de otro modo.

La relación que se establece entre la obra de arte y el ser es esencial no sólo para la estética, sino también para la hermenéutica, puesto que lo que se re-presenta en la obra de arte es el ser. La ontología de la obra de arte que Gadamer desarrolla significa que el modo de ser de la obra de arte es re-presentación: sólo es en su re-presentación y es re-presentación del ser.

Ahora bien, la relación entre la obra de arte y el ser no adquiriría su significación plena si no estuviese entrecruzada por la temporalidad. En el tercer capítulo se analizó la temporalidad de lo estético a partir de dos elementos: por un lado, la fiesta -que comparte la estructura temporal de la obra de arte-, y, por otro, la simultaneidad -la obra de arte sólo acontece en el modo de la simultaneidad. Al equiparar la temporalidad de lo estético con la fiesta, Gadamer logra establecer una diferencia entre el tiempo de la cotidianidad y el tiempo de la fiesta (que es el de la obra de arte), una distinción que es fundamental en la construcción del espacio lúdico y que determina el modo de ser de la obra de arte en tanto devenir (como el ser, que sólo se da en el devenir). Esto quiere decir que si la obra de arte únicamente es en tanto se le re-presenta en cada caso, entonces ésta sólo tiene su ser en su devenir, siendo siempre otra.

Simultaneidad quiere decir para Gadamer actualidad, la obra de arte tiene la estructura temporal de la simultaneidad en la medida en que es una conformación que "está ahí"; al estar ahí tiene el carácter de algo pasado y de alguna manera fijado de modo tal que es traído a este presente a través de la re-presentación. Si la obra de arte no es más que en su re-presentación, eso quiere decir, que no es más que actualizada en este presente, pero su actualidad no significa a-historicidad. Al contrario, la obra de arte es la conjunción de presente, pasado y futuro, puesto que es algo ya conformado que está siendo en la re-presentación y que está abierto a nuevas re-presentaciones futuras.

El análisis de la categoría de "simultaneidad" requirió incorporar a la investigación el estudio de las categorías fundamentales de la hermenéutica, como la "tradición", la "fusión de horizontes", la "comprensión" y la "intepretación", puesto que solamente a partir de ellas se entiende la simultaneidad de presente y pasado que se da en la obra de arte y en el ser. Al incorporar dichas categorías se analizó también la ontología de Gadamer que piensa al ser como lenguaje, puesto que, en última instancia, la obra de arte es también lenguaje.

Gadamer dará al lenguaje un papel central, al convertirlo en la base de su hermenéutica ontológica, puesto que señala al lenguaje como condición de posibilidad de toda experiencia, en tanto éste es experiencia del mundo y apertura del mundo.

El lenguaje es experiencia del mundo porque lo único que cabe encontrar delante como "cosas a interpretar" son palabras, y entiéndase aquí palabra por lenguaje. El lenguaje es el medio de toda interpretación y comprensión hermenéuticas, en el que la "cosa" a interpretar es de carácter lingüístico, ya que la esencia de la tradición consiste en existir en el medio del lenguaje, es decir, la tradición se caracteriza por su lingüisticidad. Desde el lenguaje que somos nosotros mismos, experimentamos el mundo como lenguaje y sólo como lenguaje, afirma Gadamer.

En ese sentido, es el lenguaje el que abre el mundo y lo abre como lenguaje. Por eso, ónticamente, cada lenguaje, cada lengua, es una acepción del mundo, una experiencia del mundo, una tradición.

Podemos afirmar que para Gadamer lenguaje, mundo y hombre son interdependientes, pues el mundo no se abre más que a través del lenguaje que es siempre lenguaje humano, y el hombre tampoco es algo distinto del lenguaje; somos lenguaje y somos en el mundo, es decir, ser-en-el-mundo.

Ahora bien, hemos visto como las categorías de simultaneidad y tradición se entrecruzan en la reflexión gadameriana sobre la ontología de la obra de arte, puesto que la obra de arte es re-presentación de la tradición, re-presentación de un mundo histórico, en última instancia, re-presentación del ser entendido como lenguaje. La obra de arte es lenguaje entendido éste desde el nivel de lo ontológico, es decir, lenguaje no quiere decir exclusivamente palabra fonada o palabra escrita; la obra de arte es lenguaje porque es comprensión del ser, y el ser es él mismo lenguaje.

De ese modo, se estableció un nexo directo entre la estética y la hermenéutica, puesto que se mostró cómo es indispensable pensar a la obra de arte desde categorías como "lenguaje" y "tradición", sobre todo atendiendo a la relación entre ser, lenguaje y obra de arte.

Además, se demostró que tanto la obra de arte, como el ser, como el lenguaje son re-presentación, es decir, comparten el modo de ser del juego, lo que se traduce en una implicación directa de la estética en la hermenéutica.

De esa manera, se hizo factible observar cómo la caracterización que hace Gadamer de la obra de arte como juego a partir de la ontología, se une y se entrecruza con su teoría hermenéutica, con la ontología hermenéutica. De ese modo, se interpretó la

frase "La estética debe subsumirse en la hermenéutica" en un doble sentido: primero, a partir de la ontología de la obra de arte se construye la base de la hermenéutica, donde la recuperación de la verdad de la obra de arte y donde conceptos como el de re-presentación son esenciales para la configuración del proyecto hermenéutico. Segundo, la estética debe pensarse desde la hermenéutica, incorporando así categorías como la tradición, el lenguaje, la fusión de horizontes, la historia efectual, el comprender y la interpretación.

En ese sentido, se demostró que la ontología de la obra de arte no se agota en la descripción del modo de ser de la obra de arte como juego, sino que hay que pensar a la obra de arte desde la hermenéutica y a la inversa.

En el apartado "El lector como jugador" se analizó la categoría de "lectura", que es fundamental en la estética gadameriana posterior a *Verdad y método*, y se demostró que ésta puede ser pensada también en términos de juego, es decir, como re-presentación. Asimismo, se explicó que el intérprete, que en cada caso es lector, cumple las mismas funciones que habían sido descritas para el jugador. Esto permitió acentuar la relación entre estética y hermenéutica, puesto que si el jugador es un elemento estructural del juego y el espectador es un elemento estructural de la obra de arte entendida como juego, se puede afirmar en el mismo sentido que el intérprete-lector es un elemento estructural del texto. Así, el jugador, el espectador y el intérprete-lector fungen como condición de posibilidad de la "construcción" del juego, de la obra de arte y del texto, respectivamente.

En el cuarto capítulo se analizó la recuperación de la verdad en la obra de arte como *alétheia* que Gadamer lleva a cabo. Debido a que dicha recuperación está íntimamente ligada con la noción de ser, fue necesario analizar la definición de la obra de arte como "símbolo", puesto que a partir de ahí fue posible relacionar directamente a la obra de arte con el ser en un doble sentido: por un lado, la obra de arte es re-presentación del ser, por otro, obra de arte y ser son re-presentación y son lenguaje. Asimismo, al analizar la categoría de símbolo se explicó que para Gadamer la obra de arte acontece en un juego de "ocultamiento" y "desocultamiento", como *alétheia*. En este punto demostramos la cercanía del planteamiento de Gadamer con el de Heidegger.

Se mostró que la recuperación de las pretensiones de verdad de la obra dependen de la ontología de la obra de arte, puesto que la verdad en su sentido ontológico, es decir, como *alétheia*, es entendida también como re-presentación, como aparición o manifestación. De ese modo, se evidenció la liga existente en el pensamiento de Gadamer entre la obra de arte, el ser, el lenguaje y la verdad.

Finalmente, esta investigación demostró que la ontología hermenéutica de Gadamer se encuentra en estrecha relación con su estética, de manera tal que la relación entre estética y hermenéutica se presenta como esencial, la una no se puede pensar sin la otra, sus categorías se entrecruzan constantemente, se determinan y definen mutuamente. Esto se debe a que la ontología de la obra de arte funciona como el lazo de unión entre estética y hermenéutica, puesto que obra de arte y ser son, para Gadamer, re-presentación.

Por ello, consideramos que el estudio de la hermenéutica gadameriana debe comenzar por su estética, sin relegarla, sin subsumirla, dado que ésta es parte fundamental y piedra angular del proyecto filosófico de Gadamer. Esta investigación fue un acercamiento a la indisoluble e innegable relación que se da entre estética y hermenéutica, la cual ha sido soslayada por los intérpretes del filósofo alemán, lo que se ha traducido en una parcialización de su pensamiento, lo que ha provocado, por un lado, que la ontología hermenéutica se interprete al margen de la estética perdiendo de vista que para Gadamer la obra de arte funciona como espejo del ser, y por otro lado, que la propuesta estética gadameriana no haya sido tomada en toda su significación, como una propuesta que pretende resolver las aporías de las estéticas de Kant y de Hegel, lo que definitivamente nos pone en camino de abrir otras maneras de pensar al arte y otras experiencias del arte.

Deseamos concluir con unas palabras de Gadamer que por sí mismas evidencian y avalan el camino que hemos recorrido aquí: “[...] la estética es un importante elemento de la hermenéutica general. Sea dicho esto a modo de conclusión.”¹

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

¹ Gadamer, “Estética y hermenéutica”, en *Estética y hermenéutica*, p. 61.

BIBLIOGRAFÍA

AGUILAR, MARIFLOR.

Confrontación, crítica y hermenéutica. Gadamer, Ricoeur, Habermas. México, UNAM/Fontamara, 1998.

ALEXANDER, THOMAS.

"Eros and understanding: Gadamer's Aesthetic Ontology of the Community", en L. Hahn (ed.), *The Philosophy of Hans-Georg Gadamer.* Chicago and La Salle, Open Court, 1997.

APEL, KARL-OTTO.

Estudios éticos, tr. Carlos de Santiago, Barcelona, Alfa, 1986.

"Constitución de sentido y justificación de validez. Heidegger y el problema de la filosofía trascendental", en J.M. Navarro (comp.), *Heidegger o el final de la filosofía.* Madrid, Editorial Complutense, 1993.

La transformación de la filosofía, tr. Adela Cortina, Joaquín Chamorro y Jesús Conill, Madrid, Taurus, 1985.

"Regulative Ideas or Truth Happening", en L. Hahn (ed.), *The Philosophy of Hans-Georg Gadamer.* Chicago and La Salle, Open Court, 1997.

ARISTÓTELES.

Poética, tr. y notas de José Alsina Clota, Barcelona, Icaria, 1987.

Obras, tr., estudio preliminar y preámbulo de Francisco de P. Samaranch, Madrid, Aguilar, 1986.

BAJTÍN, MIJAIL.

La palabra en la novela, en *Teoría y estética de la novela*, tr. Helena S. Kriukova y Vicente Cazcarra, Madrid, Taurus, 1986.

BEAUFRET, JEAN.

Dialogue avec Heidegger. Paris, Minuit, 1973.

BENGOA, JAVIER.

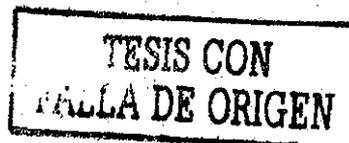
De Heidegger a Habermas. Hermenéutica y fundamentación última en la filosofía contemporánea, Barcelona, Herder, 1997.

BIEMET, WALTER.

Heidegger, Hamburg, Rowohlt, 1973.

DELEUZE, GILLES.

Nietzsche et la philosophie, Paris, PUF, 1967.



DESCARTES, RENÉ.

Discurso del método, tr. Risieri Frondizi, Madrid, Alianza Editorial, 1994.

Reglas para la dirección del espíritu, tr. Juan Manuel Navarro, Madrid, Alianza Editorial, 1984.

DREYFUS, HUBERT.

Ser-en-el-mundo, tr. Francisco Huneeus y Hector Orrego, Chile, Cuatro Vientos, 1996.

DUTT, CARSTEN (ED.).

En conversación con Hans-Georg Gadamer. Hermenéutica-Estética-Filosofía práctica, tr. Teresa Rocha, Madrid, Tecnos, 1998.

ECHARRI, JAIME.

Fenómeno y verdad en Heidegger. Bilbao, Universidad de Deusto, 1997.

ECO, UMBERTO.

Interpretación y sobreinterpretación, tr. Juan Gabriel López, Madrid, Cambridge University Press, 1997.

Los límites de la interpretación, tr. Helena Lozano, México, Lumen, 1992.

ELIADE, MIRCEA.

Lo sagrado y lo profano, tr. Luis Gil, Colombia, Labor, 1994.

Mito y realidad, tr. Luis Gil, Colombia, Labor, 1994.

FINK, EUGEN.

Oasis de la felicidad: Pensamientos para una ontología del juego, tr. Elsa Cecilia Frost, México, UNAM, 1966.

Spiel als Weltsymbol, Stuttgart, W. Kohlhammer, 1960.

FOUCAULT, MICHEL.

Arqueología del saber, tr. Aurelio Garzón del Camino, México, Siglo XXI, 1990.

Las palabras y las cosas, tr. Elsa Cecilia Frost, México, Siglo XXI, 1994.

Marx, Nietzsche, Freud, Cuadernos de Anagrama, Barcelona, 1970.

FREUD, SIGMUND.

El malestar en la cultura, tr. Ramón Rey, Alianza, Madrid, 1987.

GADAMER, HANS-GEORG.

Arte y verdad de la palabra, tr. José Francisco Zúñiga y Faustino Oncina, Paidós, Barcelona, 1998.

"Die Wahrheit des Kunstwerks", en *Gesammelte Werke 3. Neuere Philosophie I. Hegel, Husserl, Heidegger*, Tübingen, J.C.B. Mohr (Paul Siebeck), 1999.

El giro hermenéutico, tr. Arturo Parada, Cátedra, Madrid, 1998.

Elogio de la teoría. Discursos y artículos, tr. Anna Poca, Barcelona, Península, 1993.

Estética y hermenéutica, tr. Antonio Gómez Ramos, Tecnos, Madrid, 1998.

Gesammelte Werke 1. Hermeneutik I. Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik (1990⁶), Tübingen, J.C.B. Mohr (Paul Siebeck), 1999.

Gesammelte Werke 2. Hermeneutik II. Wahrheit und Methode. Ergänzungen, Register, Tübingen, J.C.B. Mohr (Paul Siebeck), 1999.

Gesammelte Werke 8. Ästhetik und Poetik I. Kunst als Aussage, Tübingen, J.C.B. Mohr (Paul Siebeck), 1999.

Gesammelte Werke 9. Ästhetik und Poetik II. Hermeneutik im Vollzug, Tübingen, J.C.B. Mohr (Paul Siebeck), 1999.

La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta, tr. Antonio Gómez Ramos, Paidós/I.C.E.-U.A.B, Barcelona, 1998.

La dialéctica de Hegel. Cinco ensayos hermenéuticos, tr. Manuel Garrido, Madrid, Cátedra, 1988.

La educación es educarse, tr. Francesc Pereña, Barcelona, Paidós, 2000.

La herencia de Europa, tr. Pilar Giralt, Barcelona, Península, 2000.

"Los fundamentos filosóficos del siglo XX", en G. Vattimo (comp.) *La secularización de la filosofía: Hermenéutica y posmodernidad*, tr. Carlos Cattropi y Margarita Mizraji, Barcelona, Gedisa, 1992.

Mito y razón, tr. José Francisco Zúñiga, Barcelona, Paidós, 1999.

Poema y diálogo. Ensayos sobre los poetas alemanes más significativos del siglo XX, Gedisa, Barcelona, 1993.

"Spiel und Welt (E. Fink)", en *Gesammelte Werke 4. Neuere Philosophie II*, Tübingen, J.C.B. Mohr (Paul Siebeck), 1999.

Verdad y método I. Fundamentos de una hermenéutica filosófica, tr. Ana Agud Aparicio y Rafael de Agapito, Sígueme, Salamanca, 1996.

Verdad y método II, Sígueme, Salamanca, 1994.

GOLDMAN, LUCIEN.

Lukács y Heidegger. Hacia una filosofía nueva, tr. Youssef Ishaghpour, Buenos Aires, Amorrortu, 1975.

GRONDIN, JEAN.

Introducción a la hermenéutica filosófica, tr. Angela Ackermann, Barcelona, Herder, 1999.

"Gadamer on Humanism", en L. Hahn (ed.), *The Philosophy of Hans-Georg Gadamer*. Chicago and La Salle, Open Court, 1997.

GUIGNON, CHARLES, (ED.).

The Cambridge Companion to Heidegger. Cambridge, Cambridge University Press, 1993.

HABERMAS, JÜRGEN.

Conciencia moral y acción comunicativa, tr. Ramón García Cotarelo, Barcelona, Península, 1985.

El discurso filosófico de la modernidad, tr. Manuel Jiménez, Madrid, Taurus, 1989.

Teoría de la acción comunicativa. 2 vols., tr. Manuel Jiménez, Madrid, Taurus, 1998.

HEGEL, G. W. F.

Estética, tr. Hermenegildo Giner de los Ríos, Barcelona, Altafulla, 1998.

Fenomenología del espíritu, tr. Wenceslao Roces, México, FCE, 1990.

Introducción a la estética, tr. Ricardo Mazo, Barcelona, Península, 1997.

HEIDEGGER, MARTIN.

"Carta sobre el «Humanismo»", en *Hitos*, tr. Helena Cortés y Arturo Leyte, Madrid, Alianza Editorial, 2000.

De camino al habla, tr. Yves Zimmermann, Serbal, Barcelona, 1987.

Desde la experiencia del pensamiento, tr. Joan Llinares, Península, Barcelona, 1986.

"Der Ursprung des Kunstwerkes", en *Holzwege*, Frankfurt am Main, Vittorio Klostermann, 1980.

"El origen de la obra de arte", tr. Helena Cortés y Arturo Leyte, en *Caminos de bosque*, Madrid, Alianza, 1996.

El ser y el tiempo, tr. José Gaos, México, F.C.E., 1986.

Hölderlin y la esencia de la poesía, tr. Juan David García Bacca, Anthropos, Santafé de Bogotá, 1994.

Identidad y diferencia, tr. Helena Cortés y Arturo Leyte, Anthropos, Barcelona, 1998.

Introducción a la metafísica, tr. Angela Ackermann, Gedisa, Barcelona, 1997.

Kant y el problema de la metafísica, tr. José Gaos, F.C.E., México, 1996.

"La época de la imagen del mundo", en *Caminos de bosque*, Helena Cortés y Arturo Leyte, Alianza, Madrid, 1996.

"La pregunta por la técnica", en *Conferencias y artículos*, tr. Eustaquio Barjau, Serbal, Barcelona, 1994.

Ontología. Hermenéutica de la facticidad, tr. Jaime Aspiunza, Madrid, Alianza Editorial, 2000.

HERRMANN, FRIEDRICH VON.

La segunda mitad de Ser y tiempo. Sobre Los problemas fundamentales de la fenomenología de Heidegger, tr. Irene Borges-Duarte, Madrid, Trotta, 1997.

HOPENHAYN, MARTIN.

Después del nihilismo: de Nietzsche a Foucault, Buenos Aires, Andrés Bello, 1997.

HUIZINGA, JOHAN.

Homo ludens: el juego y la cultura, tr. Eugenio Imaz, Madrid, Alianza Editorial, 1996.

HUSSERL, EDMUND.

Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica, tr. José Gaos, México, FCE, 1986.

KANT, IMMANUEL.

Critique of Judgment, tr. J. H. Bernard, New York, Hafner Press, 1951.

Crítica de la razón pura, tr. José del Perojo, Buenos Aires, Losada, 1986.

LAFONT, CRISTINA.

La razón como lenguaje. Una revisión del "giro lingüístico" en la filosofía del lenguaje alemana. Madrid, Visor, 1993.

Lenguaje y apertura del mundo. El giro lingüístico de la hermenéutica de Heidegger. Madrid, Alianza Universidad, 1997.

MACANN, CHRISTOPHER (ED.).

Critical Heidegger. New York/London, Routledge, 1996.

MCCARTHY, THOMAS.

La teoría crítica de Jürgen Habermas, tr. Manuel Jiménez, Madrid, Tecnos, 1985.

MICHELFENDER, DIANE.

"Gadamer on Heidegger on art", en L. Hahn (ed.), *The Philosophy of Hans-Georg Gadamer*. Chicago and La Salle, Open Court, 1997.

NAVARRO J.M. Y RAMÓN RODRÍGUEZ (COMPS).

Heidegger o el final de la filosofía. Madrid, Complutense, 1993.

NIETZSCHE, FRIEDRICH.

Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe in 15 Bänden. Herausgegeben von Giorgio Colli und Mazzino Montinari, Berlin/New York, W. De Gruyter, 1999.

PALAZÓN, MARÍA ROSA.

Reflexiones sobre estética a partir de André Breton. México, UNAM-Instituto de Investigaciones Filológicas, 1991 (Cuadernos del Instituto de Investigaciones Filológicas).

PLATÓN.

Obras completas, tr., preámbulos y notas por María Araujo, Francisco García et al, Madrid, Aguilar, 1981.

PÖGGELER, OTTO.

El camino del pensar de Martin Heidegger, tr. Félix Duque, Madrid, Alianza Universidad, 1993.

RICOEUR, PAUL.

Du texte à l'action. Essais d'herméneutique II, Paris, Seuil, 1986.

Finitud y culpabilidad, tr. Cecilio Sánchez, Madrid, Taurus, 1972.

Le conflit des interprétations. Essais d'herméneutique I, Paris, Seuil, 1969.

Soi-même comme un autre, Paris, Seuil, 1990.

Teoría de la interpretación. Discurso y excedente de sentido, tr. Graciela Monges Nicolau, México, Siglo XXI, 1998.

RIVARA, GRETA.

El ser para la muerte: una ontología de la finitud. Tesis de Maestría. Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, México, 1997.

RIVERO, PAULINA.

AAHΘEIA. La verdad originaria. Tesis de Doctorado, Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, México, 1999.

RODRÍGUEZ, RAMÓN.

La transformación hermenéutica de la fenomenología. Una interpretación de la obra temprana de Heidegger. Madrid, Tecnos, 1997.

RORTY, RICHARD.

La filosofía y el espejo de la naturaleza, tr. Jesús Fernández Zulaica, Madrid, Cátedra, 1983.

ROVATTI, PIERRE ALDO.

Como la luz tenue. Metáfora y saber, tr. Carlos Catropi, Barcelona, Gedisa, 1990.

SARTRE, JEAN PAUL.

L'être et le néant: essai d'ontologie phénoménologique. Paris, Gallimard, 1943.

SCHILLER, FRIEDRICH.

Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre, tr. Jaime feijoo y Jorge Seca, Barcelona, Anthropos, 1999.

STAMBAUGH, JOAN.

"Gadamer on the Beautiful", en L. Hahn (ed.), *The Philosophy of Hans-Georg Gadamer*. Chicago and La Salle, Open Court, 1997.

STEINER, GEORG.

Heidegger, tr. Jorge Aguilar Mora, México, FCE, 1986.

TAYLOR, CHARLES.

Hegel, Cambridge, Cambridge University Press, 1975.

TEYSSEÈDRE, BERNARD.

L'esthétique de Hegel. Paris, PUF, 1963.

VATTIMO, GIANNI.

El fin de la modernidad, tr. Alberto L. Bixio, Barcelona, Gedisa, 1985.

Ética de la interpretación, tr. Teresa Onate, Barcelona, Paidós, 1991.

Introducción a Heidegger, tr. Alfredo Baez, Barcelona, Gedisa, 1986.

Las aventuras de la diferencia: pensar después de Nietzsche y Heidegger, tr. Juan Carlos Gentile, Buenos Aires, Península, 1992.

Más allá de la interpretación, tr. Pedro Aragón Rincón, Barcelona, Paidós/ I.C.E.-U.A.B., 1995.

Más allá del sujeto, tr. Juan Carlos Gentile, Barcelona, Paidós, 1989.

"Metafísica, violencia, secularización", en Gianni Vattimo (comp.) *La secularización de la filosofía: Hermenéutica y posmodernidad*, tr. Carlos Cattropi y Margarita Mizraji, Barcelona, Gedisa, 1992.

Poesía y ontología, tr. Antonio Cabrera, València, Universitat de València, 1993.

y Pierre Aldo Rovatti (eds.) *El pensamiento débil*, tr. Luis de Santiago, Madrid, Cátedra, 1988.

ZÚÑIGA, JOSÉ FRANCISCO.

El diálogo como juego. La hermenéutica filosófica de Hans-Georg Gadamer. Granada, Universidad de Granada, 1995.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN