

UNIVERSIDAD CATOLICA ANDRES BELLO

SÍMBOLO Y RECONOCIMIENTO EN EL ARTE:

(Indagaciones sobre la noción de Representación Simbólica en la obra *La Actualidad de lo Bello* de Hans-Georg Gadamer)

Trabajo especial de grado presentado como requisito parcial para optar al título de
Magister en Filosofía mención filosofía de la práctica

Autor: Lic. Alvaro Alberto Molina D'Jesús

Tutora: Dra. Lorena Rojas Parma

Ciudad Guayana, Octubre de 2012

A mi familia que es la razón de mi vida, Beverly, Juan Pablo y Miguel Ángel, los amo.

Agradecimientos

A la Universidad Católica Andrés Bello, especialmente a Corina Yoris, por creer en la posibilidad de sembrar los estudios de Filosofía en Guayana, los frutos de esa cosecha son del mayor provecho para todos.

A la Universidad Nacional Experimental de Guayana, por el apoyo incondicional y la confianza que ha depositado en mí.

A mi tutora, Lorena Rojas, por la paciencia infinita.

A mis colegas y amigos de la UNEG, Arturo, Diego, Roger, por el ánimo infundido y por los consejos, sugerencias y aportes que han hecho a este trabajo.

A mis profesores y compañeros de estudio de la Maestría en Filosofía, por tantos buenos momentos compartidos.

A mi familia, Lou, Cheo y Mel, por el apoyo y el afecto incondicional.

A mi esposa e hijos, por permitirme robarles parte de su tiempo para dedicarlo a esta labor.

Índice

Índice.....	4
Introducción	5
Capítulo I : La intuición del arte	20
Capítulo II: La verdad del arte	43
Capítulo III: Lo simbólico en el arte	70
Conclusiones	95
Bibliografía	103

Introducción

Las siguientes páginas intentan una indagación en el campo de la filosofía hermenéutica que gira en torno a la noción de representación simbólica propuesta por Hans-Georg Gadamer, principalmente en *La Actualidad de lo Bello* y en algunos de los postulados hechos en su obra más importante *Verdad y Método*. La razón que justifica esta indagación radica en que en la reflexión de Gadamer acerca de lo simbólico en el arte se encuentran algunas claves que consideramos fundamentales para aproximarse y comprender el mundo del arte contemporáneo, con todas las dificultades que éste entraña.

Las principales dificultades a las que nos referimos, las podemos señalar en el universo polisémico y formalmente disímil de algunos de los productos y prácticas que son aceptados hoy día como arte, y que producen en el espectador una sensación de vacío, de encontrarse ante objetos que les resultan imposturas o caprichos, más que verdaderas obras de arte generadoras de algún tipo de mensaje.

Nuestra indagación surge como respuesta ante esta perplejidad que genera la supuesta incapacidad de buena parte del arte de hoy de iniciar un diálogo con sus espectadores, impidiéndoles aproximarse a lo que aquel tiene para decir; en suma, ante la dificultad de aprehender lo que es el arte contemporáneo y el sentido que tiene para nuestra cultura. Por ello dirigimos nuestra mirada al pensamiento de Gadamer pues, a nuestro entender, es él quien con su reflexión acerca de la hermenéutica filosófica puede brindarnos las claves para responder a las preguntas: ¿Qué es el arte hoy, y cómo es posible comprenderlo?¹, ¿Es posible acceder a conocimientos racionales a través del arte? Y finalmente, ¿Qué es lo simbólico en el arte?. Para realizar esta indagación

¹ Hans-Georg Gadamer, *La actualidad de lo bello* (Barcelona: Paidós, 1991), 41. (De aquí en adelante las referencias a esta obra se abreviarán con la sigla L.A.B., más el número de las páginas referidas).

reflexionamos sobre nociones y locuciones como «Representación Simbólica», el arte como obra, como conformación, como práctica y como producto cultural, y otros diversos aspectos vinculados a esta temática, siempre partiendo de la obra y el pensamiento de Gadamer.

Formalmente, la investigación de orden hermenéutico en la obra de Gadamer, sobre las preguntas enunciadas anteriormente se presenta desglosada en tres capítulos que abordan, en rasgos generales, los tres tópicos que consideramos esenciales del pensamiento de Gadamer sobre el arte, lo estético y lo simbólico, los cuales serían en primer lugar el problema de la *intuición del arte*, pensado a partir de la dificultad que causa la variedad de lo que hoy día es denominado bajo ese nombre, y los problemas que conlleva el análisis de esta categoría tan polisémica.

En segundo lugar hemos creído necesario abordar el problema de *la verdad del arte*, o bien plantear la pregunta por el vínculo entre razón y arte, una pregunta que se encuentra presente en la tradición filosófica, en autores como Platón, Kant, Hegel y Heidegger, antecedentes desde los que sustenta Gadamer sus propias investigaciones.

Finalmente el tercer capítulo se dedica al tema central de nuestra investigación, *lo simbólico en el arte*, aspecto que si bien es tocado desde el inicio del presente trabajo, como una reflexión sobre la representación simbólica, en el último capítulo recibe especial atención en lo tocante al sentido que tiene la noción de símbolo para Gadamer en su obra, y la relevancia que esto tiene para una aproximación y correcta comprensión de lo que pudiésemos denominar como su reflexión sobre la estética.

A continuación, tratamos de brindar una breve síntesis de los aspectos más relevantes tocados en nuestra indagación y la secuencia que seguimos en la exposición de los mismos en los tres capítulos mencionados.

Ante la perplejidad que causa la complejidad del universo de prácticas y productos que se denominan como arte, y la enorme cantidad de caminos sin salida que implica una pregunta como ¿qué es el arte?, lo que nos queda es preguntar por lo que es

común a todas esas prácticas, a la vez que tratamos de prestar atención para buscar identificar cuáles son los elementos que las cohesionan dotándolas de sentido.

Una posibilidad de respuesta nos la asoma Gadamer, quien explica cómo, tratando de dar cuenta del fenómeno del arte, encontró un punto en que se hizo necesario ampliar su concepción ontológica, incorporando algunos elementos que permitían una mejor comprensión del mismo. El primero de estos elementos, como expone Gadamer, sería la lingüística de la obra de arte, la cual se basa en el hecho de que en principio una obra dice algo para alguien; en este sentido Gadamer advierte que el lenguaje de la obra de arte no debe confundirse con su técnica o medio de expresión, con lo cual nos orienta hacia el tipo de indagación que debemos realizar en este plano sobre lo lingüístico en la obra de arte. La primera consecuencia que permite esta orientación gadameriana es que nos aproxima a nuestro campo de estudio desde una perspectiva hermenéutica.

Es por esto que en nuestra propia investigación buscamos explorar un poco más el sentido que da Gadamer a la orientación sobre la lingüística de la obra de arte; este punto nos sirve de puente hacia el camino que él traza entre su noción de «Juegos de arte» y la de «Juegos del lenguaje» de Wittgenstein, búsqueda que tratamos de realizar a partir de las indicaciones del propio Gadamer, con la convicción de que esta última categoría permite pensar el arte de forma ontológica, a partir de las nociones de «aires de familia» y «juegos de lenguaje», definiendo las normas de uso del arte a partir del contexto en el cual se le encuentra y su historia.

Lo anterior nos lleva a pensar sobre la importancia del contexto de uso de la obra de arte para su correcta interpretación; sin embargo, ¿se reduce todo en el arte a un problema de juegos de lenguaje? Pareciera que la respuesta que nos da la hermenéutica de Gadamer es que no. Así, cuando abordamos el problema del arte antiguo, o de culturas diversas, nuestra reflexión se debe apoyar en la introducción de la noción de historicidad y de tradición en el arte. Ello obliga a que para la correcta comprensión del arte, desde un punto de vista hermenéutico, sea necesaria una

aproximación desde la perspectiva de la tradición, la historia y los efectos que ésta tiene sobre un producto cultural dado, lo que nos conduce a la necesidad de incluir el horizonte cultural en el cual se encuentra inmersa la conformación de arte cuando se realiza una aproximación a la misma.

Además de la condición lingüística, ¿qué otro elemento es posible hallar que sea común, un rasgo de familia, en las prácticas del arte?; pues ya sabemos que la disimilitud cultural, histórica y estética es muy amplia. En este sentido encontramos bajo la orientación de Gadamer, que a su vez sigue a Platón, que el acto de producir es uno de estos elementos que ontológicamente le corresponde de suyo a toda obra de arte, pues toda obra, todo producto, toda práctica de arte, refiere un hacer, algo sale a la luz. A explorar las implicaciones de este aspecto del arte, dedicamos nuestra investigación.

Posteriormente nos encontramos con otro rasgo común a las obras de arte, el de su finalidad, el *telos* al que se encuentran destinadas. La obra de arte en sí es un producto, pero además desde su origen está destinada a existir para un uso, y éste uso es llevado a cabo por alguien. De ahí que debemos también conducir nuestra mirada filosófica al hecho de que, de acuerdo con Gadamer, el arte es para ser usado, y siempre su destino es el ser para alguien.

Esto último lleva a otra consideración que es necesario abordar, y que arroja nuevas implicaciones sobre el arte, el hecho de que la obra existe en un horizonte cultural, lingüístico, que es común a un grupo cultural. Ese ser para alguien implica comunidad, existe un destinatario original de la obra que es quien la sabe usar, pues maneja su lenguaje, toda recepción fuera de esa comunidad lingüística requiere de un esfuerzo hermenéutico especial acompañado de una reflexión detenida sobre sus posibles implicaciones.

Al avanzar en la investigación, encontramos otro rasgo común que Gadamer sustrae del pensamiento de los antiguos griegos, especialmente de Aristóteles. Él nos señala que toda obra de arte es siempre *mímesis*, esto es, de acuerdo con la interpretación

que hace Gadamer, toda obra de arte es una representación; así nos surge una tarea que debemos emprender y es determinar cómo *mímesis*, la antigua palabra helénica, adquiere, de acuerdo con Gadamer, un sentido muy especial en el que muda su significado a una forma de representación.

En este sentido buscamos aclarar cómo para los antiguos griegos la *mímesis* refería a un cierto tipo de saber hacer humano, aquél considerado como *episteme poietike*², el cual permite que cuando «una obra sale a la luz», gane existencia un producto que entraña verdad, que nos devela algo más, distinto de lo ya conocido.

Lo anterior trae a colación el problema que entraña el reconocimiento del valor del arte como fuente de conocimientos, y en consecuencia la posibilidad de ser fuente de verdad. Este problema se hace evidente en la dificultad de entender la noción de representación en el sentido de *mímesis* que le asignaba el mundo antiguo, ya que es muy diverso al uso y sentido actual que hacemos del término representación, en especial en el campo del arte. En principio, es posible decir que ambas nociones han sufrido modificaciones en su devenir histórico, esto entraña una dificultad para su comprensión. De allí que abordáramos en nuestra investigación el problema planteado por Gadamer sobre el rescate del valor del arte y de las humanidades como fuente de conocimiento y verdad.

Para lograr lo anteriormente planteado, seguimos el camino del pensamiento filosófico realizado por Gadamer, quien ubica el origen de este problema en la filosofía de Kant, especialmente en su tercera crítica y su influencia histórica. En especial Gadamer señala que Kant en la *Crítica del Juicio* buscaba legitimar que: “la capacidad de juicio estético era la generalidad subjetiva del gusto estético en la que ya no hay conocimiento del objeto”³.

² Hans-Georg Gadamer, *La razón en la época de la ciencia* (Barcelona: Editorial Alpha, 1981), 11.

³ Hans-Georg Gadamer, *Verdad y Método* (Salamanca: Sígueme, 1996), 74. De aquí en adelante las referencias a esta obra se realizarán con la abreviatura V.M. más la indicación de la página citada en la edición aquí referida.

Siguiendo las indicaciones y hallazgos de Gadamer, se procede entonces a revisar desde su perspectiva, el sentido que le asigna a las nociones de “gusto subjetivo, genio, representación y experiencia estética”, en la filosofía de Kant y sus implicaciones en cuanto a la experiencia del arte.

Para rescatar la noción y el valor del arte como fuente de verdad, Gadamer se dirige a la tradición antigua, especialmente desde el horizonte de la tradición filosófica germánica, en la que ve, a partir de Hegel y especialmente en Heidegger, los puntos de partida para su reflexión estética. Dedicamos el inicio de segundo capítulo a rescatar algunos de los elementos más relevantes que, de estos dos filósofos, extrae Gadamer para su propia actividad de investigación.

Así, guiados por Gadamer, abordamos el problema que enfrenta Heidegger con su intuición del arte como fuente de verdad, el cual se puede apreciar especialmente en la siguiente afirmación suya: “la esencia de la poesía descansa en el pensar”. Con esta afirmación pareciera que Heidegger busca llevar nuevamente el arte a la esfera del logos, en consecuencia de la razón y del conocimiento.

Llegados a este punto, necesitamos retomar la idea de que la labor de Gadamer, como plantea en *La Actualidad de lo Bello*, es construir un puente entre las prácticas del arte occidental (sus representaciones con valor de verdad) que perduraron desde la antigüedad clásica griega hasta el siglo XIX y las prácticas artísticas que se producen posteriores a la recepción de la estética kantiana, en el arte occidental del siglo XX, en donde existen nuevos mundos simbólicos, lenguajes con códigos distintos que implican un nuevo esfuerzo para su comprensión.

Por esta razón, nuestra investigación se dirige hacia el hecho de que el rescate del valor de verdad, pasado y presente que el arte entraña, es una labor impostergable de acuerdo con Gadamer, el comprender que esta actividad es parte de la naturaleza humana, en un sentido ontológico, nos ayuda a percibir su trascendencia, y en especial la importancia del tipo de conocimiento que nos proporciona sobre lo humano.

En este sentido, esta investigación sobre la noción de representación simbólica en Gadamer, busca en especial rescatar un elemento central de la filosofía de este autor, la intuición de que lo «simbólico» en el arte, supera la concepción de representación en el arte como una metáfora, o un modelo, de una realidad existente distinta de la obra en sí, en la cual el artista trata de adecuar su modelo a la realidad, una visión muy vinculada a la concepción perceptiva moderna del sujeto en relación con un objeto que le es ajeno y al cual observa, como en el caso de la ciencia.

Nos adentramos en los planteamientos de Gadamer, quien pareciera mostrar que en el caso del arte, la representación simbólica es una realidad que acontece dentro de una experiencia que refiere a sí misma para quien acude ante el encuentro de la obra, y no una metáfora o adecuación de una realidad distinta a la obra en sí.

Esta indagación, con un sentido hermenéutico, sobre lo simbólico en el arte, conduce a reconocer mundos nuevos de posibles prácticas y productos, que aunque no son aceptados formalmente como arte, entrañan muchos de esos elementos comunes que con Gadamer, es factible encontrar en los productos de arte, en este sentido se abre un compás de reconocimiento para esas nuevas prácticas y productos, a los que tratamos de aproximarnos en nuestra investigación, aunque de modo tangencial, haciendo un énfasis especial en aquellas formas de arte correspondiente al horizonte de la virtualidad y de la era digital, pues encontraremos en ellos la nueva frontera de la cultura occidental.

Esta aproximación a estos nuevos productos, que nos atrevemos a llamar artísticos, nos permite explorar una de las tesis más llamativas de Gadamer en cuanto al arte, lo importante siempre, en toda obra, es que trae algo a su representación, algo que al ser revisado con detenimiento nos resulta novedoso en sí, el hecho de pensar a la obra como algo que se actualiza y reconfigura, ganando una nueva existencia ante cada persona. En el momento en que se suscita el diálogo con la obra, se genera un nuevo sentido que es racional, y que implica un nuevo conocimiento para quien se enfrenta ante la conformación de arte.

A partir de este punto, con la reflexión sobre los nuevos mundos del arte, la indagación sobre la noción de representación simbólica esbozada por Gadamer se conduce por el camino que responde por aquello que hace legítimo el arte hoy día, más allá de las justificaciones que hacen artistas, y críticos, y del entramado de museos, galeristas y casas de subasta; o dicho de otro modo, cuál es el tipo de verdad, o el conocimiento al que el arte, de cualquier época, nos permite acceder; para poder así responder ¿qué hace que una obra de arte, sea arte? O bien, ¿qué distingue lo realmente artístico de la impostura y de la artesanía?

Para responder lo anterior, nos aproximamos a las categorías que Gadamer utiliza para su indagación sobre el arte. En este sentido una primera condición del arte que salta a la vista es que debe ser algo más que un objeto agradable.

Por esta razón, en nuestra indagación exploramos ciertas creencias que son de uso común sobre el arte, como el hecho de que ante la obra de arte hay expectativas, y quien se enfrenta a ella es un espectador. Consideramos necesario indagar sobre el sentido que tienen este tipo de afirmaciones, qué nos dicen sobre la práctica del arte; esto lo realizamos a partir de una idea que concretamos en la noción de «expectación» y que refiere lo novedoso que la obra promete albergar para quien la enfrenta. Como señala Gadamer, ante el encuentro con la obra de arte siempre existe una expectativa, un reclamo por algo que debe haber de novedoso en la obra, lo nuevo que es a la vez una promesa de algo que nos conmueve, y nos atrae, en el arte.

En este punto, en nuestra investigación, se hace necesario retornar a un aspecto central del arte, el hecho de que parte de lo que es descansa en su condición lingüística, en un sentido hermenéutico, pues tiene algo para decir, para ser comprendido, y todo aquello que puede ser comprendido es lenguaje, como afirmamos con Gadamer en concordancia con Wittgenstein.

En este sentido, la indagación nos lleva a un nuevo planteamiento que debe ser abordado: «espectar» una obra como un acto positivo, en el que ésta debe alcanzar su condición de arte, es un proceso que sólo se cumple a través de la condición

lingüística del arte; ya que sólo en la medida en que se alcanza un diálogo fructífero con éste es posible afirmar que se resuelve la expectación creada.

En nuestra investigación buscamos abordar y dar cuenta de las implicaciones filosóficas, y particularmente estéticas, que trae como consecuencia la interpretación anterior de la filosofía de Gadamer, pues hacia donde pareciera apuntar el filósofo es hacia la siguiente conclusión: donde no existe un diálogo con la obra, no existe una obra de arte, al menos para quien se ha enfrentado a ella y no ha logrado comprender.

Lo que resulta de esta última indagación es una situación que es necesario enfrentar, y que nos pone nuevamente frente a la “Representación Simbólica” como la clave para respondernos la pregunta por el arte hoy día, ya que nos encontramos también ante cierta paradoja que entrañaría la representación simbólica, y que debe ser resuelta para comprenderla cabalmente. La paradoja se resumiría de la siguiente forma: ¿Cómo puede la representación simbólica en el arte encarnar el misterio ante lo nuevo y desconocido que nos atrae e interroga (que a fin de cuentas es lo que desencadena la participación en la experiencia del arte) y a la vez ser algo familiar propio de un uso común a todos como el lenguaje?

La búsqueda de respuesta a la aparente paradoja esbozada, nos conduce a una reflexión sobre el reconocimiento que se debe dar en la obra de arte, de lo simbólico que ella contiene, este reconocimiento se hace posible debido al hecho ya explicado de su identidad hermenéutica, esto es, en el hecho de que la obra tiene algo para decir, y lo dice, para quien tenga el interés de establecer un diálogo con ella. Quien realice la actividad hermenéutica por excelencia, del preguntar y responder, crea el movimiento permanente que se da en el espíritu, un diálogo que es consigo mismo y en el que siempre queda algo para ser dicho, como afirma Gadamer: “Una obra de arte «dice algo a alguien»: en ello reside la perplejidad producida por lo dicho y la

tarea de repensar lo dicho una y otra vez con el fin de hacerlo comprensible para uno mismo y para los demás⁴.

En este sentido, es necesario realizar algunas precisiones sobre el pensamiento de Gadamer acerca de la condición lingüística de la obra de arte y su identidad hermenéutica, y para ello retomamos nuevamente el vínculo con la filosofía de Wittgenstein. Abordamos el problema del lenguaje del arte, ya que como resulta evidente no existe un único lenguaje del arte, sino que -como proponía Wittgenstein- lo que existen son juegos de lenguaje. Enfrentamos así en nuestra indagación el hecho de que cada obra propone un nuevo juego, con sus propias normas, su pragmática y su semántica.

Así mismo exploramos con Gadamer su idea de la condición de contemporaneidad de la existencia de la obra de arte, con su representación simbólica; la obra no existe distinta de su representación, mucho menos como algo a priori, no es algo distinto que opera en dos momentos, obra y representación. Por el contrario, pareciera que lo que sugiere Gadamer es que la obra gana existencia en su representación ante alguien, obra y representación simbólica existen en el momento de la experiencia del arte, su experiencia hermenéutica. Llegamos así al punto en que se hace necesario abordar, desde el pensamiento de Gadamer, lo relacionado con lo simbólico en el arte, el carácter antropológico de lo simbólico y su vinculación expresa con la actividad del juego y lo lúdico; indagación que se realiza en el siguiente capítulo.

Para Gadamer, lo simbólico tiene especial significación en el arte. Busca poner de relieve el sentido profundo que tiene esta noción y de allí la comprensión de la importancia de esta categoría en el campo de la creación humana. Para ello indaga sobre el origen helénico de la palabra *Symbolon*, sus investigaciones lo remontan a Platón, y también a la tradición grecolatina clásica; nosotros buscamos reconstruir y recuperar el sentido que para Gadamer tiene lo simbólico. Para lograrlo realizamos el

⁴ Respuesta dada por Gadamer en la entrevista realizada por Carsten Dutt, *En conversación con H-G Gadamer* (Madrid: Tecnos, 1998), 80.

análisis de dos desarrollos que tienen especial significación en su obra: la tradición del *Symbolon thou anthropon*, que realiza a partir de *El Banquete* de Platón, y la indagación sobre la noción de *Tessera hospitalis* que él realiza en *Verdad y Método* y *La Actualidad de lo bello*.

En la primera parte del tercer capítulo, nuestra intención se centra en rescatar la profunda experiencia humana de lo simbólico, y en especial hacer patentes las connotaciones tan importantes de la noción de lo simbólico desde un punto de vista antropológico, donde el símbolo se convierte en promesa de reconocimiento y de acogida. Para ello indagamos sobre diversos aspectos que plantea Gadamer y las consecuencias que se derivan, como la metáfora de la re-uniión de dos seres que han sido separados, o la importancia de la promesa de complemento para el otro. Así mismo, en el caso de la noción de *Tessera hospitalis*, que es también un símbolo, ésta nos conduce a una experiencia humana, profundamente comprensiva, solidaria y afectiva, como es la de ser anfitrión y espacio de acogida para el otro: una metáfora del reconocimiento y de la solidaridad humana. Ambas descripciones le sirven a Gadamer para delinear el sentido y la profundidad que la experiencia de lo simbólico puede contener.

Ahora bien, a partir de estas indagaciones, el siguiente paso es conectar la experiencia humana de lo simbólico con la experiencia de lo simbólico en el arte; allí se presenta una dificultad que debe ser salvada y aclarada. Debemos preguntarnos: ¿es acaso el *symbolon* griego lo mismo que el símbolo para Gadamer? y en cualquier caso ¿qué sentido tiene el símbolo en el pensamiento de este autor?

Así, encontramos que el vínculo que establece Gadamer entre el símbolo y el arte lo realiza a través de la construcción de su propuesta sobre lo bello en el arte (actividad que es el eje central de la obra *La Actualidad de Bello*); desde ese punto de partida nosotros buscamos aproximarnos a la comprensión de la intuición del arte que tiene Gadamer, y las consideraciones sobre lo bello del arte como una categoría universal.

La experiencia de lo bello en el arte, en la obra de Gadamer, nos conduce necesariamente a la actividad del reconocimiento y del diálogo; estas dos situaciones tienen una característica que las hace particularmente relevantes en la obra de Gadamer, y es el hecho de que son una forma paradigmática de la experiencia hermenéutica, una experiencia de la vida. A partir de estas consecuencias obtenidas por Gadamer, nosotros, en nuestra investigación, buscamos sacar a la luz las implicaciones en un sentido estético, pero también ético y hermenéutico, que estos hallazgos de Gadamer conllevan, ya que intuimos que al tener como destino al otro, la experiencia del arte se convierte en una forma paradigmática de la experiencia del mundo, en el sentido cultural, intuición que tratamos desarrollar en el capítulo III.

Queda así un aspecto que se desprende de la experiencia de lo simbólico en el arte, el cual tiene que ver con la participación en la obra, y en especial en la representación simbólica en la conformación de arte. Esta intuición se nos hace particularmente interesante para nuestra investigación, pues creemos que es posible evidenciar cómo a través de la participación se rescata la obra del aislamiento a la que la habían confinado las prácticas museísticas de los museos y galerías, y de las colecciones privadas, tan en boga a partir del siglo XIX en adelante. Hacia ese objetivo enfilamos nuestro trabajo en este punto de su desarrollo.

La participación en la obra, como experiencia hermenéutica, se convierte de este modo en una categoría especial para el análisis de la representación simbólica en el arte. Para abordar este aspecto Gadamer nos remite a una antropología filosófica desde la cual se plantea dar cuenta de la ontología de la obra de arte, es por ello que realiza tres importantes investigaciones, que plantea de forma explícita en *La Actualidad de lo Bello*, en las cuales aborda el fenómeno del arte desde sus analogías con tres experiencias propias de la condición humana como son el juego, la fiesta y el símbolo.

La noción de lo simbólico es a la que nos hemos dedicado en la presente indagación; el carácter festivo del arte, su condición de fiesta, son abordados someramente al

indagar sobre la necesidad del arte de ser para alguien. El carácter comunitario en su condición lingüística, es un rasgo que lleva implícito el hecho de que el arte no puede existir aislado, fuera de una comunidad, lo cual es el elemento esencial de la fiesta, un acto colectivo, expresión de la cultura de una comunidad.

Finalmente, para abordar la participación en la experiencia del arte, seguimos lo propuesto por Gadamer, y nos orientamos así hacia la condición lúdica del arte, su similitud con la práctica del jugar humano. Este es el último aspecto que buscamos abordar en la reflexión sobre la noción de representación simbólica en el arte, a partir de la obra de este filósofo.

Al abordar el juego como una actividad propia, inherente a la racionalidad humana, Gadamer invoca dos aspectos que considera esenciales en su vinculación con el arte, su condición de ser autorreferencial, en consecuencia autónomo, y la participación que éste implica para quien juega⁵.

Nos aproximamos desde estas perspectivas planteadas hacia el carácter autónomo del juego, en su condición de poder crear sus propias reglas, pues no aluden a nada fuera de éste; las normas y el objetivo de quien juega son fijados sin atender relaciones extrínsecas al propio jugar. Ambas características (autonomía y autoreferencialidad) remiten a Gadamer a la afirmación de Kant sobre la autonomía del arte, y allí nos detenemos nuevamente buscando aclarar e iluminar lo que en cuanto a la condición autónoma y universal logra conferirle Gadamer al arte, a partir de las consideraciones sobre la representación simbólica.

Para Gadamer, esa condición de fijarse sus propias reglas, con arreglo a sus propios fines, es un indicio claro de la racionalidad de la actividad del juego humano. En este sentido buscamos indagar los fundamentos filosóficos de tal afirmación y las consecuencias que esto conlleva, especialmente las implicaciones que tendrían las afirmaciones hechas por el filósofo en el caso particular del arte, ya que una de las

⁵ Véase L.A.B. 67ss.

principales consecuencias que se deriva de esta afirmación de racionalidad, en el caso de trasladarse a la actividad del arte, es la condición racional de éste, lo cual reafirmaría su condición cognitiva y en consecuencia la posibilidad de ser fuente de conocimientos sobre la condición humana.

Esto último, sumado al nexo ontológico entre juego y arte, como actividades propias de la condición humana, nos permite a su vez desarrollar una indagación en un campo que nos resulta de especial interés y que se encuentra vinculado a los mundos nuevos de arte, esos que podemos caracterizar como arte extraño; nos referimos al campo de la virtualidad propio del mundo digital de las Tecnologías de Información y Comunicación. La afirmación del arte como fuente de conocimiento y verdad, extraída en este caso de su vinculación con el juego, nos permite al menos realizar un ejercicio de analogía con la realidad virtual y las experiencias digitales. En la última parte del capítulo III avanzamos al menos en esbozar una futura investigación sobre las posibilidades cognitivas como experiencia real del mundo virtual, pues también intuimos la necesidad de abordar no sólo la validez como experiencia de la realidad que la virtualidad proporciona, sino incluso nos atrevemos a especular sobre la naturaleza virtual de la propia experiencia del arte, incluso aquella de las obras de arte que consideramos clásicas.

Estas especulaciones se presentan a propósito del vínculo entre juego, arte y realidad, y nos conducen a una reflexión sobre las nuevas formas de representación simbólica, en el sentido hermenéutico dado por Gadamer, posibles a partir de los nuevos medios tecnológicos, pero sobre todo a partir de las nuevas tradiciones culturales y los nuevos lenguajes de construcción de la conformación de arte.

La reflexión anteriormente esbozada, que se realiza a partir de las propuestas filosóficas sobre el arte, y en especial sobre la representación simbólica que hace Hans Georg Gadamer, nos permite a nosotros lograr una nueva investigación filosófica, trazada a partir de la acción de buscar comprender y aclarar las nociones filosóficas que de él se desprenden, pero que conlleva a que nosotros busquemos

actualizar y aplicar el pensamiento de este pensador para tratar de salvar nuestros abismos conceptuales sobre ese fenómeno tan complejo y enriquecedor como es el de la representación simbólica en el arte.

Capítulo I

La intuición del arte

I

La pregunta por la representación es un problema remoto en el tiempo y en la cultura. Desde el momento en que el hombre creó una imagen y la utilizó como vehículo para comunicar sus pensamientos y sentimientos inició una práctica para la construcción de comunidad entre individuos posiblemente aislados, buscando tender puentes para acercar al otro y hacerlo participar en la comprensión de la experiencia de lo humano.

Las prácticas de la representación forman parte de nuestra gran tradición cultural, algunas de éstas solemos agruparlas hoy día bajo una noción bastante inasible y difusa como es la de «arte», la cual, como afirma Hans-Georg Gadamer, se encuentra llena de enigmas complejos y profundos que plantean al pensamiento una serie de “problemas filosóficos extremadamente sutiles”⁶.

Debemos reconocer que cuando hablamos de las prácticas artísticas, o del arte, haciendo alusión a lo antiguo o contemporáneo, nos encontramos ante una cantidad de productos que son muy disímiles entre sí, tanto, como la diversidad de horizontes culturales de los que provienen, al punto que muchos de ellos ni siquiera fueron producidos con la intención de crear obras de «arte» tal y como las concebimos hoy día. La dificultad que esto entraña la encontramos, en principio, en que a pesar de tanta diferencia y diversidad, insistimos en hablar de arte como si de una unidad se tratase, como si existiese un *corpus* con coherencia y cohesión en el variopinto universo de prácticas y productos que se aglutinan bajo esta denominación.

⁶ L.A.B. 48.

Ante tal situación se hace presente la necesidad de preguntar por lo artístico; un interrogar cuya complejidad lleva a que la posibilidad de ser respondido sea cuestionable, pues nos estaríamos encaminando hacia una indagación sobre una supuesta esencia del arte, aceptando de antemano que algo así existe en un sentido metafísico, ontológico y universal.

Buscando aclarar un poco el panorama, en nuestra indagación sobre la «Representación», y escapar a la aporía de la pregunta por la «esencia» del arte, podemos seguir una senda alternativa que nos ha sido señalada por Gadamer, quien afirma que para él fue necesario aclarar y ampliar su noción de lo que se entiende por arte, haciendo evidente la condición lingüística de éste, es decir, la capacidad que le es intrínseca para decir cosas y ser comprendido. Gadamer, en su texto *Estética y hermenéutica*, desarrolla la pregunta por la lingüisticidad de la obra de arte y al respecto explica:

Pues lo que nosotros llamamos el lenguaje de la obra de arte, por el cual ella es conservada y transmitida, es el lenguaje que guía la obra de arte misma, sea de naturaleza lingüística o no. La obra de arte le dice algo a uno, y ello no sólo del modo en que un documento histórico le dice algo al historiador, ella le dice algo a cada uno, como si se lo dijera expresamente a él, como algo presente y simultáneo⁷.

Con esta afirmación Gadamer nos indica que aquello que queremos denominar como el lenguaje de la obra de arte no se refiere particularmente a la técnica utilizada para construir la obra, sea de naturaleza plástica, verbal o musical. La referencia al lenguaje de la obra de arte alude al hecho de que la conformación de la obra tiene sentido para quien se enfrenta a ella, «nos dice algo»; esta capacidad de transmitirnos ideas que posee la conformación de arte, y que guía nuestro encuentro con ella, es lo que podemos asumir como el lenguaje de la obra de arte al que nos refiere Gadamer.

⁷ Hans Georg Gadamer, *Estética y hermenéutica* (Madrid: Tecnos, 1996), 59.

La condición lingüística de la obra de arte habilita la aproximación desde una perspectiva hermenéutica, y ello a su vez permite crear vínculos entre las nociones «juegos del lenguaje» de Wittgenstein y «juegos del arte» de Gadamer. Es él mismo quien señala esta relación al acotar su coincidencia con los hallazgos realizados por Wittgenstein en la formulación de la categoría de los «juegos del lenguaje»⁸.

La coincidencia de estos filósofos es muy importante para nuestra investigación, ya que la condición lingüística del arte habilita la aplicación de los hallazgos de Wittgenstein en el campo del lenguaje, al caso específico del arte, pues de acuerdo con lo expresado por Gadamer, en su condición lingüística, el caso hermenéutico por excelencia es el del arte⁹.

Al asimilar la práctica del arte con la de «juego» y en particular con la noción wittgensteiniana de «juegos de lenguaje»¹⁰, Gadamer nos orienta al mostrarnos una

⁸ V.M. 648; y Hans-Georg Gadamer, *Verdad y Método II* (Salamanca: Sígueme, 1994), 12ss. Especialmente el ensayo: *Entre fenomenología y dialéctica. Intento de una autocrítica (1985)*, donde afirma: “Tuve que introducir así la noción de juego en mi perspectiva ontológica, ampliada al universal de la lingüisticidad. Se trataba de conjugar más estrechamente el juego del lenguaje con el juego del arte, que era a mi juicio el caso hermenéutico por excelencia. [...] Ya en el prólogo a la segunda edición de mi libro y en las páginas *Die phänomenologische Bewegung (El movimiento fenomenológico)* señalé la convergencia de mis ideas sobre la noción de juego elaboradas en los años treinta con el Wittgenstein tardío” 13.

⁹ Véase: Pablo Ambroggi y María José Rossi, “Wittgenstein y Gadamer: Convergencias, contraposiciones y tensiones en torno de la noción de juego de lenguaje,” *Observaciones Filosóficas* 10, (Septiembre 2010) y Chris Lawn, *Wittgenstein and Gadamer: Towards a Post-Analytic Philosophy of Language*, (London: Continuum Press, 2007), estos autores sostienen la tesis de que las coincidencias entre la noción de «Juegos del Lenguaje» de Wittgenstein y la de «Juegos» de Gadamer, son complementarias, pues si bien el primero se encuentra en una tradición distinta a la de Gadamer, la de la filosofía analítica, sus hallazgos abren para ésta el campo propio de la hermenéutica, esto es el de la interpretación en la asignación de sentido que se hace de los diversos usos que tiene el lenguaje. Sin embargo, es en la condición histórica de la interpretación, en donde la filosofía de Gadamer es más fructífera en cuanto a dar cuenta del problema de la comprensión propia de las comunidades de sentido. Wittgenstein, por su parte asocia la noción de «juegos de lenguaje», a otras muy importantes para su correcta comprensión, como son las de «formas de vida» y «aires de familia», de modo que el reconocimiento que hace Gadamer de la coincidencia de sus hallazgos en este campo con los de Wittgenstein, son particularmente importantes para nosotros en nuestra investigación sobre el lenguaje del arte, de modo que por el momento hacemos hincapié en esta posibilidad de asimilación de las nociones de Wittgenstein, dejando para más adelante el abordaje de la noción de «juego» de Gadamer y su relevancia para la experiencia del arte.

¹⁰ Ludwig Wittgenstein, *Investigaciones filosóficas* (Barcelona: Instituto de Investigaciones Filosóficas UNAM/Crítica, 2002) 67-71, allí Wittgenstein explica sobre su noción de «juegos del lenguaje» lo siguiente: “Podría decirse aquí [...] que un signo «R» o «N», etc. puede ser a veces una palabra y a veces una oración. Pero que 'sea una palabra o una oración' depende de la situación en la que se pronuncia o escribe”. Sobre estas afirmaciones de Wittgenstein véase también a Esteban Withrington, “Wittgenstein y los cimientos del lenguaje”, *Revista Elementos* 39 (2000): 41-9, quien afirma: “En las *Investigaciones Filosóficas* (IF) los ‘juegos de lenguaje’ se definen como conjuntos de prácticas lingüísticas y no lingüísticas regidas por reglas. Pero entonces ¿qué es una regla?, ¿dónde se funda?, ¿cómo podemos seguir una regla? La respuesta es la siguiente: seguir una regla es una

posibilidad que resulta muy fecunda cuando buscamos aproximarnos a la comprensión de lo que entendemos y aceptamos por arte desde un punto de vista estético hoy día, al permitirnos pensar ontológicamente las obras de arte como juegos de lenguaje, y la noción de arte como un conjunto infinito de juegos de los que hay que aprender sus normas o reglas para hacerlos comprensibles¹¹.

De modo que si bien es evidente la diversidad que existe en cuanto a las prácticas y productos que denominamos arte, y la diferencia que existe entre ellos; la condición lingüística que a éstos les atribuye Gadamer nos resulta muy útil, ya que tal vez no nos sea posible identificar la esencia del «arte», pero sí podemos agrupar conjuntos de obras a partir de rasgos comunes que los hacen reconocibles, tal como ocurre con los miembros de una familia humana; esta idea la propone Wittgenstein para los juegos del lenguaje, afirmando que hay conjuntos agrupados por un parecido de familia, algo que no es un rasgo específico, sino una combinatoria de elementos que pueden estar o no, en un miembro de la familia, pero que en conjunto los hacen reconocibles¹². Siguiendo a Gadamer en su coincidencia con Wittgenstein, nos estaría permitido en este contexto hablar de las prácticas y productos del arte como juegos de lenguaje, y el conjunto de éstos como una «familia»¹³. Todo esto resulta muy adecuado si pensamos el arte como una conformación abierta de procesos que

actividad que nos remite a un uso estable, una costumbre. Por otro lado carece de sentido preguntar por el fundamento de la regla porque todo uso significativo del lenguaje presupone que se esté siguiendo una regla”.

¹¹ Griselda Barale, “Wittgenstein y Kant. Aires de familia en el pensamiento estético,” *Estudios de Epistemología IV*, (2002): 8.

¹² Wittgenstein, *Investigaciones filosóficas*, 87. Quien a propósito de los «parecidos de familia» explica: “66. Considera, por ejemplo, los procesos que llamamos «juegos». Me refiero a juegos de tablero, juegos de cartas, juegos de pelota, juegos de lucha, etc. ¿Qué hay común a todos ellos?— No digas: ‘Tiene que haber algo común a ellos o no los llamaríamos ‘juegos’» [...] Podemos ver cómo los parecidos surgen y desaparecen. Y el resultado de este examen reza así: Vemos una complicada red de parecidos que se superponen y entrecruzan. Parecidos a gran escala y de detalle. 67. No puedo caracterizar mejor esos parecidos que con la expresión «parecidos de familia»; pues es así como se superponen y entrecruzan los diversos parecidos que se dan entre los miembros de una familia: estatura, facciones, color de los ojos, andares, temperamento, etc., etc. — Y diré: los ‘juegos’ componen una familia”.

¹³ Esta caracterización nos permitiría explicar el fenómeno conocido dentro del campo del arte como el problema del «estilo», esto es, aquellos elementos comunes que nos permiten determinar que una obra pertenece al barroco italiano o al expresionismo alemán.

generan sus propias normas de construcción y de uso, es decir, que funcionan como prácticas autopoiéticas¹⁴.

De esta indicación deducimos que no debemos pensar en la acepción «arte», propia de nuestro horizonte cultural, como si de un sustantivo se tratase, es decir como un conjunto cerrado de objetos, al cual se pertenece si se cumple con una condición suficiente; y que ha existido siempre en todo momento de la cultura humana. Sino que por el contrario, debemos pensar las obras que consideramos arte, en su devenir, conscientes de su historia y de los efectos que ésta tiene sobre cómo las concebimos; esto es, como un proceso que cobra existencia y sentido en la medida en que representa algo para alguien.

En síntesis, usaremos en general la definición «arte» para referirnos a muchas prácticas disímiles que denominamos como tal en la actualidad, aunque muchas de ellas no sean formalmente reconocidas como tales¹⁵, manteniendo siempre presente la orientación gadameriana de que las mismas conforman una noción abierta que se ha forjado históricamente y que hoy día designa procesos, que constantemente se autodefinen y se automodifican desde el uso, y desde una condición pragmática que proviene de su lingüística, como los «juegos de lenguaje» que construyen su sentido desde sus propias normas, las cuales funcionan de acuerdo con el contexto de uso que se les asigna¹⁶.

¹⁴ Véase: Iñaki Iriarte. “Sistemas autopoiéticos y juegos de lenguaje. El aire de familia entre Ludwig Wittgenstein y Niklas Luhmann,” *Papers: Revista de Sociología*, no. 61 (2000): 221-38.

¹⁵ Véase Ricardo Marín, *Didáctica de la Educación Artística* (Madrid: Pearson, 2003), 17. Quien al tratar de acotar en un sentido didáctico el campo de prácticas artísticas de hoy día, explica: “[...] las artes visuales, que es una denominación reciente, principalmente utilizada en los países de habla inglesa, [se utiliza] para reunir una amplia variedad de actividades artísticas y prácticas profesionales, algunas muy antiguas como la pintura, la escultura, o la arquitectura; otras mucho más recientes históricamente como el diseño, la fotografía, o el cine; otras novísimas como el video o las imágenes por computadora; algunas están ampliamente reconocidas como actividades propiamente artísticas tales como el grabado o la cerámica, y otras son raras o difícilmente reconocidas como arte, tales como los carteles publicitarios, el comic o tebeos, el diseño de moda, la televisión, o los tatuajes”.

¹⁶ Wittgenstein, *Investigaciones filosóficas*, 71. “Y justamente esto vale respecto de un elemento en el juego de lenguaje cuando, al nombrarlo, pronunciamos la palabra «R». Con ello le hemos dado a esta cosa un papel en nuestro juego de lenguaje; es ahora un *medio* de representación”.

II

En cuanto a la comprensión del arte, y en especial de la obra de arte, Gadamer nos indica que ésta se reconfigura, se reconstruye, de forma permanente, tomando en cuenta el contexto en el cual acaece, ya que a la representación de la obra de arte le es inherente una condición histórica de la cual somos conscientes y que también afecta nuestra forma de aproximarnos a estos procesos en su representación ante nosotros¹⁷. Con esta indicación Gadamer nos coloca ante un elemento clave para la comprensión de ese fenómeno complejo de la cultura humana que hoy día llamamos «arte», y es su vinculación con la noción de representación y en especial aquella de orden simbólico, la cual pareciera le resultara intrínseca como veremos más adelante.

Ahora bien, lo simbólico en el arte es un aspecto que está muy vinculado al horizonte cultural en el que se produce la obra, y en el cual se consume ésta, que no siempre resulta ser el mismo; éste es un aspecto clave para comprender la importancia del abordaje del arte desde la perspectiva hermenéutica. Para Gadamer es muy relevante la condición histórica desde la que es necesario abordar los productos artísticos para su correcta comprensión, ya que, para la filosofía hermenéutica el modelo de aproximación al «arte» posee una condición paradigmática, en especial en cuanto a la perspectiva histórica necesaria para lograr una correcta reconfiguración del conocimiento en el campo de la investigación en las ciencias del espíritu o humanidades. En este sentido Gadamer explica:

Indudablemente a la autocomprensión de las ciencias del espíritu se le plantea la exigencia de liberarse, en el conjunto de su hacer, del modelo de las ciencias naturales, y considerar la movilidad histórica de su tema no sólo como restrictiva de su objetividad sino como algo positivo¹⁸.

¹⁷ Véase L.A.B. 93.

¹⁸ V.M. 353ss.

Gadamer coloca el acento sobre el hecho de que es necesario comprender que el conocimiento al que es posible acceder a través de disciplinas como el Arte y la Filosofía es muy relevante, pero en una forma distinta del conocimiento que pretenden las ciencias naturales en su carácter unívoco y universal; el conocimiento o verdad al que se tiene acceso a través de las ciencias del espíritu, ciencias humanas o humanidades, se orienta hacia un sentido simbólico que le es asignado a los productos culturales, esto es, lo que significan para nosotros cuando los vinculamos a otras experiencias o saberes previos. Así, las ciencias del espíritu nos brindan la oportunidad de tejer redes de referentes que son pregnantes de sentido, son significantes, nos dicen cosas de forma distinta de cómo solemos conocerlas a través de las ciencias positivas¹⁹.

En fin, en las disciplinas humanísticas o ciencias del espíritu, como las denomina Gadamer, como son el Arte y la Filosofía, se constituyen redes simbólicas cuyo sentido se encuentra distribuido de forma ubicua en su estructura, la cual se despliega en una historicidad que afecta no sólo al momento en el que se crean los productos culturales, sino también a los momentos en los que se accede a ellos para interrogarlos, en especial un preguntar sobre nosotros mismos, en nuestra condición de agentes históricos y culturales²⁰.

III

¹⁹ A propósito del tipo de conocimiento al que se accede a través del estudio de disciplinas humanísticas como la Filosofía, el Arte, la Poesía o la Historia, en contraposición con las ciencias naturales, Gadamer, en una entrevista sostenida con Carsten Dutt, comenta: “Es obvio que se cultivan las ciencias de la naturaleza porque de lo que se trata en ellas es, en último término, de valérmolas por nosotros mismos, de orientarnos en el mundo que nos rodea, de dominarlo mediante la medida, el cálculo y la construcción de tal modo que —por lo menos en la intención— se pueda vivir y sobrevivir mejor que en la naturaleza, indiferente a nosotros. Pero las ciencias del espíritu no tienen nada que ver con ese dominio del mundo histórico. Por su modo de participar de la tradición, las ciencias del espíritu introducen en nuestra vida algo diferente; algo que no es «saber de dominio» pero no por ello es menos importante. Lo llamamos habitualmente «cultura»”. Dutt, *En conversación con Hans-Georg Gadamer*, 30-31.

²⁰ V.M. 24. Gadamer allí explica: “El que en la obra de arte se experimente una verdad que no se alcanza por otros caminos es lo que hace el significado filosófico del arte, que se afirma frente a todo razonamiento. Junto a la experiencia de la filosofía, la del arte representa el más claro imperativo de que la conciencia científica reconozca sus límites”.

Creemos que lo importante en este terreno movedizo no es la diferenciación que se hace sobre lo que se designa como arte, sino al contrario, lo más relevante para nuestra indagación son los aspectos que constituyen rasgos comunes de esa «familia» en la que se incluye todo hacer que hoy día sea considerado artístico, bien sea un producto antiguo o actual.

Con la intención de ubicar los rasgos comunes, o «aires de familia», de ese universo de prácticas tan particular que es el arte, podemos señalar con Gadamer que la condición del arte, hoy día y siempre, refiere al acto de «producir»: “Lo que es común a la producción del artesano y a la creación del artista, y lo que distingue a un saber semejante de la teoría o del saber y de la decisión práctico-política es el desprendimiento de la obra respecto del propio hacer”²¹. En consecuencia, toda obra de arte será siempre un producto, y lo importante es el hecho de que existe un producto que se desprende de su hacer, como dice Gadamer: “Sale una obra a la luz”²².

En este sentido, la denominación «producto artístico» o «producto de arte» incluye obras que pueden ser materiales como el caso de la pintura y todas las artes plásticas; o no serlo, como es el caso de la música, el cine o la poesía y las artes de la palabra en general, las cuales, aunque pueden ser registradas en algún soporte físico, su acontecer se da en el momento de su ejecución, esto es, en el momento de su «representación». La obra en su ejecución cobra su condición de producto, propio de un hacer previo y de una ejecución en el tiempo, en este segundo caso podemos decir que se trata de una re-producción o con-formación de la obra de arte²³. En cualquier caso la obra se libera una vez ha culminado el proceso de su producción:

²¹ V.M. 24.

²² V.M. 24.

²³ V.M. 38-47.

La obra, en cuanto objetivo intencional de un esfuerzo regulado, queda libre como lo que es, emancipada del hacer que la produjo. Pues la obra, por definición, está destinada al uso²⁴.

La importancia de la independencia de la obra de arte radica en el fin o *telos* que adquiere, pues ésta se encuentra destinada a un fin, que no es otro que su uso.

El *telos* de la obra es un elemento muy importante para la comprensión de la reflexión sobre la representación en el arte hecha desde la hermenéutica. Para Gadamer, el principio de todo se define en relación con un fin, se realiza un puente entre ambos, un «vínculo indisoluble». El fin para el cual está destinado algo es indispensable para la construcción de sentido. Pensamos que este puente intrínseco entre inicio y fin de algo, no es otra cosa que el camino que permite su comprensión²⁵.

Es necesario tener siempre presente, en cuanto a la práctica del producir arte, que siempre es un hacer, el cual, desde su origen, nace como algo destinado al uso por parte de alguien, es decir, la obra existe en su relación con quien la interpela. Gadamer en este particular explica: “Si la identidad de la obra es esto que hemos dicho, entonces sólo habrá una recepción real, una experiencia de la obra de arte, para aquel que «juega con»²⁶. Esta afirmación nos conduce a dos aspectos muy importantes de aproximación al arte, el primero, que la obra gana existencia en cuanto experiencia, en su uso, esto quiere decir que la obra tiene una finalidad más allá de sí misma; y el segundo aspecto, que la obra tiene como *telos* ese «jugar con» del que habla Gadamer, lo cual implica a alguien más, además de la obra, a su espectador, pues ésta existe en cuanto se cumple la condición de ese «ser para alguien».

Esta situación descrita, nos lleva a la conclusión de que el ser de la obra en el mundo —su existencia— se da necesariamente en comunidad; lo cual define el inicio de la

²⁴ L.A.B. 48.

²⁵ Hans-Georg Gadamer, *El inicio de la filosofía occidental* (Barcelona: Paidós, 1995), 19.

²⁶ L.A.B. 73.

práctica de la creación artística como un acto libre y voluntario por parte de su creador; mas no aislado, pues una vez creada la obra, ésta gana independencia en cuanto a su autor, y se definirá en la relación con quien ante ella establezca un diálogo, su espectador. En este sentido lo que deseamos afirmar es el hecho de que la obra nunca existe solamente para sí, existe en un horizonte común.

Lo último conduce a otro elemento o rasgo de familia propio del arte y que está estrechamente ligado a lo anterior. La obra cobra existencia en ese ser para alguien; sin embargo, pensamos que esto no quiere decir que alguien pueda ser cualquiera, pues al considerar la noción de juego de lenguaje estrechamente relacionada con la noción juego de arte, Gadamer nos está indicando que para que exista un diálogo entre la obra y quien la interroga, debe existir un lenguaje común entre ambos, una comunidad lingüística.

El hecho es que toda obra, en su uso, refiere a un saber determinado por una tradición, el cual permite ejercer reconocimiento, como sentido de identidad a los miembros de una comunidad, es decir, la identidad de la obra consiste en el hecho de que tiene algo para decir a alguien²⁷, es en este punto que es posible que se dé el reconocimiento de los miembros de una comunidad, por el saber usar algo que es propio de su patrimonio cultural, que les pertenece y les da pertenencia; esta correspondencia ocurre en un horizonte cultural específico, propio de una tradición. En este sentido, la obra de arte lleva implícita una comprensión de su naturaleza que remite necesariamente a un acto comunicativo propio de una comunidad de comprensión²⁸.

²⁷ L.A.B. 70-73.

²⁸ Estamos conscientes que esta afirmación choca con la experiencia cotidiana de muchas personas, quienes hoy día, en una Galería o Museo, se encuentran ante obras, que les resultan absolutamente incomprensibles, que nos les dicen nada, por lo que les resulta imposible entablar un diálogo. Esto no quiere decir que el arte contemporáneo, o algunas formas de él, sean otro tipo de arte o no posean este aire de familia que, con Gadamer, hemos identificado como un rasgo común a las obras de arte de la tradición occidental; en realidad este tipo de arte irreconocible para algunos, es un síntoma de un horizonte cultural en el cual no existe una comunidad homogénea, sino que coexisten muchas comunidades en un mismo espacio y se solapan sus horizontes, lo que pone de relieve la preeminencia de la actividad hermenéutica planteada por Gadamer. El arte reconocido por el gran circuito, no necesariamente es un arte para todos, por el contrario es cada vez más un arte de *ghetto*, de

Según Gadamer: “Platón solía destacar que el saber y la capacidad de la producción están subordinados al uso, y dependen del saber de aquél que vaya a usar la obra”²⁹. Esta referencia a Platón, en especial a *República* 601 d-e, apunta a la idea de comunidad, como un conjunto de personas que poseen un sistema de referentes comunes, culturales, que les cohesiona y les brinda un sentido de unidad que proporciona identidad como tal³⁰.

Entender una obra de arte implica el conocimiento de una práctica y la adecuada recepción de sus productos por parte de quien interactúa con ésta, pues existe el vínculo entre el origen y la finalidad de esta práctica. Este saber usar es propio de los miembros de una «comunidad de comprensión» y entendemos que es en este sentido que se hace evidente la alusión a la obra de arte como un «juego de lenguaje», o dicho de otra forma, la caracterización de un cierto lenguaje del arte, pues el uso de un lenguaje común es lo que permite una comunicación inteligible y de allí la comprensión de la obra³¹.

Gadamer identifica otro rasgo común en cuanto a los productos u obras de arte: “El arte es siempre mimesis, esto es, lleva algo a su representación”³². En esta última afirmación, Gadamer alude a la representación asimilándola a la noción de *mimesis*

pequeños grupos. Lo interesante de esta realidad es pensar la posibilidad de la emergencia de prácticas artísticas provenientes de horizontes diversos a los del gran «Arte», que no son reconocidas dentro de los circuitos tradicionales, pues de lo que sí podemos estar seguros es de que toda cultura produce obras de arte, en un sentido gadameriano; es decir, se producen conformaciones simbólicas, con una carga lúdica muy fuerte en cuanto a sus normas de construcción; estas conformaciones son propias de usos y prácticas comunes a un grupo o colectivo, cuyos individuos entablan un diálogo con éstas, que les permite la construcción de sentido y la experiencia del reconocimiento y de la comprensión.

²⁹ L.A.B. 48.

³⁰ Gadamer afirma, con Platón, que el pertenecer a una comunidad habilita para conocer el correcto uso de la norma y la correcta aplicación de la misma; en este sentido, moral y arte son parte de una práctica cotidiana, de un uso convencional y normado que se arraiga en la tradición y en cierta naturaleza de las normas y los códigos humanos del deber ser.

³¹ En este sentido véase: Ernst Gombrich, *Art and illusion*, 450. “Todo apunta a la conclusión de que la locución «el lenguaje del arte» es más que una metáfora vaga, de que incluso para describir en imágenes el mundo visible necesitamos un bien desarrollado sistema de esquemas. Tal conclusión tiende a chocar con la distinción tradicional, a menudo debatida en el siglo XVIII, entre las palabras del habla que son signos convencionales y la pintura que usa signos «naturales» para «insinuar» la realidad”.

³² L.A.B. 93.

propia de los antiguos griegos³³, aquella presente en el pensamiento de Platón³⁴ y especialmente en la *Poética* de Aristóteles³⁵.

Al hablar de *mimesis* en la obra del hombre, los antiguos griegos se referían a un cierto tipo de saber hacer humano, aquél considerado como *episteme poiétique*³⁶, el cual permite que cuando «una obra sale a la luz», gane existencia un producto que entraña verdad, que nos desvela algo más, distinto de lo ya conocido pues, siguiendo a Gadamer en su interpretación de Platón, la representación como *mimesis* en el sentido griego entraña el «ser» para ser desvelado³⁷.

La «producción *poiética*» se diferencia del producto del artesano. Este último produce objetos a partir de la ejecución de un saber hacer, su obra es el resultado del dominio de una técnica, y del ejercicio de ésta, producto del oficio adquirido mediante la práctica. Los objetos así logrados, comparados con otros de igual clase y género, puede que sean considerados bellos por conocedores entrenados en distinguir

³³ V.M. 157-9, donde Gadamer desarrolla la importancia de la noción original de *mimesis* para comprender la verdad del arte, como indica: “La teoría antigua del arte, según la cual a todo arte le subyace el concepto de la *mimesis*, de la *imitación*, partía evidentemente del juego que, como danza, es la representación de lo divino. Sin embargo, el concepto de la imitación sólo alcanza a describir el juego del arte si se mantiene presente el *sentido cognitivo* que existe en la imitación, lo representado está ahí ésta es la relación mimica original”.

³⁴ En cuanto a la noción de *mimesis* de Platón, Gadamer en V.M. 492. nos remite al *Cratilo*, realizando la siguiente acotación sobre la interpretación de la noción palabra (ónomato) en este diálogo: “La palabra es correcta cuando representa a la cosa, esto es, cuando es una representación (*mimesis*). Naturalmente, no se trata de una representación imitadora en el sentido de una copia inmediata que reprodujera el fenómeno audible y visible, sino que es el ser (ousia), aquello que se honra con la designación de «ser», lo que tiene que ser desvelado por la palabra”. Confróntese *Cratilo*. 433E – 435e. (En Platón, *Diálogos* (Madrid: Gredos, 2003) [vol.II]. En lo sucesivo las referencias a diálogos platónicos corresponden a la edición mencionada, salvo que se indique lo contrario). En donde Platón señala que un uso correcto de los nombres permite que se conozca la cosa misma, y es posible a través de éste alcanzar su esencia. Llegando a afirmar: “el que conoce los nombres conocerá también las cosas”. Sobre este punto Gadamer comenta: “La superación del ámbito de las palabras (ónomato) por la dialéctica no querrá decir por supuesto que exista realmente un conocimiento libre de palabras, sino únicamente que lo que abre el acceso a la verdad no es la *palabra* sino a la inversa: que la «adecuación» de la palabra sólo podría juzgarse desde el conocimiento de las cosas.” V.M. 489.

³⁵ V.M. 158. Confróntese: Aristóteles, *Poética*. 4, 1448b [15], donde Aristóteles explica: “Por eso, en efecto, disfrutan viendo las imágenes, pues sucede que, al contemplarlas, aprenden y deducen qué es cada cosa, por ejemplo, que éste es aquél; pues, si uno no ha visto antes al retratado, no producirá placer como imitación, sino por la ejecución, o por el color o por alguna causa semejante”. (Edición utilizada para el presente trabajo Aristóteles, *Poética* (Madrid: Gredos, 1974), [edición trilingüe, traducción de Valentín García Yebra].

³⁶ Hans-Georg Gadamer, *La razón en la época de la ciencia*, 11.

³⁷ V.M. 492.

las sutilezas de un oficio en particular, sin embargo, en cualquier caso no es eso «lo bello» de la obra considerada «arte». Como explica Gadamer: “no se admira, como en el caso del artesano, con cuanto arte están hechas las cosas. Esto sólo suscita un interés secundario”³⁸. Por el contrario, en el arte se admira aquello que de novedoso nos trae la obra, la cual nos brinda una emoción que es descrita por Gadamer como «la alegría del reconocimiento», y que consiste:

en que se conoce algo más que lo ya conocido. En el reconocimiento emerge lo que ya conocíamos bajo una luz que lo extrae de todo azar y de todas las variaciones de las circunstancias que lo condicionan y que permite aprehender su esencia. Se le reconoce como algo³⁹.

La *mímesis* como representación se refiere a la creación, construcción o conformación de productos, en donde el hacer de la razón humana imita a la naturaleza en su capacidad creadora para traer cosas al mundo por primera vez; allí se pone en juego una pulsión «poiética» propia del hombre, que lo impulsa hacia la narración, a tratar de contar algo a través de su obra, construir mundos nuevos, ricos en significación y en consecuencia, en conocimientos. En este sentido, Gadamer afirma que:

La relación mímica original que estamos considerando contiene, pues, no sólo el que lo representado esté ahí, sino también que haya llegado al ahí de manera más auténtica. La imitación y la representación no son sólo repetir copiando, sino que son conocimiento de la esencia⁴⁰.

Cuando las prácticas artísticas re-presentan, o re-crean, no están simplemente copiando la realidad, sino que están configurando una nueva realidad que alude a algo que no está fuera de sí, sino contenido en sí. La representación mimética contiene la

³⁸ V.M. 158.

³⁹ V.M. 158.

⁴⁰ V. M. 159.

esencia de lo representado pues conoce su verdad, la muestra de una forma más clara, más prístina, ya que trae al mundo algo que se conocía pero de una nueva forma, aportando en su re-presentación el deleite del reconocimiento de su identidad hermenéutica.

Esto último nos conduce al problema de la verdad existente en «la representación» en el arte. Advertimos sobre la dificultad que tenemos hoy día para comprender esta posibilidad de verdad en el arte, debido a que, como hemos visto, el significado de la noción de representación como *mímesis* propia del pensamiento griego, presente en Platón y Aristóteles, no se encontraba originalmente vinculada a una noción de lo artístico tal como la que tenemos hoy día; la idea de representación, como la noción de arte, también ha sufrido múltiples variaciones en el horizonte de la historia de la cultura occidental.

IV

Gadamer en la introducción de *Verdad y Método* plantea el problema de la «verdad» y el conocimiento que entraña la comprensión a partir del diálogo en las ciencias del espíritu, en especial, la comprensión como producto del acto hermenéutico; comprensión que él plantea como una metáfora de la experiencia del mundo, es decir, de la vida⁴¹. La motivación de Gadamer es la perplejidad que le causa el ser testigo de cómo el horizonte de la tradición humanista occidental sucumbe al afán metodológico de la ciencia con su visión reduccionista de la verdad y del conocimiento, llevando la reflexión sobre este problema desde la perspectiva epistemológica a un asunto de método. En este sentido, como mencionamos, la filosofía de Gadamer en *Verdad y Método* es un esfuerzo para rescatar la validez que entrañan las formas de conocimiento propias de disciplinas como la Filosofía, la Historia o la experiencia del Arte.

⁴¹ V.M. 23.

Si bien Gadamer desarrolla su discurso en torno al problema de la verdad y en especial al reclamo de validez que entraña la verdad a la que se accede por medio de la experiencia del arte⁴², es necesario señalar que él considera un momento en el pensamiento filosófico, en el que se da un cambio importante en la tradición en cuanto a la recepción de la obra de arte; razón por la cual en épocas posteriores a este punto de inflexión, se deja de reconocer la validez que tenía el conocimiento de algo mediante la experiencia de la representación como *mímesis*, una forma de acceder al conocimiento que era conocida por los antiguos griegos e incluso en el medioevo. Es en este sentido que Gadamer señala hacia la reflexión filosófica sobre la belleza, es decir, a la estética, como ese momento de digresión, punto de quiebre iniciado por Kant, a partir de su tercera crítica⁴³.

Gadamer considera que la obra de Kant y la influencia que ésta tuvo sobre el pensamiento occidental posterior, es fundamental para comprender la noción de representación en el arte que se maneja hoy día. En este sentido afirma: “Lo que Kant legitimaba y quería legitimar a su vez con su crítica de la capacidad de juicio estético era la generalidad subjetiva del gusto estético en la que ya no hay conocimiento del objeto”⁴⁴. Como mostraremos, el interés de Gadamer recae en el hecho de que Kant lleva la percepción de lo bello, en su sentido estético, a un proceso subjetivo en el que no hay capacidad de conocimiento sobre el objeto juzgado por parte del sujeto que accede a la experiencia estética⁴⁵.

⁴² V.M. 139.

⁴³ Luis Mariano de la Maza, “Fundamentos de la filosofía hermenéutica: Heidegger y Gadamer,” *Teología y Vida* XLVI (2005): 131. Quien afirma: “Gadamer se pregunta cómo ha llegado a ocurrir que la tradición humanista que impulsó el nacimiento de las ciencias del espíritu se viera desplazada por el afán metodológico propio de la concepción cientificista de la verdad, y concluye que al respecto fue determinante el efecto que tuvo la reflexión kantiana sobre la belleza y el arte en la Crítica de la facultad de juzgar”.

⁴⁴ V.M. 74.

⁴⁵ Emmanuel Kant, *Crítica de la facultad de juzgar*, 2ª ed. (Caracas: Monte Avila, 2006), 127. Esto se hace evidente en el libro primero de la tercera Crítica denominado *Analítica de lo Bello*, donde Kant indica en § 1: “Para discernir si algo es bello o no lo es, no referimos la representación por medio del entendimiento al objeto, con fines de conocimientos, sino por medio de la imaginación (quizá unida al entendimiento) al sujeto y al sentimiento de placer o displacer de éste. El juicio de gusto no es, entonces, un juicio de conocimiento y, por

Lo que indica Kant —y que llama la atención de Gadamer— es que la aproximación que hacemos para establecer lo bello de un objeto no se realiza a través de una representación ante nuestra razón, sino que el juicio sobre lo bello se media a través de la imaginación, unida al entendimiento, siendo un juicio de orden subjetivo que tiene como finalidad la complacencia⁴⁶.

Tras la afirmación kantiana que señala que: “el juicio de gusto no es, entonces, un juicio de conocimiento”⁴⁷, Gadamer, advierte que: “el precio que paga por esta justificación de la crítica en el campo del gusto consiste en que arrebatada a éste cualquier *significado cognitivo*”⁴⁸.

Con la fundamentación kantiana, la tradición del gusto como parte del sentido común, como bien colectivo, se trastoca y queda reducido a un principio subjetivo: “en él 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”⁴⁹.

De acuerdo con Gadamer, esta subjetivación del gusto realizada por Kant impide fundamentar un principio universal y *a priori* de la belleza. Por ello Gadamer afirma que es mucho más exacto decir que el concepto de «genio» más que el de «gusto», debe ser el principio sobre el cual se base la apreciación de lo bello. Esta noción kantiana de «genio» tendrá hondas implicaciones en el devenir posterior del pensamiento estético occidental. Gadamer lo explica así:

Resulta mucho más cercano emplear como principio estético universal el concepto de genio, que Kant desarrolla como principio trascendental para

consiguiente, tampoco lógico, sino estético; se entiende por éste aquel cuyo fundamento de determinación no puede ser de otro modo sino subjetivo.”

⁴⁶ Kant, *Crítica de la facultad de juzgar*, 127.

⁴⁷ Kant, *Crítica de la facultad de juzgar*, 127.

⁴⁸ V.M. 76.

⁴⁹ V.M. 76.

la belleza en el arte. Este satisface mucho mejor que el concepto de gusto el requisito de permanecer invariable con el paso del tiempo⁵⁰.

De modo que, de acuerdo con la interpretación hecha por Gadamer sobre la crítica del juicio kantiana, lo bello en las creaciones humanas será producto del genio; éste es una cualidad humana que se mantiene constante en el tiempo histórico, de manera que el gusto, independientemente del momento, se haya siempre guiado por el genio y, aunque el gusto cambie, la posibilidad del buen gusto producto del genio es permanente. Esto lo reafirma Gadamer cuando rescata la frase kantiana: “las bellas artes son artes del genio”⁵¹.

La caracterización de los juicios de gusto hecha en la estética kantiana, como un proceso subjetivo de la imaginación con arreglo al entendimiento, que conduce al agrado o desagrado ante la representación del arte, pero que no permite acceder a un «significado cognitivo» a partir de ésta, determinará en la tradición del pensamiento occidental una ruptura entre «símbolo» y «realidad», trayendo como consecuencia, de acuerdo con Gadamer, que con el tiempo se desconozca la posibilidad de verdad que la representación como símbolo entraña⁵². La consecuencia de esta perspectiva es, de acuerdo con Gadamer, que a partir de ese momento en el pensamiento occidental, el proceso de interpretación de una obra de arte queda deslegitimado como una vía de conocimiento.

En este sentido, parte de la dificultad que hoy día encontramos para comprender la intuición de Gadamer sobre la representación en el arte, quizás radica en que la

⁵⁰ V.M. 93.

⁵¹ V.M. 93.

⁵² Véase: Diego Rojas Rojas, *Mundos de tinta y papel* (Caracas: Equinoccio-Universidad Simón Bolívar, 2007), 37. Quien a propósito comenta: "Esta fractura entre realidad y lenguaje, como vimos, vino a acicatear nuestras mentes y cuestionarnos acerca de la posibilidad de que la tan mentada Verdad, custodiada tanto por la fe como por la razón, no fuera sino un relato más de los tantos posibles".

tradicción actual aún piensa el arte, y en especial «la representación en el arte», desde la perspectiva legada por Kant⁵³.

Si queremos comprender la noción de representación presente en la obra de Gadamer, debemos remitirnos a la etimología del término. «Representación», «*Darstellung*», en lengua alemana, corresponde a un hacerse presente ante alguien, en una situación dada, en un momento particular, único, en el cual se requiere de una cierta actitud por parte de quien se enfrenta a la representación; un saber que permite su correcta ejecución al alcanzar comprensión, es decir asignar el justo valor de uso y significado⁵⁴.

Es en este sentido que Gadamer vincula la representación en el arte con la noción antigua de *mimesis*. Tomar esto en consideración es muy importante, pues es necesario poner de relieve que la «representación», en el sentido gadameriano, no es un estar en presencia de algo que está por otra cosa, esto es, lo que se representa no desea ser distinguido de lo representado. Gadamer ilustra esta idea refiriéndose al juego de disfraces: “La misma ilusión con que los niños se disfrazan, a la que apela ya Aristóteles, no pretende ser un ocultarse, un aparentar algo para ser adivinado y reconocido por detrás de ello, sino al contrario, se trata de representar de manera que sólo haya lo representado”⁵⁵.

La representación para Gadamer corresponde al sentido mimético original, el cual no sólo implica que representante y representado sean uno mismo, y que se encuentren

⁵³ Sobre este particular puede revisarse estos tres interesantes trabajos que analizan la influencia kantiana en el mundo del arte actual: Jean-Marie Schaeffer, *Art of the Modern Age: Philosophy of Art from Kant to Heidegger* (Princeton: Princeton University Press, 2011). Nana Leigh, “Building the image of modern art : the rhetoric of two museums and the representation and canonization of modern art (1935-1975) : the Stedelijk Museum in Amsterdam and the Museum of Modern Art in New York” (tesis doctoral en Historia del Arte, Faculty of the Humanities, Leiden University, 2008). Le Kelin, “The liberation of sensation from reason : going beyond Kant with Deleuze” (tesis de doctorado, Universidad de Hong Kong, 2009).

⁵⁴ V.M. 190, especialmente la nota a pie de página 10, en la cual el autor de la traducción del texto original en alemán al español, indica sobre el uso que hace Gadamer de la palabra *Darstellung* lo siguiente: “El autor distingue las siguientes formas representativas: el signo, cuya función es *verweisen*, «referencia»; el símbolo, cuya función es *vertreten*, «sustituir»; y la imagen, cuya función es *Repräsentation*, *repraesentatio*. Sin embargo, todas estas formas tienen en común ser formas de *Darstellung*, que hemos traducido por «representación».

⁵⁵ V.M. 158. y Aristóteles. *Poética*. 1448b [16].

presentes ahí en el momento de la representación, sino que en ésta se gana algo más, pues para que la *mímesis* sea posible quien representa debe tener un conocimiento profundo de la esencia de lo representado, ésta es la única forma de que sea capaz de devolverlo al mundo con mayor fuerza y lucidez, que sea más auténtico. En palabras de Gadamer: “La imitación y la representación no son sólo repetir copiando, sino que son conocimiento de la esencia”⁵⁶.

Es en este punto donde surge una diferencia capital con la noción de representación que se maneja a partir de la obra de Kant quien, en la *Crítica del Juicio*, al hablar de representación en el arte utiliza el término alemán «*Vorstellung*»⁵⁷, que en lengua española se traduce igualmente como «representación», pero con una idea distinta a la señalada en la noción gadameriana de *Darstellung*, ya que representar, en el sentido de *Vorstellung*, apunta hacia una forma subjetiva de la representación, como una imagen o idea que nos hacemos de algo distinto a la representación, esto es, la representación y lo representado no son una misma cosa⁵⁸.

La representación, en este último sentido de *Vorstellung*, cumple la función de ser una recreación mental que nos hacemos de algo que existe fuera de ella, es un proceso de sustitución subjetiva que en cualquier caso es secundario. Es en este tipo de representación, mental y subjetiva, en la que ocurre lo establecido por Kant sobre los juicios estéticos, pues estos se dan a partir del atractivo o emoción que la representación, entendida como *Vorstellung*, genera en el sujeto a partir de la capacidad de la imaginación, que percibe, bien sea a *priori*, gracias al buen gusto

⁵⁶ V.M. 159

⁵⁷ José Luis Liñán, “Representación, concepto y formalismo,” *Ideas y Valores*, n°140 (agosto 2009): 211-12. Este autor traza una distinción entre los diversos sentidos de la palabra representación en su correspondencia con los términos alemanes *darstellung* y *vorstellung*, especialmente en la obra de Gadamer, en este sentido Liñán explica: “Gadamer aclara, desarrolla y sistematiza la crítica heideggeriana al subjetivismo moderno; este subjetivismo consiste en comprender todo ente como “representación” que se hace un sujeto, erigido así en fundamento de todo lo real. El término alemán correspondiente a esta clase de “representación”, en la que un sujeto pone ante sí lo ente como objeto, es *Vorstellung*”. Esta aclaratoria es importante, como se apreciará, en el horizonte de la filosofía hermenéutica de Gadamer.

⁵⁸ V.M. 190. Nota a pie de página 10.

producto del genio, o a *posteriori* como una *adequatio* entre lo percibido y la realidad, siendo esta última en cualquier caso, distinta de su representación⁵⁹.

De este modo lo representado en la obra de arte es sólo fuente de deleite subjetivo para el buen gusto, en tanto si se logra una correcta *adequatio* entre la realidad — entendida ésta como lo representado— y su representación, en el sentido de la acepción *Vorstellung* utilizada por Kant. Es éste el ámbito de la belleza formal, aquella que place al buen gusto pero que no constituye una fuente de conocimiento legítimo, pues la representación es algo diferente de la cosa en sí, por lo tanto no puede referir conocimiento sobre lo representado; como consecuencia directa se asume que la representación en el arte como proceso estético, no es en modo alguno un asunto de la razón, pues no es una fuente legítima de conocimiento.

Gadamer observa que en la caracterización que realiza Kant sobre el encuentro con la obra de arte, que es denominado como «vivencia estética», el acento recae sobre la forma y el efecto de deleite que ésta causa sobre el sujeto, sobre su buen gusto, ya que para que el juicio pueda ser puro y desinteresado, debe ser libre de todo atractivo que no le sea intrínseco a la forma. El resultado directo de considerar la obra de arte bajo esta perspectiva es que ésta, en su representación, queda liberada así de su función comunicativa y dialógica, y a su vez privada de toda posibilidad de realizar un proceso pregnante en cuanto a la transmisión de ideas, intuiciones y conocimiento sobre lo representado en la obra, que en el caso de la vivencia estética pasa a ser algo distinto, ajeno a la representación⁶⁰.

Aunque el gusto es un producto histórico y cultural, la prevalencia del concepto del «genio» en la creación artística permite a Kant una fundamentación de la universalidad del arte más allá del acontecer circunstancial de éste. El arte se encontrará más allá de cualquier uso o función cultural, ya que su condición de objeto

⁵⁹ Emmanuel Kant, *Crítica de la Facultad de Juzgar*, 151.

⁶⁰ V.M. pág. 107. A propósito Gadamer comenta: “La vivencia estética no es sólo una más entre las cosas, sino que representa la forma esencial de la vivencia en general. Del mismo modo que la obra de arte en general es un mundo para sí, también lo vivido estéticamente se separa como vivencia de todos los nexos de la realidad”

bello, o bella forma destinada a complacer al genio, se caracteriza por ostentar atributos de autonomía, universalidad y necesidad⁶¹.

Gadamer explica cómo a pesar de que el problema de Kant era la fundamentación del gusto en valores autónomos, subjetivos y a priori: “en la armonía de nuestra capacidad de 'conocimiento en general', que constituye la esencia común a gusto y genio”⁶², el desarrollo posterior de la filosofía, especialmente del idealismo, da cuenta de cómo se impuso la perspectiva de los conceptos del «genio» y de la «vivencia estética» producto de la sensibilidad de éste, como valores centrales de la producción del arte⁶³.

Se hace evidente cómo para Gadamer el pensamiento estético de Kant resulta crucial en la filosofía del arte dentro de la tradición occidental⁶⁴, especialmente a partir de los desarrollos posteriores a su filosofía—como es el caso de Schiller⁶⁵ quien en sus *Cartas sobre la educación estética del hombre* cambia el acento y la perspectiva en

⁶¹ “Para Kant las características de lo bello son: placer sin interés, finalidad sin objetivo, universalidad sin concepto y regularidad sin ley. Lo que quiere decir es que se disfruta de la cosa bella sin desear por ello poseerla, se la contempla como si estuviese organizada perfectamente para un fin concreto, cuando en realidad su único objetivo es su propia subsistencia y, por tanto, se disfruta de ella como si encarnase perfectamente una regla, cuando ella misma es la regla” Umberto Eco, *Historia de la belleza. A cargo de Umberto Eco*, 7ª ed. (Barcelona: Lumen, 2006), 294.

⁶² V.M. 95.

⁶³ V.M. 93.

⁶⁴ Véase: Rafael Argullol, “El Arte después de la «muerte del Arte»,” en Hans- George Gadamer, *La Actualidad de lo bello*, 18. Quien explica: “En efecto, Kant, al proclamar rotundamente la *autonomía de lo estético*, rompe cualquier posibilidad de legislación objetiva de lo bello y abre, de par en par, las puertas al subjetivismo. De lo escrito en diversos capítulos de la *Crítica del juicio*, en particular en la parte referida a la «analítica de lo sublime», podría deducirse casi sin transición lo afirmado medio siglo después por Baudelaire al querer definir la *modernidad*. En ambos casos, el sujeto puede argüir que aquello que él siente como bello es bello. Pero en el de Kant esta abolición de leyes y, por tanto, este radical subjetivismo sólo es completamente aceptable en lo que concierne a la experiencia estética. No así con respecto al arte, ante el que Kant no llega a traspasar la atmósfera clasicista-ilustrada que exige al artista una adecuación, de rango objetivo, al orden y a la norma. Hará falta la crítica romántica e idealista a Kant, en el «tiempo de Hegel», para que el valor de subjetivismo atribuido a la experiencia estética se trasponga al universo del arte. Para cerrar el juego, hará falta que Hegel contradiga a Kant para que un Baudelaire (tomado aquí como portavoz de su época) pueda llegar a creer, ya no sólo que lo que siente como bello es bello, sino que lo que produce como ello es asimismo bello. Con la transposición del subjetivismo desde lo estético a lo artístico se sella el certificado de nacimiento de la modernidad”.

⁶⁵ En el caso particular de Schiller y la influencia de Kant sobre éste se puede consultar Ostaric Lara, “Between Insight and Judgment: Kant's Conception of Genius and Its Fate in Early Schelling” (tesis doctoral, Universidad de Notre Dame, 2006).

cuanto a la conciencia estética y la vivencia del arte⁶⁶—, pues las prácticas del arte pasarán a ser un asunto de la conciencia estética producto del genio y del buen gusto, lo que irá aislando poco a poco este hacer, ya que esta conciencia limita la posibilidad de la vivencia estética sólo a aquellos suficientemente dotados de genio, o que hayan desarrollado buen gusto a partir de su educación; quedando el arte fuera de la esfera del bien común de un grupo o comunidad. Como se evidencia, se empieza a construir la noción del arte con el sentido que le asignamos comúnmente hoy día, como algo distinto de lo cotidiano en la vida⁶⁷. Sobre esta situación de la conciencia estética moderna, Gadamer acota:

En cualquier caso no cabe duda de que las grandes épocas en la historia del arte fueron aquéllas en las que la gente se rodeó, sin ninguna conciencia estética y sin nada parecido a nuestro concepto del «arte», de configuraciones cuya función religiosa o profana en la vida era comprensible para todos y que nadie disfrutaba de manera puramente estética.⁶⁸

Así, para Gadamer, la práctica artística en occidente, dejó de ser algo cotidiano y común, y en especial dejó de ser fuente de verdad para todos. La práctica del arte dejó de ser parte de un bien común, se aisló de la comunidad, y las obras poco a poco dejaron de estar en plazas, templos religiosos, edificios de instituciones, en suma, espacios de la vida pública, para pasar al ámbito de la vida privada de algunos hombres, aquellos con la formación y el buen gusto para apreciarla⁶⁹.

⁶⁶ Friedrich Schiller, *Kallias: Cartas sobre la educación estética del hombre*, (Barcelona: Anthropos, 1990). En especial las cartas X a la XIII.

⁶⁷ Véase: Nana Leigh, *Building the image of modern art*.

⁶⁸ V.M. 120.

⁶⁹ Ernst Gombrich, *La historia del arte* (Londres: Phaidon, 2001), 480-81. Gombrich, sobre el cambio que se produjo en la tradición del arte durante los siglos XVII y XVIII con el surgimiento de las Academias de Bellas Artes, explica: “En este terreno fue donde surgieron las primeras dificultades, ya que el mismo énfasis puesto en la grandeza de los maestros del pasado, favorecido por las academias, inclinó a los compradores a adquirir obras de pintores antiguos más que a encargarlas a los de su propio tiempo. Para poner remedio a ello, las academias, primero las de París, y en Londres más tarde, comenzaron a organizar exposiciones anuales de las obras de sus

La obra de arte pasó a encontrarse aislada, destinada a museos y galerías en el mejor de los casos, o colecciones privadas en muchos de ellos, para poder ser disfrutada por aquellos que hagan un alto en su vida y dediquen espacio y tiempo para encontrar el arte y participar así de una vivencia estética.

En este contexto, queda claro que los señalamientos de Gadamer se encuentran orientados a rescatar el valor que entraña la experiencia de la obra de arte, su encuentro, como medio para conocer y comprender a través de su representación, entendida ésta en un sentido distinto al que se le ha dado a partir del pensamiento kantiano, no como un sustituto subjetivo que existe más allá de ella, sino como un hecho que se da en el encuentro de la conformación de la obra de arte y que es portadora de conocimientos y fuente de verdad sobre sí misma. Ahora bien, ante esta condición que Gadamer señala como intrínseca de la obra de arte y parte de su ontología, surge la interrogante sobre el vínculo entre representación en el arte y verdad, aproximación que es necesario realizar de la mano de Gadamer, especialmente en cuanto a la antropología filosófica que del arte él realiza.

miembros. Hoy estamos tan acostumbrados a la idea de que los pintores pinten y los escultores modelen sus obras con vistas principalmente a enviarlas a una exposición que atraiga la atención de los críticos de arte y de los compradores, que difícilmente podemos darnos cuenta de la importancia extraordinaria de este cambio [...] En vez de trabajar para clientes particulares cuyos deseos comprendían, o para el público en general, cuyos gustos preveían, los artistas tuvieron que trabajar ahora para triunfar en una exhibición en la que siempre existía el riesgo de que lo espectacular y pretencioso brillase más que lo sincero y sencillo”.

Capítulo II

La verdad del arte

I

El reencuentro con el problema de la verdad en el arte es un tema que interesará de forma general a la Filosofía desde principios del siglo XX, como es el caso de Ortega y Gasset, quien llega a afirmar mucho antes que Gadamer: “La metáfora es una verdad, es un conocimiento de realidades. Esto implica que en una de sus dimensiones la poesía es investigación y descubre hechos tan positivos como los habituales de la exploración científica”⁷⁰.

Si bien en el siglo XX varios pensadores como Ortega, el propio Gadamer y su maestro Heidegger incluyen en sus investigaciones la pregunta por la representación en la obra de arte, y con ello, por la verdad del arte, el origen de esta pregunta –al menos en la tradición germánica y en especial en Gadamer– lo podemos encontrar en la intuición del propio Hegel⁷¹, quien desde su sistema filosófico logra atisbar la importancia del arte para la autocomprensión del hombre griego de la antigüedad⁷². Así, podemos apreciar cómo en la *Fenomenología del Espíritu*, en el capítulo *La religión*, Hegel afirma:

Puesto que la conciencia singular es en la certeza de sí misma lo que se presenta como esta potencia absoluta, esta potencia ha perdido la forma

⁷⁰ Ortega y Gasset, *Obras Completas*, vol.2, *Las dos grandes metáforas* (Madrid: Alianza, 1983), 391.

⁷¹ Hans-Georg Gadamer, *La dialéctica de Hegel: Cinco ensayos hermenéuticos* (Madrid: Cátedra, 1994), 123-24. Especialmente en donde Gadamer sobre la filosofía del Hegel maduro, explica: “El arte pertenece como totalidad al pasado, precisamente porque como totalidad es simbólico. Ya no es el modo supremo de expresar la verdad del espíritu, toda vez que el cristianismo y la penetración especulativa por el concepto filosófico han traído al mundo una nueva y más entrañable forma de verdad”.

⁷² Argullol, *El arte después de la «muerte del arte»*, 11-13.

de algo *representado, separado* de la conciencia en general y extraño para ella, como lo eran la estatua y también la viva y bella corporeidad o el contenido de la epopeya y las potencias y los personajes de la tragedia; – además, la unidad no es tampoco la unidad *no consciente* del culto y de los misterios, sino que el sí mismo propiamente dicho del actor coincide con su persona, y lo mismo ocurre con el espectador, que se siente perfectamente como en su casa en lo que se representa ante él y se ve actuar a sí mismo en la acción⁷³.

Como se puede apreciar, el pensamiento hegeliano prefigura en relación con el arte lo que será la fuerte intuición sobre su ontología como fuente de verdad, y su importancia gnoseológica para la autocomprensión del hombre antiguo.

Gadamer, siguiendo la intuición de Hegel⁷⁴, considera que el arte cumplió en la antigüedad griega una función autorreferencial para la identidad cultural de los hombres; especialmente en las elaboraciones poéticas del mito donde los griegos se veían representados. Allí, en el diálogo obra-individuo, el griego antiguo develaba su propia verdad y esencia⁷⁵. Ante esta universalidad que se funde en la singularidad del individuo no existe temor, no existe lo extraño; por el contrario, queda la complacencia de saberse parte de su esencia⁷⁶. Sin embargo, de acuerdo con Gadamer, para Hegel esta condición del arte existió sólo en esas prácticas que

⁷³ G.W.F Hegel, *Fenomenología del espíritu* (México: Fondo Económico de Cultura, 1991), 433.

⁷⁴ Véase: Gadamer, *La dialéctica de Hegel*, 116-24, y L.A.B. 32. Donde Gadamer afirma: “Si se reconstruye y se medita de nuevo el planteamiento hegeliano, se descubre con asombro cuántas de nuestras propias preguntas dirigidas al arte se hallan preformuladas en él”.

⁷⁵ “Art for Gadamer, as he draws from Hegel, gives us “the intuition of the spiritual.” It ‘increases being.’ Our consciousness is quickened to see the irreducibility of being. In experiencing art we are brought to a sharpening of our awareness”. Shashi Runhild Roeder, “Truth over method : art matters” (Tesis doctoral, Universidad de Quebec Laval, Facultad de Filosofía, 2007), 263.

⁷⁶ L.A.B. 36, donde sobre Hegel, Gadamer afirma: “Al hablar del carácter de pasado del arte se refería más bien a que el arte ya no se entendía del modo espontáneo en que se había entendido en el mundo griego y en su representación de lo divino como algo evidente por sí mismo. En el mundo griego, la manifestación de lo divino estaba en las esculturas y en los templos, que se erguían en el paisaje abiertos a la luz meridional, sin cerrarse nunca a las fuerzas eternas de la naturaleza; era en la gran escultura donde lo divino se representaba visiblemente en figuras humanas moldeadas por manos humanas”.

reconoce a la antigüedad clásica, pero que considera ya perdidas para el arte y para el hombre de su época⁷⁷.

Heidegger, y posteriormente Gadamer, desarrollan esta intuición sobre el valor ontológico de la noción del «lenguaje del arte» como revelador de verdades, especialmente sobre el hombre y su autoconciencia. Esta idea, condensada en la expresión de Heidegger: “la esencia de la poesía descansa en el pensar”⁷⁸, reafirma los vínculos de lo bello con la razón, atando de nuevo los lazos que había deshecho Kant⁷⁹.

Sin embargo, lo poético es siempre algo que está más allá del lenguaje usado para su construcción. En lo poético, y con ello en toda creación artística⁸⁰, hay un manejo preciso del lenguaje, un uso intencional que busca ser iluminador sobre aquello que se quiere mostrar, sobre aspectos de significación que permanecen ocultos y que sólo logran ser intuitivos. Aspectos gnoseológicos sobre lo humano que no son mensurables por los mecanismos de la ciencia y su método.

Esta idea sobre lo poético como albergue de verdad, Heidegger la desarrolla más profundamente en *El origen de la obra de arte*, donde reflexiona en torno a la experiencia del arte como un proceso, como un camino que conduce al desocultamiento de cierta verdad sobre «lo ente», su noción ontológica fundamental; este proceso de desocultamiento que le atribuye a la ontología de la obra de arte, se da

⁷⁷ Hans-Georg Gadamer, *La Dialéctica de Hegel*, 124. Sobre la visión del arte que se expresa en la filosofía de Hegel, Gadamer dice: “La forma del arte sigue siendo forma de la representación externa y, por consiguiente es, como totalidad, pasado, aun cuando no en su constante posibilidad de ser más y más cultivado”.

⁷⁸ Véase: Martin Heidegger, *¿Qué quiere decir pensar?* en *Conferencias y artículos* (Barcelona: Ediciones del Serbal, 1994), 113-126.

⁷⁹ “Acaso le debemos a Heidegger el paso que dio al pensamiento de nuestro siglo la posibilidad de sustraerse al concepto idealista de sentido y de percibir, por así decirlo, la plenitud ontológica o la verdad que nos habla desde el arte en el doble movimiento de descubrir, desocultar y revelar, por un lado, y del ocultamiento y el retiro, por otro”. L.A.B. 89.

⁸⁰ “Si todo arte es, en esencia, poema, de ahí se seguirá que la arquitectura, la escultura, la música, deben ser atribuidas a la poesía. Ésta parece una suposición completamente arbitraria. Y lo es, mientras sigamos opinando que las citadas artes son variantes del arte del lenguaje, si es que podemos bautizar a la poesía con este título que se presta a ser mal entendido”. Martin Heidegger. *El origen de la obra de arte en Caminos de bosque* (Madrid: Alianza, 1996), 64-5.

en una forma que él describe como analógica al proceder del pensamiento filosófico: “[...] la poesía es sólo uno de los modos que adopta el proyecto esclarecedor de la verdad, esto es, del poetizar en sentido amplio”⁸¹.

Cuando Heidegger se refiere al poetizar, indica un hacer, como lo es el producir obras con carácter poético, es decir, con la función que él le atribuye a la poesía, en un sentido amplio, como creación artística, lo cual se traduce en el desocultar, mostrar la verdad sobre algo. Este mostrar se realiza mediante la re-presentación, es decir mediante el hacer presente, mostrar algo en su esencia, mostrar su verdad:

El desocultamiento de lo ente fue llamado por los griegos *aleteia*. Nosotros decimos «verdad» sin pensar suficientemente lo que significa esta palabra. Cuando en la obra se produce una apertura de lo ente que permite atisbar lo que es y cómo es, es que está obrando en ella la verdad⁸².

Lo que podemos interpretar como que toda auténtica obra poética es desocultamiento de la verdad; en la obra la verdad acontece (*geschehen*) y este acontecer es definido por Heidegger como un (*sich ins Werk setzen*) llevar a la práctica la verdad del ente, un ponerse a la obra, en la obra, por obra, manos a la obra, mostrarse, hacerse presente; lo que nosotros podemos interpretar como re-presentar, volver a hacer presente, poner ante alguien la verdad de la obra. Así lo delimita el propio Heidegger en *¿Qué significa pensar?*, donde nos indica:

El rasgo fundamental del pensar hasta ahora vigente ha sido el representar. Según la antigua doctrina del pensar, esta representación se

⁸¹ Heidegger. *El origen de la obra de arte*, 64-5.

⁸² Heidegger. *El origen de la obra de arte*, 64-5.

cumplimenta en el *logos*, que es una palabra que aquí significa enunciado, juicio. La doctrina del pensar, del *logos*, se llama por esto Lógica⁸³.

Sobre la situación compleja que significa la relación entre representación, pensamiento y razón, Heidegger señala la importancia de la investigación en este campo, retomando la necesidad de preguntar nuevamente por la representación y por el percibir que ésta implica:

El rasgo fundamental del pensar es el representar. En el representar se despliega el percibir. El representar mismo es representación (poner-delante). Pero ¿por qué el pensar descansa en el percibir? ¿Por qué el percibir se despliega en el representar? ¿Por qué el representar es representación?

La Filosofía procede como si aquí, por ningún lado, no hubiera nada que preguntar⁸⁴.

Con esta reflexión Heidegger señala un camino, que es retomado por Gadamer, que consiste en volver al problema de la representación y el pensamiento. Retornar al enfoque de la razón, entendida como «logos» (diálogo) como una forma de representar que es percibida como pensamiento y discurso –simbólico– que se actualiza y se hace presente en su discurrir y en su recepción. Así muestra Heidegger que el problema de la representación y la verdad que ésta entraña es un problema del juicio de la razón y en consecuencia aquellas representaciones poéticas, o del arte, son también asunto de la razón, son una forma del pensar y, más importante aún, su esencia ontológica es la de mostrar la verdad sobre algo, el desocultar, desvelar, dejar entrever, al menos un atisbo de la verdad sobre algo.

⁸³ Heidegger *¿Qué quiere decir pensar?*, 125-26.

⁸⁴ Heidegger *¿Qué quiere decir pensar?*, 125-26.

De este modo Heidegger vuelve a poner el problema del arte en la esfera de la razón y reconoce su posibilidad de ser portador de verdad y de conocimiento. En este horizonte se desenvuelve la reflexión de Gadamer quien, como plantea en *La Actualidad de lo Bello*, busca construir un puente entre las prácticas del arte occidental (sus representaciones con valor de verdad) que perduraron desde la antigüedad clásica griega hasta el siglo XIX y las prácticas artísticas que se producen posteriores a la recepción de la estética kantiana, a partir del romanticismo alemán, y sus consecuencias en el arte occidental del siglo XX; un arte de aparente ruptura con la tradición, en el que se presentan mundos extraños y baremos distintos para la comprensión⁸⁵.

Gadamer, al referirse al valor de verdad inherente al arte occidental clásico, alude a un momento de la tradición dentro de la historia del arte que se inició en la cultura helénica antigua, con el giro hacia formas de representación figurativas que buscaban efectos de realidad más próximos a la percepción y concepción del mundo de aquellos hombres que habían alcanzado un conocimiento avanzado de su entorno⁸⁶. En este sentido, Gadamer afirma: “Para conquistar de antemano todo el horizonte real del problema de lo bello y, tal vez, también de lo que el arte ‘es’, ha de recordarse que para los griegos, el cosmos, el orden del cielo, representa la auténtica manifestación visible de lo bello”⁸⁷.

El giro dado por los griegos se afirmó con el tiempo en la cultura de occidente⁸⁸, generando un conjunto de convenciones y usos técnicos que se pueden caracterizar

⁸⁵ “Cuando se empieza a mirar más allá de los límites del arte vivencial y se dejan valer también otros baremos, se vuelven a abrir espacios amplios dentro del arte occidental, un arte que ha estado dominado desde la antigüedad hasta el barroco por patrones de valor distintos de lo «vivido»; con esto se abre también la perspectiva a mundos enteros de arte extraño”. V.M. 108.

⁸⁶ Ernst Gombrich, *La historia del arte contada por Ernst Gombrich*, 75-99. Específicamente el capítulo denominado *El Gran Despertar: Grecia del siglo VII al siglo V a.C.*

⁸⁷ L.A.B. 50.

⁸⁸ Los períodos o estilos del arte occidental que han sido caracterizados como naturalistas o figurativos, tienen sus inicios en la tradición del arte griego como hemos visto, con una condición y una fuerza narrativa muy especial. Alcanzaron su mayor dominio de la técnica plástica y capacidad expresiva durante el período que comprende los siglos XV hasta el XVIII, momento que abarca los estilos conocidos como Renacimiento, Manierismo, Barroco y

como la «gramática del lenguaje del arte figurativo»⁸⁹, la cual estuvo dominada por un elemento central de búsqueda en cuanto a los problemas de la composición espacial, alcanzando su máxima realización en el mecanismo de composición pictórica conocido como «perspectiva»; que más que un recurso técnico se constituye como una importante forma simbólica, proceso que se da a partir del Renacimiento⁹⁰. En relación con esto último, Gadamer señala que el declive de la conexión del arte figurativo con la comunidad se inicia con la ruptura de la hegemonía en la representación del espacio, que significó para la pintura el abandono de las normas de la perspectiva central; este punto marca un momento de cambio entre pasado y presente en el arte occidental, como él mismo refiere:

Lo que se expresa es la escisión entre el arte como religión de la cultura, por un lado, y el arte como provocación del artista moderno por otro. En la historia de la pintura del siglo XIX pueden rastrearse fácilmente los comienzos de esta escisión y la progresiva agudización del conflicto. La provocación moderna se preparaba ya en la segunda mitad del siglo XIX, al quebrarse uno de los presupuestos fundamentales por los que las artes

Rococó; durante este proceso dominó un ideal de representación que se conformó durante los diez siglos que comprenden el proceso histórico que en occidente es conocido como Edad Media, y que fusiona la voluntad narrativa y la fuerza expresiva de los antiguos, con las necesidades y paradigmas de la cristiandad, un compendio de valores de orden ético y estético; religiosos, humanistas y artísticos; que se puede traducir como la integración del ideal de lo bello-bueno; condición bifronte que era parte de la verdad que representaban, y que era reflejo de la fuerte influencia griega, especialmente de la doctrina de las ideas platónicas y su fusión con el horizonte de la tradición cristiana, que marca el desarrollo de la historia de la tradición cultural occidental. Sobre este particular véase Erwin Panofsky, *Idea* (Madrid: Cátedra, 1993), 41. Quien comenta: “De hecho –y esta es precisamente la imperecedera aportación de Plotino– la pauta para determinar el valor de la obra de arte no consistía ya en la verdad teórica, sino en la Belleza (aun cuando, considerada desde el punto de vista metafísico, ésta se identifique con aquella)” y Gomá Lanzón, *Imitación y Experiencia* (Madrid, Crítica, 2005), 160, quien agrega: “Al final de la Antigüedad, Plotino hará valer la teoría de las Ideas de Platón, como doctrina estética, contra la teoría del arte de Platón. Como todas las formas son bellas, el arte puede aspirar a imitar las Formas y no sólo las manifestaciones visibles, y por ello es la belleza de las Formas y no la verdad de las Formas la medida para juzgar el arte”.

⁸⁹ Ernst Gombrich, *Arte e Ilusión* (Princeton, Princeton University Press, 1961).

⁹⁰ Véase: Erwin Panofsky, *La perspectiva como “forma simbólica”* (Barcelona: Tusquets 1999). Un tratado ya clásico en la historia del arte sobre el desarrollo de la perspectiva que se pretendía como recurso técnico objetivo y que de acuerdo con el autor es más una convención «gramatical» y una forma simbólica propia de un sistema de representación, como es la tradición del arte figurativo occidental.

plásticas de los siglos anteriores se comprendían a sí mismas: la validez de la perspectiva central.⁹¹

Gadamer asocia un punto de inflexión de esta tradición, con la producción artística de finales del siglo XIX, y especialmente con las vanguardias artísticas y la consecuente fragmentación de las tendencias del arte, en el siglo XX; aunque sigue considerando estas prácticas como parte del *continuum* que constituye el *corpus* de la gran tradición del arte⁹².

El esfuerzo de Gadamer se encuentra orientado por la inquietud sobre la verdad del arte hoy día, valga decir por la representación simbólica en el arte y por extensión en el mundo de las ciencias humanas. Así, busca dar respuesta, desde la hermenéutica, a la pregunta sobre lo que es el arte hoy y cómo es posible comprenderlo.⁹³

Siguiendo el pensamiento de Gadamer, el rescate de la legitimidad del arte presente y pasado, en su sentido original, como fuente de verdad y de conocimiento sobre lo humano y sobre lo esencial de la existencia de cada individuo, es una tarea impostergable, pues la verdad que el arte entraña es de algún modo parte de la condición del espíritu humano, ya que como explica Gadamer: “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 los que llamamos «espíritu»”⁹⁴.

Pensamos con Heidegger, y con el propio Gadamer, que esta aparente pérdida de la verdad que encierra el arte se hace evidente, en especial, en la beligerancia en contra de la tradición del arte por parte de los artistas de vanguardia (en cuanto a lo que

⁹¹ L.A.B. 37.

⁹² L.A.B. 37-42. En especial la afirmación: “Partiremos primero del principio básico de que, al pensar sobre esta cuestión, tenemos que abarcar tanto el gran arte del pasado y de la tradición como el arte moderno, pues éste no sólo no se contrapone a aquél, sino que ha extraído de él sus propias fuerzas y su impulso. Un primer presupuesto será que ambos son arte, que ambos han de ser considerados conjuntamente”.

⁹³ L.A.B. 41.

⁹⁴ L.A.B. 42.

fueron las prácticas de producción, distribución y consumo del arte a principios del siglo XX⁹⁵); lo que trajo como consecuencia que quienes buscan ser considerados como artistas tengan la necesidad permanente de justificarse y legitimarse; situación que se va a dar de forma constante a lo largo del siglo XX, particularmente en la elaboración de poéticas colectivas, denominadas manifiestos, propias de los movimientos artísticos de vanguardia y de contracultura⁹⁶.

Sin embargo, la pérdida de la verdad del arte, a la que alude Gadamer siguiendo a Heidegger, no es definitiva ni irreversible, pues el sentido de lo verdadero en el arte puede ser rescatado si retomamos la relación del arte con la condición humana. Es en este sentido que cobra mayor importancia la noción de representación simbólica, como *Darstellung*, esto es, como un constante hacerse presente y mostrarse; pues es la pregunta por el arte hoy día, como indicaron ambos pensadores, una pregunta sobre la que la Filosofía debe volver si desea rescatar el sentido de la verdad y no limitar la experiencia de la verdad a la adecuación entre el modelo teórico y la realidad a la que nos limita la visión reduccionista y homogeneizadora de la racionalidad tecnocientífica⁹⁷.

⁹⁵ L.A.B. 39-41. y también Guerra, "Los ojos del ejército. Sobre el origen del término vanguardia," *Aesthesis*, n.º 38, (2005): 239-249. Quien sobre las vanguardias artísticas europeas de inicios del siglo XX, explica un poco la motivación de las mismas: "Mas tarde, el accionar explícitamente beligerante y activista que desplegaron los movimientos de agitación estética, concordó al pie de la letra con los métodos de la guerra moderna. Ambos fijaron un enemigo y se propusieron destruirlo. Por lo tanto el empleo de la palabra vanguardia en el terreno de las artes, supone algo más que una metáfora; es la asunción explícita y consecuente del *pathos* de la lucha por parte de los movimientos artísticos de principios del siglo".

⁹⁶ Sven-Olov Wallenstein, "Nihilism, Art, and Technology" (Tesis doctoral, Stockholm University, 2010). Este autor indaga sobre el papel de la tecnología, junto con diversas formas de reflexión filosófica sobre ésta, en la formación de la vanguardia artística, con un énfasis particular en Heidegger. Lo cual da cuenta de la tendencia durante el siglo XX, en la elaboración de complejas teorías estéticas, colectivas o individuales, por parte de artistas dados a la teorización sobre su propia obra.

⁹⁷ "Gadamer cree que la exigencia de una legitimación del arte recorre toda la historia de occidente, desde el socratismo hasta la Reforma, pasando por la cultura antigua tardía, el imperio romano y el cristianismo. Si bien no niega que la situación del siglo XX deba ser considerada como una "ruptura con una tradición unificada", insiste en sostener la continuidad (y la invariancia) aún respecto de la ruptura. Para poder realizar actualmente la tan añorada legitimación, debemos en su opinión "poner de manifiesto los fundamentos antropológicos sobre los que descansa el fenómeno del arte". Dentro de este marco, la muerte del arte es comprendida como la separación de lo divino y lo artístico, provocada por la llegada del cristianismo". Florencia Abadi, "Diálogo entre Gadamer y Adorno en torno a una definición del arte," en *Hans-Georg Gadamer en español*, coord. Luis de Santiago Guervós, (Málaga: Universidad de Málaga, 2008), 3.

II

La aproximación a la representación en el arte, a través de la senda trazada por Gadamer, busca explorar lo que ésta tiene en común con todo lenguaje, con todo sistema de códigos compartido por una comunidad que permite a los humanos la recreación constante de su conciencia sobre la vida, que al ser representada, permite a otros hombres establecer un diálogo con ésta, interpretar aquello que tiene para decir con el fin de comprender un poco más sobre la verdad de la condición humana, nos referimos a una indagación sobre el arte en su sentido hermenéutico.

Cuando hablamos de arte, como indicamos antes, lo hacemos partiendo de una reflexión que busca romper con la concepción clasicista y academicista sobre el arte, y que abre un compás que permite incluir muchas prácticas comunicativas y usos culturales que parten de una intencionalidad estética, prácticas que son comunes a los colectivos humanos, aunque no forman parte del circuito formal del arte⁹⁸.

En este sentido vuelve a cobrar vigencia la indicación hecha por Heidegger, al decir que lo poético no se limita al arte de la palabra, sino que abarca toda creación cuya capacidad de representación como valor estético permite una participación con ésta, para de algún modo lograr acercarnos a la verdad que tiene para desvelar, esto, es un puente que nos acerca a la experiencia de lo humano. En palabras de Gadamer: “En este sentido amplio, la hermenéutica contiene la estética. La hermenéutica tiende el puente sobre la distancia de espíritu a espíritu y revela la extrañeza del espíritu extraño”⁹⁹.

⁹⁸ “No existe, realmente, el Arte. Tan sólo hay artistas. Estos eran en otros tiempos hombres que cogían tierra coloreada y dibujaban toscamente las formas de un bisonte sobre las paredes de una cueva; hoy, compran sus colores y trazan carteles para las estaciones del Metro. Entre unos y otros han hecho muchas cosas los artistas. No hay ningún mal en llamar arte a todas estas actividades, mientras tengamos en cuenta que tal palabra puede significar muchas cosas distintas, en épocas y lugares diversos, y mientras advirtamos que el Arte, escrita la palabra con A mayúscula, no existe, pues el Arte con A mayúscula tiene por esencia que ser un fantasma y un ídolo”. Gombrich, *Historia del arte*, 15.

⁹⁹ Gadamer, *Estética y Hermenéutica*, 59.

Gadamer da cuenta de la ontología de la obra de arte y su *telos*, y hace explícita la vinculación entre lo que llama «artes reproductuales» (poesía, teatro o música) y las «artes plásticas» (pintura, arquitectura y escultura) las cuales parecieran diferenciarse en cuanto al modo de existencia propio de unas y otras, especialmente en cuanto a la «representación» que le es inherente. Los resultados por él obtenidos en este punto se nos hacen particularmente importantes en nuestra reflexión, ya que él demuestra cómo la noción de «cuadro» y la forma en que éste se «muestra» hoy día, son producto de la conciencia estética que se forma a partir de Kant, y en especial de la forma de aproximarnos al arte que hemos desarrollado a partir de los usos propios de las modernas galerías de arte; proceso que condujo a un cambio en cómo concebimos y abordamos el arte, al convertir toda conformación de arte, incluso las reproductuales, en un cuadro¹⁰⁰. Lo que conlleva a que, hoy día, se someta en general, a las prácticas y productos artísticos, a formas de exhibición descontextualizadas del horizonte cultural en el cual se originan¹⁰¹.

Sin embargo, lo que nos resulta particularmente importante en nuestra propia investigación es la condición de necesidad que Gadamer le atribuye a la representación en el arte: bien cuando se refiere a la naturaleza de la obra, es decir a su ontología, al afirmar: “el modo de ser de la obra de arte es la *representación*”¹⁰²; bien cuando nos remite a la naturaleza de la representación en el caso del arte: “La

¹⁰⁰ V.M. 182-83. Pensamos que a la función que le atribuye Gadamer a las modernas galerías en este proceso de aislamiento del arte; es necesario agregar a partir del la segunda mitad del siglo XX y en el XXI, los circuitos del arte que conforman una red que incluye museos, críticos y curadores, ferias de arte, publicaciones especializadas, bienales y otros eventos de promoción y consumo del arte, actividades todas que se caracterizan por tener un público reducido y con una concepción cerrada sobre el arte y lo artístico.

¹⁰¹ Esta es una característica que es propia de algunas de las prácticas del arte occidental a partir del siglo XIX, en especial del arte académico, cuando los artistas trabajaban en sus «cuadros» teniendo como destino el jurado de un Salón, o la Galería de Arte. La exhibición, en una sala, de la obra de arte, se convierte en un hábito tan recurrente que con el tiempo surge la figura de los comisarios o curadores de arte, quienes son las personas encargadas de dotar de sentido la forma en que se «muestran» las obras, dejando de ser la obra parte natural del lugar en el que se encuentra, y perdiendo con esto su propio espacio. La consecuencia inmediata de esta situación, es que hoy día no nos resulta extraño pasar de una sala a otra y en un breve espacio y momento, enfrentar productos de épocas y lugares tan diversos desde un punto de vista histórico y cultural, que no tienen mucho que ver entre ellos, salvo la administración del museo que los posee.

¹⁰² V.M. 186.

palabra y la imagen no son simples ilustraciones subsiguientes, sino que son las que permiten que exista enteramente lo que ellas representan”¹⁰³.

Con estas afirmaciones, Gadamer nos conduce a reafirmar la intuición que planteamos en el capítulo anterior, sobre la amplitud de aquello que en occidente denominamos arte hoy día, y que es muy relevante para la búsqueda de una noción amplia y abarcante de lo artístico, que podríamos denominar como el «arte para todos».

En este sentido, se requiere comprender que el formato o género en el que se objetive la obra de arte no es lo relevante, ya que ésta puede ser material o inmaterial y estar constituida por imágenes de todo orden; las de tipo sensorial como son las visuales, auditivas o táctiles; o las de tipo conceptual que se construyen a través de la palabra, y su conformación a través de estructuras lingüísticas. Sin embargo, como ya indicamos en el primer capítulo, lo importante en la obra de arte es, como bien intuye Gadamer, que ésta siempre trae algo a su representación, y allí radica su importancia y su verdad.

Por esta razón, en nuestra indagación sobre la representación en el arte, al hablar de lo artístico o de las prácticas artísticas, no sólo referimos y reflexionamos sobre las tradicionales artes plásticas: pintura, escultura y arquitectura, además de las artes reproductuales: música, poesía y literatura, y artes escénicas¹⁰⁴; sino que incluimos aquéllas que a fuerza de empujones se han ganado un espacio en los circuitos formales del arte del siglo XX, como pueden ser tendencias y géneros contemporáneos como el cine y la fotografía, o más recientes como las instalaciones y el *video art*, o el arte accional de *happenings* y *performances*; o el importante y difundido género del arte conceptual; además de otras prácticas y productos estéticos colectivos que van mucho más allá del arte entendido en su sentido actual.

¹⁰³ V.M. 192.

¹⁰⁴ V.M. 184 -85.

Nos referimos a prácticas como la del *Graffiti*, que han ido cobrando reconocimiento paulatinamente por parte de la crítica del arte; o el *body art*, que se basa en la intervención del propio cuerpo a través de tatuajes, *piercings* e incluso cirugías; prácticas que consideramos artísticas, y que existen a pesar de la reticencia de los circuitos formales del arte.

Incluso nos referimos a productos novedosos que necesariamente escapan al espacio del museo o de la galería, y a los circuitos comerciales de distribución y consumo del arte, por pertenecer a una nueva alteridad, diversa del espacio público o privado al que estábamos habituados. Nos referimos a las prácticas y productos culturales de la virtualidad tecnológica que se ha denominado como ciberespacio, una nueva realidad distinta a la ya conocida, y que ha traído como consecuencia un nuevo horizonte cultural que emerge con fuerza a finales del siglo XX y alcanza un estado de complejidad enorme en los albores del siglo XXI, conocido como «sociedad de la información»¹⁰⁵.

Las prácticas y productos del ciberespacio se caracterizan por tener un altísimo contenido simbólico. Su origen lo hayamos en la necesidad de construcción de la faz inteligible de lo digital; o dicho en otros términos, la interfaz conocida como Web es el proceso de representación del lenguaje digital¹⁰⁶, entendida como la construcción de la metáfora del mundo real que hoy día denominamos «Realidad Virtual»¹⁰⁷.

En este espacio alterno de convivencia e interacción que es la Web, encontraremos prácticas y productos vinculados al mundo de la ciencia y la tecnología que poseen una fuerte intencionalidad artística y estética, como son el arte fractal o el *net art*, formas de arte hechas específicamente para existir en la Web; pero también encontraremos productos muchos más complejos, tecnológicamente hablando, como

¹⁰⁵ Manuel Castells, *La Galaxia Internet* (Madrid: Areté, 2001), 51-80.

¹⁰⁶ James Gillies y Robert Cailliau, *How the Web Was Born. The story of the world wide web* (Oxford: Oxford University Press, 2000).

¹⁰⁷ Luis Astorga, *Entre el modelo y la metáfora: Arte, Ciencia y Tecnología* (Caracas: Galería de Espacios Unión, 1999).

son los agentes inteligentes producidos con el uso de tecnologías cognitivas, cuya función podría caracterizarse como artística, o al menos lúdica y estética; en fin nos referimos a un conjunto de prácticas que hemos caracterizado como «arte cibernético»¹⁰⁸ y que merecen ser al menos consideradas en su posibilidad artística.

El arte cibernético corresponde a todo un universo de obras y representaciones que plantean muchas incertidumbres y perplejidades dignas de ser abordadas desde la Filosofía; de modo que tendremos una visión inclusiva que permita esa apertura a nuevos baremos y a «mundos nuevos de arte extraño», como menciona Gadamer.

Conscientes de esta multiplicidad de prácticas, usos o tendencias que pueden ser consideradas artísticas en nuestra sociedad, no nos queda sino preguntarnos por el camino que permita la legitimidad de estas prácticas sin necesidad de una justificación constante por parte de aquellos que las producen.

Es imposible negar que constantemente nos topamos con prácticas que se pretenden artísticas y que basan esta condición en su carácter sorprendente o innovador, incluso, existen las que apuestan a la conmoción y al choque contra el sentido de lo moral y de lo estético, de la comunidad, para justificar su condición de arte. Sin embargo, solemos pensar que el arte debe ser algo más, una expresión elevada del espíritu humano como intuyó Hegel, y con él Heidegger y Gadamer. En este sentido, la pregunta que se impone en principio es: ¿Cómo diferenciar la impostura, o lo artesanal, de lo realmente artístico?, ¿Qué hace que una obra de arte sea arte? Preguntarnos ello, en un mundo fragmentado, caótico, globalizado y asimétrico, en el que horizontes culturales se funden de una forma vertiginosa, tanto que nos llevan al punto del paroxismo y el extrañamiento permanente, resulta casi como uno de los trabajos de Hércules.

III

¹⁰⁸ Álvaro Molina. “Indagaciones hacia una teoría del arte cibernético latinoamericano,” *Kaleidoscopio, Revista de Educación, Humanidades y Artes* 1, n°1, (2003): 54-63. y Luis Astorga y Alvaro Molina, “Aproximación a una teoría estética sobre el uso de tecnologías cognitivas en arte cibernético,” *Kaleidoscopio, Revista de Educación, Humanidades y Artes* 4, n°7, (2007): 83-89.

Con Gadamer, aceptamos pensar que el arte debe ser más que imitación de la naturaleza, o más que una práctica que causa agrado al buen gusto, es decir, el arte debe ser más que la sola belleza formal en el sentido kantiano. Ante las prácticas diversas que se nos presentan como arte hoy día, exigimos una representación que nos atrape, que nos haga permanecer ante ella interrogándonos por aquello que tiene para decirnos¹⁰⁹.

Todo individuo pareciera poseer, ante el encuentro con una obra de arte, el reclamo por algo; un testimonio de la capacidad creadora humana, de la inventiva de su autor y a la vez de sí mismo como interlocutor válido de la obra. De allí que usamos, con Gadamer, la expresión *espectador* para designar a aquél que se enfrenta ante el producto artístico¹¹⁰, debido a que su actitud es la de quien alberga expectativas por lo que ocurrirá en el futuro inmediato en su interacción con la obra, alguien que espera algo. Esta actitud de *espectación* es el deseo de ser partícipe de algo. Ante la noción de participación, se vuelve a hacer necesario retomar la analogía entre arte y juego que mencionamos en el capítulo I. Desde esta práctica humana, Gadamer describe cómo el espectador que realmente se compenetra con el juego que observa alcanza un punto en el que él mismo juega, participa de éste; esta participación cierra la brecha entre el espectador y el jugador, realizando una comunicación (creando una acción común entre ambos) que permite al espectador vivir la experiencia del juego. Esta actitud de *espectación* y participación es un rasgo compartido entre juego y arte¹¹¹.

Pensamos que el reclamo por aquello que nos interroga, que nos plantea un reto, que nos invita a participar, es más inmediato en las creencias e intenciones de quien se

¹⁰⁹ L.A.B. 64-65

¹¹⁰ L.A.B. 68.

¹¹¹ Gadamer comenta: “una determinación semejante del movimiento de juego significa, a la vez, que al jugar exige siempre un «jugar con». Incluso el espectador que observa al niño y la pelota no puede hacer otra cosa que seguir mirando. Si verdaderamente ‘le acompaña’, eso no es otra cosa que la *partipatio*, la participación interior en ese movimiento que se repite [...] Me parece, por lo tanto, otro momento importante el hecho de que el juego sea un hacer comunicativo también en el sentido de que no conoce propiamente la distancia entre el que juega y el que mira el juego. El espectador es, claramente, algo más que un mero observador que contempla lo que ocurre ante él; en tanto que participa en el juego, es parte de él”. L.A.B. 68-69.

acerca ante un producto artístico que en cualquier otro «hacer comunicativo», pues en ninguna práctica comunicativa humana se encuentran fusionados medio y contenido como en este caso. En el arte, la forma conlleva el mensaje, y el contenido se encuentra implicado en el medio técnico en el que se expresa.

Las expectativas por lo no dicho, el interés por la verdad velada pero intuida en una obra, el anhelo de lo nunca antes visto, junto con la apreciación del dominio de la técnica expresiva por parte del creador, conforman el placer en la experiencia del arte.

Especulando sobre cuál es la causa de estas expectativas, es posible señalar que éstas se deben a un mecanismo caracterizado como la *Actitud Intencional* por Daniel Dennet¹¹²; el cual podría explicarse en este caso como el recuerdo de diálogos pasados, en encuentros con el arte, que permite evocar la experiencia del goce estético que surge de la atracción de lo nuevo, la tensión que produce el interrogar a la obra sobre aquello que tiene para decir y, a partir de ese proceso dialéctico, lograr comprender su mensaje. Sin embargo, este mecanismo aplicado al campo de la Estética, preferimos denominarlo como la acción de *espectar*, la cual traería consigo toda la carga semántica del verbo de origen latino *spectare*¹¹³.

¹¹² En el sentido establecido por Daniel Dennet quien explica que las experiencias pasadas, es decir, nuestro conocimiento sobre el comportamiento usual del mundo, configuran nuestro sistema de creencias e intenciones, los cuales son la base para pronosticar situaciones futuras en las que: "...donde uno desconoce los detalles reales (probablemente complicados) de la constitución física de un objeto, y, sobre la suposición de que tiene cierto diseño, predice que se comportará *como está diseñado para comportarse* en distintas circunstancias". Daniel Dennet, *La actitud Intencional* (Barcelona: Gedisa, 1997), 28.

¹¹³ Verbo latino *spectare*, el cual traduciría una actitud de observación y sujeción ante lo presenciado, un observar que es exploración, intuición y búsqueda ante la obra. En este sentido confróntese Oroño y Núñez, "Gramática exploratoria para la intersubjetividad creativa," (Ponencia presentada en el "I Congreso Nacional Bolivariano Universitario", Trujillo, Universidad de Los Andes, Agosto de 2006. Quienes explican las implicaciones del verbo *spectare* como raíz latina de la siguiente forma: "En virtud de ello, bajo el sabor de las definiciones decimos que "Explorar" significa examinar, investigar, indagar, e indudablemente es también "reconocer un lugar o situación". Su raíz latina es el verbo "explorare", está en relación con dos verbos, uno transitivo, como "exploro" (que significa "observar", "examinar") y el otro también transitivo y dependiente como lo es "specular" (que significa "atisbar, espiar, avizorar). Todas las raíces morfológicas o lexemas de las palabras parecen derivarse del verbo latino "spectare". De allí se derivan desde la palabra espectáculo, espectador, hasta el verbo especular y los sustantivos espectro y espejo. Todas ellas, sin duda tienen como epicentro semántico la acción de mirar, revisar, examinar e incluso acechar. Toda exploración lleva implícita la voluntad de indagar, de observar como quien emplea un espéculo (palabra que también tiene su raíz en "spectare") y atisba otras profundidades".

De acuerdo con lo anterior, la esencia del arte es su ser —su existencia— como lenguaje, y la forma en que opera su comprensión es el movimiento del diálogo «con alguien», ya que como afirma Gadamer (en comunión con Wittgenstein¹¹⁴): “no hay lenguaje privado. Quien habla un «lenguaje» que no entiende nadie más que él, no habla. Hablar significa hablar a alguien. El lenguaje no es algo relacionado con sujetos aislados”¹¹⁵. De lo cual se deriva que el comprender, a través de la participación en el sentido de la obra de arte, se debe dar necesariamente en el «diálogo», la forma hermenéutica por excelencia.

Para conocer más sobre esta idea que maneja Gadamer es necesario profundizar sobre su concepto de diálogo: “Algo en lo que uno entra, en lo que uno se implica, algo de lo que no se sabe de antemano qué «saldrá» y algo que tampoco se corta sin violencia, puesto que siempre queda algo por decir. Éste es el criterio de un diálogo auténtico”¹¹⁶.

Esta idea de diálogo permanente, que no se agota con algunas respuestas, que está abierto a nuevos aportes, es una idea profunda que tiene mucho que ver con el sentido de la vida (o que de algún modo es la vida misma); un diálogo permanente del ser consigo mismo, con su espíritu, entendiendo esto último no en un sentido metafísico, sino en ese movimiento propio del pensamiento que no se agota y que acude una y otra vez a buscar responder cuestionamientos que surgen del acaecer constante de fenómenos para la comprensión. Esta interpretación es la que permite ver la experiencia del arte como paradigma de la experiencia de la vida, pues en la representación del arte acontece esta presentación del ser ahí, que es lenguaje, que se explica y se comprende a través de su lingüística, de aquello que tiene para decir, para ser dicho y para ser comprendido.

¹¹⁴ Wittgenstein, *Investigaciones filosóficas*, 225-235.

¹¹⁵ Gadamer en Dutt, *En conversación con H-G Gadamer*, 55.

¹¹⁶ Dutt, *En conversación con H-G Gadamer*, 61.

El *espectar* la experiencia del arte sólo se satisface si la obra plantea la posibilidad de un diálogo fructífero, si, como plantea Gadamer, la obra nos interroga sobre ella, lo que se puede interpretar como el hecho de que ante la conformación de arte surjan interrogantes que busquemos responder, en especial si ese interrogar es sobre nosotros mismos y a través del diálogo con la obra logremos atisbar alguna respuesta, un destello de comprensión, que a fin de cuentas, no es sólo comprensión de la obra sino de sí a través del acto de la representación. Dicho en términos gadamerianos, la comprensión es al mismo tiempo interpretación y aplicación de lo comprendido a sí mismo, en diálogo con la obra¹¹⁷.

Si lo anterior es cierto, sería posible afirmar que una práctica con intencionalidad estética que no genere un esfuerzo por alcanzar este movimiento que parte del preguntar y se dirige hacia la búsqueda de respuestas, que es el diálogo, no es posible entonces considerarla como obra o conformación de arte. En estos casos se trataría de un diálogo fallido¹¹⁸, pues el valor estético que implica la experiencia del arte a través de la representación que ofrece la obra no se habrá alcanzado. Esto último no implica para nada que esa conformación carezca, en términos absolutos, de valor estético, sólo que en ese lugar y momento dado, ante un sujeto en particular, en la circunstancia en donde no se logra un diálogo efectivo con ésta, se sustrae lo poético y verdadero que el arte puede ofrecer¹¹⁹.

Ahora bien, ¿implica esto de algún modo un relativismo estético? No, en lo absoluto, pues la validez universal de la verdad que alberga el arte radica en que es promesa

¹¹⁷ “Aquí no se trata de una aplicación ulterior de algo ya comprendido en sí mismo a otra cosa distinta, sino que la propia aplicación es la auténtica comprensión del asunto para aquel que intenta comprender. En toda comprensión se produce aplicación, de modo que quien comprende está él mismo dentro del sentido comprendido. Él forma parte de la misma cosa que comprende”. Dutt, *En conversación con H-G Gadamer*, 41.

¹¹⁸ Gadamer, a propósito del afán de comprensión que genera la obra de arte, afirma: “una especie de expectativa de sentido regula desde el principio el esfuerzo de comprensión”. Gadamer, *Estética y hermenéutica*, 60.

¹¹⁹ Pongamos por caso las pinturas de Van Gogh. Es sabido que en vida él sólo logró vender una obra gracias a la ayuda de su hermano Theo. Sin embargo, eso no privó en lo absoluto para que unos pocos años posteriores a su muerte su trabajo se valorizara cobrando una gran notoriedad, al punto de que sus obras son ampliamente apreciadas y reconocidas como obras «eminentes», y en subastas han alcanzado cifras récord de valor, esto nos indica que la recepción de estas obras alcanzó un nivel adecuado de comprensión, y en especial una capacidad dialógica, en un horizonte cultural, al menos históricamente hablando, distinto al de su origen.

permanente para aquél que se enfrenta a ella y busca un diálogo franco, para quien realiza un esfuerzo verdadero por participar de lo que ella tiene para decir. La obra de arte siempre dirá algo a quien pertenezca a su comunidad lingüística, o para aquél que perteneciendo a un horizonte cultural distinto, se esfuerce por comprender su lenguaje; aquello que no es arte, nunca invitará al diálogo y en definitiva no será promesa de reconocimiento para nadie, pues en definitiva, como afirmaron Wittgenstein y Gadamer, no existen lenguajes privados. La impostura en el arte se evidencia en la incapacidad para lograr una comunidad de participación, es decir por la ausencia de diálogo y conocimiento.

Ante estas nociones hemos llegado nuevamente a la intuición de que la representación simbólica, en el sentido gadameriano, es la clave para aproximarnos a la correcta comprensión del arte hoy día; una noción que nos ayude a recuperar la concepción del arte como fuente de conocimiento y verdad sobre nosotros, y que supere la necesidad de justificación de las prácticas y usos artísticos a la que nos hemos habituado durante todo el siglo XX.

Sin embargo, encontramos que la representación simbólica como categoría de la estética hermenéutica encierra en apariencia una paradoja, la cual se expresa en dos momentos antagónicos: un primer momento en que, en una actitud de *espectación* ante la obra, se reclama de ésta atracción, algo que nos interroga. Esta sujeción se explica como la curiosidad propia de estar en presencia de una representación que nos reta como algo desconocido, algo que nos interroga sobre sí y sobre nosotros. Y un segundo momento, que se expresa en la necesidad de que la representación de la obra sea comprensible, que sea un hacer comunicacional. Sobre la actitud ante la obra de arte, Gadamer indica:

Aquí hay algo más que expectativa de sentido; aquí hay lo que quisiera llamar «sentirse alcanzado» (*Betroffenheit*) por el sentido de lo dicho [...]
La obra de arte que dice algo nos confronta con nosotros mismos. Eso quiere decir que declara algo que, tal y como es dicho ahí, es como un

descubrimiento; es decir, un descubrir algo que estaba encubierto. En esto estriba ese sentirse alcanzado. «Tan verdadero, tan siendo», no es nada que se conozca de ordinario¹²⁰.

Lo anterior se explicaría como la competencia que debemos tener todos los miembros de una comunidad para comprender lo dicho por otro miembro de la misma comunidad. En este caso, comprender la obra será la consecuencia de que ésta sea parte de un uso o práctica común; es decir, que le permita la participación a todos los miembros de esa comunidad. Volvemos a insistir, la representación en el arte sería entendida en su condición de lenguaje del arte.¹²¹ Lo cual no quiere decir que la representación simbólica esté determinada por la referencia a algo previamente existente; como afirma Gadamer: “La representación simbólica que el arte realiza no precisa de ninguna dependencia determinada de cosas previamente dadas”¹²².

Podemos resumir esta paradoja en la siguiente interrogación: ¿Cómo puede la representación simbólica en el arte encarnar el misterio ante lo nuevo y desconocido que nos atrae e interroga (que a fin de cuentas es lo que desencadena la participación en la experiencia del arte) y a la vez ser algo familiar propio de un uso común a todos como el lenguaje?

¹²⁰ Gadamer, *Estética y Hermenéutica*, 60.

¹²¹ Cuando hablamos de la representación simbólica como lenguaje del arte, entendemos el lenguaje como un patrimonio común a todos que hace que el arte se represente de una forma comprensible por el hombre, pues está hecho por el hombre y para el hombre, es desde su existencia en el mundo, y su relación con éste, que el hombre se comprende a sí mismo a través de la obra y desde ésta al mundo en su totalidad, y a la obra misma. Esta noción de lenguaje como patrimonio común la tomamos de la intuición del lenguaje de Heráclito, quien al hacer referencia al *logos* afirma: “Los que pretenden hablar (y obrar) con cordura han de basarse en lo que es común de todos (los ciudadanos), lo mismo que una ciudad Estado, en su ley (constitución), y aun mucho más firmemente”. Heráclito (Grupo 5, fragmento 23-114+2-) de acuerdo con la versión de Marcovich, *Heraclitus, texto griego y versión castellana [Editio Minor]* (Mérida: Universidad de Los Andes, 1968). Igualmente remito a Alvaro Molina, "Intuiciones sobre la intuición del lenguaje en la filosofía de Heráclito de Efeso," *Logoi Revista de Filosofía*, n°10, (julios-diciembre, 2006): 65-74.

¹²² L.A.B. 93

IV

Ante esta paradoja, encontramos que la representación tiene un fin, el cual no debe ser otro que el reconocimiento de lo representado. Intuimos esto, que Gadamer insinúa al hablar de la alegría del reconocimiento, y que aunque no lo establece de forma directa, sí hay suficientes indicios para pensarlo¹²³.

Dicho de otro modo, pensamos que la representación en el arte sólo llega a ser tal cuando se logra reconocimiento por parte de quien acude y acepta el diálogo planteado por la obra. Comprender sería reconocer parte de sí mismo en lo representado.

Al preguntar cómo ocurre el reconocimiento en la obra de arte por parte de quien acude a su encuentro, Gadamer nos señala que para comprender una conformación artística es necesario que ésta posea una identidad hermenéutica, en este sentido explica:

Pongamos por caso un botellero que pasa de súbito, y con el mismo efecto, a ser ofrecido como si fuera una obra. Tiene su determinación en su efecto y en tanto que ese efecto se produjo una vez. Es probable que no llegue a ser una obra duradera, en el sentido clásico de perdurabilidad; pero en el sentido de la identidad hermenéutica, es ciertamente una «obra»¹²⁴.

Esta evidente alusión a las propuestas de Marcel Duchamp y del dadaísmo, nos indican que independientemente del quehacer técnico u oficio del artista, y de su intencionalidad, lo importante ante la obra es que ésta tiene algo que decir, algo para ser comprendido y para ser interpretado. Más aún, la obra permite la participación en

¹²³ L.A.B. 83-88.

¹²⁴ LAB. 72.

su representación a quien ante ella *especta*, lo cual conlleva el germen del reconocimiento que a través de ésta se puede alcanzar. En este sentido se tiende el puente entre el arte tradicional y nuevas configuraciones que podemos aceptar como arte (pongamos por caso el arte cibernético), pues es en la medida en que una obra permite participación y reconocimiento que se alcanzará el disfrute de quien de ella participa y a través de ella comprende y se reconoce a sí en un diálogo con lo otro:

Una obra de arte, en virtud de su calidad configuradora, nos dice algo mediante lo cual se plantean preguntas o también se responden preguntas. Una obra de arte «dice algo a alguien»: esto no es un modo de hablar vacío, sino una expresión que se introduce siempre, y no sin motivo, en la comunicación que produce entre nosotros el encuentro con obras de arte, y que designa con mucha exactitud la realidad de la experiencia del arte que queda ensombrecida bajo las abstracciones de la estética del sentimiento. Una obra de arte «dice algo a alguien»: en ello reside la perplejidad producida por lo dicho y la tarea de repensar lo dicho una y otra vez con el fin de hacerlo comprensible para uno mismo y para los demás¹²⁵.

Gadamer resalta así la importancia del espectador, de quien interroga a la obra, pues éste debe tener una actitud de disposición franca para escuchar lo que tiene para decir; quien formula preguntas ante la obra debe saber mantener en movimiento ese diálogo consigo para encontrar las respuestas que de ésta surjan. Creemos que aquí se encuentra una de las claves de la noción de representación simbólica, pues para que ésta se dé, debe haber una participación en ella, un involucrarse; tiene que haber una pulsión para ingresar en esta participación.

El movimiento de diálogo propio de la experiencia del arte será más natural para aquellos que pertenecen al horizonte cultural en el cual se ha producido la obra y para

¹²⁵ Respuesta dada por Gadamer Dutt, *En conversación con H-G Gadamer*, 80.

aquellos que se enfrenten a obras cuya conformación es parte de la gran tradición del arte, aquéllas reconocidas por muchos como clásicas, como las determina Gadamer, las cuales no pierden su capacidad para decir cosas con el tiempo.

Ante configuraciones extrañas, distintas a las que reconocemos fácilmente como propias de nuestra tradición cultural, es necesario que se realice un esfuerzo mayor, un esfuerzo por encontrarles sentido. Ello nos lleva a la fusión de horizontes: el horizonte al que pertenece la obra, que nos resulta extraño y ajeno, al cual debemos acercar nuestro horizonte cultural. En ese cruce de horizontes, el de la obra y el nuestro, surgen las inquietudes por explicar cómo somos y el porqué somos diversos; esta actividad se puede caracterizar como el esfuerzo hermenéutico. Quien se enfrenta ante la obra de arte deberá buscar rescatar su sentido, lo cual nunca se consigue del todo; a pesar de esta carencia, la interpretación es siempre un logro, ya que en este esfuerzo por comprender lo otro distinto, ganará en su propia experiencia de autocomprensión, en el contrastar su propio horizonte con aquellos otros que se le ofrecen. En este diálogo con lo otro, en este preguntar y buscar responder, se da la experiencia hermenéutica:

Si la identidad de la obra es esto que hemos dicho, entonces sólo habrá una recepción real, una experiencia artística real de la obra de arte, para aquél que «juega con» es decir para aquel que con su actividad realiza un trabajo propio¹²⁶.

Este trabajo propio consiste en el esfuerzo de comprender, y esta actitud de la participación en el sentido de la obra es igual a la de quien participa del juego. La experiencia del arte no es fácil, su conformación de sentido no es algo que salta a la vista, requiere de un esfuerzo de parte de quien participa, un involucrarse seriamente, de preguntar y buscar responder, un diálogo verdadero. Esta situación es la que asegura que la experiencia del arte pueda ser fuente de verdad y conocimiento, de lo

¹²⁶ Dutt, *En conversación con H-G Gadamer*, 80.

contrario, nos encontramos ante la impostura. Aquello que no tiene nada para decir, o cuyo mensaje es obvio y unívoco, no constituyen verdaderas representaciones simbólicas; de lo que se sigue que la incomunicación sea un barómetro para estimar la verdad en la obra de arte; o dicho de forma directa, para comprender la diferencia entre el verdadero arte y la chapuza.

Gadamer nos explica que éste es el sentido hermenéutico de la experiencia estética del arte:

su identidad consiste en que hay algo «que entender», en que pretende ser entendida como aquello a lo que «se refiere» o como lo que «dice». Es éste un desafío que sale de la «obra» y que espera ser correspondido. Exige una respuesta que sólo puede dar quien haya aceptado el desafío. Y esta respuesta tiene que ser la suya propia, la que él mismo produce activamente. El cojugador forma parte del juego¹²⁷.

Ante este planteamiento de la disposición para comprender aquello que tiene que decir la obra de arte, hemos llegado a una de las tesis más importantes de *Verdad y Método*: “El ser que puede ser comprendido es lenguaje”¹²⁸. La obra de arte debe ser siempre lenguaje, su representación simbólica es un diálogo entre dos entes que hablan un mismo lenguaje, que pertenecen a una misma comunidad lingüística. La comprensión, producto de la participación en la experiencia del arte, es lo que garantiza conocimiento y verdad¹²⁹.

¹²⁷ Dutt, *En conversación con H-G Gadamer*, 73.

¹²⁸ VM. pág. 567. También referido en relación con la obra de arte en Gadamer, *Estética y hermenéutica*, 62.

¹²⁹ Grondin indica que esta apelación es la que habilita la hermenéutica gadameriana hacia su pretensión de universalidad: “Esta universalidad encuentra sin duda alguna su expresión en el célebre adagio “el ser que puede ser comprendido es lenguaje”, donde hay que ver una tesis que se inclina a la vez se apoya sobre la comprensión y sobre el ser. Sobre la comprensión, en lo que ella significa que el mundo que comprendemos es siempre a través de nuestro lenguaje (puesto negativamente: no hay comprensión si no o está orientada sobre el lenguaje). Pero sobre todo, hay que percibir allí una tesis fuerte sobre el ser si-mismo: es en nuestro lenguaje, y únicamente en él, que se despliega el sentido del ser, su esencia y su inteligibilidad. El lenguaje emerge así como la presentación (Darstellung) del ser, en el sentido poderoso que Gadamer reconoce a esta idea de presentación en su análisis sobre el arte, donde muestra que la obra destaca, como por primera vez, al ser mismo de las cosas. El lenguaje – como presentación, incluso presente del ser– se encuentra investido para Gadamer de la misma vocación

El sentido hermenéutico del arte se alcanza en su condición de lenguaje en acto, como símbolo que tiene algo para decir: “Pues la lengua de la obra de arte posee la distinción de que la obra de arte que es única recoge en sí el carácter simbólico, que visto hermenéuticamente, le conviene a todo ente, y lo lleva al lenguaje”¹³⁰.

La condición lingüística de la obra de arte se refiere a que no existe un lenguaje unívoco del arte, pues cada obra propone un nuevo juego de lenguaje en su representación, esto es un juego de significaciones simbólicas que posee sus normas y en su desarrollo se genera un nuevo sentido producto de su pragmática, la cual subordina la semántica y la gramática de esa configuración de arte. Esto último sólo se logra si entra en diálogo con un espectador, quien participa de ella, con ella, en su representación; es decir, si la obra adquiere sentido en su ser para alguien. El sentido la convierte en símbolo y en consecuencia gana existencia.

Cuando hablamos del lenguaje del arte, y del diálogo con la obra de arte, parecerá que en la re-presentación de la obra opera un segundo momento, que ésta existe previamente, a priori, y al entrar en diálogo con un espectador, en el momento en que se alcanza la participación de éste con la obra, ésta adquiere una nueva existencia en su nueva conformación de sentido.¹³¹ Este no es el planteamiento de Gadamer, lo que él propone es que la obra adquiere existencia en su condición de lenguaje, en su condición de símbolo, pues es en la participación del espectador en su representación cuando la obra existe; no tiene una existencia previa. Para que exista una obra de arte necesariamente tiene que darse una representación ante alguien; y allí existe un principio de corrección a la noción de autonomía del arte, el arte no existe aislado del contexto humano, de la comunidad con los hombres.

ontológica: es en él que el ser de las cosas se autopresenta, se revela y se da a comprender”. Jean Grondin. “De Gadamer a Ricoeur,” en *Hermenéutica: Interpretaciones Desde Nietzsche, Heidegger, Gadamer y Ricoeur*, coords. Mauricio Navia y Aníbal Rodríguez (Mérida: Universidad de Los Andes, 2008), 47.

¹³⁰ Gadamer, *Estética y hermenéutica*, 62.

¹³¹ A propósito Rodríguez apunta: “establecimos que el símbolo, en términos de Gadamer, no es una referencia a algo, sino que él, por sí mismo, es portador de su verdad porque es una representación o auto representación en la cual conocemos algo como algo”. Aníbal Rodríguez, *Poética de la interpretación* (Mérida: Universidad de Los Andes, 2005), 25.

En este sentido nos remitimos a Gadamer cuando afirma:

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 representarse, una distinción, que, sin embargo, tiene que ser al mismo tiempo una indistinción¹³².

Esta condición de ser referente de sí mismo, distinción e indistinción, es propia del carácter simbólico de la obra, de su naturaleza como símbolo, el cual siempre implica un continuo movimiento de algo que refiere a algo.

Si hacemos una pausa y retomamos las ideas que sobre la representación como mimesis señala Gadamer en el *Cratilo* de Platón¹³³, nos encontraremos con una idea particular, la de que para los antiguos la palabra era la cosa misma¹³⁴. Gadamer retoma esta intuición de la condición ontológica del arte como lenguaje, ya que permite explicar que éste en tanto que lenguaje es símbolo, entendido como representación, esto es como construcción de sentido para los humanos, no como algo que remite a algo distinto fuera de sí, sino como algo que siempre refiere un

¹³² VM. 568.

¹³³ V.M. 488, donde sobre el *Cratilo*, Gadamer afirma que es: “el escrito básico del pensamiento griego sobre el lenguaje, que contiene el problema en toda su extensión; la discusión griega posterior, que sólo nos es conocida de manera muy incompleta, apenas aporta nada esencialmente nuevo”. Gadamer refiere especialmente a *Cratilo*, 422e-423d. Ya que en esos pasajes de este diálogo, Platón aborda, esencialmente, una indagación sobre la naturaleza del vínculo entre el «nombre» como «símbolo» y la cosa nombrada como fenómeno presente. Las tesis del lenguaje expuestas por Platón en el *Cratilo* nos orientan sobre el sentido para los antiguos de la representación de la realidad a través de símbolos, mediante la palabra como en la retórica, la poesía, la tragedia, el drama o la comedia, bien a través del lenguaje plástico como en la pintura.

¹³⁴ Véase Rojas, *Mundos de tinta y papel*, 36. Quien a propósito comenta: “Antaño la palabra era, como lo dijo el viejo *Cratilo*, la cosa misma dicha. Así, la palabra tenía la virtud de ser mágica y podía servir de hechizo y conjuro, permitiendo alcanzar la salud, el dinero y el amor. La palabra también era aval de honor pues exhalada en la solemnidad de los caballeros, significaba el sujeto mismo y sus deseos. Para entonces logo(s) y ergo -discurso y realidad- eran dos caras de una misma moneda. Era impensable suponer que la palabra no tuviera una relación “necesaria” con la realidad que señalaba, razón por la cual el lenguaje tenía la facultad de poderes sobrenaturales”.

conocimiento sobre sí mismo. En este sentido se logra la unidad de lo representante y lo representado que se da en la condición simbólica del arte.

Capítulo III

Lo simbólico en el arte

La «representación simbólica» juega un papel fundamental en el desarrollo del pensamiento de Gadamer; esto se hace evidente especialmente en obras como *Verdad y Método* y *La Actualidad de lo Bello*, en las cuales se señala la importancia del símbolo para la interpretación hermenéutica y la comprensión del arte¹³⁵. Resaltar este aspecto de la «representación simbólica» nos conducirá a una correcta comprensión de la intuición que del arte posee Gadamer.

La importancia de la noción de representación simbólica radica en que ésta contiene de forma intrínseca otras categorías de la propuesta hermenéutica, como son las nociones de diálogo, participación y experiencia, pues en ella se realizan todas éstas de una forma paradigmática. El vínculo entre la noción hermenéutica de «diálogo» y la de «símbolo», lo encontramos especialmente en *La Actualidad de lo Bello*, donde Gadamer presenta su investigación filosófica y filológica sobre la noción de símbolo a partir de su origen etimológico en la antigua palabra helénica «*Symbolon*».

Gadamer vincula la experiencia de lo simbólico como parte esencial del proceso del diálogo, al que ha asimilado la idea de representación simbólica, la cual se completa, de forma profunda y ontológica, en el conocer nuevamente, resultando este reconocer de suyo intrínseco y necesario para su comprensión.

Como se indicó, Gadamer retoma el significado antiguo de la palabra *Symbolon*. Cuando el filósofo indaga en la raíz de esta palabra de la lengua helénica antigua, se remonta al uso técnico propio de la tradición griega, donde ésta remitía a un documento de identidad, que permitía a miembros de una familia, o de una

¹³⁵ V.M. 110-13. y L.A.B. 93.

comunidad, reconocer los vínculos afectivos y de gratitud que existían, desde generaciones anteriores, con otras familias o miembros de otra comunidad.

Este origen, además de bello, permite identificar el vínculo entre representar y reconocer, no sólo como un mero hecho fáctico, sino que a su vez ancla este proceso con aspectos básicos de la condición humana. Para explicar con mayor profundidad el sentido del *Symbolon*, Gadamer explica el mecanismo como funcionaba este documento de identidad, que también era utilizado por los antiguos romanos, quienes lo llamaban *tessera hospitalis*:

"«tablilla de recuerdo». El anfitrión le regalaba a su huésped la llamada *tessera hospitalis*; rompía una tablilla en dos, conservando una mitad para sí y regalándole la otra al huésped para que, si al cabo de treinta o cincuenta años vuelve a la casa un descendiente de ese huésped, puedan reconocerse mutuamente juntando los dos pedazos¹³⁶.

Pensemos por un momento, más allá del acto del reconocimiento mutuo, y reflexionemos sobre la posibilidad de volver a juntar dos seres que se reconocen como parte de una unidad. Esta vinculación no se encuentra refrendada por nexos prácticos, o por compromisos contractuales, ni siquiera por parentesco familiar; es un acto voluntario de pertenecer como miembros de una comunidad, entendiendo esta última como unión común, un vínculo que pertenece y cohesiona a varios de forma voluntaria en torno a algún elemento. En este caso, el vínculo se manifiesta a partir de la práctica de la hospitalidad, del afecto y la solidaridad que implica el acto de recibir a una persona ajena al hogar, y darle acogida como un miembro más de la familia. De algún modo, un vínculo que crea un nexo de hermandad entre individuos, que desde este momento pasan a poseer un aspecto en común, conforman una comunidad.

Ahora bien, cómo asociamos esta tradición de solidaridad humana con el campo del arte. La noción de símbolo en el arte le sirve a Gadamer para mostrarnos que el arte

¹³⁶ L.A.B. 84.

debe ser, para el espectador, promesa de reconocimiento, de encontrar parte de sí, un hogar, un sentido; en un lugar que en principio parece ajeno, pero que ofrece una posibilidad de participación que es siempre promesa de completación para aquellos que acuden a su encuentro¹³⁷.

Esta alusión a un fragmento de algo que busca ser completado es también la referencia a un complemento que existe y que es promesa de una existencia plena; ésta es una referencia que busca profundizar la comprensión y el sentido de la palabra *Symbolon*. Gadamer nos remite a través de Platón a la experiencia del amor como promesa de algo que nos completa como humanos:

En el Banquete de Platón, se relata una historia bellísima que, según creo, da una indicación todavía más profunda de la clase de significatividad que el arte tiene para nosotros. Aristófanes narra una historia, todavía hoy fascinante, sobre la esencia del amor. Cuenta que los hombres eran originalmente seres esféricos; pero habiéndose comportado mal, los dioses los cortaron en dos. Ahora, cada una de estas dos mitades, que habían formado parte de un ser vivo completo, va buscando su complemento. Este es el *symbolon tou anthropou*; que cada hombre es, en cierto modo, un fragmento de algo; y eso es el amor: que en el encuentro se cumple la esperanza de que haya algo que sea el fragmento complementario que nos reintegre. Esta profunda parábola de encuentro de almas y de afinidades electivas puede transferirse a la experiencia de lo bello en el arte¹³⁸.

La apelación a Platón es específicamente al *Banquete* 189c – 191d, donde el filósofo pone en boca de Aristófanes un mito con el cual explica la naturaleza de hombres y

¹³⁷ “El concepto de símbolo le sirve a Gadamer para afirmar la posibilidad de reconocernos a nosotros mismos en el arte. [...] Lo simbólico en el arte alude también a la idea de fragmento que busca complementarse”. Florencia Abadi, *Diálogo entre Gadamer y Adorno*,” 8.

¹³⁸ LAB. pág. 84.

mujeres y el origen del sentimiento de atracción, originado en el hecho de ser los hombres también símbolos (fragmentos incompletos) de un ser que ha sido separado y vaga por el mundo con la esperanza de la re–unión ¹³⁹:

Desde hace tanto tiempo, pues, es el amor de los unos a los otros innato en los hombres y restaurador de la antigua naturaleza, que intenta hacer uno solo de dos y sanar la naturaleza humana. Por tanto, cada uno de nosotros es un símbolo de hombre, al haber quedado seccionado en dos de uno solo, como los lenguados. Por esta razón, precisamente, cada uno está buscando siempre su propio símbolo ¹⁴⁰.

Asociar el símbolo con la idea de una promesa de algo que es parte de ti y que al unirse te lleva a la plenitud, es un elemento central en el discurso que Platón pone en boca de Aristófanes. Sin embargo, hay allí otro aspecto que es quizás de mayor significación sobre el sentido de símbolo al cual nos quiere llevar Gadamer, y es el hecho de que cada hombre es *symbolon tou anthropou*, lo cual causa en sí un sentimiento de carencia, de un ser incompleto a la espera de su completación. En este sentido, de forma análoga a los hombres, los productos de arte, también poseen una naturaleza simbólica; por lo tanto son también seres a medias, que tienen una carencia que les resulta de suyo y que sólo logra resolverse en la medida en que ocurre su representación, esto es cuando se da una participación y surge, especialmente, su comprensión. Sólo de esta manera el arte se completa, alcanza su plenitud, ya que se encuentra destinado desde su origen como representación a su reconocimiento por parte de alguien. ¹⁴¹

¹³⁹ Platón, *El Banquete*, 189c – 191d.

¹⁴⁰ Platón, *El Banquete*, 191c – 191d.

¹⁴¹ “Si bien, entonces el ser humano es el resultado de un precario equilibrio, su naturaleza le indica, por medio del sentimiento amoroso, que hay una vía de acceso a un estado de plenitud, que tiene toda la apariencia de un proceso de reintegración y de regreso. La imagen del ‘símbolo’ que Platón pone en boca de Aristófanes, se constituye en el verdadero desenlace de esta «comedia en miniatura» que es su discurso”. Oscar Velásquez, *Platón: El banquete o siete discursos sobre el amor* (Santiago de Chile: Editorial Universitaria, 2002) 70-7.

En el caso de los *symbolon tou anthropou*, la esperanza de ser completados a través de la experiencia del amor, de alcanzar un equilibrio y una totalidad, a pesar de la precaria existencia humana, es en un sentido ontológico parte de la existencia del hombre; y más aún, creemos que halla su concreción en el lenguaje. Lo que queremos decir es que el hombre es —existe— en —y para— el lenguaje. Ésta es una noción que siempre se encuentra presente en la filosofía hermenéutica, somos para el otro, o con mayor fuerza y contundencia aún, existimos para el otro a través del lenguaje, existimos en tanto conciencia como producto de nuestra discursividad (como lo mencionamos con Gadamer y Wittgenstein, no existen lenguajes privados, todo lenguaje implica siempre la existencia del otro, incluso el lenguaje del arte).

Gadamer afirma: “Esta profunda parábola de encuentro de almas y de afinidades electivas puede transferirse a la experiencia de lo bello en el arte”¹⁴². En esta indagación sobre la noción de símbolo resulta válido reflexionar acerca de esta transferencia.

Ello remite a Gadamer nuevamente a Platón, específicamente al *Fedro*, en el segundo discurso ofrecido por Sócrates¹⁴³, allí encuentra Gadamer la justificación platónica del amor por lo bello:

Para el alma desterrada a la pesadez terrenal, que ha perdido sus alas, por así decirlo, y no puede volver a impulsarse hasta las alturas de lo verdadero, existe una experiencia por la cual le vuelve a crecer el plumaje y se eleva de nuevo. Es la experiencia del amor y de la belleza, del amor a la belleza. En unas descripciones maravillosas, sumamente barrocas, Platón concibe juntas estas vivencias del amor que despierta con la percepción espiritual de lo bello y del orden verdadero de mundo. Gracias a lo bello se consigue con el tiempo de nuevo el recuerdo del mundo

¹⁴² Velásquez, *Platón*, 84.

¹⁴³ Platón, *Fedro*, 244a – 257b.

verdadero. Este es el camino de la filosofía. Él llama bello a lo que más brilla y más nos atrae, por así decirlo, a la visibilidad del ideal¹⁴⁴.

La importancia de esta alusión a la necesidad del hombre por lo bello en el sentido platónico, es que ambos filósofos, antiguo y contemporáneo, nos refieren desde sus pensamientos que el fundamento y origen del arte se encuentra siempre orientado hacia la conformación de un bien común, o de un patrimonio común, en tanto posibilidad de comunicación y lenguaje.

Al tener como *telos* al otro, la experiencia del arte es una experiencia que nos lleva al límite de la comprensión en la experiencia hermenéutica, ya que al intentar comprender al otro debemos comprendernos nosotros, lo cual nos acerca desde la diferencia a lo común. Desde este punto de vista la experiencia de diálogo con la representación simbólica, en la conformación de arte como experiencia de la vida, tiene también en cuanto encuentro con la verdad un sentido ético–hermenéutico¹⁴⁵.

El sentido ético de la experiencia hermenéutica se deriva de la situación de quien participa en la representación simbólica de la obra de arte, ésta obliga a su espectador a interpelarse, a preguntarse por aquello que es distinto en su horizonte de comprensión en relación con ella, en la diferencia se construye el nuevo conocer y la comprensión ante lo otro distinto. En el esfuerzo por aclarar qué es lo diferente, se

¹⁴⁴ L.A.B. 51-52.

¹⁴⁵ “El filósofo explica: Pues lo que hay de razonable en la situación concreta en la que usted se encuentra —que puede tener ciertamente alguna semejanza con otras situaciones, pero que es de todos modos la situación concreta en la que usted se encuentra—, lo que hay que hacer en el sentido de lo correcto en ella, eso no lo prescriben precisamente las orientaciones generales sobre el bien y el mal que le han sido dadas, al modo por ejemplo en que unas instrucciones técnicas prescriben el uso de un aparato, sino que es usted mismo quien debe determinar lo que hay que hacer. Y para ello usted tiene que aclararse sobre su propia situación, comprenderla. Usted tiene que interpretar. Esta es la dimensión hermenéutica de la ética y de la razón práctica. La hermenéutica es el arte de la comprensión. Y entonces usted se da cuenta inmediatamente de que esta comprensión de nuestras situaciones prácticas y de lo que hay que hacer en ellas no es un asunto monológico, sino que tiene un carácter de diálogo. ¡Hay que hacerlo en común!”. Respuesta de Gadamer en Dutt, *En conversación con H-G Gadamer*, 96-97.

conoce lo otro, pero por sobre todo se conoce a sí mismo en un movimiento autorreferencial¹⁴⁶.

El movimiento autorreferencial de la experiencia hermenéutica está presente en la cotidianidad de quien acepta participar en un diálogo con el otro desde un punto de vista social, cultural, ideológico, político, religioso, moral o intelectual; en ese reconocerse distinto, aceptar la diferencia y realizar un esfuerzo por interpelarse, aclarar sus propios puntos de referencia con el fin de aclarárselos al otro. Este es el trabajo de quien busca comprenderse a sí mismo para poder explicarse a los otros, una actitud de reconocimiento que nos hermana con el otro en nuestra condición humana¹⁴⁷.

Comprender al otro implica un esfuerzo por parte de aquél que se involucra con éste en un diálogo, este esfuerzo implica el acercarse a escuchar con atención lo que el otro tiene para decir, pero más aún, el tratar de responder las preguntas que me hace, y las interrogantes que sobre mí surgen de su interpelación, de aquello no comprendido en la experiencia del diálogo se resaltan las diferencias que nos separan del otro, su alteridad y su diferencia.

La experiencia de buscar el diálogo con el otro es una expresión de afecto y de reconocimiento, pues aceptando y reconociendo la diferencia, se hace un esfuerzo por realizar un ejercicio de razonabilidad¹⁴⁸, que consiste en dar razones sobre sí y pedir las sobre el otro, teniendo la voluntad de escuchar y aceptar. Esta actitud se

¹⁴⁶ “Si la esencia del juego es el automovimiento, la de lo simbólico será el autosignificado”. Abadi, “Diálogo entre Gadamer y Adorno,” 8.

¹⁴⁷ “Siendo así, cuando se habla de ‘reforzar el discurso del otro’ de lo que se está hablando es de reforzar la capacidad que mi interlocutor tiene de interpelarme y situarme en mi horizonte de interpretación, sólo a partir de lo cual puedo percibir a mi interlocutor como diferente. Así pues, lo que el diálogo hermenéutico construye es una condición de diferencia a partir de la inspección del horizonte de interpretación desde el cual voy a comprender al otro”. Mariflor Aguilar Rivero, “Voluntad de Aire” en *Cuestiones hermenéuticas de Nietzsche a H-G Gadamer* (México: UNAM, 2006), 97-100

¹⁴⁸ Sobre la noción de razonabilidad aquí utilizada véase John Rawls, *A Theory of Justice* (Cambridge-Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press, 1971). Especialmente en el capítulo referido al Contrato Social donde Rawls desarrolla la noción de la Posición Original, en la cual el principio de razonabilidad juega un elemento central de su teoría.

emparenta con el sentido de hospitalidad que implica la experiencia de lo simbólico al remontarse a su origen en la referencia a la *tessera hospitalis*¹⁴⁹.

En un párrafo muy especial de *Verdad y Método*, en la primera parte en relación con el rescate de la alegoría, Gadamer hace una descripción de la representación simbólica y la necesidad de reconocimiento, que consideramos un aspecto central en lo que esta investigación persigue como objetivo:

Evidentemente se da el nombre de símbolo a aquello que vale no sólo por su contenido sino por su capacidad de ser mostrado, esto es, a aquello que es un documento en el que se **reconocen los miembros de una comunidad** ya aparezca como símbolo religioso o en sentido profano, ya se trate de una señal, de una credencial o de una palabra redentora, el significado del *symbolon* reposa en cualquier caso en su presencia, y sólo gana su función representadora por la actualidad de ser mostrado o dicho¹⁵⁰.

De tal modo que en cuanto *Symbolon*, la *tessera hospitalis* es una bella metáfora del sentido de comunidad; es una muestra del sentido especial que tiene lo simbólico en el arte para Gadamer. La experiencia del arte es el esfuerzo por acoger al otro, por acercarlo y comprender, es un esfuerzo por comprendernos buscando comprender al otro.

Buscando un sentido más completo, la experiencia de lo simbólico es una promesa de acogida para el otro, una muestra de afecto hacia todo lo humano, aun aquello que nos resulta ajeno o extraño, pero que reconocemos y aceptamos como miembro de nuestra gran comunidad.

¹⁴⁹ “Lo que nosotros postulamos es que la noción de símbolo como tablilla de la hospitalidad que Gadamer expone en el libro *La actualidad de lo bello* (1991), podría servirnos para explicar el fenómeno de la alteridad y el diálogo sobre el que se sostiene o fundamenta buena parte del proyecto hermenéutico gadameriano expresado en *Verdad y Método*”. Aníbal Rodríguez, *Poética de la interpretación*, 38.

¹⁵⁰ V.M. 110.

Finalmente, se condensa la noción de símbolo en la siguiente afirmación de Gadamer:

El símbolo significa la coincidencia de manifestación sensible y significado suprasensible, e igual que el sentido original del *symbolon* griego y su continuación en el uso terminológico de las *Confesiones*, esta coincidencia no es una asignación a posteriori, como cuando se adopta un signo, sino que es la reunión de lo que debe ir junto¹⁵¹.

Como podemos apreciar, lo simbólico —el símbolo—, su experiencia, su comprensión y el conocimiento que de allí se deriva, conforman una unidad, no existe algo fuera del símbolo, la experiencia del arte remite a sí misma. Es por esto que, quien encuentra la obra de arte, la *especta*, la vive y comprende, forma parte de lo simbólico, es parte del símbolo en sí, puesto que no puede existir fuera de éste. Esta orientación es muy importante en cuanto a la identidad hermenéutica de la obra, ya que su sentido se conforma en la participación que se da en su representación.

Desde este punto de vista, cuando el producto con intencionalidad artística se encuentra aislado de los hombres, no tiene existencia como arte, pues no es una obra de arte para alguien; ya que mientras no haya participación en la obra, ésta no refiere algo para alguien, *ergo* no existe en cuanto experiencia simbólica, y en consecuencia no existe como arte. ¡El arte es para alguien! Con ese alguien la conformación gana existencia, sentido y esencia en cuanto arte.

De esto último se desprende la necesidad de rescatar el arte del aislamiento al que lo confinan las nociones de conciencia estética, vivencia estética, buen gusto y genio. Con la reflexión de Gadamer sobre la esencia ontológica del arte como símbolo, cuyo origen y significado se remonta a la palabra griega *Symbolon* (con toda la carga semántica que esta palabra conlleva), se efectúa este rescate, y es posible que como consecuencia en este nuevo sentido ontológico y antropológico que se le asigna a la noción de arte, éste pierda autonomía, pero gana en significación y en valor absoluto.

¹⁵¹ V.M. 116.

II

Cuando referimos la «participación» en la experiencia de la representación simbólica como un elemento fundamental para la correcta comprensión de esta noción, aludimos a la idea central esbozada por Gadamer en la *Actualidad de lo bello*, donde busca explicar la ontología del arte en su conexión con tres aspectos de orden antropológico, como son: el símbolo, el juego y la fiesta¹⁵².

Ya hemos explorado lo simbólico del arte, y también su necesidad de ser para alguien, de ganar existencia en la vida en comunidad; este último aspecto es la bisagra que vincula la naturaleza del arte con la de la fiesta. Empero, nos restaría por abordar la condición lúdica del arte, la cual es el vínculo evidente con esa práctica cultural tan importante para el ser humano como es «el juego», una noción en la que de acuerdo con Gadamer, es posible encontrar las claves para comprender la importancia de la participación en la representación simbólica que es el arte.

En cuanto al juego, Gadamer considera que es una experiencia esencial de la condición humana, sin éste no puede pensarse lo humano; en este sentido rescata dos elementos que considera intrínsecos al juego y esenciales para la investigación sobre el arte: su condición de ser autorreferencial, es decir autónomo, y la participación que éste implica para quien juega¹⁵³.

Al reflexionar sobre el vínculo que une el juego con el arte¹⁵⁴, Gadamer encuentra que ambas actividades comparten la condición de ser autónomas por ser acciones

¹⁵² L.A.B. 65-67.

¹⁵³ L.A.B. 67ss.

¹⁵⁴ «Nos interesa destacar que el juego, según Gadamer, es la forma primordial en la que se vive la experiencia del arte. Todas las manifestaciones artísticas tienen como estructura común el hecho de que las identifica al juego». Anibal Rodríguez, *Poética de la interpretación*, 25.

racionales; en el caso del arte, piensa que es necesario retomar a Kant¹⁵⁵ y el reconocimiento que él hace de esta condición de lo estético, pues en el caso del arte su fin es el goce de lo bello, que es una actividad autorreferencial, esto implica que su *telos* se encuentra en sí misma. Igualmente ocurre en el caso del juego, pues la autonomía es caracterizada como una acción racional de organización sin arreglo a ciertos fines: “la humanidad del juego humano reside en que, en ese juego de movimientos, ordena y disciplina, por decirlo así, sus propios movimientos de juego como si tuviesen fines”¹⁵⁶.

Como se puede apreciar, la noción de juego en Gadamer tiene unas connotaciones muy especiales. El juego para él refiere a una actividad de orden cultural, o ritual, que confronta a los hombres de forma directa con su naturaleza. Esta confrontación o encuentro es con una verdad sobre sí, para aquél que participa del juego. El juego, en su acaecer, es una representación del todo, y quien participa de éste es parte de ese todo.

El jugar humano tiene implícito ese aspecto racional que Gadamer señala claramente: “Eso que se pone reglas a sí mismo en la forma de un hacer que no está sujeto a fines es la razón”¹⁵⁷. Así, se hace evidente que el juego es una actividad autónoma en tanto se gobierna a sí misma, cuyo fin se encuentra autocontenido, esto implica también que en su ejecución existe un conocimiento autorreferencial sobre aquello que se regula y se contempla en su hacer, que no es otra cosa que la razón misma, «el espíritu»¹⁵⁸.

¹⁵⁵ L.A.B. 60, donde Gadamer afirma: “Por cuanto Kant fue el primero en defender la autonomía de lo estético respecto de los fines prácticos y el concepto teórico. Lo hizo con la célebre fórmula de la «satisfacción desinteresada» que es el goce de lo bello”.

¹⁵⁶ L.A.B. 68.

¹⁵⁷ L.A.B. 68.

¹⁵⁸ “Para Gadamer, el juego no es una experiencia subjetiva, como será para Schiller y Kant, sino que quien entra en juego debe sustraerse y participar plenamente en las reglas que éste impone”. Aníbal Rodríguez, *Poética de la interpretación*, 25.

La naturaleza del juego es un elemento que se encuentra en la raíz de la conformación de la cultura, como afirma Huizinga: “no se trata [...] del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego”¹⁵⁹.

Esta reflexión sobre el vínculo entre juego y arte nos conduce a un aspecto que consideramos muy importante resaltar por su actualidad y vigencia, y que está relacionado con las investigaciones más recientes desarrolladas en el campo de las ciencias computacionales, donde consideramos muy importante rescatar el aporte hecho por Gadamer en cuanto a indicar cómo desde un punto de vista ontológico, juego y arte, se encuentran directamente relacionados con la esencia o naturaleza de lo humano¹⁶⁰.

Esta última observación tiene que ver con el hecho de que con el desarrollo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)¹⁶¹, pensamos que hemos entrado en la tercera etapa de la comunicación humana (si consideramos la comunicación oral como la primera, y la comunicación escrita como la segunda), a propósito, nos percatamos de que esta etapa de la comunicación se encuentra marcada por el sino de lo virtual en cuanto a la materialidad del contexto en el que ocurren los procesos de interacción humana, lo que puede dar la sensación de artificialidad o incluso falsedad de la vivencia o experiencia virtual.

¹⁵⁹ Johan Huizinga, *Homo Ludens* (Madrid: Alianza, 1990), 8.

¹⁶⁰ En este sentido Arne Kjell Vikhagen, afirma: “Gadamer links the nature of play and the nature of art, and explains how the immanent character of play stands in relation to the player and nature. Moreover, he suggests that play and art are closely connected in terms of what we perceive as essential or even true in terms of how our representations of art through imitation extracts the essential qualities of the object we investigate. However, Gadamer’s views are far from straightforward since the relations between play, art and truth are both layered and intertwined with each other”. Arne Kjell Vikhagen, “Hans-Georg Gadamer's concept of play,” *Digital Representation*, n°2 (2005 [revisado en enero de 2009]) disponible en <http://sensuousknowledge.org/2005/02/arne-kjell-vikhagen/>

¹⁶¹ En este contexto compartiremos las definición de TIC de la CEPAL que define éstas como: “los sistemas tecnológicos mediante los que se recibe, manipula y procesa información, y que facilitan la comunicación entre dos o más interlocutores” CEPAL. “Los Caminos hacia una Sociedad de la Información en América Latina y el Caribe”. República Dominicana, 2003. Pag. 3.

En este sentido, Gadamer realiza aportes desde su filosofía hermenéutica, y en especial las consideraciones estéticas sobre el arte y lo simbólico, que iluminan el camino para comprender la verdad que la esfera de lo virtual puede encerrar; esto lo realiza al indicarnos que en el juego humano se da un proceso de representación que permite una verdadera comunicación humana. Por esta razón intuimos que si comenzamos a buscar las posibilidades que la virtualidad como representación simbólica, y como juego, alberga, es posible que estemos abonando un terreno fértil.

En relación con lo antes dicho, es posible notar cómo cada vez con mayor voluntad expansiva, la tecnología cibernética logra grandes avances en la construcción de máquinas «inteligentes». Desde una perspectiva hermenéutica y estética, la cibercultura significa el surgimiento de un nuevo horizonte, con una nueva tradición, que se conforma a partir de las comunidades en las que se da la interacción entre individuos y máquinas –que implican mecanismos «inteligentes»–, capaces de aprender y de dar respuestas autónomas a partir de experiencias previas¹⁶².

En este horizonte cultural caracterizado como cibercultura¹⁶³ han surgido códigos estéticos propios, vinculados a las prácticas y productos que podríamos caracterizar como artísticos de los grupos humanos que lo integran, los cuales dependen de su interacción con las máquinas, y sus correlativos nuevos usos comunicativos, que implican nuevos lenguajes, con nuevas gramáticas, nuevas sintaxis y nuevas pragmáticas para la generación de sentido o semántica, en fin nuevas formas de

¹⁶² Luis Astorga y Álvaro Molina, “Aproximación a una teoría estética sobre el uso de tecnologías cognitivas en arte cibernético,” 85. donde explicamos desde el punto de vista estético el impacto que tienen ya hoy día las tecnologías cibernéticas, en especial las que se dedican al desarrollo de la «Inteligencia Artificial», a partir de los presupuestos filosóficos del cognitivismo. En este sentido, es necesario acotar que: “El cognitivismo es la doctrina científica que compara la inteligencia humana con la computadora. La cognición se define entonces como el cómputo secuencial de representaciones simbólicas. La concreción formal de la hipótesis cognitivista es la Inteligencia Artificial clásica (IA). La IA construye dispositivos (físicos y/o digitales) que aprenden de ejemplos, se adaptan a entornos tranquilos y se comportan con relativa sensatez”.

¹⁶³ Mark Dery, *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture* (Durham: Duke University Press, 1994). Y Manuel Castells, *La Galaxia Internet*, 51.

representaciones simbólicas, con todo lo que ello implica para la investigación filosófica, pero en especial para la estética hermenéutica¹⁶⁴.

En este sentido, las nuevas generaciones nacidas bajo esta égida tecnológica, cuyos integrantes han sido caracterizados como nativos digitales¹⁶⁵, se han habituado a lo que en el ámbito digital se define como interactividad, la que de acuerdo con los especialistas, se refiere a la organización de las interfaces digitales que permiten recrear la experiencia de comunicación entre el hombre y la máquina¹⁶⁶.

Todo esto cobra especial significación si nos enmarcamos en el contexto de la participación en la representación simbólica, ya que podemos de forma analógica intuir que esta característica lúdica de la representación, que es inherente a la condición humana, nos da luces sobre posibles respuestas a la pregunta por la verdad de lo virtual, un problema análogo al de la verdad en el arte, pues de algún modo la representación del arte es también virtualidad.

Si nos detenemos a pensar en el caso del arte cibernético (arte hecho para existir en la Internet), el formato mediante el cual se construye este tipo de representación simbólica está constituido por un conjunto de interfaces que permite al espectador interactuar con la obra, pero que a su vez son la obra en sí misma¹⁶⁷.

Si recordamos lo antes dicho sobre la amplitud de prácticas que incluimos en la noción amplia de arte que estamos considerando, el medio digital es sólo eso, un medio más de entre los muchos posibles para la expresión artística. Podemos incluso

¹⁶⁴ Álvaro Molina D'Jesús. "Indagaciones hacia una teoría del arte". y Mark Dery, *Escape Velocity: Ciberculture at the end of the century* (New York: Grove Press, 1996).

¹⁶⁵ El término "Nativos Digitales", fue acuñado por Marc Prensky en su artículo "Digital Natives, Digital Immigrants", como una denominación de uso corriente para caracterizar a las personas que por haber nacido en la era de las tecnologías digitales poseen un horizonte cultura que incorpora el uso de éstas de forma casi natural. Véase Marc Prensky, "Digital Natives, Digital Immigrants," *On the Horizon* 9, no. 5 (Octubre 2001).

¹⁶⁶ Véase: McMillan, S.J. "Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents, And Systems," en *Handbook of New Media*, eds. Lievrouw and S. Livingston (London: Sage, 2002), 162-82. Y Svanaes, *Understanding Interactivity: Steps to a Phenomenology of Human-Computer Interaction* (Norway: Trondheim, 2000).

¹⁶⁷ Álvaro Molina D'Jesús. "Indagaciones hacia una teoría del arte".

permitirnos afirmar, bajo la luz del nuevo enfoque que incorpora el horizonte de la cibercultura, que las obras o configuraciones de arte son siempre un conjunto de interfaces (entendidas éstas como herramientas que permiten la mediación entre dos entes que entablan un diálogo), que permiten la comprensión derivada de este proceso dialéctico¹⁶⁸. Dicho esto, nos podemos percatar de que la virtualidad del arte virtual no es tan diferente de la virtualidad del arte tradicional (digamos plástico, musical o de la palabra), ya que, bien sea a través de la configuración de la materia o a través de la construcción de imágenes visuales, auditivas o conceptuales, siempre el arte procede mediante la articulación de interfaces (qué otra cosa es un poema, una pintura o una melodía), que buscan el diálogo y la comprensión de aquello que tienen para decir.

Pensamos que de esta investigación sobre el arte puede iniciarse un camino para responder por la verdad de lo virtual. Creemos que no es del todo errado pensar que el hombre que participa de la experiencia virtual del diálogo con la máquina pensante, en realidad realiza un diálogo consigo mismo, y que desde allí puede acercarse a la verdad y la autocomprensión de sí mismo.

Quizás en este tipo de comprensión de orden hermenéutico, radica el éxito de la experiencia de lo virtual hoy día, donde la construcción de comunidad, la representación simbólica y la participación en ésta, son elementos que se encuentran presentes de forma permanente en la interacción con la máquina «inteligente», especialmente en sus aspectos lúdico y estético.

Recapitulando, es necesario subrayar que lo esencial de rescatar la noción de juego de Gadamer, y vincular al arte con ésta, es decir, asimilar el carácter del juego con el modo de ser del arte –y de quien participa del juego con la experiencia del arte– es que existen elementos comunes, interrelacionados, que son muy útiles para

¹⁶⁸ Álvaro Molina D'Jesús. "Indagaciones hacia una teoría del arte".

comprender la naturaleza racional de ambas prácticas y de la fruición de orden estético¹⁶⁹.

El ejecutante del juego —en el caso de un juego simple como el descrito por Gadamer, del niño que rebota su pelota— es a la vez director, espectador, receptor y juez del mismo, y la actividad es autorrepresentación de sí misma, lo esencial de lo dicho es que explica el hecho de que tanto en el juego como en el arte la razón libremente gobierna y ordena con arreglo a fines que no tienen alcance fuera del juego (ya que son autorreferenciales, dirigidos a su propia naturaleza sin otro *telos* externo).

También es importante recalcar que el jugar humano (racional) es una actividad seria, quien participa del juego se compromete, se involucra de forma tal que su actitud es la de asumir que aquello a lo que se dedica, importa; el “«Hacer como si» parece particularmente posible en todo hacer que no sea un mero comportamiento impulsivo, sino que se «refiera intencionalmente» a algo”¹⁷⁰. El jugador se apena si no logra el cometido de su juego. En este aspecto reside la diferencia con el juego infantil o de los animales, puesto que este hacer es una decisión libre que una vez asumida se desempeña con toda seriedad, como es el caso de un ritual. Es este elemento de libertad en el hacer del juego, y en su transición a las actividades del arte, en el que reside un elemento remarcable, pues tiene implicaciones de orden moral¹⁷¹, como indica el propio Gadamer al hablar de la experiencia hermenéutica¹⁷².

¹⁶⁹ Aníbal Rodríguez, en relación con la vinculación de arte y juego en Gadamer, afirma: “Lo que tienen en común el juego y el arte es que en ambos, la verdad se produce como una presentación (Darstellung)”. Aníbal Rodríguez, *Poética de la interpretación*, 25.

¹⁷⁰ Gadamer, *Estética y hermenéutica*, 131.

¹⁷¹ Daniel Dennett, *La evolución de la Libertad* (Barcelona: Paidós, 2004), 305-21. Según Dennett (desde un punto de vista que parte de la biología evolutiva, la neurociencia cognitiva, la economía y la filosofía), un rasgo que demuestra la autonomía como agente racional, del hombre, y por lo tanto moralmente libre, es el hecho de que quien toma una decisión (sea en este caso jugar, o asumir las normas o prescripciones del juego) lo haga de forma autónoma, lo cual quiere decir que no existe un sujeto identificable que lo coacciona, manipule o determine para actuar del modo que lo hace, y no de otro de los muchos posibles, pero más importante aún, que es capaz de dar una justificación razonada de sus acciones (a *posteriori*); ya que aunque si bien se encuentra determinado por sus creencias y deseos, diseñados de forma inconsciente desde su entorno, su crianza, su cultura e incluso su genética; es capaz de dar explicaciones racionales sobre el porqué de una u otra opción (aunque no siempre lo

Como hemos tratado de mostrar, cada diálogo, cada experiencia de la representación simbólica y su correspondiente reconocimiento, es única, puede parecerse a otras situaciones pero como tal es única y en este sentido el cómo debemos comportarnos en esa situación determinada sólo nos lo puede decir nuestra participación en ésta. En la *praxis* es donde cobra sentido la orientación de la *phronesis* aristotélica, la cual sirve de modelo orientador a Gadamer en su reflexión de la hermenéutica como filosofía de la *praxis*:

Así, la filosofía práctica está definida por la delimitación que existe entre el saber práctico de quien elige libremente y la capacidad aprendida del especialista, que Aristóteles llama «*techné*». La filosofía práctica no tiene nada que ver con las artes artesanales aprensibles y con las habilidades, por más esencial que la parte de estas capacidades humanas sea para la vida común de los hombres, sino con aquello que corresponde a todo ciudadano y constituye su «*areté*»¹⁷³.

Sobre la orientación ética aristotélica, Gadamer nos indica que la *praxis* es un ejercicio de la libertad humana, pero no en abstracto, sino en su hacer para alguien, esto es en su actuación en comunidad, en el diálogo con otros humanos. Esta es una virtud que de acuerdo con Gadamer privilegiaba Aristóteles, llegándola a considerar la *areté* del hombre en su libre accionar en la vida pública. Pensamos que esta indicación de Gadamer sobre la práctica del hombre libre se vincula con la idea de la participación en la experiencia de lo simbólico como parte del diálogo con el otro, pues cada diálogo es único y su conformación de sentido, la comprensión y el

haga, y aunque con mucha frecuencia se equivoque, lo cual demuestra la imperfección de nuestra racionalidad; la libertad de tomar decisiones producto de razonamientos es moralmente relevante ya que el individuo realiza una elección dentro de sus posibilidades (muchas o pocas que éstas sean) de forma consciente y razonada.

¹⁷² V.M. 434. En especial la explicación de las implicaciones del diálogo en la experiencia hermenéutica, en la que aquello que dialoga con uno se comporta no como un objeto, sino como un tú, esto es como persona, en este sentido detalla lo siguiente: “en la medida en que en este caso el objeto de la experiencia tiene el mismo carácter de persona, esta experiencia es un fenómeno moral, y lo es también el saber adquirido en esta experiencia, la comprensión del otro”.

¹⁷³ Gadamer, *La razón en la época de la ciencia*, 62.

conocimiento que de éste surjan son productos únicos de un hacer ahí, en un momento y en una situación específica; el saber cómo comportarse en cada experiencia simbólica no es igual para todos, cada quien en su libre hacer se regula de acuerdo con su sentido ético de la vida en comunidad.

Del carácter libre, racional, autorreferencial y frutivo del juego y del arte, es posible comprender la volición (y la sujeción) del hombre por este tipo de goce de carácter lúdico, estético e incluso en ocasiones ético, en el que la razón humana es espectadora de su acción, y disfruta comprender el producto de la ejecución de sus condiciones, en un actuar consciente y desinteresado, en el que se despliega y se encuentra a sí misma.

La experiencia del juego y del arte en un sentido ontológico se autodeterminan¹⁷⁴. En el juego, o en el participar del juego –igualmente en la obra de arte– se da una experiencia fundamental que define o marca a quien participa de ésta; haciendo que lo esencial de la experiencia del arte o del juego, desde la perspectiva de Gadamer, sea el acto de participar (de ese movimiento que se dirige hacia sí mismo) y no el objeto o tema que tenga como propósito el juego o la obra específica (lo cual permite superar las consideraciones subjetivas propias de la «conciencia estética»); a propósito Gadamer explica:

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. Al

¹⁷⁴ “The focus on play itself as containing the key to its own essence is similar to what Gadamer seems to think of art and its relation to aesthetic consciousness. The “mode of being of art” is primary to the person experiencing it, and the work of art is considered the subject in that relation. As we have seen, this coincides with his argument on play. The work of art is an experience that changes a person's experience and not the other way around. What then is left of the personal experience of art, or engaging in play for that matter? Gadamer seems to view the subject experiencing art as a mediator enabling the representation of art or play. This does not mean that play is only mediated through the players. The seemingly passive relation between play and the persons playing could be a good reason for degrading the whole experience of play to something forced on the players by play itself, but this is not the case. The player will also benefit from the engagement. Through commitment to play, the player can engage in play by dissolving the object of play into something that is the subject of play instead”. Arne Kjell Vikhagen, “Hans-Georg Gadamer's concept of play”.

contrario, el sentido más original de jugar es el que se expresa en su forma de voz media. Así por ejemplo decimos que algo «juega» en tal lugar o en tal momento, que algo está en juego¹⁷⁵.

Este sentido del juego muestra que, en su esencia, no es determinante el carácter lúdico de quien juega, sino la participación en el juego; esta participación como vimos implica seriedad, esto es, el juego debe ser realizado intencionalmente:

En un sentido más profundo, el juego y la seriedad parecen hallarse mutuamente entrelazados. Resulta inmediatamente evidente que a toda forma de seriedad le acompaña como su propia sombra un posible comportamiento lúdico¹⁷⁶.

La intencionalidad en la participación en la obra de arte es —como referimos anteriormente en relación con la teoría de Daniel Dennet sobre *la actitud intencional*¹⁷⁷ o estado de *espectación*— el mecanismo que permite comprender las expectativas que sobre la experiencia del arte posee quien se apresta a encarar una obra o conformación de arte, es «como si» se aprestase a participar en un juego.

La experiencia del arte revela que no es la experiencia personal de quien participa de la obra de arte la que se ve afectada en la representación, sino la obra de arte misma, ya que esta experiencia no es la de un sujeto ante algo distinto, como un objeto, que se encuentra ante sí; sino que en la participación se da esa voz media que refiere Gadamer, el espectador entra en juego, juega, de tal modo que : “El «sujeto» de la experiencia del arte, lo que permanece y queda constante, no es la subjetividad del que experimente sino la obra de arte misma¹⁷⁸”.

¹⁷⁵ V.M. 146.

¹⁷⁶ Gadamer, *Estética y Hermenéutica*, 131. [Esta cita corresponde al artículo *El juego del arte*].

¹⁷⁷ Daniel, Dennett, *La actitud intencional*.

¹⁷⁸ V.M. 145.

Es en la recreación de la obra de arte por medio del diálogo con ésta que acontece la experiencia del arte, su sentido estético: “Más aún, entonces la relación no es pura copia reiterativa de lo que es sino reproducción del sentido, es decir, un dar expresión a una relación con el conjunto del ser”¹⁷⁹.

Esta última indicación tiene una importancia capital para entender el sentido de representación del cual nos está hablando Gadamer. El representar es dar existencia presente a lo simbólico, con lo cual como fenómeno que acaece, cobra vida y en consecuencia esencia en el ser. Esta situación es la que permite que, como afirmaba Heidegger, la esencia de la obra de arte, en cuanto representación, sea la de desvelar verdades sobre *lo ente* en el momento de su re-creación. Quien participa de la representación —que es parte de la misma— y logra alcanzar el sentido de lo que en ella ocurre, conquista la autoconciencia y conforma así la experiencia estética.¹⁸⁰

Esto se puede apreciar en lo dicho por el propio Gadamer, cuando afirma: “Una determinación semejante del movimiento del juego significa, a la vez, que al jugar exige siempre un «jugar-con», eso no es otra cosa que la *participatio*, la participación interior en ese movimiento que se repite”¹⁸¹. Luego completa la idea cerrando la distancia entre el que juega y el que participa del juego, como una experiencia que no tiene diferencia en cuanto a su acaecer:

Me parece, por lo tanto, otro momento importante el hecho de que el juego sea un hacer comunicativo también en el sentido de que no conoce propiamente la distancia entre el que juega y el que mira el juego. El espectador es, claramente, algo más que un mero observador que

¹⁷⁹ Gadamer, *Estética y Hermenéutica*, 20.

¹⁸⁰ Nicholas Davey, afirma que entre las reivindicaciones estéticas claves de Gadamer está el que: “Aesthetics is not the study of specific types of subjective pleasures derived from art. It is a study of what objectively informs our subjective awareness of art.” Nicholas Davey, “Hans-Georg Gadamer’s Aesthetics”, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Edición Invierno 2011), editado por Edward N. Zalta, disponible en <http://plato.stanford.edu/archives/win2011/entries/gadamer-aesthetics/>

¹⁸¹ L.A.B. 69.

contempla lo que ocurre ante él; en tanto que *participa* en el juego, es parte de él¹⁸².

Aunque no se afirma directamente que juego y arte sean lo mismo, sí existe un elemento común entre ambas experiencias, como explica Gadamer: “que algo es referido como algo, aunque no sea nada conceptual, útil o intencional, sino la pura prescripción de la autonomía del movimiento”¹⁸³.

Este punto en común entre juego y arte, el acto de referir «algo como algo», conduce al despliegue de la razón, en un movimiento que apunta hacia un saber —un comprender— que es de una naturaleza distinta a aquélla a la cual aspiran la técnica y la ciencia, que implican una comprensión positiva del mundo¹⁸⁴. Se trata de un conocer que apunta hacia una intuición sobre la verdad, que las prácticas del arte (y las ciencias humanas) pueden revelar, a quien participa en la experiencia de la representación.

De lo anterior resulta necesario retomar la reflexión previa sobre las nuevas prácticas del arte, especialmente aquellas que buscan soportes distintos y proponen nuevos lenguajes y nuevas normas de construcción propias de la realidad virtual y del horizonte cultural de la cibercultura, ya que ante éstas debemos preguntarnos si realmente estamos ante nuevos mundos del arte.

Pensemos lo relativo al lenguaje, efectivamente existen nuevas comunidades lingüísticas con normas y códigos propios. Estas comunidades se afirman como tales no sólo en sus códigos lingüísticos, sino también en la articulación de nuevos códigos morales, que han traído como consecuencia movimientos mundiales que implican

¹⁸² L.A.B. 69.

¹⁸³ L.A.B. 70

¹⁸⁴ “el legado durable de Gadamer me parece bastante claro e innegable: en nuestra civilización fundada, en una manera siempre más intensiva y exclusiva, sobre la ciencia y la tecnología, nos ha ayudado a descubrir que la verdad esencial tiene otras fuentes: el arte, la historia, las ciencias humanas, la filosofía, pero también la religión, como insistía más en su obra más tardía (y mucho más que en *Verdad y Método*), y últimamente el lenguaje”. Jean Grondin “El Legado de Hans-Georg Gadamer” en *El Legado de H-G Gadamer*, ed. J.J.Aceró (Granada: Editorial Universidad de Granada, 2004), 14-15.

nuevas formas de interrelacionarse, de asumir el trabajo y la colaboración, un paradigma distinto del bien común que obliga repensar nociones clásicas como las de propiedad y posesión¹⁸⁵.

En el caso del arte cibernético, aquél que existe en la realidad del espacio virtual, efectivamente nos plantea nuevos retos, como el que tiene que ver con la reflexión sobre el espacio de esas obras, el cual no se corresponde con las tres dimensiones de nuestra concepción espacial; esta realidad nos llevaría a una reflexión filosófica sobre el espacio. Pero por otra parte el arte vuelve a estar integrado al horizonte cultural y a la comunidad; el arte cibernético, propio de la cibercultura, existe en la realidad virtual del ciberespacio, quienes acceden a éste se encuentran con algo que reconocen como algo que les pertenece.

La condición lúdica del arte cibernético, o *net art*, radica en la participación en la obra cibernética, en ésta se logra concretar algo que en las artes tradicionales era un sutil juego de insinuaciones. Pensemos por ejemplo en la búsqueda de hacer participar al espectador en la obra de arte, esta volición es totalmente intencional en el arte del renacimiento y, a partir de éste, recordemos los *ángeles* que desde una cornisa se asoman desde el interior del cuadro y miran hacia el exterior, al espectador, en la *Madonna Sixtina*, obra de Rafael de Sanzio, o en el juego que plantea Rembrandt en sus autorretratos, cuando oculta en la penumbra más de la mitad de su rostro para que el espectador complete la obra; allí se da la participación en el juego del arte, pero es un juego conceptual, pues todas las interacciones y el proceso de diálogo se realizan en la cognición de quien interactúa con la obra, es un proceso inmaterial mediante el cual el cuadro no es modificado desde un punto de vista físico, material.

¹⁸⁵ Pongamos por ejemplo los ataques emprendidos a inicios de 2012 por comunidades de hackers agrupadas bajo el nombre de *Anonymus* quienes realizan acciones contra el gobierno de Estados Unidos de América, o corporaciones como *Universal Studios*, como represalia contra las acciones de censura o cierre de sitios Web, que de acuerdo con esta comunidad resultan contrarias a los códigos éticos que rigen la cibercultura. En este sentido para una mejor comprensión de los valores de la cibercultura véase Pekka Himanen, *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información* (Barcelona: Ediciones Destino, 2004).

Sin embargo, una obra de arte cibernético (como por ejemplo las de *JODI*, disponibles en línea en: jodi.org) está basada en la interacción con el espectador, la obra se construye y se reconfigura constantemente mediante la acción de quien interactúa con ella, éste deja de ser un juego mental, para ser un juego virtual y digital, con toda la carga simbólica y de realidad que esto implica.

El arte cibernético rompe con la noción de cuadro que se desarrolló, de acuerdo con Gadamer, a partir del Renacimiento y en todo el arte moderno, pues el arte digital es ubicuo en el ciberespacio, en consecuencia siempre está en su espacio y no puede ser privado de éste, no existe un original que se pueda poseer, ni una reproducción distinta de la obra de arte en sí. El arte cibernético es siempre representación y, a diferencia de las artes reproductuales, no existe mediación entre quien concibe la obra y quien la interpreta, ante o para quien participa de su representación; en el caso del arte digital, como en el cine, no existe un único original, pues cada vez que estamos ante una obra de arte cibernético estamos ante el original, y ésta puede existir de forma idéntica en infinitas terminales o computadoras¹⁸⁶. Sin embargo, la representación que estas conformaciones de arte ofrece a sus espectadores existe, una vez ahí ante alguien, y es única para cada uno de los que participan de este diálogo.

Como se ha podido apreciar, en cuanto a la participación de la experiencia de lo simbólico en el arte, y del reconocimiento que esta experiencia implica, se pueden extraer otras consideraciones sobre el reconocimiento en la filosofía hermenéutica de Gadamer, que son importantes traer a colación para tener una comprensión más amplia de sus intuiciones sobre representación y reconocimiento en el mundo simbólico de la cultura construido a través del lenguaje.

Para Gadamer, la verdad del arte (y de las humanidades en general) es una verdad de la cual es posible participar, actividad que consiste en un conocimiento del hombre y de lo humano, una comprensión del espíritu por parte del espíritu que no tiene otro fin que la fruición y goce de la contemplación de su propia naturaleza; el reconocimiento

¹⁸⁶ Álvaro Molina, *Indagaciones hacia una teoría del arte*.

por parte del hombre de su condición humana. Además es un saber que no implica voluntad de dominio, pues es un saber que no convierte al sujeto en objeto; sino que siempre la fuente del conocimiento es el sujeto del saber, se trata de un saber sobre sí mismo, una comprensión de sí por parte de quien comprende ¹⁸⁷.

Esto se puede apreciar en lo dicho por Gadamer sobre la peculiaridad del arte, como libre acción del hombre:

Lo asombroso del impulso artístico no es precisamente su carácter impulsivo, sino el aliento de libertad inherente a sus formaciones. Por esta razón, las acciones simbólicas del tipo de las descritas tienen un interés especial. En las imágenes humanas, el momento decisivo de la habilidad artística no consiste tampoco en que se realice ahí algo de una excelente utilidad o de una belleza superflua, sino en que el producir humano puede proponerse tareas así de diversas y procede según planes a los que distingue un momento de libre arbitrariedad. El hacer humano conoce una poderosa variabilidad en probar y desechar, tener éxito o fracasar. El «arte» comienza justamente allí donde se puede hacer algo también de un modo diferente.¹⁸⁸

El libre hacer, y el fijarse sus propias normas, es también una importante condición de las ciencias humanas. La comprensión y la interpretación de las prácticas culturales, de la historia, de la tradición del pensamiento y las ideas, del arte, pueden ser fecundas en cuanto sirvan para darnos una visión nueva, diferente de lo humano y nos permitan aclarar ideas sobre nosotros mismos y sobre nuestra condición.

¹⁸⁷ “Se trata de un saber distinto y más fundamental, en tanto compete al objeto del saber más que al tipo de verdad (participación en lugar de dominación) que nos lega. En consideración del objeto, no es un saber de algo distinto de nosotros: es siempre un saber de sí (*Selbstwissen*), al que la *phronesis* (la prudencia) de Aristóteles proporciona el modelo. Pero hay también otro tipo de verdad: no se trata de un saber de dominación como el saber que promete la técnica, un saber de distancia, sino de un saber de formación y de participación”. Grondin, “El Legado de Hans-Georg Gadamer,” 15.

¹⁸⁸ Gadamer, *Estética y hermenéutica*, 131.

Un ejemplo de la importancia de la creatividad en el movimiento del interrogar y del comprender propio de la hermenéutica es la interpretación que hace Gadamer del pensamiento de filósofos esenciales como Platón, Kant o Hegel. De ellos toma como punto de partida su pensamiento para brindarnos una interpretación actualizada, original y enriquecedora que brinda nuevas luces y validez a la comprensión de prácticas ancestrales y de tanta profundidad en la tradición como los fenómenos de las prácticas del arte¹⁸⁹.

Realmente lo importante no es la referencia que Gadamer pueda hacer a un autor u otro, sino que fundamenta sus reflexiones sobre la base de una tradición actualizada y revitalizada para que cobre un nuevo sentido a quienes participan de ella¹⁹⁰.

Este recorrido nos ha llevado a tratar de mostrar cómo desde las prácticas del arte es posible alcanzar este reconocimiento de lo humano del cual hablamos, en tanto participación y comprensión de la verdad que el arte alberga; lo que significa lograr una perspectiva sobre el arte y lo estético que supera la idea de la «experiencia estética», entendida ésta en su sentido histórico como contemplación placentera y subjetiva de la belleza formal.

¹⁸⁹ “Furthermore, his approach to aesthetic theory is one of those rare intellectual achievements which are simultaneously deconstructive and constructive. He dismantles elements of the grand tradition of Platonic, Kantian and Hegelian aesthetics and yet offers a phenomenological reconstruction of many of the central insights of that tradition to demonstrate their continuing relevance to our contemporary experience of art”. Nicholas Davey, *H-G Gadamer's Aesthetic*.

¹⁹⁰ “Most importantly, however, he writes about Plato, Hegel, and Heidegger. These three thinkers provide for Gadamer more than a number of interesting and important philosophical issues; they are the grindstone on which Gadamer sharpens his own interpretive theory”. Robert Dostal, “Introduction: Hans-Georg Gadamer's philosophical hermeneutics,” en *The cambridge companion to H-G GADAMER* (Cambridge: Cambridge University Press, 2002), 7-8.

Conclusiones

Cuando iniciamos esta investigación, indicamos que la misma tenía su origen en la perplejidad y la sensación de vacío que, en muchos casos, nos encontrábamos al enfrentar los productos y las prácticas del arte hoy día. Efectivamente, pareciera que existe si no confusión al menos una gran polisemia en cuanto a eso que designamos como arte, pues una heterogénea y compleja cantidad de objetos, pero también de acciones y muchas cosas más, se agrupan bajo ese nombre.

Sin embargo, creemos que gracias a la indagación sobre la noción de «Representación Simbólica» de Gadamer, en especial en la *Actualidad de lo Bello*, nos encontramos en mejores condiciones para comprender y responder la pregunta por el arte y el sentido de éste hoy día, y especialmente, ampliar nuestra noción del arte y lo artístico como una práctica que en muchos casos renace bajo nuevas formas y lenguajes, nuevos juegos, que permiten una integración de la práctica del arte como parte de un bien común, como un patrimonio que pertenece a la comunidad. En este sentido y a manera de síntesis a continuación presentamos las conclusiones más relevantes a las que hemos podido llegar en la investigación realizada.

– En cuanto a la noción de «Representación Simbólica», acuñada por Gadamer, debemos decir que es una categoría muy rica en cuanto a posibilidades en la reflexión sobre el arte. En primer lugar nos hemos encontrado que para poder abordarla es necesario ampliar nuestra concepción, en un sentido ontológico, de lo que reconocemos como arte, pues al hacerlo nos encontraremos que uno de esos rasgos comunes a toda obra de arte y a toda práctica considerada como tal, es que trae algo a su representación, en este sentido la condición simbólica del arte lo define ontológicamente.

– Ahora bien, ¿qué significa esto? Significa que podemos definir el arte a partir de algo que nos resulta evidente, y es que toda obra o práctica de arte debe decir algo, debe tener algo para decir, si no lo hace es un recipiente vacío, es una

forma carente de un contenido, y algo que hemos aprendido con Gadamer es que el arte debe ser algo más que un objeto placentero, en el gusto por lo agradable no se puede agotar una práctica tan compleja y variopinta como el arte. En este sentido, y siguiendo la máxima hermenéutica de que todo aquello que puede ser comprendido es lenguaje, nos encontramos con el hecho de que al arte debe reconocérsele en primera instancia su condición lingüística, haciendo explícito el hecho de que esta condición va más allá de las técnicas o medios de expresión que utiliza el arte.

– La indagación sobre la condición lingüística que Gadamer le asigna al arte es un aspecto que nos resulta fundamental para la comprensión de su filosofía. En la condición lingüística de la obra de arte se habilita la aproximación desde una perspectiva hermenéutica, a la vez que permite generar una asimilación entre las nociones de juegos del lenguaje y juegos del arte. Gadamer precisa esta situación al acotar su coincidencia con los hallazgos realizados por Wittgenstein en la formulación de la categoría de «juegos del lenguaje», la cual al ser asimilada a las prácticas del arte, que Gadamer denomina como «juegos de arte», expresa que éste comparte con el juego ciertos caracteres, en especial el hecho de fijar sus normas de construcción y de uso de forma autónoma; esta coincidencia en el campo del arte nos señala que en el contexto de uso y de acuerdo con las normas que fija la obra de arte en su representación, se genera su sentido y correcta aplicación.

– En cuanto a la lingüisticidad del arte, Gadamer nos indica que nos encontramos ante esa capacidad que tienen las obras y las prácticas del arte de todos los tiempos de generar un diálogo, de abrir un compás de preguntas que buscan ser respondidas por quienes se encaran ante la obra.

– La condición lingüística del arte va más allá del hecho de tener algo para decir. Con Gadamer, en comunión con Wittgenstein, hemos podido comprender que al aceptar la condición de lenguaje del arte, hemos aceptado varias de las

características que ontológicamente le corresponden al arte; en primer lugar, el hecho de ser para alguien, pues el lenguaje no es un asunto privado como nos ha demostrado Wittgenstein, quien habla un lenguaje, quien dice cosas, las dice para alguien, y en este sentido el arte forma parte de un patrimonio que es parte de una comunidad, de un grupo de individuos que comparten ese saber, un saber usar y un saber comprender que es parte del bien común. En este sentido el arte comparte también un rasgo ético que le corresponde de suyo, el arte es parte del bien común de una comunidad. Fuera de ésta, experimentar una obra de arte no es imposible, pero sí requiere un esfuerzo especial, un esfuerzo hermenéutico, de acercamiento y comprensión de lo otro distinto.

– Por otra parte, esto último nos conduce a un segundo aspecto que es un rasgo del arte en su condición lingüística: el arte al ser para alguien, también nos está indicando que toda obra es, existe, esto quiere decir que al hablar de obra de arte, indicamos que algo gana una nueva existencia. Pero también nos topamos con algo aquí que resulta evidente, y que Gadamer lo señala retornando a Platón, la obra de arte siempre refiere un producir, pues esa existencia no es de la nada, hay una acción de aquél que produce o reproduce la obra de arte, hay algo que se hace, que viene al mundo y sale a nuestro encuentro, en su existencia se define su esencia.

– Estos rasgos comunes a toda obra de arte no lo agotan ontológicamente, el arte es algo más que un hacer lingüístico que tiene como destino los miembros de una comunidad, y como fin el ser usado por aquellos que conocen su uso. Como vimos con Gadamer, el arte gana existencia en la experiencia de aquel que se le enfrenta, esto es en su representación, ese ser para alguien, y esa condición lingüística de decir cosas para quien se le enfrente, en realidad son aspectos de la representación simbólica que el arte es, pues, si algo nos dice Gadamer de forma clara, es que la locución obra de arte, o conformación de arte, no refiere a algo que existe previamente a su representación, es decir previo a la experiencia de quien participa de la obra.

– En esta investigación buscamos, en conjunto con Gadamer, mostrar cómo se da una ruptura en la tradición sobre la noción de representación, la cual es ubicada por este pensador a partir de la influencia del pensamiento kantiano en la modernidad. Como sabemos, y nos reafirma Gadamer, desde la Antigüedad hasta los inicios de la Edad Moderna, el quehacer artístico era un oficio más dentro de los posibles realizados por los miembros de una comunidad dada (nos referimos únicamente a la tradición occidental del arte), en consecuencia los productos del quehacer artístico no eran obras de arte como las entendemos hoy día desde nuestra conciencia estética; su condición era la de productos destinados a tener un uso en la comunidad.

– Según Gadamer, la noción de buen gusto y de genio, introducidas por la estética formalista kantiana, trajeron como consecuencia para occidente la construcción de la noción de conciencia estética; como él bien lo explica, éste es un punto de inflexión en la historia efectual de la tradición del arte occidental, pues en este momento se da la ruptura con el *sensus communis* —sentido común o de comunidad—, el arte dejará de ser un producto más de la cultura, una fuente de conocimientos, para ser el producto de la conciencia estética, del genio de su autor que tiene como fin el satisfacer el buen gusto.

– Gadamer contrapone a la filosofía kantiana que niega la posibilidad de conocimiento a través del arte, por no ser éste producto de la razón, una perspectiva en la que a partir de la experiencia de la representación simbólica es posible rescatar el valor de verdad y conocimiento que el arte entraña, esto lo hace a partir de las investigaciones que hace en la tradición del pensamiento griego y germánico, especialmente de Aristóteles y de Heidegger, de quienes Gadamer retoma la idea del valor que posee el arte como un hacer propio de la razón.

– También, consideramos que así como hemos ampliado y aclarado nuestras categorías de pensamiento sobre el arte y lo artístico, igualmente hemos podido

apreciar cómo surgen nuevas tradiciones que se integran en nuestro horizonte cultural para pasar a formar parte de ese gran *corpus* que es el arte; más allá de su reconocimiento formal, el arte es una práctica dinámica y abierta, que se actualiza y se revitaliza cada día. Sin embargo, también es necesario reconocer que no todo está dicho sobre el arte, y que aún nos quedan muchas interrogantes abiertas para continuar ese sendero de diálogo que nos indica Gadamer, la perplejidad siempre existirá y esto es algo que le es inherente a las prácticas del arte, pues siempre hay algo nuevo y distinto que puede ser hecho y que nos dirá cosas nuevas.

– Igualmente ocurre con el arte del pasado, su condición de permanecer permite que pueda decir algo nuevo, cada vez, para aquellos que se acerquen a interrogarle, y esta es la condición de la existencia, mantenerse caminando sobre un horizonte abierto, albergando expectativas ante lo que puede ser, pero volteando siempre la mirada al camino ya recorrido, a nuestra tradición, que siempre tiene algo para decirnos, un difícil punto de equilibrio ya que el movimiento de la cultura y de nuestro pensamiento, es constante y se mantiene durante toda nuestra existencia como comunidad humana.

– En este sentido, las posibilidades que reposan en el arte como fuente de nuevas experiencias, de reconocimiento y comprensión, descansan en la «representación», en el sentido asignado por Gadamer, como *Darstellung*, esto es en el acto de hacerse presente ahí, ante alguien; ese hacerse presente implica su actualidad y una participación que no es otra cosa que dialogar con la obra, un movimiento que va del preguntar lo que la obra nos dice (su identidad hermenéutica) y buscar respondernos lo que la obra tiene para decir. De acuerdo con Gadamer, cuando este doble movimiento se completa, y la obra que era promesa de acogida para alguien corresponde esta expectativa, se opera lo simbólico del arte, lo bello del arte. Y en un sentido ontológico es necesario precisar, que es allí, en este proceso, donde se produce la obra de arte, por eso la representación simbólica es una condición necesaria para hablar de arte, pues

no existe éste sin aquélla. Con esto queremos expresar que la representación simbólica no refiere a un significado externo distinto a ella misma, no es algo que refiere a otra cosa, ni que está en el lugar de algo, la representación ocurre cada vez en un lugar y en un momento determinado.

– La experiencia de lo simbólico es un espacio en el que se propicia la «comprensión» de aquellos que se involucran en el diálogo, lo cual no implica la aceptación absoluta de «lo otro», o el desprendimiento de lo propio, sólo un diálogo franco que parte de la premisa de que el otro pudiera tener razón, actitud que permite si no comprender de forma completa y absoluta, al menos orientarnos hacia una mejor comprensión, si no del otro, al menos de nosotros mismos, pues en la experiencia límite de dialogar con aquello distinto debemos esclarecernos en principio qué y quiénes somos, cuáles son nuestros principios irrenunciables y cuáles nuestros prejuicios, incluso creencias, que pueden ser falaces o sujetos a rectificación. En este proceso de diálogo mediante el cual se participa y comprende aquello que de humano, de verdadero, de universal tiene el otro para decir se opera el reconocimiento del otro y, lo que llamó Gadamer, «la alegría del reconocimiento».

– El vínculo que muestra Gadamer entre la noción antigua de *Symbolon* y la «representación simbólica» en el arte, permite rescatar el sentido profundo que tiene esta noción para el arte; como mostramos la condición simbólica encierra una metáfora de la hospitalidad que al arte le corresponde de forma intrínseca para quien lo *especta*, la experiencia del arte alberga una promesa de participación, acogida, completación y de reconocimiento, es una expresión de la solidaridad humana.

– Contemplar aquello de humano que hay en la experiencia del arte, como en la del juego, nos llena de fruición; comprender el libre hacer de la razón, cuando hace y trae al mundo cosas nuevas y sobre todo distintas, propias de un rito consagrado a nuestra humanidad, sin más fines que lo que ella se impone bajo

sus propias normas y reglas. De este comprender y de esta apreciación de lo simbólico en el arte surge la experiencia de lo verdadero y lo bello que el arte es, surge un bien para todos que siempre se renueva para brindarnos una experiencia plena.

– La búsqueda de comprensión de «lo otro», tiene profundas implicaciones no sólo de orden estético, sino ético, en el campo de la aplicación de la hermenéutica filosófica al campo de la experiencia de la vida. En este sentido, la experiencia de la «representación simbólica» se convierte en un paradigma de comprensión y conocimiento para el hombre sobre el hombre, basado en el diálogo con lo diverso, participando de éste y buscando su comprensión, pero no más allá de toda duda o sorpresa, sino con arreglo a situaciones, consensos mutuos, acuerdos e incluso situaciones de desacuerdo y rupturas abruptas del diálogo.

– La promesa que alberga la representación simbólica es la de que cada quien es diverso y merece ser reconocido con hospitalidad, ante el encuentro de «lo otro» debemos recurrir a nuestra *phronesis*, en un sentido aristotélico, para saber cómo actuar, cómo debemos discurrir en el diálogo con lo distinto, bien sea esto la obra de arte o individuos, que en cualquier caso siempre nos proponen cada vez un diálogo que es único y particular.

– La representación simbólica en este sentido va implicar una serie de eventos que la hacen posible. Ésta se logra, como dijimos, a través de la participación de quien se enfrenta a la conformación de arte, esta participación es la experiencia del arte, la cual de acuerdo con Gadamer, tiene una gran afinidad con la experiencia del juego, ya que en este sentido arte y juego comparten algunas condiciones ontológicas, ambas experiencias, como dijimos, son autorreguladas y autorreferenciales; estas características le otorgan una naturaleza racional, cuyo *telos* no se encuentra en un objeto más allá de sí mismo. El hacer del arte implica participación y comprensión.

– La experiencia de la representación simbólica nos abre un nuevo horizonte dentro de la tradición del arte occidental, aquél de los mundos diversos que se conforman a partir del surgimiento de nuevas comunidades con su propia cultura, como es el caso de la cultura cibernética o cibercultura, con sus propias prácticas y conformaciones artísticas; no sólo se trata de nuevos caminos y formas de arte, también de nuevas vías de investigación para la filosofía hermenéutica, pues la integración del arte cibernético y su condición virtual a la tradición de los «juegos de arte», nos tiende un puente hacia esos nuevos mundos simbólicos, ricos de significación y sentido cultural, que cobran vida en la esfera de lo virtual, donde como vimos, es necesario plantearse el problema de la verdad en lo virtual, lo cual se nos convierte en un nuevo punto de partida para futuras investigaciones, ya que como afirma el propio Gadamer: El «arte» comienza justamente allí donde se puede hacer algo también de un modo diferente.

Bibliografía

- Abadi, Florencia. "Diálogo entre Gadamer y Adorno en torno a una definición del arte." En *Hans-Georg Gadamer en español*, editado por Luis Enrique de Santiago Guervós, Málaga: Universidad de Málaga, 2008.
- Aguilar, Mariflor. "Voluntad de Aire." En *Cuestiones hermenéuticas de Nietzsche a H-G Gadamer*, México: UNAM, 2006.
- Ambrogio, Pablo y María Rossi. "Wittgenstein y Gadamer: Convergencias, contraposiciones y tensiones en torno de la noción de juego de lenguaje." *Observaciones Filosóficas*, nº 10 (primer semestre 2010 [consultado en marzo de 2012]) disponible en línea en: www.observacionesfilosoficas.net/wittgensteingadamer.htm
- Aristóteles. *Poética*. Traducido por Valentín García Yebra. Madrid: Gredos, 1974.
- Astorga, Luis. *Entre el modelo y la metáfora: Arte, Ciencia y Tecnología*, Caracas: Galería de Espacios Unión, 1999.
- Astorga, Luis y Álvaro Molina. "Aproximación a una teoría estética sobre el uso de tecnologías cognitivas en arte cibernético," *Kaleidoscopio, Revista de Educación, Humanidades y Artes* 4, nº7 (ene-jun 2007).
- Barale, Griselda. "Wittgenstein y Kant. Aires de familia en el pensamiento estético," *Estudios de Epistemología* IV, (2002): 8
- Castells, Manuel. *La Galaxia Internet*. Madrid: Areté, , 2001.
- CEPAL. *Los Caminos hacia una Sociedad de la Información en América Latina y el Caribe*. República Dominicana: CEPAL, 2003.

Davey, Nicholas. "Hans-Georg Gadamer's Aesthetics", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Edición Invierno 2011), editado por Edward N. Zalta, disponible en <http://plato.stanford.edu/archives/win2011/entries/gadamer-aesthetics/>

De La Maza, Luis. "Fundamentos de la filosofía hermenéutica: Heidegger y Gadamer," *Teología y Vida* XLVI (2005).

Dennett, Daniel. *La actitud Intencional*. Traducido Daniel Zadunaisky. Barcelona: Gedisa, 1997.

——— *La evolución de la Libertad*. Traducido por Ramón Vilà Vernis. Barcelona, Paidós, 2004.

Dery, Mark. *Escape Velocity: Ciberculture at the end of the century*. New York: Grove Press, 1996.

——— *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*. Durham: Duke University Press, 1994.

Dostal, Robert. "Introduction: Hans-Georg Gadamer's philosophical hermeneutics." En *The Cambridge Companion to H-G GADAMER*, editado por Robert Dostal. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

Dutt, Carsten. *En conversación con H-G Gadamer*. Traducido por Teresa Rocha Barco. Madrid: Tecnos, 1998.

Eco, Umberto. *Historia de la belleza. A cargo de Umberto Eco 7ª edición*. Barcelona: Lumen, 2006.

Gadamer, Hans-Georg. *El inicio de la filosofía occidental*. Traducido por Ramón Alfonso Díez y María del Carmen Blanco. Barcelona: Paidós, 1995.

----- *Estética y hermenéutica*. Traducido por Antoni Gómez Ramos. Madrid: Tecnos, 1996.

----- *La Actualidad de lo Bello: El arte como juego, símbolo y fiesta*. Traducido por Antonio Gómez Ramos. Barcelona: Paidós, 1991.

----- *La dialéctica de Hegel: Cinco ensayos hermenéuticos*. Traducido por Manuel Garrido. Madrid: Cátedra, 1994.

----- *La razón en la época de la ciencia*. Traducción de Ernesto Garzón Valdés. Barcelona: Alpha, 1981.

----- *Verdad y Método*. Traducido por Ana Agud Aparicio y Rafael de Agapito Salamanca. Salamanca: Sígueme, 1996.

----- *Verdad y Método II*. Traducido por Manuel Olasagasti. Salamanca: Sígueme, 2002.

Gillies, James y Robert Cailliau. *How the Web Was Born. The story of the world wide we*. Oxford: Oxford University Press, 2000.

Gomá, Javier. *Imitación y Experiencia*, Madrid, Crítica, 2005.

Gombrich, Ernst. *Art and illusion*, Princeton: Princeton University Press, 1961.

----- *La Historia del Arte (Contada por E.H. Gombrich)* Traducido por Rafael Santos Torroella. Londres: Phaidon, , 2001

Grondin, Jean. “De Gadamer a Ricoeur.” En *Hermenéutica: Interpretaciones Desde Nietzsche, Heidegger, Gadamer y Ricoeur*, coordinado por Mauricio Navia y Aníbal Rodríguez. Mérida: Universidad de Los Andes, 2008.

——— “El Legado de Hans-Georg Gadamer.” En *El Legado de H-G Gadamer*, editado por J.J. Acero. Granada: Editorial Universidad de Granada, 2004.

Guerra. “Los ojos del ejército. Sobre el origen del término vanguardia,” *Aesthesis*, n° 38, (2005).

Hegel, G.W.F. *Fenomenología del espíritu*. Traducido por Wenceslao Roces. México: Fondo Económico de Cultura, 1991.

Heidegger, Martin. “¿Qué quiere decir pensar?” En: *Conferencias y artículos*. Traducido por Eustaquio Barjau. Barcelona: Ediciones del Serbal, 1994.

——— “El origen de la obra de arte.” En *Caminos de bosque*. Traducido por Helena Cortés y Arturo Leyte. Madrid Alianza, 1996.

Himanen, Pekka. *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Traducido por Ferran Meler Ortí. Barcelona: Destino, 2004.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Traducción de Helena Lozano. Madrid: Alianza, 1990.

Iriarte, Iñaki. “Sistemas autopoieticos y juegos de lenguaje. El aire de familia entre Ludwig Wittgenstein y Niklas Luhmann,” *Papers: Revista de Sociología*, no. 61 (2000).

Kant, Emmanuel. *Crítica de la facultad de juzgar* 2da Edición. Traducido por Pablo Oyarzún. Caracas: Monte Avila, 2006.

Kelin, Le. “The liberation of sensation from reason : going beyond Kant with Deleuze” (tesis de doctorado, Universidad de Hong Kong, 2009). Disponible en <http://hub.hku.hk/bitstream/10722/57563/1/FullText.pdf>

Kjell Vikhagen, Arne. “Hans-Georg Gadamer's concept of play,” *Digital Representation*, nº2 (2005 [revisado en enero de 2009]). Disponible en <http://sensuousknowledge.org/2005/02/arne-kjell-vikhagen/>

Lara, Ostaric. “Between Insight and Judgment: Kant's Conception of Genius and Its Fate in Early Schelling” (tesis de doctorado, Universidad de Notre Dame, 2006). Disponible en línea en: http://etd.nd.edu/etd_data/theses/available/etd-07212006-162621/unrestricted/OstaricL072006.pdf

Lawn, Christ. *Wittgenstein and Gadamer: Towards a Post-Analytic Philosophy of Language*, London, Continuum Press, 2007

Nana Leigh, “Building the image of modern art : the rhetoric of two museums and the representation and canonization of modern art (1935-1975): the Stedelijk Museum in Amsterdam and the Museum of Modern Art in New York” (tesis doctoral en Historia del Arte, Faculty of the Humanities, Leiden University, 2008). Disponible en línea: <https://openaccess.leidenuniv.nl/handle/1887/13362>

Liñán, José. “Representación, concepto y formalismo,” *Ideas y Valores*, nº140 (agosto 2009), 211-12.

Marcovich, M. *Heraclitus, texto griego y versión castellana [Editio Minor]*. Mérida: Universidad de Los Andes, 1968.

Marín, Ricardo. *Didáctica de la Educación Artística*. Madrid: Pearson, 2003.

McMillan, S.J. "Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents, And Systems," en *Handbook of New Media*, eds. Lievrouw and S. Livingston. London: Sage, 2002.

Molina, Álvaro. "Indagaciones hacia una teoría del arte cibernético latinoamericano," *Kaleidoscopio, Revista de Educación, Humanidades y Artes* 1, n°1, (2003).

----- "Intuiciones sobre la intuición del lenguaje en la filosofía de Heráclito de Efeso," *Logoi Revista de Filosofía*, n°10, (julio-diciembre, 2006).

Oroño, Ángel y Núñez, Maryluz. "Gramática exploratoria para la intersubjetividad creativa." *Memorias del I Congreso Nacional Bolivariano Universitario*. Trujillo: Universidad de Los Andes, Agosto de 2006.

Ortega y Gasset, J. *Las dos grandes metáforas*. Vol. 2 de *Obras Completas*. Madrid: Alianza, 1983.

Panofsky, Erwin. *La perspectiva como "forma simbólica"*. Barcelona: Tusquets, 1999.

----- *Idea*. Madrid: Cátedra, 1993.

Platón. *Diálogos*. Traducción de J.L. Calvo. Editorial Gredos: Madrid, 2003.

Prensky, Marc. "Digital Natives, Digital Immigrants," *On the Horizon* 9, no. 5 (Octubre 2001).

Rawls, John. *A Theory of Justice*. Cambridge-Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press, 1971.

Rodríguez, Anibal. *Poética de la interpretación*. Mérida: Universidad de Los Andes, 2005.

Rojas, Diego. *Mundos de tinta y papel*. Caracas: Equinoccio-Universidad Simón Bolívar, 2007.

Runhild, Shashi. "Truth over method : art matters" (Tesis doctoral, Universidad de Quebec Laval, Facultad de Filosofía, 2007). Disponible en: http://biblioteca.universia.net/html_bura/ficha/params/title/truth-over-method-art-matters/id/50949172.html

Schaeffer, Jean. *Art of the Modern Age: Philosophy of Art from Kant to Heidegger*. Princeton: Princeton University Press, 2011.

Schiller, Friederick. *Kallias: Cartas sobre la educación estética del hombre*. Traducido por Jaime Feijoó y Jorge Seca. Rubí: Anthropos, 1990.

Svanaes, D. *Understanding Interactivity: Steps to a Phenomenology of Human-Computer Interaction*. Norway: Trondheim, 2000. Disponible en <http://dag.idi.ntnu.no/interactivity.pdf>

Velásquez, Oscar. *Platón: El banquete o siete discursos sobre el amor*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria, 2002.

Wallenstein, Sven-Olov. *Nihilism, Art, and Technology*. Stockholm, Stockholm University, 2010.

Withrington, Esteban. "Wittgenstein y los cimientos del lenguaje," *Revista Elementos* 39 (2000).

Wittgenstein, Ludwig. *Investigaciones filosóficas*. Traducido por Alfonso García Suárez y Ulises Moulines. Barcelona: Instituto de Investigaciones Filosóficas UNAM/Crítica, 2002.