

Hermenéutica del hecho artístico: el fundamento antropológico de la experiencia estética en clave gadameriana.

Mariano O. Martínez Atencio
UNMDP-UBA-CONICET

Resumen

El desarrollo hermenéutico promovido por Gadamer ha supuesto un ineludible factor de influencia para buena parte del pensamiento contemporáneo en materia filosófica e, incluso, de investigación estética. Su tratamiento acerca de la naturaleza de lo artístico favorece la identificación de una serie de notas puntuales de gran relevancia desde donde pensar el ser del arte frente a su acontecer más actual. Las mismas pueden encontrarse desde un temprano interés por la noción de *juego* en tanto instancia de fundamentación del hecho artístico evidente en *Verdad y Método*, hasta una detenida caracterización que liga dicho concepto con aquellos de *símbolo* y *fiesta* presentes en *La Actualidad de lo Bello*. Tales fenómenos de base antropológica serán el asiento sobre el cual identificar un sustrato común configurador de toda comunidad de comprensión. Ésta, a su vez, ofrecerá el marco requerido para toda instancia interpretativa legitimadora del hecho artístico -obra de arte-. El presente escrito sostiene, pues, la intención de vincular ambos momentos de la producción gadameriana a fin de conformar un panorama único de explicación en torno al fenómeno artístico en donde la configuración de un dominio comunitario se revela decisiva. De esta manera, es desde el sostenimiento de dicho dominio, en tanto recurso explicativo, que se pretende defender la idea de un devenir artístico decididamente plural.

Palabras clave: arte - fundamento (antropológico) - hermenéutica -comunidad de comprensión

La Experiencia del Arte (preliminares)

De algún modo *Verdad y Método* supuso un sólido intento por alcanzar la configuración de un espacio de fundamentación para las ciencias del espíritu, desafectado del modelo de las ciencias naturales. Así lo expresa el propio Gadamer sobre la introducción a dicha obra, una de las más influyentes del siglo XX en materia filosófica.

Según su autor, la experiencia artística brinda la clave desde donde pensar un tratamiento de la *verdad* diferenciado del que evidencian las distintas disciplinas científicas. El arte, poseedor de un tipo de verdad irreductible al esquematismo científicista, es el mejor ejemplo de la insuficiencia del método de las ciencias naturales frente a formas de experiencia que escapan a sus reduccionismos y parcialidades. Otros espacios de alteridad lo ofrecen la filosofía y la historia.

El interés de Gadamer por el problema de la estética vinculada al hecho artístico se muestra, asimismo, en la no escasa serie de escritos y conferencias del autor vinculadas al arte y su relación con una hermenéutica filosófica⁸. Así, desde una crítica a la conciencia estética, se pretende defender un concepto de *verdad* existente en la experiencia con toda obra de arte, distinto del sostenido en las ciencias de la naturaleza.

Un recorrido por los conceptos básicos del humanismo, en su significación para las ciencias del espíritu, lleva a Gadamer a revisar aquellos conceptos kantianos más trabajos en *Crítica del Juicio* (gusto-genio), en torno al fenómeno del arte. Caracterizando, de este modo, dicha teorización acerca del fenómeno estético como una “estética del genio”, su planteo pone en evidencia un desarrollo en cuya efectividad se esconde la amenaza de una subjetivización radical de toda experiencia artística.

⁸ En especial: Gadamer (2006) y (2008).

Sin embargo, es en su análisis sobre la *recuperación de la pregunta por la verdad del arte*, que Gadamer identifica en Schiller la base para pensar el arte desafectado de toda otredad. Éste, siguiendo a Fichte, a través de la idea de una “educación estética” es quien introduce la noción de un *instinto lúdico* como base para el cultivo y desarrollo de aquella educación. Consecuentemente, se da una separación entre arte y realidad en donde el arte es pensado como punto de vista propio, fundando su pretensión de autonomía.

Contrario a posiciones de radical subjetivización derivadas de la tercera crítica kantiana, Gadamer sostiene una experiencia del arte cifrada en la posibilidad de conocimiento, tanto exterior como de uno mismo. De este modo, la *experiencia* estética <enfaticando el concepto> supone autoconocimiento y este auto-conocerse responde a la capacidad de leer en lo otro, un conjunto de notas compartidas en un excedente de lo meramente vivencial.

La pertinencia de la pregunta por la verdad del arte -en tanto diferenciada de la acepción de las ciencias naturales- se relaciona directamente con la concepción del arte como experiencia. Esto patentiza el carácter verdaderamente experiencial que atraviesa la experiencia del arte al afectar a todo aquél que la realiza, alejándolo de la pasividad de lo inalterado. Dicha instancia implica un comprender aquello frente y a partir de lo cual se detienen las miradas, *i. e.*: la obra de arte.

La experiencia con la obra de arte implica, de este modo, un proceso de comprensión, un fenómeno hermenéutico que escapa a la categorización del método científico. En todo cruce con una obra de arte se activa esta potencia que exige un concepto de verdad en consonancia con el comprender propio de las ciencias del espíritu. Es por ello que el tratamiento de la modalidad de experiencia que supone toda obra de arte ocupa un lugar relevante en el planteo hermenéutico gadameriano.

Para Gadamer, la necesidad de apelación a una lectura antropológica de la experiencia estética remite a la especificidad de un espacio público-comunitario. En este sentido, *La Actualidad de lo Bello* propone un retroceso a las experiencias estéticas primordiales del hombre para dar cuenta de la obra de arte y, así, resolver el problema de su justificación. Tales experiencias son las que vinculan el elemento lúdico, el símbolo y la fiesta con el arte, y se configuran a partir de una comunidad de comprensión.

Desde la experiencia participativa que manifiesta toda instancia lúdica, hasta la conformación de un dominio autónomo cerrado sobre sí, Gadamer cifra en la noción de *juego* el modo de ser de la obra de arte. Esto, ligado al tratamiento ofrecido en discursos posteriores, posibilita la detección de elementos de gran utilidad de cara al planteo por la fundamentación de todo hecho artístico, tan vituperada en la actualidad.

En suma, el presente escrito busca abordar elementos constitutivos de la experiencia artística que no sólo den cuenta de su ejercicio actual sino que, desde la exploración de experiencias estéticas fundamentales, reconozcan la diversidad del acontecimiento histórico del arte y lo justifiquen. En este contexto, la lectura que Gadamer proporciona resulta decisiva para toda instancia de dación de sentido y consecuente conformación de identidad para con la obra de arte. Para ello se buscará relacionar el tratamiento ofrecido por Gadamer en *Verdad y Método* a propósito de la noción de *juego*, articulando con lo expuesto en *La Actualidad de lo Bello* en torno a la naturaleza de lo artístico.

Ontología del Arte y Hermenéutica

Es en el segundo segmento de la primera parte de *Verdad y Método* que Gadamer acomete de modo algo más detenido la cuestión del arte -tal el interés del presente trabajo-. Es decir,

al interior del examen por la ontología de la obra de arte y su significado hermenéutico, puntualmente en torno a la noción del *juego* como hilo conductor de dicha naturaleza ontológica.

Según Gadamer, a diferencia de las posiciones subjetivistas de Kant y Schiller, el juego, en tanto fundamento explicativo de la ontología del arte es el modo de ser propio de la obra de arte:

Cuando hablamos del juego en el contexto de la experiencia del arte, no nos referimos con él al comportamiento ni al estado ánimo del que crea o del que disfruta, y menos aún a la libertad de una subjetividad que se activa a sí misma en el juego, sino al modo de ser de la propia obra de arte (Gadamer, 1999: 143).

Buena parte de sus disquisiciones en torno a la cuestión estética apuntan, de este modo, a la noción de *experiencia*. Así, según el autor, la experiencia del arte no supone a la obra de arte como objeto opuesto a un sujeto contemplador -conciente de sí-, sino a una experiencia propiamente dicha que modifica a todo aquél que la experimenta:

[...] la obra de arte tiene su verdadero ser en el hecho de que se convierte en una experiencia que modifica al que la experimenta. El "sujeto" de la experiencia del arte, lo que permanece y queda constante, no es la subjetividad del que experimenta sino la obra de arte misma (Gadamer, 1999: 145).

De este modo, se vincula de manera directa el modo en que la permanencia descansa antes en la obra de arte misma que en la subjetividad del que experimenta, con la noción de juego. Dado que en todo juego aquello relevante apunta al juego mismo por sobre los participantes, éste también supone una prioridad ontológica de sí mismo por sobre los jugadores:

El movimiento que en estas expresiones recibe el nombre de juego no tiene un objetivo en el que desemboque, sino que se renueva en constante repetición. El movimiento de vaivén es para la

determinación esencial del juego tan evidentemente central que resulta indiferente quién o qué es lo que realiza tal movimiento. El movimiento del juego como tal carece en realidad de sustrato. Es el juego el que se juega o desarrolla; no se retiene aquí ningún sujeto que sea el que juegue. Es juego la pura realización del movimiento (Gadamer, 1999: 146).

Esta idea, la de cierta primacía del juego por sobre los participantes (jugadores) conecta con la noción de autonomía inherente al desarrollo lúdico de tal instancia. Al juego le es esencial la serie de reglas e instrucciones que prescriben el cumplimiento de dicho espacio lúdico:

El espacio de juego en el que el juego se desarrolla es medido por el juego mismo desde dentro, y se delimita mucho más por el orden que determina el movimiento del juego que por aquello con lo que éste choca, esto es, por los límites del espacio libre que limitan desde fuera el movimiento (Gadamer, 1999: 150).

No obstante, tal suceder del espacio y la interrelación lúdica que guarda para el juego una instancia de autonomía propia posiblemente no consiga aplicarse al dominio del arte, sobre todo a la serie de producciones que han dado forma a la contemporaneidad de lo artístico.

Gadamer entiende que todo jugar supone siempre un jugar a algo. El desarrollo que entraña toda actividad lúdica lleva consigo una determinación que es elegida por aquél que juega. Tal instancia se diferencia de todo otro comportamiento humano puesto que el jugador quiere jugar, quiere asumir dicha conducta respecto del juego y elige, pues, el juego deseado. La elección hecha por aquél que juega a un juego y no a otro circunscribe así un ámbito de juego y un espacio específico delimitado sólo por el movimiento del juego. Para Gadamer todo juego es, asimismo, autorrepresentación; puesto que se trata siempre del desarrollo de una acción cuyo sentido es adquirido en el desarrollo de sí.

En el arte, aquél sentido es el que establece un uso, un modo de darse tal instancia lúdica por referencia *a alguien*. De tal forma, su juego es “representación para”, en la que la dirección asumida señala un potencial espectador. Esta apertura hacia el espectador forma parte del carácter cerrado del juego que, si bien representa, no es habitual que lo haga para alguien en particular.

Gadamer encuentra en la representación dramática la misma estructura de mundo-cerrado-sobre-sí que asume todo juego; sólo que en este caso el cierre se halla abierto hacia el espectador. La relevancia que asume la figura del espectador le lleva a afirmar que sólo en él la obra alcanza su pleno significado. Aquél y no el actor es quien capta la verdadera intención representativa y la experimenta de modo más auténtico:

Lo que ocurre al juego como tal cuando se convierte en juego escénico es un giro completo. El espectador ocupa el lugar del jugador. Él, y no el actor, es para quien y en quien se desarrolla el juego. [...] el espectador posee una primacía metodológica: en cuanto que el juego es para él es claro que el juego posee un contenido de sentido que tiene que ser comprendido y que por lo tanto puede aislarse de la conducta de los jugadores. Aquí queda superada en el fondo la distinción entre jugador y espectador. El requisito de referirse al juego mismo en su contenido de sentido es para ambos el mismo (Gadamer, 1999: 153-154).

Una última afirmación en torno a la naturaleza representacional del arte llama la atención acerca de un viejo escollo al interior de los debates por la fundamentación del mismo, puntualmente entre aquellas posiciones que asumen que el arte es representación, y sus posibles oponentes. La puja por defender la idea de un arte representacional estriba en el conocido experimento mental del “poema en el cajón” o cualquier otra forma que asuma su presentación. Lo que en el fondo se torna problemático es la posibilidad de que existan

obras de arte que jamás hayan sido contempladas, desactivando el poder identificatorio y legitimador que supone toda obra.

La salida que los defensores de la representación asumen es la de afirmar que, más allá de su efectivo anonimato, la obra ha sido creada con y bajo las formas y los modos en que habitualmente se realizan las obras con vistas a su recepción en tanto tales.⁹ De modo algo similar, Gadamer entiende que toda representación artística requiere haber sido hecha para ser experimentada (contemplada) por alguien, aunque no haya, de hecho, nadie allí que la experimente.

La referencia al carácter lúdico inherente a la noción de arte supone para Gadamer la coyuntura sobre la que se asienta buena parte del fundamento antropológico de la naturaleza humana. Naturaleza, que entre otras cosas, evidencia un acontecer simbólico de captación y conformación de sentidos, en un reconocimiento de su historicidad y su pertenencia a la tradición. Es en la forma artística en la que el jugar humano alcanza su expresión y perfección, Gadamer la llama *transformación en una construcción*.

La capacidad que tiene todo juego de ser repetido y, con ello, de permanecer, supone para sí el carácter de obra, de

⁹ En el capítulo dedicado a *Arte y Expresión*, de su *Introducción a la Filosofía del Arte*, N. Carroll analiza posibles objeciones a lo que denomina “the solo expression theory”, una posición teórica comprometida con la posibilidad de producción de obras de arte desafectadas del requerimiento de su publicidad en términos de una audiencia efectiva. Lo que Carroll advierte es que uno de sus argumentos -el argumento de la “no intended audience necessary”- pierde solidez al analizar casos límites como puede serlo el del “poema en el cajón”. Aunque el autor de un poema oculte bajo llave su producción literaria y nadie tenga acceso a ella, la misma ya ha sido efectuada bajo condiciones que favorecen su comunicabilidad. Es decir, ha sido puesta en palabras pertenecientes, todas ellas, a algún lenguaje natural y respetando sus reglas gramaticales. Para más información, véase: N. Carroll, *Philosophy of Art, a contemporary introduction*, USA, Routledge, 1999, pp.: 66-79.

construcción. Por su parte, el concepto de transformación alude aquí al sentido en que el juego sostiene, respecto de sus determinaciones (instancias) de sentido -artista, espectador, representador-, una completa autonomía. Frente al sentido habitualmente asumido de mera alteración, la transformación aquí aludida supone un cambio radical, apunta a la conversión en otra cosa distinta de lo que se era. Este devenir algo-otro de lo anterior supone, asimismo, que tal transformación da lugar – a propósito del cambio– al verdadero ser de la cosa modificada.

La idea de una “transformación en una construcción” se relaciona, a su vez, con la noción de *reconocimiento* trabajada por Gadamer al teorizar acerca de la representación mimética, como se verá a continuación. Esta transformación, que es transformación hacia lo verdadero, apunta a la autosuficiencia de una unidad cerrada sobre sí misma por cuanto en ella cobra relevancia lo representado y no aquellos que representan (actores). Dicha forma de ser autónoma es tenida como superior, en ella el juego del arte supone un mundo totalmente transformado (“transformado en una construcción”).

En el caso del arte mimético (juego de imitación), que desde la antigüedad clásica ha supuesto una de las formas artísticas más extendidas, la idea de una representación tal (mimética) se asienta sobre la noción de *reconocimiento*. En dicho reconocimiento lo que se manifiesta y revela ante quien asiste a tal representación es la relación mímica original en la que lo representado se encuentra *ahí*.

Lejos de vincular la mimesis con la mera copia de un modelo original, Gadamer entiende tal acontecer como el verdadero reconocimiento de la esencia de una cosa. Puesto que en todo reconocer se conoce algo más que lo previamente conocido: se capta la esencia de lo ya conocido libre de las particularidades de sus contingencias. Es un volver a ver inaugural por cuanto ve la cosa en su ser mismo desafectada de sus aspectos.

Del mismo modo, en la experiencia del arte se reconoce algo y tal reconocimiento supone un conocerse a sí mismo por parte de quien participa en dicha instancia. Es por esto que Gadamer encuentra en la representación del arte el modo de un auténtico conocimiento esencial que opera en tanto reconocimiento. El acceso a la obra se encuentra ligado indefectiblemente al desarrollo dado por ella en su desenvolvimiento como tal. Es decir, toda obra de arte lleva en sí, aunque no lo manifieste, el proceso por el que llega a constituirse. Dicho proceso recupera el modo de ser de la obra bajo la forma de la representación que toma del movimiento lúdico del hacer y el obrar.

En *Estética y Hermenéutica* Gadamer confirma tales conjeturas al retomar el tratamiento del juego en el arte a través del concepto de *conformación (Gebilde)*. Allí se lee la obra de arte como algo que está por algo -que refiere a algo- pero que no es eso mismo a lo que refiere. Asume el carácter de un producto de la labor humana pero rehúsa toda teleología utilitaria. La conexión entre la obra de arte y el espacio del juego viene dada aquí por el modo compartido entre ambos dominios de un actuar “como-sí” que esconde, a la vez que sostiene, el compromiso con la tarea que se está ejecutando. La obra es precisamente una obra porque se trata de algo “jugado”.

La tesis subyacente que liga ambos conceptos -arte y juego- asume la siguiente forma:

[...] el ser del arte no puede determinarse [como objeto de una conciencia estética, porque a la inversa el comportamiento estético es más que lo que él sabe de sí mismo. Es parte del *proceso óntico de la representación*, y pertenece esencialmente al juego como tal (Gadamer, 1999: 161).

La necesidad hermenéutica de capturar el modo de ser de cierta entidad en su naturaleza de “ser en situación” se

muestra claramente en este punto en particular. Gadamer confirma la naturaleza situacional del hecho artístico cuando supone una exigencia representacional del ser del arte.

De este modo, la obra de arte no puede separarse de sus condiciones de aparición y acceso en las que se muestra; ya que hacerlo sería abstraerse de su auténtico ser. Para el caso de las artes interpretativas la necesidad de permanente reproducción se hace insustituible, confirmando lo decisiva que se revela la instancia contemplativa en la captación de la conformación que toda obra de arte es¹⁰:

[...] casi me parece más correcto no llamarlo una obra, sino una conformación (*Gebilde*). Pues en esta palabra “conformación” va implícito el que el fenómeno haya dejado tras de sí, de un raro modo, el proceso de su surgimiento, o lo haya desterrado hacia lo indeterminado, para representarse totalmente plantada sobre sí misma, en su propio aspecto y su aparecer. La conformación no remite tanto al proceso de formación como exige ser percibida en sí misma como pura manifestación (Gadamer, 2006: 132).

Una vez más, los conceptos articulan en torno a la noción mencionada con anterioridad a propósito de la *transformación en una construcción*. Lo que se establece al interior de la noción de construcción es cierto impulso de reciprocidad: por un lado, todo juego es una construcción, por cuanto supone la estructuración de un todo significativo; por el otro, la construcción es entendida en los términos de juego, ya que a pesar de su unidad ideal, sólo alcanza su pleno ser cuando es jugado en cada caso. La configuración de sentido es entendida en tanto *funcionamiento* que sostiene y legitima un dominio

¹⁰ La relevancia que asume la figura del espectador en la configuración de toda obra de arte como aquella instancia en la que finalmente la obra es completada y reconstruida en sus rasgos esenciales derivará en numerosos tratamientos al interior de lo que se conoce como *Estética de la Recepción*, de importante visibilidad en el siglo XX.

particular. La construcción alcanza su verdadero ser en la mediación que supone y efectiviza.

Por su parte, el desempeño y la función que sostiene el rol del espectador en torno al hecho artístico se hace evidente al interior del tratamiento del concepto de *fiesta* y su relación con el fenómeno del arte ofrecido por el autor. En el análisis sobre la temporalidad de lo estético Gadamer identifica dicha temporalidad con el modo de darse la celebración en el ámbito festivo¹¹. El tiempo vivido y desarrollado por la fiesta es el de la celebración, una forma *sui generis* de acontecer y repetirse, un presente acontecimental de plena presencia. Su particularidad es, pues, la de un suceder lo-otro en la repetición de lo aparentemente lo-mismo.

La esencia de la fiesta no responde exclusivamente al formato del modelo originario, aquello por lo cual se celebra y se lleva a cabo la fiesta. Si bien se trata de una misma fiesta, en algún sentido, del mismo modo la celebración que tiene lugar en cada caso es una distinta respecto de sus anteriores versiones:

Un ente que sólo es en cuanto que continuamente es otro, es temporal en un sentido más radical que todo el resto de lo que pertenece a la historia. Sólo tiene su ser en su devenir y en retornar (Gadamer, 1999: 168).

El ser del espectador se encuentra, de este modo, determinado por su *asistencia* a la fiesta; en donde asistir no quiere decir ya mera copresencia, sino participación. Gadamer identifica al espectador con la figura del *Theorós*, bajo el concepto griego de *theoría*. El *Theorós* es el auténtico espectador en tanto participa de la fiesta por su presencia. Del mismo modo, la *theoría* ha de entenderse no ya como mero

¹¹ En el siguiente apartado cuando, además del concepto de *juego*, se alude a las nociones de *símbolo* y *fiesta*, se desarrollará algo más esta idea central al planteo gadameriano de lo artístico.

comportamiento de la subjetividad sino como una verdadera participación. Un padecer y ser arrastrado en la contemplación.

La verdadera actitud del espectador que “asiste” al “juego del arte” supone un “volverse hacia la cosa” en un auto-olvido de sí. La asistencia supone un salirse de uno mismo en la captación de algo (aquello a lo que se asiste). Por lo tanto, es en el verdadero estar-fuera-de-sí que se da la auténtica asistencia a algo. Este modo de darse la asistencia comporta el carácter de un auto-olvido, que, a modo de acción positiva, resulta en un volverse hacia la cosa propio del espectador.

Según Gadamer, al ser de la obra de arte le es propia la noción de “simultaneidad”, esencialmente ligada a la naturaleza del asistir. Aquí, la simultaneidad debe ser entendida como plena presencia de aquello representado por lejano que puede encontrarse su origen. Dicha simultaneidad consiste en un atenerse a la cosa misma de modo tal que ésta gane presencia total sin mediación alguna.

El auto-olvido mediante el cual el espectador experimenta la continuidad de sentido propia de toda experiencia estética supone un dirigirse hacia la cosa en un abandono de sí. Gadamer ve en esto la verdadera *distancia estética*. El espectador participante establece dicha continuidad de sentido externa e interna a partir de la obra de arte sobre la base de una “comunidad” con ella. Tal comunidad le permite reconocer lo allí representado en el modo de un *identificar* que al mismo tiempo le otorga cierto conocimiento de sí mismo (auto-conocimiento).

La continuidad de sentido es, pues, continuidad entre la obra de arte y el mundo de la existencia. Es un “estar en tradiciones” que vincula y relaciona elementos pertenecientes a diferentes órdenes de cosas en la captura de un sentido propio que la hermenéutica asume como tarea. La temporalidad de la obra de arte, habla de un presente intemporal en términos de trascendencia histórica. El ser de

toda obra será, entonces, lo que ésta tenga para decir y tal situación bien puede ser una distinta conforme se sucede y desarrolla el tiempo histórico, los contextos de interpretación y los parámetros sobre los que descansan las posibles articulaciones de sentido.

Para Gadamer, la realidad de la obra de arte no se deja limitar por el horizonte histórico en que fue concebida (autor y comunidad de recepción de origen), sino que excede con mucho la identificación originaria en una apertura de sentido históricamente renovada. Tal característica no supone la renuncia o el repudio por el origen; ni siquiera asume el carácter de una negación de sí en la profusión siempre otra de un aparecer novedoso. La misma obra de arte es recuperada cada vez de modo nuevo en la simultaneidad que la sostiene respecto de quien la contempla.

Hasta aquí, el tratamiento del *juego* como fundamento ontológico del arte puso de relieve ciertas notas contextuales de dicha instancia como elementos configuradores de sí. El siguiente apartado intentará contextualizar la serie de desarrollos precedentes en torno a dicha noción propuesta por Gadamer en *Verdad y Método*, con el tratamiento ofrecido por el autor desde *La Actualidad de lo Bello* a propósito de los conceptos de *juego*, *símbolo* y *fiesta*. De este modo, la búsqueda de un fundamento antropológico como base explicativa de la experiencia artística brindará la clave desde donde pensar el desarrollo del arte hoy.

La Justificación del Arte: necesidad de una integración vinculante

No resulta sencillo establecer qué es aquello a lo que denominamos obra de arte, fundamentalmente, desde una experiencia contemporánea plagada de diversidad. La ruptura con la tradición ha hecho necesario establecer nuevos criterios que den cuenta del fenómeno, reconociendo la totalidad de la

dimensión histórica del arte. En este contexto, Gadamer ha proporcionado algunos elementos de análisis desde el abordaje de experiencias antropológicas fundamentales que permitirían un acercamiento al problema de su justificación.

El tratamiento hecho por el autor en torno al concepto de *juego en Verdad y Método* dejaba ya entrever la vinculación existente entre la configuración del arte, su recepción y temporalidad, con el contexto de su captación por parte de la comunidad circundante mediante la figura del *espectador* como elemento clave del proceso. El juego es el elemento que brinda la base antropológica articuladora requerida para pensar el arte como función del hacer humano distinto del propio acontecer de las ciencias naturales.

En *La Actualidad de lo Bello*, por su parte, se observa un intento por descubrir aquello que de común tienen la obra en general y la obra de arte; así como la necesidad de relacionar bajo un mismo eje de sentido ciertas formas del arte clásico con sus desarrollos actuales. Gadamer dirá que la obra está destinada a quien va a hacer uso de ella. En tal sentido, el objeto creado no se encuentra regulado por la instancia de producción sino que se subordina al dominio del uso:

El ejemplo platónico es que el navegante es quien determina lo que ha de fabricar el constructor de barcos. Por consiguiente, el concepto de obra remite a una esfera de uso común, y con ello a una comunidad de comprensión, a una comunicación inteligible (Gadamer, 2008: 47).

La apelación a una instancia comunitaria como decisiva en la configuración de la obra es reforzada desde un examen sobre la base antropológica de la experiencia estética; al comprender que la actividad lúdica en el hombre es función elemental de su constitución y desenvolvimiento en la cultura. El juego es definido ahora como automovimiento que no tiende

a un objetivo en particular sino al movimiento en cuanto movimiento.

Esta carencia de finalidad específica, por su parte, no implica ausencia de racionalidad para la actividad. El hombre, en tanto ser racional, tiene la posibilidad de incluir un sistema de reglas que ordene el movimiento, aún siendo éste carente de fin. De modo que se desenvuelve en la experiencia lúdica antropológica la idea de una racionalidad sin finalidad. Y será el juego, justamente, el encargado de referir a este tipo de conducta libre de fines, transformándose en el primer paso para la comunicación humana (Gadamer, 2008: 68). El juego se convierte en auto-representación del movimiento del juego para uno mismo. En este sentido, en el juego siempre algo es referido como algo, sin que eso sea necesariamente nada conceptual o práctico, sino tan sólo movimiento.

También el espectador del juego acompaña el movimiento y, en tal sentido, es parte del juego. Por ello en Gadamer jugar siempre exige un “jugar-con”, siendo ésta otra contribución al hecho comunicativo. De manera que el espectador se convierte en “co-jugador”, en tanto obedece las reglas y, de modo productivo, *participa* del movimiento.¹²

La racionalidad que comprende al juego -a saber: aquellas reglas que involucra la actividad lúdica- también comprende a la obra, incluso cuando no se pueda establecer su límite con cierta rigidez. Estas reglas que hay que obedecer, tanto en el juego como en el arte, son parte esencial de su identidad. Esta “identidad hermenéutica” funda la unidad de la obra y comprende a la totalidad del fenómeno de manera integral:

¹² Esto mismo es manifiesto en el arte actual en el intento de anular la distancia entre las distintas esferas del fenómeno. Artista, obra, y espectador son parte constitutiva del mismo hecho y a menudo sus límites no pueden establecerse claramente en la escena artística contemporánea.

Y así, es la identidad hermenéutica la que funda la unidad de la obra. En tanto ser que comprende, tengo que identificar. Pues ahí había algo que he juzgado, que «he comprendido». Yo identifico algo como lo que ha sido o como lo que es, y sólo esa identidad constituye el sentido de la obra (Gadamer, 2008: 71-72).

En consecuencia, la determinación de la obra de arte viene dada por su efecto y lo que ella produce. Aquel “co-jugador” que asume la experiencia estética acepta las reglas que el arte propone. En tal sentido juzga y “comprende”, y en este acto radica la determinación de la obra en cuanto tal. Esta es la razón por la cual un botellero puede ser útil u obra. La diferencia radica en el sistema de reglas que opera y la libre interpretación, con su consecuente comprensión, que de la obra se haga. Ésta definirá el efecto producido y configurará la unidad de la obra.

De esta manera, la identificación de toda obra está dada desde aquel “co-jugador” que acepta las reglas y se dispone a entender (captar) su referencia. Pues la obra pretende ser comprendida y es esto lo que constituye su identidad hermenéutica. Sin embargo, con esto no debe pensarse que la obra denota rígidamente el significado evocado. Existe, también como parte del sistema de reglas, la posibilidad de constituir tal referencia desde la variación y la diferencia.

En el hecho de comprender la obra y, en consecuencia, otorgarle su identidad, se contiene un movimiento productivo en el que el espectador construye su propio sentido a partir de un espacio libre propuesto por la obra. La obra se legitima a través de los significados de la representación que se hayan construido activamente desde los co-jugadores. Y esto claramente involucra un aspecto social y comunitario en la identificación del arte. Sin receptores no hay obra. Precisamente, Gadamer dirá que aquello que constituye la

experiencia artística es la no distinción entre la interpretación particular y la identidad de la obra.

Esta potencia del sentido para la legitimidad de la obra de arte promueve el análisis del *símbolo* como segundo elemento presente en la experiencia estética. ¿Qué es aquello que posibilita la significatividad en el arte y, en consecuencia, su identidad? El significado que propone el lenguaje simbólico del arte, no sólo se construye desde la experiencia particular con la obra, sino que se da integralmente confrontando la experiencia histórica y la simultaneidad presente. Esta multiplicidad compartida representa la totalidad del mundo experimentable y configura el espacio de sentido en el cual el espectador produce significado y, en consecuencia, “comprende” la obra cada vez que la asiste.

De este modo, Gadamer entiende que el arte no es un portador de sentido usual. El juego simbólico del arte plantea, en cambio, “conformación” de sentido, antes que “captación de” o identificación. Ésta excede a las particularidades de artista y espectador aunque, no obstante, es algo diferente a una indeterminación de significado completamente libre. La referencia del lenguaje simbólico no se instaura en un código previamente conocido. Esta debe conformarse desde el co-jugador que juzga, pero no con elementos particulares o puramente subjetivos:

“en lo particular de un encuentro con el arte, no es lo particular lo que se experimenta, sino la totalidad del mundo experimentable y de la posición ontológica del hombre en el mundo, y también, precisamente, su finitud frente a la trascendencia” (Gadamer, 2008: 86).

La experiencia artística de la obra de arte se manifiesta, de este modo, irremplazable. Este sesgo insustituible que porta la obra descansa sobre el carácter que marca la antigua *seña de mimesis* en tanto facultad de llevar algo a su representación y no meramente la imitación de tal modelo,

previamente conocido. Tal facultad es asumida desde la obra de arte en tanto “presencia densa”, inverificable y, por lo tanto, autorreferente. Esto pone en evidencia la identidad que guarda el tratamiento sobre la noción de mimesis hecho por el autor.¹³

Esto, a su vez, liga los conceptos de juego y la noción formal de *mito* que, en Gadamer, no designa nada fuera de un modo particular de legitimar algo. La obra de arte es conocida en tanto experimentada, en esto reside su carácter de presencia fenomenológica fuerte. La experiencia, entonces, se torna la forma más básica de conciencia y vínculo cognoscitivo. La obra, al igual que sucede con lo visto o percibido, está ahí, no requiere posteriores verificaciones.

De este modo, el autor recupera la perspectiva de Heidegger donde el arte instaura la posibilidad de des-ocultar y develar la plenitud ontológica. Lo que la experiencia artística provee no es, de este modo, indeterminación de sentido, sino representación del propio significado. Y tal significado revela la totalidad del mundo experimentable, fundado en una comunidad de comprensión.

Por último, la idea de comunidad o espacio comunitario asumida por este trabajo como elemento crucial en la conformación del planteo gadameriano en torno al arte se revela de manera decisiva en el tratamiento del tercer concepto analizado por el autor en *La Actualidad de lo Bello: la fiesta*.

El término *fiesta* halla su vinculación directa con el concepto de “celebración”. En tanto instancia de común participación y congregación, en ella nada se encuentra aislado. Del mismo modo, toda celebración supone una actividad en la que no basta el permanecer unos al lado de otros para conformar sentido, sino que se requiere de una intención

¹³ El desarrollo teórico de la noción de *mimesis* dado por Gadamer se sostiene al interior de las tres fuentes aquí citadas.

común que los une y les impide desintegrarse en individualidades. Es esta la experiencia de un tiempo propio o “lleno” que colma a cada participante, a cada espectador.

Al igual que sucede con la celebración (fiesta), la obra de arte posee su tiempo propio que la constituye en una “unidad orgánica” similar a un organismo vivo, donde no es posible separar fragmentos sin alterar su naturaleza, estructurándose sobre sí mismo. Toda parte se halla vinculada al todo, y cada momento, unido al resto. Nuevamente, puede verse aquí la relación con lo dicho en *Verdad y Método* frente al modo asistencial que ronda la figura del espectador participante de toda instancia festiva, colmada de plena presencia.

Por otra parte, la obra de arte -poseedora de un “tiempo propio”- impone su presencia ante cada espectador, obligando a demorarse ante ella y aprender a leer lo que parece querer decir. Así, el sentido último de su conformación no es alcanzado sin más sino que supone un activo trascender sus momentos contingentes en la captación de la totalidad, de su “unidad orgánica”. Esto, traducido al lenguaje de las formas del arte, supone evitar la contingencia presente en cada reproducción de una obra dada, de carácter performático o acontecimental, en pos de una experiencia de su totalidad: “Emanciparse de esta contingencia es lo que constituye la cooperación que, como jugadores, tenemos que realizar en ese juego” (Gadamer, 2008: 109).

Es, para finalizar, de este modo en que se interrelacionan los conceptos vistos: por un lado, el carácter propio del “juego” artístico supone el otorgar permanencia ante lo fugitivo; por el otro, es en el re-conocimiento -reconocer algo como lo que ya se conoce, no “volver a ver” algo- simbólico que se da dicha captación de la permanencia. Por último, la fiesta instancia una naturaleza de carácter comunitario uniendo a cada uno de los que participan de ella.

La Conformación de un Sentido Comunitario (finales).

El arte hoy supone un devenir su propio extrañamiento en la apropiación constante de todo dominio y la extensión de sus fronteras. Su naturaleza reproduce un marcado impulso de renovación constante inaugurado por el desarrollo metodológico de las vanguardias históricas. A su manera, la propuesta de marcos conceptuales como el aquí analizado buscan captar de manera integral la complejidad de un fenómeno tan vasto como enigmático.

Coherente con su proyecto, Gadamer presenta la experiencia del arte como una conformación de sentido carente de conceptos, con fundamento en lo social. El desarrollo de *La Actualidad de lo Bello* retrotrae la experiencia del arte a instancias antropológicas básicas en donde el carácter comunitario se revela necesario. Bajo esta perspectiva, aquello que caracteriza un objeto en tanto obra de arte es su “identidad hermenéutica”.

Esto significa que una obra de arte se configura como tal desde el instante en que una comunidad dada la “comprende” y, en consecuencia, “conforma” su sentido. Con ello, Gadamer refuerza la idea de una verdad no conceptual y no predicativa. Tal noción de verdad se evidencia desde el momento en que aparece una justificación de sentido que, lejos de asumir un carácter universal, se funda en la común participación de un espacio social.

En suma, es posible justificar de este modo las formas más actuales que presenta el arte hoy y configurar una unidad de legitimación para la diversidad del acontecimiento histórico de sí. Tanto la actualidad del arte como su desarrollo anterior suponen, como elemento fundante, la pertenencia a un dominio común (social).

Por su parte, *Verdad y Método*, más allá de arrojar los elementos con los que se complementarían luego las disquisiciones en torno al fenómeno del arte, reafirma el

carácter vinculante del acontecer artístico al interior de una comunidad históricamente situada. Destaca, pues, la multiplicidad y organicidad propias del hacer humano que configura sus propios espacios de concreción y de sentido en un todo relacional.

La captación hermenéutica del ser del arte no supone ya la abstracción y la circunscripción de un dominio arbitrariamente propio del fenómeno, sino el modo particular de ser y estar-en-relación propios del enfoque socio-histórico. Es por ello que el arte resulta relevante al tratamiento de una hermenéutica como ciencia del espíritu. La comprensión es el enfoque adecuado que vincula el pasado histórico con la actualidad temporal y sus producciones presentes. En la comprensión se halla, pues, la representación adecuada de las cosas en su ser en relación, en situación.

Verdad y Método entendía el arte como enclave articulador entre el desarrollo del método propio de las ciencias naturales y su noción de verdad, con la carencia explicativa que tal enfoque supone frente a la experiencia del arte entendido como paradigma alternativo por antonomasia. La *Actualidad de lo Bello*, por su parte, dejaba en plena evidencia el sesgo comunitario propio de lo artístico, entendido desde una mirada que recupera su base antropológica fundamental.

Ambos planteos muestran, a su modo, la continuidad que supone comprender un fenómeno particular como el del arte desde un ángulo de análisis que apunta a la integración. Los desarrollos actuales del arte en materia de producción de obras obstaculizan la lectura clásica que de él se tuvo durante buena parte de su desarrollo histórico. Es por ello que Gadamer insiste en encontrar el modo de hacer de él una continuidad frente a la aparente alteridad y diferencia. El arte actual no resulta sustancialmente distinto del arte del pasado.

Confirma, por el contrario, la pertenencia a un sustrato de configuración común. ▽

Dicho sustrato, a su vez, supone ser el que agrupa de modo vinculante los conceptos de tradición, instituciones, y formas de vida. La naturaleza social del arte, su ser comunitario descubierto detrás de la mirada antropológica, confirma la captación de sí como emergente particular de un devenir histórico relacional que sólo la hermenéutica parece des-velar.

Bibliografía

- Bozal, V. (Ed.), (1996), *Historia de las Ideas Estéticas y de las Teorías Artísticas Contemporáneas*, Vol. I y II, Madrid, Visor Dis. S.A.
- Carroll, N. (1999), *Philosophy of Art, A contemporary introduction*, USA, Routledge.
- Gadamer, H-G. (1999), *Verdad y Método vol. 1*, Salamanca, Ediciones Sígueme.
- (2006), *Estética y Hermenéutica*, Madrid, Tecnos, 3° edición.
- (2008), *La Actualidad de lo Bello*, Buenos Aires, Paidós.
- Heidegger, M. (1973), *Arte y Poesía*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Kant, I. (2005), *Crítica del Juicio*, Buenos Aires, Losada.