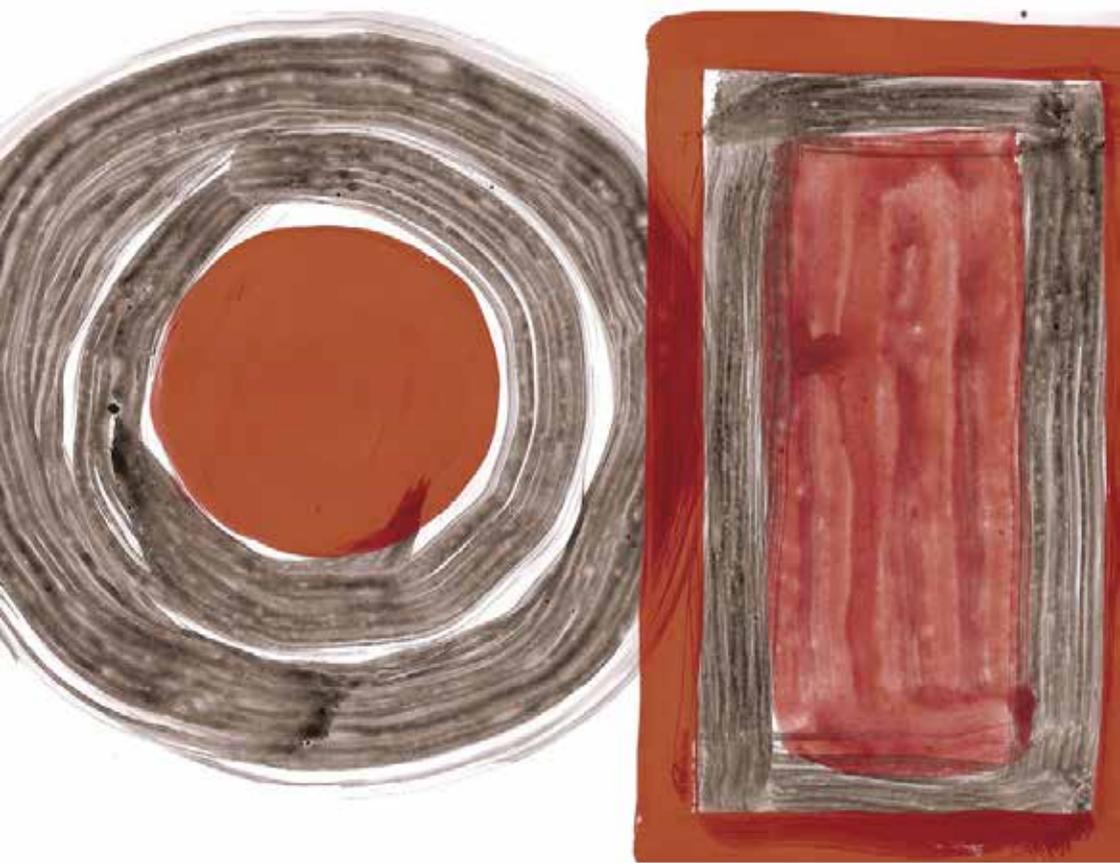


# El sujeto en cuestión. Abordajes contemporáneos

Pedro Karczmarczyk (compilador)



# El sujeto en cuestión. Abordajes contemporáneos

Pedro Karczmarczyk (compilador)

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación  
Universidad Nacional de La Plata

2014

Esta publicación ha sido sometida a evaluación interna y externa organizada por la Secretaría de Investigación de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de La Plata.

Diseño: D.C.V. Federico Banzato

Corrección de estilo: Cristian Vaccarini

Ilustración de tapa: Daniel Goncebat, Sin título, Acrílico y tinta sobre papel, 2005.

Queda hecho el depósito que marca la ley 11.723

Impreso en Argentina

©2014 Universidad Nacional de La Plata

ISBN 978-950-34-1164-3

Colección Estudios/Investigaciones 53, ISSN 1514-0075



Licencia Creative Commons 2.5 a menos que se indique lo contrario

Universidad Nacional de La Plata  
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

*Decano*

Dr. Aníbal Viguera

*Vicedecano*

Dr. Mauricio Chama

*Secretaria de Asuntos Académicos*

Prof. Ana Julia Ramírez

*Secretario de Posgrado*

Dr. Fabio Espósito

*Secretaria de Investigación*

Dra. Susana Ortale

*Secretario de Extensión Universitaria*

Mg. Jerónimo Pinedo

# Índice

Presentación .....	<a href="#">7</a>
La crítica de Heidegger a la noción de sujeto: un análisis a partir de la incidencia de su reflexión sobre la técnica y el lenguaje <i>Luciana Carrera Aizpitarte</i> .....	<a href="#">14</a>
El juego como auto-representación y modo de ser de la obra de arte en la estética hermenéutica de Gadamer <i>Paola Belén</i> .....	<a href="#">43</a>
El <i>yo</i> sobre la línea de ficción: análisis de las concepciones de Sartre y Lacan <i>Luisina Bolla</i> .....	<a href="#">64</a>
El poder y el sujeto. Sujeción, norma y resistencia en Judith Butler <i>Matías Abeijón</i> .....	<a href="#">97</a>
Theodor W. Adorno: la crítica al sujeto después de Auschwitz <i>Gustavo Robles</i> .....	<a href="#">115</a>
Estructura, discurso y subjetividad <i>Pedro Karczmarczyk</i> .....	<a href="#">143</a>

Transformaciones, rupturas y continuidades entre la perspectiva de Ernesto Laclau y la tradición (post)estructuralista	
<i>Hernán Fair</i> .....	<a href="#">187</a>
La recuperación del sujeto: escepticismo, autoconocimiento y escritura en S. Cavell	
<i>Guadalupe Reinoso</i> .....	<a href="#">241</a>
Los autores .....	<a href="#">259</a>

## Presentación

El problema del sujeto constituye uno de los rasgos distintivos de la reflexión filosófica contemporánea. En efecto, una manera sugerente de presentar el impulso que anima a la filosofía contemporánea es valerse de una analogía con el desarrollo de la historia del arte desde el modernismo hasta nuestros días. Según la mirada que aportan Arthur Danto y Clement Greenberg sobre el desarrollo de la modernidad artística, ésta tiene su clave en la apuesta filosófica de Kant. De acuerdo con Kant, el abordaje de los problemas crónicos de la filosofía no requiere tanto de una garantía externa como de una interior. Antes que plantear el problema de la *adaequatio rei et intellectus*, o algún otro problema semejante acerca de la objetividad de nuestras capacidades, la posibilidad de hacer algún progreso depende, según Kant, de un paso previo: conocer al sujeto que conoce. Antes que plantear ingenuamente el problema de la objetividad de nuestras representaciones, habría que comenzar representando las condiciones de la representación. En el desarrollo del arte denominado “moderno” asistimos a un espectáculo semejante, en efecto, el arte moderno se tomó crecientemente a sí mismo como tema. Desde Manet, el arte intentó, con sus propios recursos, captar su singularidad. De esta manera, vemos aparecer en el lienzo lo que antes, en el arte que podríamos llamar “premoderno”, estaba invisibilizado: la pincelada, el chorreado de pintura, el plano, la superficie de la tela, etc. Se trata de la emergencia a plena luz de los elementos antes disimulados por las convenciones que hacen surgir la ilusión de profundidad en la producción artística. En consecuencia, la tarea del arte moderno es tanto una tarea de develamiento como de autoconocimiento. Surgía así el proyecto de “representar pictóricamente las condiciones de la representación pictórica”. La pictoricidad como objeto de representación (pero el movimiento es general podría pensarse también en lo escultórico, lo literario, lo teatral, etc.) depende enteramente de este gesto de

retorno a sí. La modernidad artística se configuró como un relato en el que el develamiento progresivo representaba una ganancia en la autoconciencia del arte. En el marco de este relato surgió la lógica de la vanguardia, de acuerdo con la cual cada nueva escuela artística denunciaba a las anteriores por haberse limitado, en su aprehensión artística del arte, a aspectos idiosincrásicos y contingentes. Lo interesante del caso es que este proceso culmina con obras como “La fuente” de Duchamp y “Brillo Box” de Andy Warhol. Al transformar, mediante una elaboración mínima o nula, objetos corrientes en objetos artísticos, estas obras se señalaban a sí mismas como reemplazables por otras. En consecuencia, lo que se representa en ellas es más el gesto del artista que la obra, más la función que el objeto. En otros términos, estas obras indican que el lugar adonde se venía dirigiendo la mirada para aprehender la singularidad del arte está vacío. Se vuelve comprensible entonces, para quien tenga en cuenta el proceso del modernismo como trasfondo, que se puede ganar una mejor inteligencia del mundo del arte, no tanto “examinando con lupa” las obras de arte, sino mirando en torno a ellas, atendiendo al “mundo del arte”, a su contexto institucional y social.

Un desenlace semejante ha tenido lugar en la filosofía y el pensamiento social. Luego de intentar, durante mucho tiempo, encontrar en el sujeto las condiciones de la representación del mundo, en el impulso que caracterizamos como el de “conocer al sujeto que conoce” o “representar al sujeto que representa, se llegó a la sospecha firme de que se trata de un proyecto inviable. Así se abre el camino para preguntarnos si acaso no hay que buscar una mejor inteligencia de la relación hombre-mundo y hombre-hombre “echando una mirada alrededor”, como diría Wittgenstein; es decir, prestando atención al contexto de acciones, prácticas e instituciones donde ocurre eso que llamamos “representación”.

Esta analogía pretende simplemente presentar de una manera sugerente los trazos mayores de un movimiento, que podría presentarse también según otros caminos, sin olvidar que se trata, a fin de cuentas, de una analogía y no de una explicación. Se podría mostrar, por ejemplo, cómo los acontecimientos políticos cruciales del mundo contemporáneo han llevado a cuestionar la idea de un sujeto fundante de lo social y lo político, y a plantear el problema de la constitución social y política de los sujetos. Pero a los fines de una presentación de trabajos realizados desde distintas perspectivas teóricas, basta

una analogía, que orienta y deja un espacio amplio de juego. Escogimos la nuestra, en cualquier caso, porque se destaca como la problemática dominante del pensamiento moderno, “la cuestión de sujeto” se transforma, en el pensamiento contemporáneo, en una problemática que querríamos llamar la de “el sujeto en cuestión”. Esta problemática cubre al menos dos aspectos que el lector encontrará en los trabajos que siguen. Por un lado, el desmontaje de los modos tradicionales de concebir al sujeto, como centrado, transparente a sí mismo, como fundamento del edificio teórico. Pero cuando decimos “el sujeto en cuestión” implicamos también el cuestionamiento sostenido de este problema, de modo tal que, si el sujeto ya no está en el centro de las teorías, indudablemente lo está en el de nuestras preocupaciones.

El trabajo que presentamos lleva por subtítulo “Abordajes contemporáneos”; corresponde que nos expliquemos aquí, precisando algunas de las implicaciones de nuestra analogía. El pensamiento contemporáneo, con su innegable diversidad, puede pensarse como una consecuencia de las exigencias renovadas que planteó el descentramiento del sujeto. La noción de sujeto aloja en sí una singular riqueza y complejidad histórica, que va desde la forma griega del sustrato, ontológico y lógico, pasando por las forma súbdito y la del sujeto de la conciencia, de raíces medievales la primera y propiamente moderna la segunda. En particular, las formas de sujeto como súbdito y como sujeto de la conciencia brindaron a la filosofía moderna los lineamientos clave para reflexionar sobre el conocimiento y justificar ordenamientos normativos, de manera que podría pensarse que la contracara de estos sentidos de la noción de sujeto son el mundo, por una parte, y el otro o los otros, el “mundo humano” podríamos tal vez decir, por la otra. La noción de sujeto está, entonces, en el centro de la apuesta histórica de la modernidad para pensar la ciencia y la política de manera ahistórica, universalista y fundacionalista. De modo que la aparición de la forma propiamente contemporánea, que ve en el sujeto el resultado o efecto de procesos que en rigor lo anteceden, ocurrió en un territorio ya ocupado, habitado por problemas y relaciones conceptuales vinculados con prácticas políticas y con experiencias políticas y sociales.

En el pensamiento contemporáneo asistimos, de manera recurrente, a la constatación de que las categorías centrales de la imagen moderna del mundo, y en particular los que parecían ser los aspectos más evidentes de esta imagen y que parecieron motivar su sostenimiento y desarrollo, no pueden

esclarecerse en términos del esquema sujeto-objeto con el que venían siendo pensados sino que debían subsumirse en el marco de una red conceptual dotada de una multiplicidad lógica mayor. No debe sorprender, entonces, que la dimensión del lenguaje, la de lo social o la de la historia hayan pasado a ser un eje prominente de la reflexión filosófica contemporánea. Ahora bien, adoptar una nueva red conceptual, una nueva problemática implica transformar no sólo las respuestas sino también las propias preguntas. Este fenómeno de alejamiento en relación con una subjetividad sintética, que desde diferentes tradiciones podría denominarse como terapia, ruptura, discontinuidad o inconmesurabilidad, no significó “el fin de la filosofía”, como se pudo creer, sino el surgimiento de nuevos problemas, aunque quepa preguntarse, aunque más no sea para alertar sobre lo que implica la confianza ingenua en la continuidad, por la filiación que éstos guardan con lo que tradicionalmente se consideró como problemas filosóficos. Los “problemas” del pensamiento filosófico contemporáneo son resultado, en buena medida, del hecho de que algunas categorías poseen, en el nuevo marco, un estatus ambiguo, al menos si se supone una calma continuidad en el desarrollo de la filosofía. Cuando Marx declaró, en la sexta tesis sobre Feuerbach, que la esencia humana es en verdad el conjunto de las relaciones sociales planteó un problema que, de un modo u otro, los filósofos posteriores no han dejado de abordar. En efecto ¿se puede pensar el concepto de relación social desde el viejo marco centrado en el sujeto? Esta esencia humana tramada de relaciones a la que alude Marx ¿debe pensarse en términos de relaciones interpersonales, de relaciones intersubjetivas? ¿No sería ello hacer de la relación algo accidental, frente a lo que la persona humana (el sujeto) se comportaría como esencia? Pero si se intenta hacer de la relación social algo constitutivo de la esencia humana, como quiere la sexta tesis, entonces algo que era en el viejo marco un rasgo del mundo (los otros), y por tanto contingente o derivado, debe ser pensado como necesario, constitutivo o básico, en la medida en que haya realidad humana.

La dificultad, transfigurada, se prolonga en algunas corrientes contemporáneas, que colocan el acuerdo con otros del lado de las condiciones de posibilidad del lenguaje o del sentido, lo que las lleva a pensar este elemento como un rasgo “siempre ya presupuesto” en todo discurso, que así se convierte, de fenómeno contingente que era en el viejo marco, en rasgo necesario en el nuevo. Pero al mismo tiempo es también, en el nuevo marco, un

elemento del orden del mundo, por tanto contingente. Entonces: ¿necesario o contingente?, ¿empírico o trascendental? Las largas discusiones acerca del lenguaje privado dan cuenta de la dificultad para responder a esta pregunta. Por otra parte, llega a ser cuestionable que las viejas categorías, al reaparecer en un marco diferente, puedan seguir cumpliendo con las funciones que les eran asignadas en la modernidad. Por ejemplo, si el sujeto deja de ser una categoría básica (siempre ya presupuesta), es decir, si se lo pasa a entender como el resultado de un complejo proceso de subjetivación ¿qué sentido queda para la tradicional pretensión de autonomía vinculada a la noción de sujeto, como principio de la acción, del discurso, de la crítica, etc.? ¿Cuál es el alcance posible de la crítica y la posibilidad de su despegue en relación con este proceso de subjetivación? Si la noción de significado remite a la de lazo social, y ésta a la de prácticas sociales que son siempre históricas ¿qué ocurre con la noción de significado?; ¿se vuelve también histórica?; ¿qué estatuto poseen las certidumbres con las que los hablantes se relacionan con sus enunciados? Y ¿cómo debe pensarse la relación entre disenso y sinsentido?; ¿qué papel juega la oposición sentido-sinsentido en los mecanismos de exclusión a través de los que opera el poder? O dicho de otra manera: ¿de qué modo se inmiscuye el poder en esta separación entre disenso legítimo y sinsentido?

La lista de interrogantes podría continuarse. Nos alcanza, con todo, para nuestros propósitos, recoger sólo algunos de ellos, para indicar que entendemos que la filosofía contemporánea es este trabajo de experimentación con las preguntas, en el cual los interrogantes se formulan con vacilaciones que no obedecen a la desatención de los pensadores o las pensadoras, sino a un destiempo y a una ambigüedad que atraviesa los conceptos como su suelo nutricional.

Los trabajos que siguen han sido desarrollados en distintas instancias. La mayor parte de los textos fueron producidos en el marco del equipo de investigación que coordino, inscripto en el programa de incentivos a la investigación de la Secretaría de Políticas Universitarias en la Universidad Nacional de La Plata: “Lenguaje y lazo social. Subjetivación, sujeción y crítica en algunas corrientes del pensamiento contemporáneo” (11/H653). Se sumaron algunos investigadores de otras instituciones con los que trabajamos contacto en el desarrollo de nuestro trabajo. Otros artículos provienen de producciones realizadas para seminarios en la UNLP. Los tres primeros trabajos se sitúan

en el ámbito de la tradición fenomenológico hermenéutica: Luciana Carrera Aizpitarte aborda un tema clave en el pensamiento de Heidegger, al ocuparse de la crítica a la noción de sujeto llevada a cabo por este pensador atendiendo a los vectores del lenguaje y la técnica; el trabajo de Paola Belén analiza los límites que la conceptualización de la obra de arte como juego llevada adelante por Gadamer impone a la concepción moderna de la subjetividad; en el trabajo de Luisina Bolla se ponen en diálogo y en tensión la perspectiva fenomenológica de Sartre con la del psicoanálisis lacaniano, para realizar una evaluación de esta confrontación con las herramientas que ofrece la reconceptualización de la ideología realizada por Louis Althusser. Este capítulo, al poner en diálogo disciplinas y tradiciones, abre el camino al trabajo de Matías Abejón sobre la constitución del sujeto, la sujeción al poder y las posibilidades de resistencia que ofrece la perspectiva de Judith Butler; la vinculación entre constitución de la subjetividad y política es explorada desde otro ángulo por Gustavo Robles, quien se ocupa de la conceptualización de la subjetividad que se desprende de la obra de Theodor Adorno, atendiendo a las repercusiones que los hechos fundamentales de la historia del siglo XX poseen en la misma. A continuación, se ofrece una relectura de la implicación de estructura y sujeto en la perspectiva estructural abierta por Saussure y continuada por Lévi-Strauss, Benveniste y Lacan, en el trabajo de quien escribe esta presentación, tema que recibe un tratamiento circunscripto al pensamiento del argentino Ernesto Laclau, distinguiendo distintas etapas de abordaje, en el trabajo de Hernán Fair. Cierra el volumen el trabajo de Guadalupe Reinoso sobre la perspectiva de un filósofo norteamericano poco trabajado en nuestro medio, S. Cavell, quien además de hacer una originalísima recepción de la herencia de Austin y Wittgenstein, plantea la necesidad de reformular el problema del conocimiento y el autoconocimiento mediante un análisis del escepticismo moderno.

Los trabajos que presentamos, insuficientes como mapa detallado, se emparentan entre sí mejor como ejercicios de elaboración de las preguntas, en sus modos peculiares de poner al sujeto en cuestión, podríamos decir, con lo que ello implica de diagnóstico sobre la fuente de los problemas y dificultades, y acerca de las perspectivas de resolución de los mismos. Esto, como el lector podrá apreciar, no implica necesariamente, no lo hemos buscado, armonía entre los autores.

Para concluir esta ya larga nota, queremos agradecer a los evaluadores de este trabajo por la dedicada lectura y las valiosas sugerencias y aportes que realizaron. A la Prosecretaría de Publicaciones de la Facultad de Humanidades, por el entusiasmo y la calidez con la que acogieron nuestra propuesta. También a todos aquellos que, en el equipo de investigación, en clases, congresos y en otras instancias, nos ayudaron a pensar con sus preguntas, críticas, sugerencias e intervenciones.

Pedro Karczmarczyk,  
agosto de 2014

# El juego como auto-representación y modo de ser de la obra de arte en la estética hermenéutica de H.-G. Gadamer

*Paola Sabrina Belén*

El juego es la noción central en el desarrollo de la ontología de la obra de arte que se encuentra en *Verdad y método* (1960), reflexión en la que la pregunta por el modo de ser de la obra de arte se relaciona directamente con el modo de ser del ser y del lenguaje. En tal sentido, a partir de dicha ontología Gadamer construye la base de su hermenéutica filosófica, al tiempo que las categorías hermenéuticas son aplicables al arte, con lo que se establece una clara unión entre estética y hermenéutica.

Pensar la obra de arte desde la categoría del juego permite a Gadamer enfrentarse al subjetivismo moderno. Su estudio se orienta, entonces, hacia la ontología de la obra de arte y de lo que ella crea, desligándose de la cuestión de cómo la obra se produce. En este punto, el filósofo considera la mimesis como concepto básico o “categoría estética universal”. Derivada de la mimesis aristotélica, le permite dar cuenta del modo de ser de la obra y de su relación con el mundo y el espectador, posibilitando además la recuperación de la verdad y el sentido cognitivo de las artes.

Tomando en consideración la crítica de Gadamer a la subjetivización de la estética, en este escrito<sup>1</sup> se analiza su abordaje del concepto de juego como

---

<sup>1</sup> El escrito se inscribe en un proyecto de investigación dentro del Sistema de Becas Internas para la Investigación o Desarrollo Científico, Tecnológico o Artístico de la Universidad Nacional de La Plata. Proyecto: “Gadamer sobre arte y conocimiento. Implicaciones para una concepción ampliada de racionalidad”. Director: Lic. Daniel Sánchez. Codirector: Dr. Pedro Karczmarczyk. Beca Tipo B. Instituto de Historia del Arte argentino y americano, Facultad de Bellas Artes,

contraconcepto a la categoría de sujeto y como auto-re-presentación, y además se examina qué es lo que la obra de arte re-presenta o de qué es mimesis en el marco de la estética gadameriana.

## **La crítica a la significación subjetiva del juego y el modo de ser lúdico como auto-re-presentación**

El concepto de juego, a partir del cual Gadamer desarrolla su “ontología de la obra de arte” en *Verdad y método*, resulta clave a la vista de los objetivos que se propone su estética hermenéutica; esto es, cumple un rol crucial tanto en la crítica al subjetivismo moderno como en la configuración de una noción de verdad que dé lugar a una experiencia del ser diferente.<sup>2</sup> Como señala Zúñiga, el juego es el centro que articula la reflexión estética gadameriana y aporta un punto de apoyo para mostrar el modo de conocimiento y de verdad del arte que defiende.<sup>3</sup>

Gadamer se propone utilizar el juego “como contraconcepto a la categoría de sujeto” (González Valerio, 2005: 25), por lo que el mismo es deslindado de la significación subjetiva que presentaba en Kant y en Schiller. En la *Crítica del juicio* (1790), Kant define el juicio de gusto como el libre juego de las facultades cognitivas (entendimiento e imaginación) del sujeto. Vale decir que el juicio de gusto está referido exclusivamente al sujeto; no dice nada sobre el objeto, sino sobre el modo en que el sujeto se representa<sup>4</sup> el objeto.

---

UNLP. Recoge, asimismo, el trabajo realizado en el marco del proyecto H653 “Lenguaje y lazo social. Subjetivación, sujeción y crítica en algunas corrientes del pensamiento contemporáneo”. Director: Pedro Karczmarczyk. Programa de Incentivos IdIHCS, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, UNLP. Recupera, finalmente, la labor efectuada en una estancia de investigación bajo la tutoría de la Dra. María Antonia González Valerio en la Universidad Nacional Autónoma de México, durante febrero de 2013. Proyecto: “Juego y mimesis en la estética gadameriana. Sus implicaciones para la recuperación del valor cognitivo del arte”. Posgrado de Filosofía, Facultad de Filosofía y Letras, UNAM.

<sup>2</sup> Gadamer (1992: 390) mismo subraya este punto: “Traté de superar desde el concepto de juego las ilusiones de la autoconciencia y los prejuicios del idealismo de la conciencia”.

<sup>3</sup> Agrega además: “La originalidad de Gadamer consiste en pensar la verdad del arte, la verdad del ser que se muestra en el arte, a partir del fenómeno del juego” (Zúñiga, 1995: 199). Cabe destacar, asimismo, el énfasis que este autor pone en la función directiva que tiene el arte en la hermenéutica gadameriana, ya que desde él fundará Gadamer sus ideas de ser y verdad. Cf Zúñiga, 1995: 190.

<sup>4</sup> Siguiendo la traducción de González Valerio (2005: 32), representación como *Vorstellung*,

Esto es, la base determinante del juicio de gusto es meramente subjetiva.

En el juicio de conocimiento, determinante, la imaginación se halla al servicio del entendimiento, el cual ordena y conforma el objeto de conocimiento bajo las reglas de la subjetividad trascendental, mientras que en el juicio de gusto, reflexionante, el entendimiento está al servicio de la imaginación. La base de este último no puede entonces ser objetiva, sino subjetiva, y como tal el juicio de gusto no aporta conocimiento sino que sólo juzga las facultades de representación del sujeto. El sentimiento de placer, constitutivo de este juicio, surge así del libre juego de las facultades cognitivas.

En *Verdad y método*, Gadamer lleva a cabo una crítica a la subjetivización de la estética a partir de Kant. En tal sentido, sostiene que

el precio que paga por esta justificación de la crítica en el campo del gusto consiste en que arrebató a éste cualquier significado cognitivo. 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 (Gadamer, 1991: 76).

Asimismo, el concepto kantiano de genio, a través del que se enlazan las obras de arte con la belleza natural, permite a Gadamer atribuir a Kant un protagonismo en la deriva subjetivista de la estética. Kant otorga primacía a la consideración de la belleza natural, que en tanto belleza libre no reconoce ningún concepto del objeto. Frente a ella, la belleza adherente presupone un concepto de qué sea la cosa y su perfección. Puesto que el arte parece quedar reducido al ámbito de la belleza adherente, en tanto es producto de una voluntad, la solución kantiana consiste en sostener que el arte es bello cuando, a la vez, parece ser naturaleza. Esto implica que la intención del artista no debe ser visible; es decir, la obra debe producirse según reglas únicas. En este punto, Kant (1992: 215) introduce el concepto de genio: "Genio es el talento (don natural) que da la regla al arte", considerando que esta capacidad innata del artista pertenece a la naturaleza.

---

entendida como la representación que se hace un sujeto de un objeto, se diferencia de la idea gadameriana del juego como re-presentación en tanto *Darstellung*. Se utilizará el guión en representación para diferenciar entre una y otra acepción.

Vemos entonces que la belleza libre, propia del juicio de gusto puro, contribuye a desplazar la estética hacia el terreno de una pura subjetividad que se manifiesta libremente en la creación artística del genio:<sup>5</sup> “El significado sistemático del concepto de genio queda así restringido al caso especial de la belleza en el arte, en tanto que el concepto de gusto continúa siendo universal” (Gadamer, 1991: 88).

La obra de arte bella es producto de la unión del gusto y del genio, y, como aduce García Leal (2004: 89, cursiva en el original) siguiendo a Gadamer, “sólo hará falta, después, que el neokantismo, para refrendar el papel constituyente de la subjetividad, establezca la *vivencia* como el hecho central de la conciencia, como el elemento original en el que puede descomponerse y al que remite toda significación”. Entiende Gadamer, entonces, que la reflexión kantiana lleva a cabo una subjetivización de la estética que da lugar tanto a la pérdida del valor cognitivo del arte como a la pérdida de la tradición humanista,<sup>6</sup> en cuanto los conceptos de gusto y sentido común se desvinculan de la comunidad y de su sustrato histórico, enraizándose sólo en un tipo particular de subjetividad: “Lo bello en la naturaleza o en el arte tiene un único y mismo principio a priori, y éste se halla por entero en la subjetividad” (Gadamer, 1991: 90).

Volvamos ahora al concepto de juego, y veamos por qué Gadamer también se separa de la concepción esbozada por Friedrich Schiller en sus *Cartas sobre la educación estética del hombre* (1795). Según Gadamer –como señala García Leal (2004: 89)–, es Schiller quien da “el salto por el que lo estético

---

<sup>5</sup> Como afirma Karczmarczyk (2007: 145), para Kant no es el arte el que puede motivar la idea de nuestra determinación moral, sino únicamente la belleza natural. Es ésta la que nos posibilita pensar que ocupamos un lugar especial en el orden del mundo, y que existe una orientación de la naturaleza hacia nosotros.

<sup>6</sup> La recuperación gadameriana de los conceptos de formación, tacto, gusto, sentido común y juicio, en su sentido prekantiano, le permite dar cuenta de que en las experiencias relacionadas con estas capacidades tienen lugar una verdad y un contacto con una realidad que se manifiesta a partir de la modelación comunitaria y socialmente compartida de dichas capacidades, las que posibilitan la percepción de rasgos salientes en situaciones que no llegan a ser disponibles en una generalidad conceptual o un conjunto de preceptos. Sólo siendo parte de una comunidad es posible adquirir este tipo de conocimiento unido a la situación particular en la que se ejerce. Según Gadamer, estas capacidades se encuentran próximas al modelo de saber propio de la ética de Aristóteles.

se abisma en el subjetivismo”. Éste sostiene que el hombre está conformado por dos instintos antagónicos pero interdependientes: el sensible, que ata al hombre al mundo, y el racional, caracterizado por la afirmación de la libertad ante el mundo sensible. Mas, para que surja la armonía, salvando la separación entre lo nouménico y lo fenoménico, “Schiller introduce un tercer instinto: el instinto lúdico, que es poder de reconciliación [...] El instinto formal representa la ley y la forma; el instinto sensible representa el mundo y la vida; el instinto lúdico es la forma viva, *i.e.*, la belleza como armonía de los dos instintos” (González Valerio, 2005: 29-30).

Al “impulso lúdico que despliega su propia y libre posibilidad en medio del impulso de la materia y el impulso de la forma”, (Gadamer, 1996: 133) atribuye Schiller el comportamiento estético. En este punto, Gadamer analiza la transformación de la estética kantiana en Schiller. A diferencia de Kant, para quien la naturaleza es lo realmente bello, Schiller sostiene que se trata de lo artístico. Su punto de vista inaugura una nueva visión del arte, la cual concibe al arte y a la naturaleza como esferas separadas:

Ahora el arte se opone a la realidad práctica como arte de la apariencia bella, y se entiende desde esta oposición. En el lugar de la relación de complementación positiva que había determinado desde antiguo las relaciones entre arte y naturaleza, aparece ahora la oposición entre apariencia y realidad [...] El arte se convierte en un punto de vista propio y funda una pretensión de dominio propia y autónoma (Gadamer, 1991: 122).

Tal contraposición entre la obra de arte y la realidad da lugar a que la obra, si bien se considera autónoma, no es lo real, manteniendo una posición de segundo grado respecto de ello, en tanto es apariencia. Contra ello, Gadamer (1996: 136) enfatiza que “lo jugado en el juego del arte no es ningún mundo sustitutorio o de ensoñación en el que nos olvidemos de nosotros mismos”, y además señala que, tal contraposición entre arte y realidad deja la vía libre a la constitución de la “conciencia estética”, “dada con el ‘punto de vista del arte’ que Schiller fundó por primera vez” (Gadamer, 1991: 124). Se trata de una conciencia enajenada de la realidad, que se enfrenta a la obra de arte percibiéndola desde una actitud puramente

estética que prescinde de toda dimensión moral o cognitiva.

Desde esta perspectiva, la obra rompe sus lazos con el mundo histórico, deja de decirlo, puesto que no se reconoce en ella un *sensus communis* -como el sentido que funda la comunidad y nos liga con ella- sino solamente sus “atributos estéticos”. Al pensarla “sólo como arte” para ser contemplado estéticamente, se olvida que es una creación histórica que nos vincula con lo que históricamente hemos sido y en la que nos podemos reconocer gracias a la comprensión de los contenidos que ahí se revelan y emergen.

Sostiene Gadamer (1991: 125) que “la idea de formación estética tal como procede de Schiller consiste en no dejar valer ningún baremo de contenido, y en disolver toda unidad de pertenencia de una obra respecto a su mundo”. La conciencia estética produce, además, la “distinción estética”, entendida como el proceso de abstracción que separa de la obra todo lo que no es estético, lo extraestético, por considerarlo inesencial. Se trata de “la abstracción que sólo elige por referencia a la calidad estética como tal” (Gadamer, 1991: 125).

Como alternativa, Gadamer propone, entonces, la metáfora del juego, la que, según González Valerio, lo conduce al desafío de superar no sólo el dualismo subjetivismo-objetivismo, sino además los referidos a esteticismo-historicismo<sup>7</sup> e imitación-ilusión.<sup>8</sup> Gadamer (1991: 144) buscará deslindar su concepción de toda significación subjetiva. Al respecto, asevera: “Nuestra pregunta por la esencia misma del juego no hallará por lo tanto respuesta alguna si la buscamos en la reflexión subjetiva del jugador. En consecuencia tendremos que preguntar por el modo de ser del juego como tal”.

Parte, para ello, de su crítica a la oposición serio / lúdico, según la cual el juego no es algo serio sino que se contrapone a la seriedad de la vida. En tal sentido, se pregunta el filósofo: “¿No es, siempre, entonces, una falsa apariencia separar juego y seriedad, consentir el juego sólo en ámbitos limitados,

---

<sup>7</sup> Si “el esteticismo olvida que la obra de arte es parte de la historia [...] el historicismo se olvida de que la obra es ‘arte’, y que por ende rebasa cualquier determinación histórica y que sus transformaciones no se pueden simplemente explicar como consecuencia directa de los cambios socio-políticos” (González Valerio, 2010: 60).

<sup>8</sup> Aquí “el punto medio de Gadamer consistirá en pensar la obra como mimesis para vincularla al mundo, pero sin que mimesis sea mera copia o imitación de la realidad, sino una transformación creadora” (González Valerio, 2010: 60).

en zonas al margen de nuestra seriedad, en el tiempo libre que, como un vestigio, testimonia nuestra libertad perdida?” (Gadamer, 1996: 136). Busca así librarse de esta oposición no sólo porque concibe la capacidad lúdica como un ejercicio serio, sino también porque entiende que tal antagonismo se concibe a partir del comportamiento del jugador, en función de cómo éste asume el juego. El juego queda, así, definido por la subjetividad.

Agrega además que “el modo de ser del juego no permite que el jugador se comporte respecto a él como respecto a un objeto” (Gadamer, 1991: 144). Los jugadores tienen que abandonarse al juego para que éste pueda jugarse, “a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación” (Gadamer, 1991: 145) y, si bien hay una elección cuando se “quiere jugar” a *algo*, los sujetos no determinan la esencia del juego sino que son más bien llevados por él, en tanto es un acontecer en el que lo que acontece es el juego mismo.

No hay una primacía de la conciencia del jugador sino del juego, en virtud de lo cual “todo *jugar es un ser jugado*” (Gadamer, 1991: 149, cursiva en el original). De esta manera, “el verdadero sujeto del juego no es con toda evidencia la subjetividad del que, entre otras actividades, desempeña también la de jugar; el sujeto es más bien el juego mismo” (Gadamer, 1991: 146).

Gadamer analiza diferentes tipos de juegos -el de la naturaleza, el infantil, el cultural- hasta llegar al juego del arte. El juego de la naturaleza se caracteriza por presentar un movimiento que se realiza de manera repetitiva sin ninguna finalidad: es un vaivén.<sup>9</sup> De esta manera, “se hace referencia a un movimiento de vaivén que no está fijado a ningún objeto en el cual tuviera su final” (Gadamer, 1991: 146) y resulta además “indiferente quién o qué es lo que realiza tal movimiento” (Gadamer, 1991: 146).

Respecto del juego humano, éste adquiere otras características sin abandonar las antes mencionadas. Supone la existencia de reglas y prescripciones de por sí vinculantes para poder ser jugado, aunque las mismas sólo tienen validez al interior del espacio lúdico; fuera de ese mundo cerrado, carecen de sentido y validez.<sup>10</sup> En su obra *La actualidad de lo bello: el arte como juego*,

---

<sup>9</sup> “Piénsese, sencillamente, en ciertas expresiones como, por ejemplo ‘juego de luces’ o el ‘juego de las olas’, donde se presenta un constante ir y venir, un vaivén de acá para allá, es decir un movimiento que no está vinculado a fin alguno” (Gadamer, 2005: 66).

<sup>10</sup> Cf. Gadamer, 1996: 130.

*símbolo y fiesta* (1977) agrega que el elemento de la racionalidad es lo que distingue el juego propiamente humano del animal y del que tiene lugar en la naturaleza; y de ella deriva el orden, las reglas y los fines:

[...] lo particular del juego humano estriba en que el juego también puede incluir en sí mismo a la razón, el carácter distintivo más propio del ser humano consistente en poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente, y puede burlar lo característico de la razón conforme a fines. Pues la humanidad del juego humano reside en que, en ese juego de movimientos, ordena y disciplina, por así decirlo, sus propios movimientos de juego como si tuviesen fines. [...] Eso que se pone reglas a sí misma en la forma de un hacer que no está sujeto a fines es la razón (Gadamer, 2005: 67-68).

En virtud, entonces, de las reglas se crea un orden, mediante el cual el espacio lúdico y lo que ocurre dentro de él son demarcados; emerge así un espacio-tiempo diferente del de la existencia cotidiana.<sup>11</sup> En tanto para Gadamer jugar es siempre jugar a algo, todo juego plantea al jugador una tarea, pero el verdadero objetivo del juego no consiste tanto en el cumplimiento de las tareas particulares como en la ordenación de su mismo movimiento. Gadamer lo ejemplifica con el juego de pelota infantil, en el cual la verdadera tarea no es tirar la pelota sin perderla un cierto número de veces sino más bien el movimiento del juego; es decir, la configuración del espacio lúdico definido por el movimiento que sólo tiene como objetivo el puro movimiento.

Y esta “estructura ordenada del juego permite al jugador abandonarse a él y le libra del deber de la iniciativa, que es lo que constituye el verdadero esfuerzo de la existencia” (Gadamer, 1991: 148). Como señala Georgia Warnke (1987: 48), al entrar en el espacio lúdico los jugadores dejan a un lado sus propias

---

<sup>11</sup> En este punto Johan Huizinga (2004: 27) constituye un relevante precedente en el estudio del juego y de él Gadamer retoma parte de su análisis. “El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”.

preocupaciones y deseos, y se entregan a los requerimientos y objetivos que impone el juego. Aunque cada acción y movimiento son prescriptos con antelación, ningún juego es jugado dos veces de la misma manera, y a pesar de ello sigue siendo el mismo, agrega Weinsheimer (1985: 104-105) siguiendo a Gadamer.

Si bien no hay juego sin reglas cabe destacar, entonces, la posibilidad de elección al interior del espacio lúdico, aunque la misma depende de la configuración y determinación de dicho espacio. No sólo se da un “querer jugar” por parte del jugador en el momento en que se decide jugar, sino que esta elección es constante, puesto que al estar jugando se elige hacer esto o aquello, lo que permite que el mismo juego pueda ser enteramente diferente cada vez que es jugado.

En vista del carácter especial que reviste el cumplimiento de tareas u objetivos dentro del juego, Gadamer definirá su modo de ser como auto-re-presentación (*Selbstdarstellung*),<sup>12</sup> la que tiene lugar a través de los jugadores, puesto que son ellos quienes, jugándolo, lo hacen ser. En tal sentido, afirma que: “el cumplimiento de una tarea la re-presenta” (Gadamer, 1991: 151). Ésta solamente se cumple al interior del juego mismo siendo re-presentada y no por referencia a objetivos exteriores.

“La auto-re-presentación del juego hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, re-presentándolo”, afirma Gadamer (1991: 151). Se trata, entonces, de una doble re-presentación ya que, por un lado, el jugador se re-presenta jugando, es decir, aparece como jugador adoptando las características requeridas por el juego, y por otro, el jugador re-presenta el juego al jugarlo.

En el juego humano siempre algo se re-presenta, emerge y se determina como algo, “aunque no sea nada conceptual, útil o intencional, sino la pura prescripción de la autonomía del movimiento” (Gadamer, 2005: 70). La auto-re-presentación, mediada por el jugador, se vincula con la alteridad que analiza Gadamer.<sup>13</sup> En lo que sigue veremos cómo, conservando las características

---

<sup>12</sup> Es importante destacar que esta definición del juego como auto-re-presentación será la que le permitirá afirmar a la obra de arte, al ser y al lenguaje también como auto-re-presentación.

<sup>13</sup> Cf. González Valerio 2005: 46. Esta alteridad que es explicada a partir del espectador es introducida por Gadamer, además de la del jugador que deviene “otro” cuando juega y del “jugar-con”.

del juego explicadas, Gadamer define el paso del juego hacia el juego del arte a partir de la introducción del espectador. Aquí, la representación dramática constituye el punto de partida para clarificar el carácter general del arte.

## El juego del arte: transformación en una conformación y apertura al espectador

Tanto el juego del arte como el juego cultural se caracterizan por ser “re-presentación para un espectador”:

Aquí el juego ya no es el mero re-presentarse a sí mismo de un movimiento ordenado, ni es tampoco la simple re-presentación en la que se agota el juego infantil, sino que es ‘re-presentación para [...]’. Esta remisión propia de toda re-presentación obtiene aquí su cumplimiento y se vuelve constitutiva para el ser del arte (Gadamer, 1991: 152).

Como totalidad de sentido, el juego es un mundo cerrado en sí mismo, pero se trata también de un mundo abierto en tanto no hay juego sin espectador: “Sólo en él alcanza su pleno significado” (Gadamer, 1991: 153). Es en el espectador donde culmina y se cumple el modo de ser del juego como re-presentación; sólo en él el jugar de los actores cobra su sentido:

el que lo experimenta de manera más auténtica, y aquél para quien el juego se re-presenta verdaderamente conforme a su ‘intención’, no es el actor sino el espectador. Es en él donde el juego se eleva al mismo tiempo hasta su propia idealidad (Gadamer, 1991: 153)

En el juego escénico el espectador ocupa el lugar del jugador, y es él quien lleva al cumplimiento efectivo y total el re-presentarse del juego, pero

---

Respecto del “jugar-con”, afirma Gadamer (1991: 148-149) que, sin que sea necesario que haya otro jugador real, “siempre tiene que haber algún ‘otro’ que juegue con el jugador y que responda a la iniciativa del jugador con sus propias contrainiciativas”.

Incluso quien mira el juego de otro es algo más que un simple observador, es parte de él, participa: “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” (Gadamer, 2005:69).

a pesar de la “primacía metodológica” del espectador esta prioridad se da respecto al actor-artista y no en relación al juego, puesto que éste interpela y envuelve al espectador en la totalidad de sentido que se revela con su participación.<sup>14</sup> De este modo, Gadamer (1991: 153) buscará evitar la caída en un nuevo subjetivismo ya que la apertura forma parte del carácter cerrado del juego: “el espectador sólo realiza lo que el juego es como tal”.

Cuando el juego humano se convierte en el juego del arte, alcanzando su perfección, se transforma, dice el filósofo, en una conformación (*Gebilde*).<sup>15</sup> Utiliza aquí la expresión “transformación en una conformación” para explicar que la obra, el juego, mantiene frente a los jugadores una completa autonomía puesto que ya no es el puro movimiento de vaivén sino algo formado y permanente. En el término “conformación”, para Gadamer (1996: 132) “va implícito el que el fenómeno haya dejado tras de sí, de un modo raro, el proceso de su surgimiento, o lo haya desterrado hacia lo indeterminado, para representarse totalmente plantada sobre sí misma, en su propio aspecto y aparecer”.

Según esta idea, lo que permanece y queda constante no es ya la subjetividad del que experimenta, como sucede en la estética kantiana, sino la misma obra de arte. En tal sentido, como señala Weinsheimer (1985: 103), la obra de arte no es algo que exista en la conciencia de un sujeto. En virtud de esta autonomía de la obra, el filósofo sostiene que ésta lleva su propio sentido, es una totalidad de sentido que en cada caso es actualizada, ejecutada, por aquel que experimenta el juego, mas sin depender exclusivamente ni del espectador ni de su creador.

Respecto de la transformación,

quiere decir que algo se convierte de golpe en otra cosa completamente distinta, y que esta segunda cosa en la que se ha convertido por su trans-

---

<sup>14</sup> Cf. González Valerio, 2005: 49.

<sup>15</sup> Como propone González Valerio (2005:51), *Gebilde* es traducido aquí, a diferencia de la edición castellana, como *conformación* en lugar de *construcción* (*Aufbau*), para distinguir entre la construcción de la obra que lleva a cabo el intérprete y el hecho de que ésta sea algo formado.

Respecto del término *Gebilde* es interesante, asimismo, la observación que introduce Weinsheimer (1985: 107) afirmando que en tal término resuena la reflexión de Gadamer sobre el concepto de formación (*Bildung*).

formación es su verdadero ser, frente al cual su ser anterior no era nada [...] Nuestro giro “transformación en una conformación” quiere decir que lo que había antes ya no está ahora. Pero también quiere decir que lo que hay ahora, lo que se re-presenta en el juego del arte, es lo permanentemente verdadero (Gadamer, 1991: 155).

Y lo que desaparece, según Gadamer, son los jugadores, quienes se abandonan al juego en el que éste accede a su re-presentación. De este modo, gana el juego su autonomía de toda subjetividad, en la medida en que “la identidad del que juega no se mantiene para nadie. Lo único que puede preguntarse es a qué ‘hace referencia’ lo que está ocurriendo” (Gadamer, 1991: 156). También el mundo de la cotidiana existencia desaparece en la transformación puesto que el mundo en el que se desarrolla el juego es una conformación que no se mide o valida con nada que esté fuera de él. En la ontología hermenéutica de Gadamer no hay una realidad dada, sino creada, interpretada y comprendida, y no hay, entonces, ningún parámetro de “realidad real” que implique que el juego del arte sea “ilusión”; desaparece, de esta manera, la diferencia entre la realidad y el arte como mera ilusión.<sup>16</sup>

## **La mimesis artística como acontecimiento ontológico**

Frente a la abstracción de la conciencia estética, a Gadamer le interesa recuperar la vinculación de la obra con el mundo, relación que es pensada en términos ontológicos. En este punto resulta crucial su recuperación de la noción aristotélica de mimesis, entendida por Gadamer (1996: 93) como re-presentación: “El antiquísimo concepto de mimesis con el cual se quería decir re-presentación (*Darstellung*)”.

Si bien el Estagirita pone la vista en la tragedia, de modo soslayado y analogizante se ocupa de las artes plásticas, en particular de la pintura. En su caracterización, la mimesis, central en la crítica platónica a los poetas, “gana un significado positivo y fundamentador” (Gadamer, 1991: 93).<sup>17</sup> Según Gadamer, para apoyar la afirmación de que el arte es mimesis, Aristóteles se

---

<sup>16</sup> Cf. González Valerio, 2005: 57. Como se indicó antes, las reglas de un juego sólo tienen validez dentro del espacio lúdico; fuera de ese mundo cerrado, carecen de sentido.

<sup>17</sup> Cf. Gadamer, 1996: 123 y Gadamer 1996: 126.

remite en primer lugar al hecho de que imitar es un impulso humano natural,<sup>18</sup> que produce una alegría, también natural, en el hombre. Y esta “alegría por la imitación es la alegría por el reconocimiento”, aduce Gadamer (1996: 87). Esto último puede reconocerse en la alegría de los niños por el disfraz. En tal caso, que se reconozca al niño que se ha disfrazado, y no a quien está re-presentando con su disfraz es, siguiendo al filósofo griego, motivo de ofensa para el pequeño.<sup>19</sup>

Esto permite a Aristóteles afirmar que la pretensión de todo comportamiento y re-presentación mímica es reconocer lo que está re-presentado, pero esto no significa que su sentido estribe en que observemos el grado de semejanza o parecido con el original. Este re-conocer, agrega, no quiere decir volver a ver una cosa que ya se ha visto, sino reconocerlo como lo que ya se ha visto una vez,

cuando *re-conozco* a alguien o a algo, veo a lo *re-conocido* libre de la casualidad del momento actual, o de entonces. Forma parte del *re-conocer* el que se mire en lo visto lo permanente, lo esencial [...] Lo que se hace visible en la imitación es, precisamente, la esencia más propia de la cosa (Gadamer, 1996: 88, cursiva en el original).<sup>20</sup>

Lo mímico establece una relación originaria entre la obra y el mundo, en la que no sucede tanto una imitación, sino más bien una transformación. En la medida en que el poeta relata las cosas como sucedieron o podrían haber sucedido, la obra es una reelaboración y transformación de lo que aparece en

---

<sup>18</sup> Al respecto, Suñol (2007: 32-33) sostiene que el gran aporte de Aristóteles respecto de la mimesis “consiste en haber descubierto su carácter ingénito como habilidad predominantemente humana de aprendizaje mediante la identificación de semejanzas, y por ende de diferencias, a partir de la cual surgen como formas derivadas las artes miméticas”.

<sup>19</sup> “La alegría por el disfraz, la alegría de re-presentar a otro distinto del que se es y la alegría del que reconoce lo re-presentado en el que re-presenta, muestran cuál es el sentido auténtico de la re-presentación imitativa: en modo alguno comparar y juzgar cuánto se aproxima la re-presentación a lo que se quiere re-presentar en ella” (Gadamer, 1996: 126).

<sup>20</sup> “Allí donde algo es *re-conocido*, se ha liberado de la singularidad y la casualidad de las circunstancias en las que fue encontrado. No es aquello de entonces, ni esto de ahora, sino lo mismo e idéntico. Comienza así a elevarse hasta su esencia permanente, y a desatarse de la casualidad del encuentro” (Gadamer, 1996: 127, cursiva en el original).

el mundo para hacerlo aparecer en su forma esencial, “purificada del encuentro casual”. Esto implica considerarla como posibilidad de comprensión del mundo a partir de una abstracción que tiende a la universalización al representar las cosas de un modo en que podrían ser, y no lo que es.<sup>21</sup>

En el re-conocimiento, sostiene Gadamer, no solamente se hace visible el universal, sino que además se re-conoce uno a sí mismo, lo que presupone la existencia de una tradición en la que todos puedan comprenderse y encontrarse a sí mismos:<sup>22</sup>

Todo *re*-conocimiento es experiencia de un crecimiento de familiaridad; y todas nuestras experiencias del mundo son, en última instancia, formas con las cuales construimos nuestra familiaridad con ese mundo. El arte, en cualquier forma que sea –tal parece decir, con todo acierto, la doctrina aristotélica-, es un modo de *re*-conocimiento en el cual, con ese *re*-conocimiento, se hace más profundo el conocimiento de sí, y con ello, la familiaridad con el mundo (Gadamer, 1996: 89).

A partir del pensamiento de Aristóteles, Gadamer (1996: 92) concibe la mimesis como “categoría estética universal”.<sup>23</sup> Esto quiere decir que no es una categoría válida solamente para un determinado momento de la historia del arte o para ciertas artes, ni limita al arte a re-presentar la naturaleza, sino que es pensada como una categoría con un sentido ontológico y no histórico, que permite considerar además la pintura abstracta y la música como mimesis.

“El sentido de la mimesis consiste únicamente en hacer ser ahí a algo” (Gadamer, 1996: 126). No quiere decir, entonces, ni la representación que

---

<sup>21</sup> Cf. González Valerio, 2010: 91. Aristóteles considerará a la poesía “más filosófica” que la historia, puesto que ésta, al describir las cosas de un modo en que podrían ser, tiene parte en la verdad del universal.

<sup>22</sup> Según Gadamer (1996: 89), tal tradición vinculante era, para el pensamiento griego, el mito, contenido común de la representación artística: “Este reconocer del ‘ese eres tú’, que acontece en el espectáculo del teatro griego ante nuestros ojos, este conocerse en el *re*-conocerse, estaba sostenido sobre todo el mundo de la tradición religiosa de los griegos, sus dioses y las leyendas de sus héroes, porque su presente se derivaba de su pasado mítico-heroico”.

<sup>23</sup> En tanto “categoría estética universal”, la mimesis, aduce Gadamer (1996: 92), encierra en sí las categorías de expresión, imitación y signo.

un sujeto se hace de un objeto (la *Vorstellung* moderna), ni se trata de volver a presentar lo ya presentado, sino la emergencia o manifestación de lo que antes no era y que desde ese momento es, por y en el lenguaje.

Dirá Gadamer (1996: 93): “En la obra de arte acontece de modo paradigmático lo que todos hacemos al existir: construcción permanente del mundo”. En tal sentido, cuando la obra de arte re-presenta algo, lo hace emerger, lo hace ser. En esta acepción, como señala González Valerio (2010: 110), re-presentación / mimesis es creación; se relaciona así con *poiésis*, en tanto hacer aparecer algo es crearlo.

¿Qué es, entonces, lo que la obra de arte re-presenta o, lo que es lo mismo, de qué es mimesis?<sup>24</sup> En el juego del arte, la obra como auto-re-presentación y conformación, en primer lugar, se re-presenta a sí misma, puesto que ella hace emerger un mundo con un sentido propio, que sólo existe en y por la obra, mundo que se regula autónomamente a partir de reglas válidas sólo dentro de ese mundo cerrado.

En segundo lugar, entonces, la obra re-presenta un mundo. Para Gadamer (1991: 185), “el mundo que aparece en la re-presentación no está ahí como una copia al lado del mundo real, sino que es ésta misma en la acrecentada verdad de su ser”. Recupera así para la obra una autonomía y una verdad propia. Liberada de toda carga platónica, la obra de arte,

no admite ya ninguna comparación con la realidad, como si ésta fuera el patrón secreto para toda analogía o copia. Ha quedado elevada por encima de toda comparación de este género –y con ello también por encima del problema de si lo que ocurre en ella es o no real-, porque desde ella está hablando una verdad superior (Gadamer 1991: 156).

Esta “transformación hacia lo verdadero” que constituye el juego del arte posibilita a Gadamer no sólo no pensar la obra de arte como imitación de la realidad sino además replantear su estatuto ontológico reivindicando su verdad.<sup>25</sup> Desaparece la realidad, lo no transformado, y acontece así el mundo

---

<sup>24</sup> Cf. González Valerio, 2010: 103.

<sup>25</sup> Al respecto, Karczmarczyk (2007: 139) resalta la importancia que Gadamer atribuye a la experiencia del arte para una correcta interpretación del fenómeno de la experiencia de la verdad,

del arte como re-presentación en la que “emerge lo que es”, como “forma de ser autónoma y superior” en tanto es “superación de esta realidad en su verdad” (Gadamer 1991: 157).

Mas este mundo que la obra re-presenta lo vivimos como propio, reconociéndonos en ella. Es este el “sentido cognitivo” que para Gadamer existe en la mimesis, el cual es entendido como re-conocimiento. Sin embargo, no se trata de una confirmación de lo ya conocido, sino que “se conoce algo más de lo ya conocido” (Gadamer, 1991: 158). La obra mimetiza el mundo, lo transforma, lo hace aparecer de otro modo, de uno que sólo está en la obra. Es un “poner de relieve” aquello que en la cotidiana existencia se pasa de largo:

La relación mímica original que estamos considerando contiene, pues, no sólo el que lo re-presentado 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 esencia [...] verdadero ‘poner de relieve’ (Gadamer, 1991: 159).

La mimesis hace visible y hace aparecer, manifiesta la esencia más propia de la cosa. En tal sentido, enfatiza Gadamer (1991: 159): “el ser de la re-presentación es más que el ser del material re-presentado, el Aquiles de Homero es más que su modelo original”. Esto significa que lo re-presentado alcanza su verdadero ser, se conoce más, bajo una luz diferente. La obra de arte no es una copia del ser, sino que lo acrecienta.

La mimesis, afirma Gadamer, es “testimonio de orden”, ya que por medio de ella la obra construye y ordena el mundo; lo configura dándole sentidos. El arte establece nexos de sentido, pone de relieve, enfatiza, dota a la “realidad” de significaciones que previamente no tenía, hace surgir algo que antes no resultaba visible, que se ocultaba a la mirada rutinaria, convencional y lo extrae así del montón indiferenciado de las cosas:

Mientras una obra eleve aquello que re-presenta, o aquello como lo que se re-presenta, a una nueva conformación, a un nuevo y diminuto cosmos, a una nueva unidad de lo tensado en sí, de lo unido en sí, de lo

---

experiencia cuya elucidación busca extender los conceptos de conocimiento, verdad y realidad.

ordenado en sí, es arte; ya sea que lleguen a hablar en ella contenidos de nuestra formación, figuras de nuestro entorno más íntimo, ya sea que sólo se re-presente en ella la entera mudez –sin embargo, originariamente familiar- de las puras armonías pitagóricas de la forma y el sonido (Gadamer, 1996: 92).

En el reconocimiento, lo que ya conocíamos emerge bajo una nueva luz que lo saca del azar y la contingencia de las circunstancias; es decir, posibilita aprehender su esencia. “Se lo reconoce como algo”, dice Gadamer (1991: 158). Mas esa re-presentación nunca supone un descubrimiento total de la verdad: Gadamer (2002: 106) la concibe como un juego de ocultación y mostración que remite a la concepción heideggeriana de la pugna entre tierra y mundo: “Su verdad no consiste en un significado que está llanamente al descubierto, sino más bien en lo insondable y profundo de su sentido. Por esto, según su esencia, es una disputa entre mundo y tierra, entre el surgir y el quedar resguardada”.<sup>26</sup> La obra no puede ser aprehendida en su totalidad. En tanto cada actualización oculta sentidos al tiempo que devela otros, no podemos apropiarnos de su sentido total, comprendiéndolo y reconociéndolo. En la *Actualidad de lo bello*, afirma Gadamer (2005: 86-87) que en tal insoluble juego de contrarios, de mostración y ocultación, estriba el carácter simbólico del arte.

La obra es una conformación que “está ahí”; al estar ahí tiene el carácter de algo pasado y de alguna manera fijado, de modo tal que es traído a este presente a través de la re-presentación, es actualizado en este presente. “Comprender es siempre también aplicar” un sentido al presente. Si la obra ha de ser entendida adecuadamente, de acuerdo con las pretensiones que mantiene, ha de ser comprendida “en cada momento y en cada situación concreta de una manera nueva y distinta” (Gadamer, 1991: 380). La mediación en la actualidad hace hablar a la obra al tiempo que la interpretación se hace una, se fusiona con ella. Toda comprensión es de determinada tradición, la de lo que se quiere comprender, y se da en el marco de otra, no objetivable, la

---

<sup>26</sup> La verdad acontece en el lenguaje, en la obra de arte, porque ésta desoculta sentidos al tiempo que reserva otros. La obra de arte es lenguaje en un sentido ontológico porque ambos son desocultamiento del ser, porque el ser acaece en el lenguaje.

del intérprete.<sup>27</sup> Ambos horizontes se fusionan al momento de la actualización de la obra.

La tradición, que es lenguaje -esto es, condición de posibilidad de toda experiencia, apertura del mundo-, es lo que nos permite comprender la “cosa misma”, pero ella no es algo distinto de la tradición. Es un círculo, un proceso dialógico, en el que comprendemos la tradición desde la tradición; por ello, comprender es fusión horizontal. Y, una vez comprendida la obra, no habría una manera de distinguir entre lo que el intérprete pone y lo que ella dice por sí misma. Lo que queda es el sentido que emerge.

En realidad el horizonte del presente está en un proceso de constante formación en la medida en que estamos obligados a poner a prueba constantemente todos nuestros prejuicios. Parte de esta prueba es el encuentro con el pasado y la comprensión de la tradición de la que nosotros mismos procedemos. El horizonte del presente no se forma al margen del pasado. Ni existe un horizonte del presente en sí mismo ni hay horizontes históricos que hubiera que ganar. *Comprender es siempre el proceso de fusión de estos presuntos ‘horizontes para sí mismos’* (Gadamer, 1991: 376-377, cursiva en el original).<sup>28</sup>

Concebida entonces desde su relación con el espectador, la mimesis implica que sólo en cuanto la obra es comprendida e interpretada por alguien, es. La obra como conformación que lleva dentro de sí una totalidad de sentido queda inserta en un diferir histórico, por el cual “sigue siendo siempre la misma obra, aunque emerja de un modo propio en cada encuentro” (Gadamer, 1996: 297), puesto que “le dice algo a cada uno, como si se lo dijera

---

<sup>27</sup> Gadamer (1991: 372) entiende por horizonte “el ámbito de visión que abarca y encierra todo lo que es visible desde un determinado punto”.

El horizonte no es objetivable porque no es posible, reflexivamente, llegar a hacer conscientes todos los rasgos subjetivos que se ponen en juego cuando comprendemos. No se trata de un horizonte cerrado y creado de una vez y para siempre, “es más bien algo en lo que hacemos nuestro camino y que hace el camino con nosotros. El horizonte se desplaza al paso de quien se mueve” (Gadamer, 1991: 375).

<sup>28</sup> La fusión de horizontes se halla en relación con el concepto de “historia efectual” introducido por el filósofo para dar cuenta de que un fenómeno histórico o un texto incluye en su significado a sus efectos, ya que éstos no se distinguen del mismo, son su modo de existir.

expresamente a él, como algo presente y simultáneo” (Gadamer, 1996: 59).

La mediación por el receptor vía re-presentación y la simultaneidad con el presente aparecen así como condición de posibilidad del diálogo, de la interpretación y de la comprensión. El mundo que la obra presenta posibilita al espectador reconocerse en ella, al tiempo que éste asume su inscripción en la tradición. Al comprender la obra, el que la comprende se comprende a sí mismo, “en último extremo toda comprensión es un comprenderse” (Gadamer, 1991: 326).

La experiencia del arte no es “una mera recepción de algo. Más bien, es uno mismo el que es absorbido por él. Más que un obrar, se trata de un demorarse que aguarda y se hace cargo: que permite que la obra de arte emerja [...], y el interpelado está como en un diálogo con lo que ahí emerge” (Gadamer, 1996: 294-295). Se trata de un demorarse en el que el espectador no sólo construye y actualiza la obra sino que construye también su propio ser, experimentando su historicidad y su finitud, puesto que reconocer la situación, el horizonte, es reconocer los límites en los que se da cada presente. La intimidad con que nos afecta la experiencia del arte: “No es sólo el ‘ese eres tú’, que se descubre en un horror alegre y terrible. También nos dice: ‘¡Has de cambiar tu vida!’” (Gadamer, 1996: 62).

## Consideraciones finales

El esfuerzo teórico de Gadamer está encaminado a devolver la primacía a la obra de arte, de forma que la conciencia estética, despojada de sus pretensiones constituyentes, deje de ser tal para convertirse en conciencia hermenéutica. Gadamer procura que el punto nodal de su estética, la que se encuentra íntimamente imbricada con su propuesta hermenéutica, no sea ni la subjetividad del creador ni la del receptor, sino la obra misma concebida como conformación, como totalidad de sentido transformadora del mundo y posibilidad de emergencia del ser. En tal sentido, su interés en la restauración de la dimensión cognitiva del arte depende, según él cree, de una nueva fundamentación de la estética, no subjetiva.

Precisamente, el concepto de arte como juego es introducido en *Verdad y método* como una manera de superar la subjetividad de la estética y, como contraconcepto de la categoría de sujeto, está diseñado para captar el sentido por el cual nuestra experiencia del arte es un acontecimiento que nos sucede

más allá de la conciencia estética.

Sin embargo, considerando la función cognitiva del arte en el auto-reconocimiento y la auto-comprensión del ser humano, en la medida en que es a través del arte como juego que “nos avistamos a nosotros mismos [...] cómo somos, cómo podríamos ser, lo que pasa con nosotros” (Gadamer, 1996: 136), más que superar la subjetividad Gadamer pareciera equilibrarla, ofreciendo una concepción que establece, para la obra de arte, un punto medio entre el subjetivismo y el objetivismo.

El sujeto no es entendido como agente y causa última de la determinación del sentido, puesto que el sentido rebasa la disposición subjetiva al acontecer, acaecer, pero es condición de posibilidad de su emergencia. De este modo, en el pensamiento gadameriano tiene lugar una reconfiguración de la idea de subjetividad delineada en la modernidad, que posibilita que ésta deje de ser una subjetividad abstracta, alienada en la forma de la conciencia estética, para convertirse en una subjetividad históricamente situada.

## Bibliografía

- Gadamer, H.-G. (1960/1991). *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*. Salamanca: Sígueme.
- Gadamer, H.-G. (1960/1996). Estética y hermenéutica. En *Estética y hermenéutica* (pp. 55-62). Madrid: Tecnos.
- Gadamer, H.-G. (1960/2002). La verdad de la obra de arte. En *Los caminos de Heidegger* (pp. 95-108). Barcelona: Herder.
- Gadamer, H.-G. (1967/1996). Arte e imitación. En *Estética y hermenéutica* (pp. 81-96). Madrid: Tecnos.
- Gadamer, H.-G. (1972/1996). Poesía y mimesis. En *Estética y hermenéutica* (pp. 123-128). Madrid: Tecnos.
- Gadamer, H.-G. (1977/1992). Autopresentación. En *Verdad y método II* (pp. 375-402). Salamanca: Sígueme.
- Gadamer, H.-G. (1977/1996). El juego del arte. En *Estética y hermenéutica* (pp. 129-138). Madrid: Tecnos.
- Gadamer, H.-G. (1977/2005). *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*. Buenos Aires: Paidós.
- Gadamer, H.-G. (1992/1996). Palabra e imagen. En *Estética y hermenéutica* (pp. 279-307). Madrid: Tecnos.

- García Leal, J. (2004). Problemas de la representación: Gadamer y el arte contemporáneo. En J. Acero, J. Nicolás, J. Tapias, L. Sáez & J. Zúñiga (Eds.). *El legado de Gadamer* (pp. 87-128). Granada: Universidad de Granada.
- González Valerio, M. A. (2005). *El arte develado. Consideraciones estéticas sobre la hermenéutica de Gadamer*. México D.F.: Herder.
- González Valerio, M. A. (2010). *Un tratado de ficción. Ontología de la mimesis*. México D.F.: Herder.
- Huizinga, J. (1938/2004). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Kant, I. (1790-1992). *Crítica de la facultad de juzgar*. Caracas: Monte Ávila.
- Karczmarczyk, P. (2007). *Gadamer: aplicación y comprensión*. La Plata: Edulp.
- Karczmarczyk, P. (2007). La subjetivización de la estética y el valor cognitivo del arte según Gadamer. *Revista Analogía Filosófica*, XXI(1), 127-173.
- Suñol, V. (2007). *Más allá del arte: mimesis en Aristóteles*. La Plata: Edulp.
- Warnke, G. (1987). *Gadamer. Hermeneutics, Tradition and Reason*. Stanford: Stanford University Press.
- Weinsheimer, J. (1985). *Gadamer's Hermeneutics: A Reading of Truth and Method*. New Haven: Yale University Press.
- Zúñiga, J. (1995). *El diálogo como juego. La hermenéutica filosófica de Hans-Georg Gadamer*. Granada: Universidad de Granada.

## Los autores

### Matías Abeijón

Licenciado en Psicología por la Universidad Nacional de Buenos Aires. Actualmente es docente de la carrera de Psicología de dicha universidad. Es becario UBACyT para realizar una tesis de Doctorado en Psicología sobre la psicología en los escritos tempranos de Michel Foucault. Ha publicado diversos trabajos en revistas científicas, capítulos de libros y contribuciones a actas de reuniones científicas.

### Paola Sabrina Belén

Profesora y Licenciada en Historia de las Artes Visuales (FBA – UNLP), Especialista en Epistemología e Historia de la Ciencia (UNTREF) y alumna del Doctorado en Epistemología e Historia de la Ciencia (UNTREF). Jefa del Departamento de Estudios Históricos y Sociales (Facultad de Bellas Artes-UNLP). Profesora Adjunta Ordinaria en la cátedra de Estética/Fundamentos estéticos (FBA-UNLP) Ha sido becaria en el sistema de becas internas de la UNLP. Ha recibido el Premio a la Labor científica, tecnológica y artística en la categoría: Investigador en formación de la UNLP y ha participado en carácter de expositora en diversos Congresos, Encuentros y Jornadas tanto nacionales como internacionales. Ha publicado diversos trabajos en actas de Congresos y Jornadas y en revistas nacionales e internacionales. Es co-autora del libro Aportes epistemológicos y metodológicos de la investigación artística y autora de capítulos de libros.

### Luisina Bolla

Licenciada en Filosofía por la Universidad Nacional de La Plata. Participa de los proyectos de investigación a cargo del Dr. Pedro Karczmarczyk

(H653) y de la Dra. María Luisa Femenías (H591), analizando la intersección teórica entre marxismo y feminismo. Desarrolla tareas docentes como adscripta graduada en la cátedra de Antropología Filosófica (FaHCE-UNLP). Becaria doctoral del CONICET, actualmente elabora su plan de doctorado en Filosofía bajo la dirección del Dr. Karczmarczyk, proponiendo una relectura de la filosofía de Louis Althusser desde la Filosofía de Género, en diálogo con las corrientes materialistas actuales en el ámbito de los estudios de Género.

### Luciana Carrera Aizpitarte

Profesora en filosofía por la Universidad Nacional de La Plata. Actualmente es docente en la cátedra de Metafísica de esta institución. Se ha desempeñado como becaria doctoral de CONICET. Actualmente se encuentra concluyendo su tesis en el Doctorado en filosofía de la Universidad Nacional de La Plata sobre “El problema del ser y su relación con el lenguaje poético: origen, naturaleza y resonancias del análisis de la poesía en la filosofía de Heidegger”. Ha publicado diversos trabajos en revistas especializadas, argentinas y extranjeras, capítulos de libros, contribuciones a congresos, etc.

### Hernán Fair

Licenciado en Ciencia Política, Magíster en Ciencia Política y Sociología y Doctor en Ciencias Sociales por la Universidad Nacional de Buenos Aires. Actualmente es Investigador asistente en CONICET con lugar de trabajo en la Universidad Nacional de Quilmes. Ha publicado numerosos artículos en revistas científicas nacionales e internacionales. Su tema de trabajo actual es: “Supervivencia, crisis y derrumbe de la hegemonía neoliberal en el gobierno de la Alianza (2001). Una comparación con los tiempos de Menem”.

### Pedro Karczmarczyk

Profesor, Licenciado y Doctor en Filosofía por la UNLP. En esta institución se desempeña como Prof. Adjunto de Filosofía contemporánea y dirige el equipo de investigación “Lenguaje y lazo social. Subjetivación, sujeción y crítica en el pensamiento contemporáneo”. Es Investigador Adjunto de CONICET. Ha publicado dos libros (Gadamer: aplicación y comprensión 2007 y El argumento del lenguaje privado a contrapelo, 2011), y se ha desempeñado como editor de números especiales de revistas (“Aproximaciones a la escuela

francesa de epistemología” en Estudios de epistemología, Universidad Nacional de Tucumán, n° 10, 2013 y “La actualidad del pensamiento de Michel Pêcheux” Décalages. An Althusser Studies Journal, Occidental College, Los Ángeles, n° 4, 2014). Ha publicado numerosos artículos en revistas especializadas, argentinas y del exterior.

## Guadalupe Reinoso

Licenciada y Doctora en filosofía por la Universidad Nacional de Córdoba. Actualmente es Becaria posdoctoral de CONICET y Directora del Departamento de Filosofía de la Universidad Nacional de Córdoba. Ha publicado diversos artículos en revistas especializadas, nacionales y del exterior, como así también múltiples colaboraciones en volúmenes colectivos. Su tesis de doctorado versó sobre “Conocimiento, filosofía y terapéutica. Estrategias y enfoques escépticos y antiescépticos en la confrontación L. Wittgenstein-G. E. Moore en torno a la certeza”.

## Gustavo Robles

Licenciado en Filosofía por la Universidad Nacional de Tucumán, Magíster en Historia y Memoria por la Universidad Nacional de La Plata y doctorando del Doctorado en Filosofía de la Universidad Nacional de La Plata. Se desempeña además como docente en la cátedra de Epistemología de las Ciencias Sociales en la Universidad Nacional de La Plata. Fue becario doctoral de CONICET y actualmente se encuentra realizando una estancia de investigación en la Goethe-Universität Frankfurt (Alemania) mediante una beca DAAD. Su tema de trabajo es “La crítica al sujeto en la filosofía de Theodor W. Adorno”.