



LO BELLO COMO JUEGO HERMENÉUTICO.

Fabiola De Navia Guerrero-Gamarra –Doctorante en Filosofía, Investigador y Becario Académico, Facultad de Humanidades y Educación, Universidad de Los Andes.

RESUMEN

Para Gadamer, lo bello va más allá de un patrón de medida para juzgar el arte. Retoma el carácter de universalidad y la amplitud de la noción de belleza de la antigüedad griega ya mencionados por Kant, para llegar a una dimensión ontológica de lo bello.

Según este autor, lo bello se expresa en el arte como "comunidad" del artista, quien explora un lenguaje propio; al mismo tiempo, es un agente social, independientemente de que su hacer es el juego, es decir, lo bello como juego, en continuo movimiento.

Palabras clave: Gadamer, lo bello, arte, ontología, artista, actualidad.

47

47

ABSTRACT

For Gadamer, beauty goes beyond a yardstick to judge art. Retake the character of universality and breadth of the concept of beauty of Greek antiquity and mentioned by Kant, to reach an ontological dimension of beauty.

According to him, the beauty is expressed in art as a "community" of the artist, who explores his own language and at the same time it is a social agent, regardless of their doing is gaming, ie as the beautiful game, on the move.

Keywords: Gadamer, beauty, art, ontology, artist, today.

LO BELLO COMO JUEGO HERMENÉUTICO.

Fabiola De Navia Guerrero-Gamarra

En el campo de interpretaciones que somos, lo bello es una de las valoraciones más frecuentes del juego de configuración de mundos. Su efecto de sentidos se mantiene en diálogo con aquello que nos es más común, de un modo que no se limita a lo lógico o a lo conceptual y que, en la mayoría de los casos, los suspende expresamente.

El presupuesto lógico del método científico, que está en estrecha relación con la metafísica, reproduce la división platónica de la 'realidad' entre un orden material (correspondiente a la *physis*), y uno espiritual (correspondiente a lo intangible). Esto se refleja en la controversia entre las ciencias y las humanidades, en virtud de la cual se produce la separación de la unidad fenoménica en "objetos de estudio" (lo propio del método científico).

A partir de tal separación, se establece una corriente crítica de las ciencias hacia las humanidades, y de las humanidades hacia las ciencias. Pero esta corriente es tautológica: pues se mantiene en los límites del círculo metafísico. Lo que descansa en el fondo de la distinción es la validación de la lógica por sobre otros géneros de la experiencia, lo que supone la delimitación de los fenómenos a manera de compartimentos estancos.

Trasladado al ámbito de la Estética (disciplina que trata sobre lo bello, en su acepción más limitada), con Kant la dicotomía ciencia/humanidades se instala como presupuesto de la reflexión sobre el arte, con base en la pregunta sobre si las humanidades son o no "ciencias del espíritu". Según esta categorización, la Estética se establece como conocimiento sobre el fenómeno del arte dentro de los límites de la epistemología, fundando, en palabras de Gadamer, el lugar en el que se invalida el arte como productor de verdad⁹.

Gadamer le reprocha a Kant el que la Estética permanezca prisionera del

⁹ Gadamer, H.G. La Actualidad de lo Bello, p.23. "Como disciplina filosófica, la Estética no surgió hasta el siglo XVIII; es decir, la época del Racionalismo. Lo hizo claramente provocada por este mismo racionalismo moderno, que se alzaba sobre la base de las ciencias naturales constructivas, conforme éstas se habían desarrollado en el siglo XVII, determinando hasta hoy la faz de nuestro mundo al transformarse en tecnología

LO BELLO COMO JUEGO HERMENÉUTICO.

Fabiola De Navia Guerrero-Gamarra

método de la Ciencia, al negar que el arte produzca conocimiento. Pero más aún, afirma que en la estética kantiana no hay propiamente filosofía del arte.

Ya en *Verdad y Método* propone recobrar el problema del arte más allá del concepto de "verdad" de las ciencias del espíritu, según la necesidad de conducir a las Humanidades fuera del influjo del método científico.

Ahora bien, aún cuando limitada en el entorno de la ciencia, la Estética de Kant parece sostener también algunos rasgos del impulso filosófico de la pregunta por lo bello, hecho extraño si se toma en cuenta que "comparado con la orientación global del Racionalismo hacia la matematización de la regularidad de la naturaleza y con el significado que esto tuvo para el dominio de las fuerzas naturales, la experiencia de lo bello y del arte parece un ámbito de arbitrariedades subjetivas en grado sumo"¹⁰.

Pues resulta evidente que la obra de arte no es experimentada como tal si se la clasifica sin más dentro de una cadena de relaciones. Su "verdad", si es que acaso la tiene, no estriba en la conformidad a leyes universales a la manera de las ciencias físicas. No obstante, la obra de arte tiene algo de importante y significativo que reivindica ella es "verdad universal". Este debe ser el asunto que interpela a Kant en la *Crítica del Juicio* cuando, en palabras de Gadamer, "reconoce una pregunta propiamente filosófica en la experiencia del arte y de lo bello".¹¹

Kant se pregunta qué es lo vinculante en la experiencia de lo bello cuando encontramos que algo es bello, para que no se exprese como una mera



¹⁰ *Ibid*

¹¹ *Op. cit.*, p.27

LO BELLO COMO JUEGO HERMENÉUTICO.

Fabiola De Navia Guerrero-Gamarra

reacción subjetiva del gusto. Pues la "verdad" que encontramos en lo bello, y que se hace comunicable universalmente, no es con seguridad una en la que podamos emplear la universalidad del concepto o del entendimiento¹².

Su respuesta se funda en la cualidad de un sujeto peculiar: el genio, y en la medida que establece como *gusto* estético. Según esto, el arte depende de la subjetividad innata del artista expresada en la creación de lo nuevo como obra ejemplar. El *gusto* (juicio de placer o displacer) es el modo de la recepción del fenómeno del arte por parte del sujeto de sentimiento¹³. La obra de arte así comprendida, se muestra recíprocamente como causa y efecto de su forma. Ello sugiere de antemano que no puede ser sometida a las relaciones de causalidad propias del método científico.

En la *Crítica del Juicio*, Kant deja en claro que "no hay una ciencia de lo bello, sino de la crítica, ni una ciencia bella, sino sólo arte bello, pues en lo que se refiere a la primera, debería determinarse científicamente, es decir, con bases de demostración, si hay que tener algo por bello o no; el juicio sobre la belleza, si pertenece a la ciencia, no sería juicio alguno de gusto. En lo que al segundo toca, una ciencia que deba ser bella es un absurdo, pues cuando se le fuera a pedir, como ciencia, fundamentos y pruebas, se vería despedido con ingeniosas sentencia"¹⁴. El juicio estético no está en el ámbito del conocimiento como factor determinante, y por eso tampoco está en el ámbito de la ciencia.

El juicio de gusto se funda en una particularidad que lo distingue: la "pura satisfacción desinteresada"¹⁵, que diferencia el placer "puro" ante la contemplación de lo bello, del placer "interesado" propio de lo útil o de lo moral. "No es un juicio de conocimiento –ni teórico ni práctico–, y, en consecuencia, no se funda en conceptos ni se hace con vistas a ellos"¹⁶. Al fundar este principio, Kant se convierte de hecho en el primero en defender la

¹²*Op.cit.*, p.25

¹³ Para Kant, la posibilidad de recepción universal del arte se posibilita por el Sentido Común (*sensus communis*), rechazando la acepción que relaciona "lo común" con lo vulgar.

¹⁴ Kant, I. *Crítica del Juicio* §44

¹⁵*Op.cit.* §2

¹⁶*Op.cit.* §5.

LO BELLO COMO JUEGO HERMENÉUTICO.

Fabiola De Navia Guerrero-Gamarra

autonomía de lo estético respecto de los fines prácticos y del concepto teórico. No obstante, mantiene su reserva sobre el valor del arte como "verdad".

Sin embargo, es destacable que a partir de *La Crítica del Juicio* se abre un campo que considera al sentimiento como "interior", "bello" y "sublime"; no racional. Así, el impulso fundamental que determina el surgimiento de la Estética proviene de la modificación acerca del modo como se comprende al hombre y cómo se comprende todo lo que es.

Esto lo advierte Gadamer en una obra posterior, *La Actualidad de lo Bello*, en la que rescata algunos elementos de la *Crítica del Juicio* que enlazan con las nociones de *juego*, *símbolo* y *fiesta*; lo que abre la comprensión de que si bien el arte no produce "verdad" en el sentido de la lógica, la produce en el sentido del *lógos*: lo común. Esta distinción es posible desde la crítica a la metafísica y el descentramiento del sujeto, que es a la vez crítica a la ciencia y sus disciplinas (incluida la Estética). La reflexión sobre lo bello, desde esta apertura, queda resituada en un nuevo campo de interpretaciones.¹⁷

Pues el arte no pretende ser lógico, ni puede serlo. "Pero esto no significa que no pueda despertar interés o conocimiento, pues no es indiferente a la vida. Aunque no tiene ningún interés práctico en lo 'representado', en el objeto portador de una función estética, su autonomía está ligada a una cualidad ontológica: el juego."¹⁸

Kant afirmaba ya que el juicio estético se produce en el "juego libre de las facultades de conocimiento, imaginación

¹⁷Pues por muy diferentes que puedan ser los humanismos en función de su meta y de su fundamento, del modo y los medios empleados para su realización y de la forma de su doctrina, siempre coinciden en el hecho de que la humanitas del homo humanus se determina desde la perspectiva previamente establecida de una interpretación de la naturaleza, la historia, el mundo y el fundamento del mundo, esto es, de lo ente en su totalidad. El Humanismo, desde sus diversas vertientes, piensa el destino del hombre como separado del resto de los fenómenos, sin considerar lo que hay de común para ellos. De esta manera, no se separa del método de las ciencias y del camino de los paradigmas científicos (Heidegger, M. Carta Sobre el Humanismo. P. 6).

¹⁸Gadamer, H.G. *La Actualidad de lo Bello*, p. 60. En este orden de ideas, el *símbolo* corresponde a la posibilidad de reconocernos a nosotros mismos; y la *fiesta* es el lugar donde se recupera la comunicación de todos con todos.

LO BELLO COMO JUEGO HERMENÉUTICO.

Fabiola De Navia Guerrero-Gamarra

y entendimiento"¹⁹. Estas facultades (el hecho de que entren libremente en juego) adquieren ese carácter de autonomía porque "ningún concepto las limita a una regla de conocimiento determinada"²⁰. El juego –que constituye el núcleo de toda creación y de todo lo imaginario– como el arte, es el carácter ontológico mismo. Por eso no representa ningún concepto, y el placer que provoca no es resultado de ninguna finalidad: es finalidad sin fin²¹.

Dicho en términos posteriores –con Schopenhauer y Nietzsche– el arte comunica universalmente un placer que es el de salir de la relación con el mundo como representación; esto es, el mundo como "querer" y como "voluntad". Este placer lúdico, que es distinto del sensual, tiene relación con el conocimiento en el sentido de que incita el pensar en simultaneidad con el ser.

Por el contrario, esta dimensión del arte como juego y como libertad, permanece oculta bajo la corriente de la metafísica, que a partir de la definición cerrada como concepto es también historia de la idealización. Desde su influencia, lo bello y el bien son asemejados, mutuamente intercambiados, en una trasposición del gusto como valoración moral.²²

La metafísica asume que lo bello es una "categoría" que se opone a lo ético. "La belleza, aún la belleza en su modalidad



¹⁹ Kant, I. *Crítica del Juicio*. (§9)

²⁰ *Ibid.*

²¹ El juego es un "sentimiento de una realización posible o prometida, pero que nunca va más allá de la metáfora, del 'como si'. Juego y arte manifiestan así una autonomía que les permite ser, y no sólo en sentido figurado, un mundo dentro del mundo". Jean Duvignaud en: http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/kant.htm

²² Esto ocurre tanto con los argumentos a favor de lo bello en Platón (que se fundan en la distinción entre belleza "interna" y "externa", "elevada" e "inferior"), como con el Romanticismo, cuando la expresión del arte se muestra como asombro del genio, maravilla ante lo sublime, no referido a la obra misma sino a la vida como obra moral. Esta vida es la del alma bella, vivida en oposición al cuerpo y los sentidos.

LO BELLO COMO JUEGO HERMENÉUTICO.

Fabiola De Navia Guerrero-Gamarra

a moral, nunca se encuentra 'desnuda', y la atribución de belleza nunca deja de entremezclarse con valores morales.²³

Gadamer va más allá de la condena post-romántica que considera lo bello como un patrón de medida conservador (al límite de invalidarlo como criterio para juzgar el arte). En su obra tardía, se pregunta si acaso lo bello tiene aún algo para decir, retomando el carácter de universalidad –comunidad de sentido– ya esbozado por Kant, así como la amplitud que la noción de belleza tiene en la antigüedad griega. Hermenéuticamente consideradas, sus respuestas des-ocultan la dimensión ontológica de lo bello.

"Aún hoy –afirma– el concepto de lo bello nos sale al encuentro en múltiples expresiones en las que pervive algo del viejo sentido, en definitiva griego, de la palabra *καλόν*. También nosotros asociamos todavía, en ciertas circunstancias, el concepto de lo bello con algo que esté públicamente reconocido por el uso y la costumbre, o cualquier otra cosa; con algo que –como solemos decir– sea digno de verse y que esté destinado a ser visto"²⁴.

Este algo "digno de verse", "públicamente reconocido por el uso y la costumbre", es una caracterización de lo bello devuelta a lo común, que lo pone en una relación de no contraposición a la realidad, en la que su 'verdad' no está en una lejanía inalcanzable, sino en una cercanía que sale al encuentro. Así, este juego de lo bello-común cierra el abismo abierto por la metafísica entre 'lo ideal' y 'lo real', tal como sugiere Heidegger cuando retoma el sentido de lo bello como 'lo que más reluce' (un llamado de atención hacia el hombre, que le recuerda su relación de correspondencia

²³Sontang, S. Un argumento Sobre la Belleza. "La belleza pertenecía a la familia de términos que establecen rangos y que se llevan bien con un orden social que no pide disculpas por las jerarquías, las posiciones, las clases y el derecho a excluir. Lo que había sido una de las virtudes del concepto se convirtió en su impedimento"

²⁴Gadamer, H. G. La Actualidad de lo Bello. P.25.

LO BELLO COMO JUEGO HERMENÉUTICO.

Fabiola De Navia Guerrero-Gamarra

inmanente con el ser)²⁵.

El ser –lo más común–²⁶no es más que la *koiné del logos*, que tal como el arte arrebatada hacia lo universal. Este el camino de la filosofía: “sin ninguna referencia a un fin, sin esperar utilidad alguna, lo bello se cumple en una suerte de autodeterminación y transpira el gozo de representarse a sí mismo”

27

Desde esta caracterización ontológica, lo bello en el arte es *logos vivo*, ya no categoría de la representación objetual propia de la metafísica subjetiva moderna, de la que queda presa la Estética kantiana. Lo bello, representado sin concepto como el objeto de una satisfacción universal, queda despojado de la relación causal y devuelto al libre juego de la imaginación y el entendimiento, de la universalidad que no puede nacer del método, ya que no existe tránsito del concepto al sentimiento de placer y displacer. Por ello, la comunicación del sentimiento encuentra su base en un sentido común estético.

54

54

En este campo de confluencias, Gadamer pone en diálogo su reapropiación de lo bello como libertad de la imaginación para ‘esquematisar’, para combinar los elementos y formas reales dando cuenta de las contradicciones, pero siendo a la vez unidad. En términos de su actualidad, lo bello se expresaría en el arte como ‘comunidad’ del artista que explora un lenguaje propio, pero que es a la vez ‘agente social’ aún cuando la base de su hacer es siempre el juego. No el deber o la finalidad.

El juego, necesidad fundamental del hombre, es movimiento continuo entre los extremos, *jugar-con* (hacer comunicativo). Se vale del símbolo para transmitir el sentimiento vital de apreciación del mundo, el símbolo como mostración y ocultación conformada que se despliegan en la fiesta como espacio de

²⁵ Heidegger, M. El Fedro de Platón: belleza y verdad en una relación bienhechora. En Nietzsche I.

²⁶ Gadamer, H.G. La Actualidad de lo Bello. P.23 “¿dónde sale lo bello al encuentro de tal modo que se cumpla su esencia de modo más convincente? Para conquistar de antemano todo el horizonte real del problema de lo bello y, tal vez, también de lo que el arte «es», ha de recordarse que, para los griegos, el cosmos, el orden del cielo, representa la auténtica manifestación visible de lo bello. En el orden regular de los cielos poseemos una de las mayores manifestaciones visibles de orden. Los períodos del año, de los meses, la alternancia del día y la noche constituyen las constantes fiables de la experiencia del orden en nuestra vida, justamente en contraste con la equivocidad y versatilidad de nuestros propios afanes y acciones humanos” (Ibíd).

²⁷ *Op.cit.*, p.25

LO BELLO COMO JUEGO HERMENÉUTICO.

Fabiola De Navia Guerrero-Gamarra

integración. Lo bello como juego, entonces, otorga permanencia al continuo movimiento. Ya no "objeto" en el sentido disciplinar de la Estética, es interpretación del artista hombre, ampliada a la luz de la sentencia: "ver la ciencia bajo la óptica del arte, y el arte bajo la óptica de la vida"²⁸

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Gadamer, H.G. Verdad y Método. Ediciones Sígueme, Salamanca 1991.
- Gadamer, H.G. La Actualidad de Lo Bello. Introducción de Rafael Argullo. Paidós, Barcelona. 1991.
- Heidegger, M. Nietzsche I. Ediciones Destino, colección Áncora y Delfín. Barcelona, 2000.
- Grondin, J. Introducción a la Hermenéutica Filosófica. Herder Ed, Barcelona 1999.
- Heidegger, M. 10. Moira (Parménides VIII, 34-41).
- Kant, I. La Crítica del Juicio. Ed. Porrúa, México 1978.
- Duvignaud, J. En:
http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/kant.htm
- Heidegger, M. Carta Sobre el Humanismo. En: www.heideggeriana.com
- Sontag, S. Un Argumento Sobre la Belleza. En: www.textosa.es/tag/sontag/

