

# Hans-Georg Gadamer: el concepto de representación en la experiencia del arte.

Erika Whitney<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Universidad Nacional de Córdoba.

**Abstract.** H. G. Gadamer en *Verdad y Método* (1960) se apropia de algunas nociones de la conciencia estética para darles un nuevo sentido. Si bien rechaza la trivialización lúdica del arte, recupera el concepto de juego para decir que la subjetividad desempeña un papel secundario en la representación del arte. El juego es quien tiene la autonomía y el que posibilita que nos dejemos seducir por él. El autor ve en este concepto dos cuestiones que permiten su proximidad con la experiencia de la obra de arte, por un lado, su autonomía, que parece sobrepasarnos, y por otro, la interpelación a la que nos expone. Estas características reflejan la tesis primordial de H.G. Gadamer que considera al arte como una *experiencia de ser* que puede describirse como adquisición de conocimiento. La obra de arte no es un mero objeto al que nos enfrentamos y el sujeto un mero espectador, al contrario, lo que ocurre es más bien un encuentro con la cosa misma. La riqueza de la experiencia de la obra de arte radica en su comunicabilidad, ella puede transmitirnos algo. Teniendo esto en cuenta indagaremos en el presente trabajo de qué manera la representación, en la medida que es el “modo de ser del arte”, le permite a H.G. Gadamer advertir una experiencia de verdad. Es decir, cómo la experiencia transformadora del arte es un acontecer de verdad.

**Keywords:** arte, representación, reconocimiento, verdad, hermenéutica.

## Introducción.

En el siglo XX gana importancia -en los espacios académicos y con el aporte de M. Heidegger- la reflexión hermenéutica. Frente a la hermenéutica clásica, cuyo presupuesto era el carácter decisivo del texto, se exige ahora una comprensión radical de la historicidad del ser humano. Esta transición configura la hermenéutica filosófica de H. G. Gadamer. Su crítica a la conciencia estética, a la conciencia histórica y la defensa de un tipo de verdad y de conocimiento propio de las ciencias humanas lo han convertido en uno de los filósofos más destacados del siglo XX.

La filosofía hermenéutica de H.G. Gadamer nos recuerda que la verdad no es sólo una cuestión de método y que, el afán por él, tiende a desplazar la *experiencia de verdad* del ámbito del conocimiento humano. Por esto el filósofo de Marburgo intentará recuperar aquellas experiencias de verdad que cayeron en el olvido, como la retórica, la filosofía práctica y sobre

todo la experiencia de las obras de arte. Este último punto es fundamental puesto que reconoce en el arte una pretensión de verdad que tiene que ver con el modo de conocimiento de las ciencias humanas.<sup>1</sup> Teniendo esto presente trataremos aquí de acercarnos a la concepción de arte que el filósofo defiende en *Verdad y Método I* (1960) en contraposición a la llamada conciencia estética.

Más precisamente, nos centraremos en la ya conocida afirmación “la obra de arte tiene como modo de ser la representación” para vislumbrar cómo la hermenéutica gadameriana mediante la recuperación de la pregunta por la verdad del arte pretende reivindicar un tipo de verdad que ha sido deslegitimado por el canon tradicional de verdad. Para comprender esta reivindicación es necesario hacer una breve descripción de algunos conceptos fundamentales que aparecen en su obra principal: *representación, juego, transformación y reconocimiento*, los cuales nos permitirán una aproximación al pensamiento de este filósofo.

### **El concepto de representación<sup>2</sup>.**

El pensamiento de H.G Gadamer, como bien sabemos, es un diálogo con la tradición y de ello no está exenta la primera parte de *Verdad y Método* (1960). Allí, el autor expone su crítica a la conciencia estética que concibe de manera puramente estética<sup>3</sup> a las obras de arte. Pero no nos detendremos aquí en una exposición minuciosa de estas tesis sino que haremos referencia a ellas de modo indirecto. H.G. Gadamer, desde un horizonte heideggeriano, nos propone una nueva comprensión sobre lo que acontece en el encuentro con la obra de arte. La crítica que esboza a la conciencia estética es un intento por salvar al arte del dominio de la conciencia y recuperar el sentido cognitivo que le fue arrebatado. Una cita del autor dice: “Y sin embargo la experiencia del arte que intentábamos retener frente a la nivelación de la conciencia estética consistía, precisamente en esto, en que la obra de arte no es ningún objeto frente al cual se encuentre un sujeto...” (Gadamer, 1960: 145)

H.G. Gadamer recupera el concepto de *juego*<sup>4</sup>, propio de la tradición estética, para decir que la subjetividad desempeña un papel secundario en la representación del arte. Cabe destacar que esta consideración no es menor, ya que tal desplazamiento permite una nueva significación del vínculo entre la obra y el espectador. Los movimientos que se desarrollan en un juego no son arbitrarios, sino que poseen una ordenación a la que está sujeto el jugador. Mientras el juego dura se produce una suspensión de la existencia activa y preocupada de los jugadores puesto que queda subordinada a la regla del mismo. Por esto, la pasividad del dejarse jugar, que caracteriza a los jugadores, está en relación con la incertidumbre de lo que vendrá. El juego

retiene la libertad de decidir por esto o por lo otro. Los jugadores hacen posible su manifestación, pero el verdadero sujeto del juego es el juego mismo. Podríamos preguntarnos entonces ¿cuál es su esencia? y concluiríamos que no es otra que la independencia que establece respecto de la conciencia de los jugadores. El juego, con esta autonomía, se presenta a sí mismo cada vez que se juega, es decir, el juego persiste en la medida que se cumple lo que él mismo impone. En el desarrollo de los objetivos del juego él mismo se representa.

Estas dos características del juego, como sujeto y como *representación*, dice S. Orueta, sustentan la aplicación gadameriana del juego al arte. Por un lado, porque la obra de arte entendida desde esta noción posibilita la crítica y evasión del subjetivismo moderno. El rol que antes ocupaba el jugador, en el traspaso al fenómeno artístico, lo ocupa el espectador y en la medida que los jugadores no son los sujetos de juego, tampoco lo son los espectadores.<sup>5</sup> Si bien el arte es común al espectador y al artista, en ninguno de ellos se agota. Al contrario, la autonomía de la obra de arte es la que se impone. Por este motivo es que “no acomodo la obra a mi subjetividad, sino que (...) mi subjetividad se deja acomodar ante la imposición de la obra” (Orueta, 2013: 88)

Y por otro lado, porque la representación es una característica fundamental del arte en la hermenéutica gadameriana. Si bien representar significa en este contexto ‘volver a presentar algo’, que en cierta medida ya sabemos qué es, resulta complejo entender qué representa el arte. Además hay una diferencia, mientras que el juego no acostumbra a representarse para nadie, es decir, solo se limita a representarse, en el arte hay representación *de* algo *para* alguien. Este aspecto del arte apunta siempre más allá de sí mismo, se dirige a los espectadores. H.G. Gadamer dice:

“Los actores representan su papel como en cualquier juego, y el juego accede así a la representación; pero el juego mismo es el conjunto de actores y espectadores. Es más, el que lo experimenta de manera más auténtica, y aquél para quien el juego se representa verdaderamente conforme a su ‘intención’, no es el actor sino el espectador. En él es donde el juego se eleva al mismo tiempo hasta su propia idealidad” (Gadamer, 1960: 153)

El rol de los actores es que el juego no se agote en su participación sino en la representación para los espectadores. El espectador tiene una primacía metodológica puesto que el juego es para él. En cuanto a lo que accede a la representación artística, es preciso saber que, para Gadamer, no se restringe necesariamente a un objeto particular. El conjunto de posibilidades y

lo abierto del mundo operan en la obra de arte. Lo esencial de la representación es que puede representar, en toda su significación, la realidad de la experiencia humana.

Es necesario advertir que, si queremos comprender el concepto de representación que supone la hermenéutica gadameriana, no debemos priorizar aquello *que* se representa por sobre *cómo* se lo representa. En la obra, lo representado en ella accede a su presencia a través de la representación, dicho en otras palabras “en la mediación alcanza su verdadero ser.” (Gadamer, 1960: 162) J. Grondin fue muy claro al decir:

“Si queremos hacer justicia al *modo de ser* del arte, entonces no podemos diferenciar ontológicamente la obra artística de su representación, por ejemplo, no podemos diferenciar la poesía de su recitado, o la obra teatral de su puesta en escena.” (Grondin, 1999:72)

Cabe destacar que como la intención de Gadamer no era hacer una teoría del arte sus reflexiones exceden a los problemas estéticos Si bien en *Verdad y Método I* hay una primacía de las artes reproductivas, Gadamer considera que también hay representación en las artes no reproductivas. El teatro y la música son los ejemplos más elocuentes de esta representación puesto que tienen que interpretarse en el escenario y su ser es únicamente en esa mediación. Por supuesto que teóricamente es posible distinguir la obra original de una interpretación, pero lo que constituye al arte es la mediación total y por lo tanto no es correcto establecer una diferencia entre ellas.<sup>6</sup> El cuadro tiene también una función representadora, ya sea que se trate de la representación *de* alguien -un retrato- o de una pintura de objetos, porque pone ante nosotros lo representado en un incremento de su ser. Pensemos, por ejemplo, en algún objeto que cotidianamente pase desapercibido, al aparecer representado en el cuadro, se lo percibe de otro modo. También en el arte de lo decorativo y en la literatura<sup>7</sup> hay representación, en el primero, porque no se lo concibe como ornamento sino como aquello que permite realzar lo decorado y en la segunda, en su actualización, es decir, en el acto de leer, lo leído accede a representación.

De este modo, en este proceso de representación *de* algo o *para* alguien se percibe un giro, en el cual el juego humano toca su perfección, y Gadamer lo define como *transformación en construcción*.<sup>8</sup>

**En el arte, la verdad hermenéutica.**

La *trasformación* que acontece en la experiencia de la obra de arte tiene que ver por un lado, con que algo se convierte en otra cosa y por otro, eso que se transforma lo hace hacia su verdadero ser. En la obra de arte se produce una transformación cuando los jugadores ya no son sino lo que ellos representan y cuando los que participan, es decir, los espectadores, se transforman también. Esto no quiere decir que lo que allí ocurre es un desplazamiento hacia un mundo distinto. Por el contrario, esta transformación en construcción, posibilita un nuevo sistema de reglas que no admite comparación con la realidad porque la oposición realidad-apariencia queda superada<sup>9</sup>. De ahí que el problema de si lo que en ella ocurre es real o no haya quedado desplazado, pero no porque el arte esté separado de la realidad<sup>10</sup>, sino porque está en una dimensión superior desde la cual puede decirnos algo acerca de lo que es. En la representación emerge lo que antes permanecía oculto y sustraído. Y cuando se está en condiciones de comprender el sentido del juego que se desarrolla ante uno, según Gadamer, se cancela aquella distinción. Y esto es muy importante porque es en ese instante cuando “el gozo que produce la representación (...) es el gozo del conocimiento.” (Gadamer, 1960: 156)

La temporalidad de esta transformación está signada por la celebración. En la fiesta se funda el pasado y el presente en la medida que algo del pasado se repite pero en el presente. La fiesta es reiteración pero al mismo tiempo novedad. A diferencia de la temporalidad a la que estamos sometidos en nuestra vida cotidiana, sucesión de “ahoras”, en el arte la celebración no tiene fin.

“Sólo hay fiesta en cuanto que se celebra. Con esto no está dicho en modo alguno que tenga un carácter subjetivo y que su ser sólo se dé en la subjetividad del que la festeja. Por el contrario se celebra la fiesta porque está ahí. Algo parecido podría decirse de la representación escénica, que tiene que representarse para el espectador y que sin embargo no tiene su ser simplemente en el punto de intersección de las experiencias de los espectadores.” (Gadamer, 1960: 169)

Esto nos permite comprender que la obra no se determina a partir de la experiencia de sus espectadores, al contrario es el espectador el que es interpelado por su participación en la obra. En esta participación el arte puede “abrirnos los ojos” para ver las cosas como son. Según J. Grondin, esta implicación entre representación y participación que se da en el arte puede hacerse valer para las ciencias humanas.

Ante el giro subjetivo de la estética, Gadamer recupera la concepción antigua del arte, según la cual a todo arte le subyace el concepto de *imitación*. Sin embargo, este concepto alcanza si mantiene presente el sentido cognitivo que hay en la imitación. Como bien aclaran los

ejemplos<sup>11</sup> que el filósofo menciona, este sentido tiene que ver con que en el imitar se trata de representar de manera que sólo haya lo representado. De esta idea de imitación se desprende<sup>12</sup> la noción de *reconocimiento*, según la cual sólo en su *re-conocer* accede lo ya conocido a su verdadero ser. Si pensamos en una representación escénica, lo particular, lo propio del actor, queda en segundo plano cuando en ella emerge el conocimiento de la representación. En la imitación se representa lo representado mismo. El reconocimiento se lleva a cabo como conocimiento de lo verdadero cuando no se establece la diferencia entre la representación y lo representado.

Ese reconocimiento que se da en la experiencia del arte vuelve más profundo el conocimiento de uno mismo y la familiaridad con el mundo. Según H. G. Gadamer:

“Lo que realmente se experimenta en un obra de arte, aquello hacia lo que uno se polariza en ella, es más bien en qué medida es verdadera, esto es, hasta qué punto uno conoce y reconoce en ella algo, y en este algo a sí mismo.” (Gadamer, 1960: 158)

Pero no debemos entender aquí reconocimiento como un volver a conocer algo que ya se conocía, sino que “la alegría del reconocimiento”<sup>13</sup> está en que se conoce algo *más* de lo ya conocido. Lo que se nos comunica a través del arte tiene el carácter de una anamnesis, es decir, de un volver a ver el mundo pero como si lo conociéramos por primera vez.

La pretensión<sup>14</sup> de verdad que opera en la obra de arte está ligada a la pretensión de permanencia. La entrega al juego del arte no se trata de una efímera curiosidad por la que nos vemos arrastrados, sino que en ella se nos manifiesta la verdad del mundo en el que vivimos y en la que nos reconocemos a nosotros mismos. Por eso no es casual que Gadamer considere a la tragedia como el ejemplo más logrado. En toda forma artística se da el encuentro consigo mismo, pero la tragedia lo representa de una manera más dramática. Ante el poder trágico del destino el espectador se reconoce a sí mismo en su propia finitud.

La experiencia de verdad en el arte tiene que ver con la autocomprensión y orientación en el mundo. H.G Gadamer dice en *Verdad y Método I*: “la obra de arte tiene su verdadero ser en el hecho de que se convierte en una experiencia que modifica al que la experimenta” (Gadamer, 1960: 145) Y en *Verdad y Método II* más contundente aún, expresa:

“La intimidad con que nos afecta una obra de arte es, a la vez, de modo enigmático, estremecimiento y desmoronamiento de lo habitual. No es sólo el “ese eres tú” que se descubre en un horror alegre y terrible. También nos dice: “¡Haz de cambiar tu vida!” (Gadamer, 1986: 62)

Este estremecimiento que invade al espectador tiene que ver con la *continuidad consigo mismo*. En la percepción de los límites del ser hombre aprenderá la experiencia de la finitud humana. <sup>15</sup>

Al problema del arte no podremos hacerle justicia desde la conciencia estética sino solo desde este marco más amplio. Por eso Gadamer insiste en la importancia de renovar la pregunta por la verdad del arte. En el reconocimiento, que se da a través de una representación transformadora, hay una experiencia de verdad. Es difícil hacer que se reconozca una forma especial de conocimiento en la experiencia del arte si se sigue evaluando la verdad del conocimiento según el concepto de conocimiento de las ciencias de la naturaleza. Para hacer justicia al arte es preciso tomar una noción de experiencia en un sentido más amplio para que la experiencia de la obra de arte pueda ser comprendida como tal. Lo cual a su vez permitiría reconocer en ella un principio para justificar en la experiencia del arte el conocimiento mismo de la verdad en las ciencias del espíritu.

### **Consideraciones finales...**

Hasta aquí hemos abordado algunas de las nociones principales que Gadamer trabaja en relación al arte. Nuestro punto de partida fue el concepto de *representación* como “modo de ser del arte”, el cual nos permitió avanzar en la comprensión que este filósofo tiene de la experiencia del arte. Vimos que la reinterpretación de la noción de *juego* le permitió señalar que el encuentro hermenéutico, en la experiencia de la obra de arte, se produce gracias a un desplazamiento de la subjetividad. Y que su crítica a la conciencia estética puso de relieve la no distinción entre la obra y su representación, ya que es en la representación, y sólo en ella, donde la obra existe. En segundo lugar, vimos que una vez superada la distinción ficción-realidad, que operaba en el arte, es posible restablecer su función cognitiva que le fue arrebatada a cambio de autonomía. La representación de una obra de arte será lograda cuando en la transformación se muestre debidamente aquello que se representa. De este modo, concluimos que el reconocimiento que es posible en la experiencia del arte es una forma de conocimiento y de verdad. El arte trata de verdad en la medida que se hace cargo de ese elemento singular, del que también se ocupan las ciencias del espíritu y que escapa a cualquier intento de ser apresado por el método científico, la finitud de la experiencia humana.

### **Notas.**

---

<sup>1</sup> Cfr. O. Lorca. 2005.

<sup>2</sup> En este trabajo tendré en cuenta la importancia de este concepto en *Verdad y método I* (1960) ya que en escritos posteriores Gadamer plantea una revisión.

<sup>3</sup> Lo que define a la conciencia estética es la capacidad de eliminar los momentos no estéticos que determinan la obra, como por ejemplo, contexto original, objetivos, función, significado de contenido, para descubrir lo que en sí mismo constituye la obra de arte. Esta operación recibe el nombre de “distinción estética” porque distingue la intención estética de todo lo extra-estético de la obra.

<sup>4</sup> Algunos especialistas coinciden que la estrategia argumentativa de Gadamer no siempre resulta satisfactoria. Por ejemplo, cuando habla sobre la noción de juego parece caer en una falacia ya que dice: el arte es juego, el juego tiene la característica x, luego el arte tiene la característica x.

<sup>5</sup> Cfr. S. Orueta, 2013, 86.

<sup>6</sup> Según el autor el criterio de una “representación correcta” es variable y móvil, pero no por ello arbitrario.

<sup>7</sup> Gadamer en *Verdad y Método* no se detiene demasiado sobre la literatura, pero sí lo hará en escritos posteriores.

<sup>8</sup> H. G. Gadamer entiende la transformación en construcción como una transformación hacia lo verdadero.

<sup>9</sup> Gadamer sostiene que “En el fondo la liberación respecto a los conceptos que más estaban obstaculizando una comprensión adecuada del ser estético se la debemos a la crítica fenomenológica contra la psicología y la epistemología del siglo XIX. Esta crítica logró mostrar lo erróneos que son todos los intentos de pensar el modo de ser de lo estético partiendo de la experiencia de la realidad, y de concebirlo como una modificación de ésta. Conceptos como imitación, apariencia, desrealización, ilusión, encanto, ensueño, están presuponiendo la referencia a un ser auténtico del que el ser estético sería diferente. En cambio la vuelta fenomenológica a la experiencia estética enseña que ésta no piensa en modo alguno desde el marco de esta referencia y que por el contrario ve la auténtica verdad en lo que ella experimenta. Tal es la razón de que por su esencia misma la experiencia estética no se pueda sentir decepcionada por una experiencia más auténtica de la realidad. Al contrario, es común a todas las modificaciones mencionadas de la experiencia de la realidad el que a todas ellas les corresponda esencial y necesariamente la experiencia de la decepción.” (Gadamer, 1960: 124)

<sup>10</sup> Kant sentó la base de la estética asignándole una esfera autónoma e independiente del conocimiento. Esto se hace más comprensible si se tiene en cuenta que el culto de la conciencia estética por el concepto de genio y la inspiración artística posibilitó la separación el mundo del arte de los mundos del conocimiento y de la moral. De este modo el arte quedó condenado a la irracionalidad.

<sup>11</sup> H. G. Gadamer ejemplifica argumentando que cuando un niño juega a imitar lo hace poniendo en acción lo que conoce y poniéndose a sí mismo en acción. La ilusión de la imitación no consiste en imitar ocultando o aparentando algo para que se descubra, sino al contrario, se trata de representar de manera que sólo se muestre aquello que se representa.

<sup>12</sup> Debido a que la esencia de la *mímesis* es el reconocimiento.

<sup>13</sup> Cfr. H.G Gadamer, 1960, 158-159.

<sup>14</sup> H.G. Gadamer recoge este concepto de Kierkegaard para quien una pretensión es algo que se mantiene. En el contexto hermenéutico esta idea significa que el juego de la obra de arte no se agota en la mera curiosidad, sino que para que la obra se presente es preciso atenerse al asunto de ella misma.



---

<sup>15</sup> Esto es más complejo y H.G. Gadamer lo trabaja en los siguientes capítulos de *Verdad y Método I*, aquí sólo haremos mención de ello para mostrar que el conocimiento que se adquiere en la experiencia artística tiene que ver con el autoconocimiento o en todo caso con la experiencia de la propia historicidad.

### Referencias.

Gadamer, H.G., (1960), *Verdad y Método*, España: Sígueme- Salamanca.

Gadamer, H. G., (1986), *Verdad y Método II*, España: Sígueme- Salamanca.

Gadamer, H. G., (1996) *Estética y hermenéutica*, Madrid: Tecnos.

Heidegger, (1952), *El origen de la obra de arte*, México: Fondo de Cultura Económica.

Grondin J., (1999), *Introducción a Gadamer*, España: Herder.

Lorca, O., (2005), "Arte, juego y fiesta en Gadamer", *A Parte Rei*, N° 41. Recuperado desde: <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/lorca41.pdf>.

Carillo Canán, A. J. L., (1999), "Verdad en la obra de arte y sentido en Gadamer", *A Parte Rei*, N° 6. Recuperado desde: <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/gadamer.html>.

Orueta, S. D., (2013), "Gadamer: el arte entendido a través del juego", *SCIENTIA HELMANTICA. Revista Internacional de Filosofía*, N° 2. Pág.: 80-98. Recuperado desde: [http://revistascientiahelmantica.usal.es/docs/Vol.02/05.Sebastian\\_Orueta.Gadamer,El\\_arte\\_entendido\\_a\\_traves\\_del\\_juego.pdf](http://revistascientiahelmantica.usal.es/docs/Vol.02/05.Sebastian_Orueta.Gadamer,El_arte_entendido_a_traves_del_juego.pdf).