

Cátedra Estética / Fundamentos Estéticos

Plataformas digitales para contenidos de la materia.

Plataformas interactivas para la Cátedra de Estética / Fundamentos estéticos de la Facultad de Artes de la UNLP. En el marco del ASPO instalado por el COVID-19, al no poder dar clases presenciales, armé estas plataformas interactivas para poder dar cuenta de los textos que los estudiantes tenían que leer para las clases virtuales, fragmentos de películas, dispositivos varios, canciones, etc. Un despliegue de elementos para que el estudiante pueda aprender en la cursada.

Sobre los textos: Gadamer

<https://view.genial.ly/60b8e4db7e13db0cff51187b/interactive-content-todo-gadamer>

Gadamer:

- La muerte del arte o el carácter pasado del arte.

Hegel dice que el arte ha muerto o afirma su “carácter de pasado”. El arte agonizante es para él, el arte clásico, nacido y madurado entre el equilibrio perfecto entre materia y espíritu. La ruptura de este equilibrio, en favor del último, queda atestiguada por el exceso de conciencia del arte romántico. Más propiamente, el arte romántico conlleva a la autodisolución del arte.

La fluidez espontánea entre objeto y sujeto queda obturada en un artista, el moderno, demasiado consciente de su obra. El arte entra en un estado de contradicción interna entre perspectiva de la libertad que le proporciona el subjetivismo y el estigma de orfandad en el que reconoce la ausencia de toda legislación objetiva.

Gadamer para hacer hincapié en el fin de la forma clásica enunciado por Hegel, remarca el carácter distinto de la relación entre lo divino y su presentación en el mundo griego (forjador de la forma clásica) y el mundo cristiano (propulsor del arte romántico). Para los griegos, lo divino se revelaba espontáneamente en la forma de su propia expresión artística, mientras que para el cristianismo, con su nueva y más profunda intelección de la trascendencia de Dios, ya era

posible una expresión adecuada de su propia verdad en el lenguaje de las formas artísticas.

Al dejar de ser evidente el vínculo espontáneo entre forma y verdad, tras la antigüedad, el arte aparece necesitado de justificación.

- El desarrollo de la "gran cultura de la justificación" en la edad media y Renacimiento.

Gadamer remarca el carácter distinto de la relación entre lo divino y su presentación en el mundo griego y el mundo cristiano. Para los griegos, lo divino se revelaba espontáneamente en la forma de su propia expresión artística, mientras que para el cristianismo, con su nueva y profunda manera de entender la trascendencia de Dios, ya era posible una expresión de su propia verdad en el lenguaje de las formas artísticas. Al dejar de ser evidente el vínculo espontáneo entre la forma y la verdad, tras la Antigüedad, el arte aparece necesitado de justificación

Gadamer amplía y matiza la posición de Hegel, elaborando lo que podríamos denominar «gran cultura de la justificación artística» que ejercerá de impresionante transición los antiguos y los modernos. El autor explica que Hegel, al hablar del carácter de pasado del arte se refería a que el arte ya no se entendía del modo espontáneo en que se había entendido el mundo griego y su representación de lo divino como algo evidente. En el mundo griego, la manifestación de lo divino estaba en las esculturas y en los templos, que se erguían en el paisaje; era en la gran escultura donde lo divino se representaba visiblemente en figuras humanas moldeadas por manos humanas. La tesis de Hegel, es que para la cultura griega, Dios y lo divino se revelaban en la forma de su misma expresión artística, y que con el Cristianismo ya no era posible una expresión adecuada de su propia verdad en el lenguaje de las formas artísticas y el discurso poético. La obra había dejado de ser lo divino mismo que adornamos. Entonces, con el fin de la antigüedad, el arte tiene que aparecer como necesitado de justificación. Ésta justificación, la llevaron a cabo a lo largo de los siglos la Iglesia Cristiana y lo que llamamos arte cristiano de Occidente. El arte de entonces, se justificaba con todo el mundo de su entorno, y realizaba una integración evidente de la comunidad, la Iglesia y la sociedad.

- Diferencias entre el arte moderno (romántico) y el de las épocas anteriores.

El arte clásico no posee conciencia de arte (salvo para nosotros) mientras que sólo el arte moderno, el arte posterior a la muerte del arte, al no sé, al no poder ser, otra cosa que autoconsciente está en condiciones de habitar libremente la belleza. Según Gadamer, desde que el arte no quiso ser nada más que arte, comenzó la gran revolución artística moderna. La unicidad de lo artístico, tanto del perteneciente a la tradición como del que se origina

tras su ruptura, quedaría establecida por el común recurso a la autonomía de lo estético, con la diferencia de que si en el arte llamado clásico, esta autonomía se expresaba a pesar de la integración del arte en la comunidad y de la subsiguiente inconsciencia del artista, en el moderno, fruto de la desintegración y de la autoconciencia, dicha autonomía adquiere un estatuto propio e inevitable.

- La relación entre el artista y su comunidad.

En el siglo XIX, los grandes artistas comenzaron a sentirse más o menos desarraigados en una sociedad que se estaba industrializando y comercializando. Todo artista vivía en la conciencia de que la comunicación entre él y los hombres para los que creaba había dejado de ser algo evidente. El artista del siglo XIX no está en una comunidad, sino que se crea su propia comunidad. Trae un nuevo mensaje de reconciliación y paga con su marginación social el precio de esta proclama, siendo un artista sólo para el arte. Existe una situación que antes no se daba: la escisión entre el arte como religión de la cultura por un lado, y el arte como provocación del artista moderno, por otro. La provocación moderna se preparaba ya en la segunda mitad del siglo XIX, al quebrarse uno de los principales presupuestos de las artes plásticas de siglos anteriores: la validez de la perspectiva central. La perspectiva no existió durante la Edad Media cristiana, fue en el Renacimiento cuando se convirtió en obligatoria para la pintura. Su desmoronamiento fue lo que precedió los desarrollos de la creación contemporánea. Uno de los ejemplos es la destrucción cubista de la forma, que ejercitaron casi todos los grandes artistas alrededor de 1910, y la completa eliminación de toda referencia a un objeto para formar la figura. Algo es seguro: la obviedad de que un cuadro es una visión de algo (como la visión de la naturaleza, o la naturaleza configurada por el hombre) ha quedado destruida. Ya no se puede ver un cuadro cubista o una pintura no objetual como una mirada que se limite a recibir pasivamente. Otro ejemplo es la música moderna y el vocabulario de armonía y disonancia que se usa en ella, o la arquitectura moderna que puede oponerse a las leyes tradicionales de la estática con la ayuda de los nuevos materiales. Con esto, Gadamer nos dice que el arte moderno no sólo se contrapone con el arte del pasado, sino que ha sacado de él sus propias fuerzas y su impulso.

- La necesidad de un puente ontológico entre el arte del pasado y el moderno.

A partir de la ontología de la obra de arte Gadamer construye la base de su hermenéutica filosófica, al tiempo que las categorías hermenéuticas son aplicables al arte, estableciéndose así una clara unión entre estética y hermenéutica. Gadamer busca encontrar algunos rasgos que pertenezcan al arte de todos los tiempos.

El mundo griego, arte cristiano medieval y la renovación humanista: tienen un desarrollo de un lenguaje de formas comunes para contenidos comunes. Unión del arte y su entorno, comunicación entre el artista y la comunidad. En cambio, en el Romanticismo deja de ser evidente la integración del artista y la comunidad (no responde a encargo). El arte ya no se entiende del modo espontáneo en que se había entendido en el mundo griego e incluso en los período cristiano, humanista e ilustrado. El artista ya no se piensa en comunidad, subjetivismo extremo. La subjetividad se manifiesta en la "imaginación y creatividad artística genial". A mediados del siglo XIX, aparecen nuevos temas y los primeros cuestionamientos a la validez de la perspectiva central. Junto al desarrollo de un arte autónomo (el arte convertido en arte), comenzó luego a generarse una revolución artística que dio lugar a preguntas como ¿es esto todavía arte?, ¿de verdad que esto pretende ser arte?

- La fundamentación antropológica del arte y los conceptos de juego, símbolo y fiesta.

Juego: función elemental de la vida humana. Algo profundo de la existencia. Tendencia natural al juego y al arte. Éste accede a su manifestación a través de los jugadores, en la medida en que ellos cumplen los roles que el juego les asigna haciendo que el mismo juego esté presente en cada ocasión aunque siempre de diferentes maneras. Mantiene su identidad en las distintas ocasiones en que es jugado de manera diferente. La obra se conforma siguiendo una lógica interna, no es mera copia o reflejo; ella hace ser algo que desde ese momento es. Gana para sí una autonomía, pero en relación con el mundo que recrea y el espectador. Jugar es siempre jugar-con (otro jugador, un juguete, espectador): es un acto comunicativo. Apunta a la inclusión del espectador/intérprete en el arte: "Toda obra deja al que la recibe un espacio de juego que tiene que rellenar".

Lo simbólico en el arte alude al fragmento que busca complementarse. La obra como lo particular que representa un fragmento de ser que promete complementar en un todo íntegro al que se corresponda con él. En lo particular de la obra se materializa el sentido. Hay un juego entre lo particular sensible y la totalidad: lo particular sensible de la obra es un lugar para acceder a la experiencia de nuestra situación de hombres en el mundo. El arte nos habla de nosotros mismos: reconocimiento.

Fiesta: relación con el aspecto comunicativo que Gadamer atribuye a la experiencia hermenéutica. En la fiesta se rechaza el aislamiento, es comunidad, celebración. En la experiencia hermenéutica del arte se establece un diálogo. Diferencia entre tiempo para algo, tiempo vacío: aburrimiento, trajín; y tiempo lleno o propio: fiesta, arte y experiencia vital. La obra de arte como organismo vivo que tiene su propio tiempo: nos detenemos ante ella.

Juego, símbolo y fiesta definen la esencia del arte. Pero se trata de una esencia ligada a lo antropológico (vínculo entre la obra y el mundo, los

horizontes, las tradiciones) no a un mundo de ideas trascendentes por fuera del mundo humano.

- La identidad hermenéutica de la obra de arte.

¿El autor parte de la pregunta qué es el arte?, como haciendo un racconto de la historia del arte occidental, el parte de lo siguiente: en el arte griego el arte se caracterizó por ser la presencia de lo divino, las esculturas se mostraban como dioses humanizados que se hacían presentes a través de la obra. En la edad media esto entra en crisis en el sentido de que en el cristianismo y el catolicismo la figura de dios no puede encerrarse en una obra de arte, dios es algo trascendente que no puede encarnarse en una imagen, la imagen es una mediación, no es lo divino mismo. -Tanto en un periodo como en otro el arte está vinculado a la comunidad. Crecía al amparo de la religión, la iglesia y el estado. Así había una vinculación muy fuerte entre el artista la obra y la comunidad, la comunidad comprendía lo que estaba mostrando a la obra. En el mundo cristiano la manera de acercarse al relato bíblico para la gran parte de la población mundial que era pobre y no ilustrada eran las imágenes, había entonces una comprensión asentada de las imágenes que por ejemplo ilustraban la vida de los santos. Esto se rompe en el romanticismo, aquí el artista puede crear por su subjetividad en el sentido que ya no necesita el encargo de una obra. Incluso en el renacimiento está el genio pero el artista actúa por encargo, esto en el romanticismo se rompe y el artista empieza a plasmar su subjetividad, variaciones temáticas y de representación, a partir de ese momento comienza lo que será el cambio total del sistema de representación que se catapultaría con las vanguardias. Esto empieza a poner en crisis la comunicación entre la obra, el artista y la comunidad. Ya no es evidente el conocimiento de lo que está representándose. Esto se profundiza con las vanguardias del siglo 20 y con todo el arte contemporáneo, la pregunta que el autor se hace es ¿Qué es lo q hace q nosotros sigamos hablando de arte después de esas rupturas? Así va a encontrar q todo arte de todos los tiempos es juego es símbolo y es fiesta. Ese puente ontológico (en un sentido antropológico del ser) es lo q hace q el arte sea arte en todos los tiempos. Esto está ligado a la hermenéutica, que puede ser entendida como estética de la recepción donde la categoría central sería la comprensión y la interpretación q el sujeto hace poniendo en juego sus prejuicios no como algo peyorativo o negativo sino como juicios previos. La interpretación es nuestro modo de ser en el mundo porque el lenguaje es nuestra manera de ser en el mundo. Pensar la unión entre arte, comunicación y lenguaje. El ser es lenguaje y toda interpretación está mediada por el lenguaje nosotros interpretamos a partir de juicios previos, que no surgen de la nada, sino que están configurados por la tradición en la q estamos insertos. La distancia histórica nos permite tener distintos puntos de vista los objetos.

Es decir, Gadamer sigue la línea de q no somos una tabula rasa para interpretar, sino que tenemos prejuicios que corren en el tiempo y espacio en

que nos ubicamos. Como un juicio previo para interpretar y además prosigue ubicándonos ligados a una tradición cultural. La manera en q interpretamos una obra siempre puede estar mediada por interpretaciones previas de esa obra, el sentido no se reduce a un solo concepto, a algo unívoco cerrado o determinado. (ESTO ESTA RELACIONADO CON EL TEXTO DE JIMENEZ)

- Relevancia ontológica de lo bello.

La función ontológica de lo bello, manifestación sensible del ideal, consistiría en «cerrar el abismo» abierto entre éste y lo real. La experiencia de lo bello, según Platón, implica verdad. Pero, [16] incluso aceptando el supuesto platónico, ¿puede ser esto extendido al concepto de arte? ¿No se acostumbra a situar a Platón como el primer detractor filosófico de los artistas, es decir, de los artífices en y de la apariencia? Para tratar de responder a este interrogante Gadamer coloca a Kant en una encrucijada en la que confluyen distintos caminos: el que lleva a responder la cuestión planteada por Alexander Baumgarten de la cognitio sensitiva; el que lleva a la primera formulación global del problema estético, justo en el momento histórico en el que lleva a apoyar teóricamente el rumbo del arte moderno. Ya tratando de discernir la genealogía de lo bello, partiendo del griego Kalós, Gadamer saca a colación, como rasgo fundamental, su autodeterminación. «De ahí que, para nuestra sensibilidad más natural, al concepto de lo bello pertenezca el que no pueda preguntarse por qué gusta. 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.» Partiendo de esta premisa la recurrencia a Kant, en cuanto a primer filósofo que analiza sistemática y críticamente la experiencia estética, parece inevitable. Gadamer, tras separar algunas nociones matrices de la Crítica del Juicio, fija su atención en la belleza libre, caracterizada por Kant, como aquella «belleza libre de conceptos y significados». El alcance del placer desinteresado y de la finalidad sin fin kantianos se radicaliza hacia una intuición, anticipada por Kant, de la evolución del arte moderna. Para Gadamer, la formulación de la belleza libre como base de la experiencia estética alumbraría el sendero de un arte, el moderno, que crece en la constancia de su autosuficiencia como arte. Kant contradice a Hegel. El arte clásico, con respecto al que se cumple la hegeliana «muerte del arte», no posee conciencia de arte (a no ser extrínseca, es decir, para nosotros) mientras que sólo el arte moderno, el arte posterior a la «muerte del arte», al no ser, o al no poder ser, otra cosa que autoconsciente, está en condiciones de habitar libremente la belleza. Kant preparó teóricamente el terreno pues, según opina Gadamer, «desde que el arte no quiso ser ya nada más que arte comenzó la gran revolución artística moderna». La unicidad de lo artístico, tanto del perteneciente a la tradición como del que se origina tras su ruptura, quedaría establecida por el común recurso a la autonomía de lo estético, con la diferencia de que si, en el arte llamado clásico, esta autonomía se expresaba a pesar de la integración del arte en la comunidad y de la subsiguiente

inconciencia del artista, en el moderno, fruto de la desintegración y de la autoconciencia, dicha autonomía adquiere un estatuto propio e inevitable.

La enseñanza importante que podemos extraer de esta historia es precisamente que la esencia de lo bello no estriba en su contraposición a la realidad, sino que la belleza, por muy inesperadamente que pueda salirnos al encuentro, es una suerte de garantía de que, en medio de todo el caos de lo real, en medio de todas sus perfecciones, sus maldades, sus finalidades y parcialidades, en medio de todos sus fatales embrollos, la verdad no está en una lejanía inalcanzable, sino que nos sale al encuentro. La función ontológica de lo bello consiste en cerrar el abismo abierto entre lo ideal y lo real. Así, el calificativo del arte, «bellas artes», nos ha dado una segunda pista de importancia esencial para nuestra reflexión.

- Características del juego, el símbolo y la fiesta.

Gadamer explica que la base antropológica de nuestra experiencia del arte tiene que desarrollarse en los conceptos de juego, símbolo y fiesta.

El juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico. Se podría hablar, en primer término, como un movimiento de vaivén que se repite continuamente. Podría pensarse en ciertas expresiones como el “juego de luces” o el “juego de las olas” donde se presenta un ir y venir de un movimiento que no está vinculado a fin alguno. Ahora bien, lo particular del juego humano estriba en que el juego también puede incluir en sí mismo a la razón, el carácter humano consistente en poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente. Así, la humanidad del juego humano ordena y disciplina sus propios movimientos de juego como si tuvieran fines; por ejemplo, cuando un niño va contando cuántas veces bota el balón en el suelo antes de escapársele. Podemos añadir inmediatamente que el jugar exige siempre un “jugar-con”. Incluso el espectador que observa al niño y la pelota no puede hacer otra cosa que seguir mirando. Eso no es otra cosa que la participatio, la participación interior en ese movimiento que se repite. El espectador es algo más que un mero observador, es también parte del juego, y toda obra deja al que lo recibe un espacio de juego que tiene que rellenar.

Así, El juego, fundamentado antropológicamente como un exceso, le sirve a Gadamer para sostener una tendencia innata del hombre al arte. Gadamer aconseja alejarse de la visión del arte como obra cerrada y consolidada para aproximarse a otra visión, dinámica, en que la obra es entendida como proceso de construcción y reconstrucción continuas

La obra interpela al espectador y lo envuelve en la totalidad de sentido que se revela con su participación. La obra de arte funda un mundo, en ella acontece una verdad, en tanto establece nexos de sentido, dota a la “realidad” de significaciones que previamente no tenía, hace surgir de ella algo que antes no resultaba visible, que se ocultaba a la mirada rutinaria, convencional. Hace ver

las cosas de un modo distinto, pone de relieve, enfatiza. En definitiva, organiza un mundo en el que lo que conocíamos emerge bajo una luz diferente. La obra de arte acrecienta el ser: fundación de sentidos. Valor cognitivo: se conoce algo más de lo ya conocido.

La palabra símbolo es una palabra técnica de la lengua griega que significa tablilla de recuerdo (tessera hospitalis de los latinos). Tablilla, que partida en dos, se repartía entre el anfitrión y el huésped, para que con el paso del tiempo y en ocasión de un nuevo encuentro, puedan reconocerse como antiguos conocidos juntando las dos mitades. Ese es el sentido técnico originario de símbolo, algo con lo cual se reconoce a un antiguo conocido.

Lo simbólico en el arte alude al fragmento que busca complementarse. La obra representa un fragmento de ser que promete complementarse con aquel que se corresponda con él.

Una obra de arte implica la presencia de una ausencia, por lo tanto podemos decir que es inacabada, siendo nosotros como espectadores los encargados de completarla. Esa característica de obra abierta va a dar lugar a diversas interpretaciones, a una multiplicidad de experiencias estéticas, ya que una imagen puede aludir a muchos conceptos tanto desde la observación del espectador como desde la misma representación.

La idea de fragmento también tiene que ver con el juego de mostración y ocultación del sentido, el cual no se agota en cada interpretación. La obra no puede ser aprehendida en su totalidad, en tanto cada actualización devela sentidos, al tiempo que oculta otros.

Gadamer profundiza en el concepto de lo simbólico, tal y como lo entendieron Goethe y Schiller. En este sentido, lo simbólico, no sólo remite al significado, sino que lo hace estar presente. Entonces, representación no quiere decir que algo esté ahí en lugar de otra cosa, como si se tratase de un sustituto: lo representado está ahí mismo. La obra de arte no sólo se remite a algo, sino que en ella está propiamente aquello a lo que se remite. Esto es lo que la distingue de todas las realizaciones productivas humanas en la artesanía y la técnica. Si la esencia del juego es el automovimiento, la de lo simbólico sería el autosignificado.

El tercer elemento es de la fiesta. La fiesta va ligada a los términos de comunidad, congregación, actividad, comunión, y la no exclusión. Celebramos al congregarnos por algo y esto se hace claro en el caso de la experiencia artística. No se trata sólo de estar uno junto a otro, sino de la intención que une a todos y les impide desintegrarse en diálogos sueltos o vivencias individuales.

En la fiesta se suprime toda representación de una meta hacia la cual dirigirse, la fiesta está ahí siempre y en todo momento. Una particular experiencia del tiempo es afín a la fiesta y al arte. En el tiempo ordinario, cotidiano, el del ajeteo, siempre hay algo previsto para hacer o llenarlo. Cuando hay fiesta, ese rato o momento está lleno de ella. En la fiesta no hay que llenar el tiempo vacío sino a la inversa: el tiempo se ha vuelto festivo. La fiesta es un tiempo fuera del



tiempo, ofrece tiempo, lo detiene, invita a demorarnos. De igual manera una obra de arte es una celebración, tiene su propio tiempo. Debemos aprender a demorarnos en la obra de arte de un modo específico, elocuente, múltiple. Cuanto más nos sumerjamos más ricamente se nos manifestará.