

LA MIMESIS ARTISTICA COMO ACONTECIMIENTO ONTOLÓGICO EN LA HERMENÉUTICA DE GADAMER

Paola Sabrina Belén
Universidad Nacional de La Plata – Facultad de Bellas Artes

Introducción

Sobre los cimientos de la hermenéutica ontológica Hans-Georg Gadamer realiza, en su obra *Verdad y método* (1960), una fundamentación filosófica de la experiencia hermenéutica.

Su “Elucidación de la cuestión de la verdad desde la experiencia del arte” en el comienzo del libro no es casual ni arbitrario, puesto que su posibilidad es fundamental para explicitar la naturaleza del fenómeno hermenéutico, propósito general de la obra.

Desde la mirada gadameriana la verdad del arte es una experiencia con su propio modo de legitimidad, que sólo puede concebirse en toda su plenitud en la medida en que no se limite por el concepto de verdad de la ciencia, pero que tampoco se vea restringida al ámbito de la subjetivización.

En este punto el modelo del “juego” le permite superar el subjetivismo moderno a la vez que desarrollar una explicación ontológica de la obra de arte y de su significado hermenéutico en la que es central su concepción de la obra como re-presentación.

Considerando lo anterior este trabajo se propone analizar qué es lo que la obra de arte representa o, lo que es lo mismo, de qué es mimesis en el marco de la hermenéutica de Gadamer.

La subjetivización de la estética en Kant

Según Gadamer, recuperar el valor cognoscitivo del arte, lo que supone alcanzar una concepción adecuada de nuestro encuentro con él, implica superar la subjetivización de la estética, iniciada por Kant y desarrollada en lo que llama la “conciencia estética”.

Nuestro filósofo comienza, entonces, por criticar tal subjetivización y los presupuestos de la conciencia estética moderna para luego abordar el significado hermenéutico de la ontología de la obra de arte.

Si la *Crítica de la razón pura* (1781) de Kant limitó toda posibilidad de que la metafísica alcanzara estatus científico, en tanto consagró a las ciencias físico-matemáticas y su saber metódico (universal y necesario) como el modelo del auténtico conocimiento, su *Crítica de la facultad de juzgar* (1790) ofreció a la estética un campo de autonomía propia, pero a cambio de la estetización de lo que no se ajustaba al modelo de las ciencias.

De esta manera, el “saber del gusto” que la tradición humanista reconocía como sustentado en la formación de la capacidad del juicio y del *sensus communis*, resulta deslegitimado como un saber sin pretensiones del auténtico saber.

A partir de ello, el juicio de gusto debe buscar su validez más allá del conocimiento, en la validez intersubjetiva; resulta así universalizable, pero despojado de toda relevancia cognitiva.

Sostiene Gadamer:

“Habrà que reconocer que la fundamentación kantiana de la estética sobre el juicio de gusto hace justicia a las dos caras del fenómeno, a su generalidad empírica y a su pretensión apriorista de generalidad. Sin embargo, el precio que paga por esta justificación de la crítica en el campo del gusto consiste en que arrebatada 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.”¹

Otra cuestión relevante de la estética kantiana, en vínculo con la anterior e importante para Gadamer, es la distinción entre belleza libre y belleza dependiente o adherente.

En la "Análítica de lo bello" Kant otorga primacía a la consideración de la belleza natural y la belleza libre en tanto establece, además, un principio a priori, el gusto o sentido común, que designa el libre juego de la imaginación y el entendimiento.

Mientras la belleza libre no reconoce ningún concepto del objeto, 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 segunda, 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 introduce el concepto de genio: "Genio es el talento (don natural) que da la regla al arte"², considerando que esta capacidad innata del artista pertenece a la naturaleza.

Vemos entonces que la belleza libre, propia del juicio de gusto puro y sin relación alguna con las dimensiones morales o cognitivas, contribuye a desplazar a la estética hacia el terreno de una pura subjetividad que se manifiesta libremente en la creación artística del genio.

Sin embargo, para Kant sólo la belleza natural, y no el arte, puede suscitar la idea de nuestra determinación moral. Es la existencia de la belleza natural, la coincidencia no intencionada de la naturaleza con nuestro placer, la que nos permite pensar que ocupamos un lugar especial en el orden del mundo, existiendo una orientación de la naturaleza hacia nosotros.

El concepto de genio habilita al filósofo de Königsberg a acercar la belleza artística a la natural: "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."³

A diferencia de la belleza natural, la obra de arte bella es producto de la unión del gusto y del genio, y Gadamer dirá que esto constituye la base de la doctrina neokantiana de la vivencia, según la cual la obra expresa los sentimientos del artista.

La concepción del arte dominada por la noción de genio conduce a lo que Gadamer llama "conciencia estética", la conciencia con la que se enfrenta quien percibe las obras de arte desde una actitud puramente estética que prescinde de toda dimensión moral o cognitiva. Ésta a su vez produce la "distinción estética", entendida como el proceso de abstracción que separa de la obra todo lo que no es estético.

Entiende Gadamer, entonces, que la estética 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 humanista⁴, en cuanto los conceptos de gusto y sentido común se desvinculan

¹Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*, *Fundamentos de una hermenéutica filosófica*, Ed. Sígueme, Salamanca, 1991, p. 76

² Immanuel Kant, *Crítica de la facultad de juzgar*, Monte Ávila, Caracas, 1992, p. 215

³ Gadamer, *op. cit.*, 1991, p. 88

⁴ 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 tiene 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 perceptos. Según Gadamer estas capacidades se encuentran próximas al modelo de conocimiento propio de ética de Aristóteles.

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.”⁵

Juego y mimesis en la explicación ontológica de la obra de arte

En opinión de Gadamer, superar la subjetivización es esencial para reconocer la pretensión de verdad y conocimiento del arte. Desde su perspectiva, la obra de arte no es el producto de un genio, sino creación y transformación de la realidad, transmutación de ésta en su verdadero ser. Este resultado es atribuible al acontecimiento en el que el artista participa, pero que lo trasciende.

En este punto el modelo del juego se presenta “como hilo conductor de la explicación ontológica” de la obra de arte y su significado hermenéutico.⁶

Según Gadamer la concepción del juego como un mundo aparte o mera discontinuidad respecto de las exigencias o preocupaciones de la vida cotidiana, supone entenderlo de una manera subjetivista. Desde la concepción gadameriana de juego, la subjetividad se diluye para plegarnos al imperativo de sus reglas, es decir, existe un “primado del juego frente a la conciencia del jugador”⁷

La libertad lúdica, de este modo, no es ilimitada; se trata de una libertad reglada que es posible por la delimitación de un espacio de juego que lo contrapone al reino de los fines, pero que, a través de reglas, se realiza desde dentro del espacio de juego.⁸

“Todo jugar es un ser jugado”⁹, puesto que el juego accede a su manifestación a través de los jugadores, en la medida en que ellos cumplen los roles que él les asigna haciendo que el mismo juego esté presente en cada ocasión aunque siempre de diferentes maneras.

Gadamer dirá que esto se aplica al arte, en tanto el ser del espectador no es una posesión de la subjetividad sino que está definido por la obra de arte. Ni el jugador/espectador es un sujeto por sí mismo ni el juego es un objeto que se le contrapone.

Asimismo hay un sentido de la obra que comprendemos e interpretamos, pero la historicidad del intérprete trae aparejada que la interpretación ocurra siempre de una manera diferente. Esto significa que la obra de arte no tiene identidad sino una unidad en las diferencias, vale decir, histórica.

Gadamer desarrolla así una ontología de la obra de arte a partir de la categoría de juego, en la que su modo de ser es la autorrepresentación: esto no quiere decir ni la representación que un sujeto se hace de un objeto, ni un volver a presentar lo ya presentado, sino la emergencia de que lo antes no era y desde ese momento es.

En este sentido, la obra es definida como representación o mimesis. Dicha noción, recuperada tal como es definida por Aristóteles, permite a nuestro filósofo dar cuenta a la vez del modo de ser de la obra de arte y de su relación con el mundo.

“El mundo que aparece en el juego de la representación no está ahí como una copia al lado del mundo real, sino que es ésta misma en la acrecentada verdad de su ser.”¹⁰

⁵ Gadamer, *Op. Cit.*, 1991, p. 90

⁶ Gadamer, *Op. Cit.*, 1991, p. 143.

⁷ Gadamer, *Op. Cit.* 1991, p. 147

⁸ Pedro Karczmarczyk, La subjetivización de la estética y el valor cognitivo del arte según Gadamer”, en *Analogía filosófica*, año XXI, n° 1, Centro de Estudios de la Orden de Predicadores, México, 2007, p. 162

⁹ Gadamer, *Op. Cit.* 1991, p. 149

¹⁰ Gadamer, *Op. Cit.* 1991, p. 185

No se copia, reproduce o refleja lo exterior, puesto que el ser de la obra es presentación que crea y transforma la realidad haciéndola presente e interpretándola.

La mimesis es un acontecimiento ontológico, que hace surgir de la realidad algo que antes no resultaba visible, dotándola de significaciones que previamente no tenía.

Agrega Gadamer que toda presentación es además representación para alguien y a través de alguien, por lo que se trata de un acto interpretativo determinado históricamente. Así, desde la perspectiva gadameriana la representación puede ser considerada desde su despliegue tanto en la conformación interna de la obra, como en el efecto sobre el espectador y su vinculación con el mundo.

En tanto la obra es concebida por Gadamer como auto-representación, ésta gana para sí una autonomía, que se evidencia en la manera en que ella se conforma o estructura atendiendo a una lógica y teleología interna. Retomando la cuestión del juego, podemos decir que las reglas de un juego sólo tienen validez y sentido al interior de dicho juego. La obra “no admite ya ninguna comparación con la realidad, como si ésta fuera el patrón secreto para toda analogía o copia”¹¹, porque ella hace ser algo que desde ese momento es, algo que antes no estaba.

Concebida desde su relación con el espectador, la mimesis implica que sólo en cuanto la obra es comprendida e interpretada por alguien, es. De esta manera queda inserta en un devenir histórico, por el cual “sigue siendo siempre la misma obra, aunque emerja de un modo propio en cada encuentro”¹², puesto que “le dice algo a cada uno, como si se lo dijera expresamente a él, como algo presente y simultáneo.”¹³ La mediación con el presente aparece así concebida como condición de posibilidad de la interpretación.

Asimismo la categoría de mimesis le permite a Gadamer dar cuenta de la transformación que afecta al espectador. El mundo que la obra presenta posibilita al espectador reconocerse en ella, al tiempo que éste asume su inscripción en la tradición.

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.”¹⁴

La verdad del arte es una verdad relacional que tiene lugar de manera dialógica, se trata del acontecimiento al que pertenecemos, y de ello el objetivismo y el metodologicismo no pueden dar cuenta de manera plena..

Desde la mirada gadameriana, “la intimidad con que nos afecta la 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: « ¡Has de cambiar tu vida!».”¹⁵

Consideraciones finales

¹¹ Gadamer, *Op. Cit.* 1991, p. 156

¹² Hans-Georg Gadamer, “Palabra e imagen”, en: *Estética y hermenéutica*, Ed. Tecnos, Madrid, 1996, p. 297

¹³ Hans-Georg Gadamer, “Estética y hermenéutica”, en: *Estética y hermenéutica*, Ed. Tecnos, Madrid, 1996, p. 59.

¹⁴ Gadamer, “Palabra e imagen”, pp. 294-295

¹⁵ Gadamer, “Estética y hermenéutica”, p. 62.

A partir de la caracterización de la ontología de la obra de arte desde el juego y a través del concepto de mimesis Gadamer se enfrenta al subjetivismo moderno: la obra de arte se impone al sujeto, lo supera, define el ser del mismo mientras que a su vez lo implica. Esto le permite además recuperar la función cognitiva del arte, negada históricamente por la filosofía. Pero el valor cognoscitivo del arte no tiene que ver con la aprehensión de un objeto sino con su verdad, una verdad que nos permite reconocernos. Se trata entonces de una tarea de la comprensión que nos permite profundizar nuestro conocimiento del mundo y de nosotros mismos

“Lo que realmente se experimenta en una obra de arte, aquello hacia lo que uno se polariza en ella, es más bien en qué medida es verdadera, esto es, hasta que punto uno conoce y reconoce en ella algo, y en este algo a sí mismo.”¹⁶

El que la obra de arte exista a través de la representación posibilita así que el modo de conocimiento sea el reconocimiento, pero esto no significa que volvamos a encontrarnos con lo que sabíamos antes y del modo como lo sabíamos.

La actualidad de la obra de arte implica que ella se dirige a cada uno de nosotros de un modo especial, y que su sentido sea dicho desde una perspectiva diferente a la propia es constitutivo de la misma. Sin embargo, no anular esa alteridad resulta fundamental para comprender lo que ella nos dice, al tiempo que en ese diálogo que nos interpela alcanzamos un conocimiento que nos confronta con nosotros mismos, transformándonos y enriqueciendo nuestra experiencia del mundo.

Bibliografía

-Gadamer, Hans-Georg, *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*, Ed. Sígueme, Salamanca, 1991.

-----, “Palabra e imagen”, en: *Estética y hermenéutica*, Ed. Tecnos, Madrid, 1996.

-----, “Estética y hermenéutica”, en: *Estética y hermenéutica*, Ed. Tecnos, Madrid, 1996.

-Kant, Immanuel, *Crítica de la facultad de juzgar*, Monte Ávila, Caracas, 1992.

.Karczmarczyk, Pedro. La subjetivización de la estética y el valor cognitivo del arte según Gadamer”, en *Analogía filosófica*, año XXI, n° 1, Centro de Estudios de la Orden de Predicadores, México, 2007, pp. 127-173.

¹⁶ Gadamer, *Op. Cit.* 1991, p. 158