

**María Antonia González:** El arte develado. Consideraciones estéticas sobre la hermenéutica de Gadamer, México: Herder, 2005, 170 pp.

“El arte comienza justamente allí donde se puede hacer algo también de un modo diferente”<sup>1</sup>. Texto que aparece como uno de los epígrafes que preceden a la obra que a continuación reseñamos y que anuncia el serio esfuerzo que esta ofrece por reivindicar el pensamiento estético de H.-G. Gadamer a la luz de las principales tesis de su propuesta hermenéutica.

En esta perspectiva, el libro no solo se propone sacar a la luz un tema por lo demás poco atendido por los intérpretes de la obra de Gadamer, quienes, como lo constata la propia autora, han transitado más frecuentemente por el camino del olvido, o al menos del relego, de su estética, sino que también busca mostrar la estrecha articulación entre estética y hermenéutica. Es decir, los cuatro capítulos que conforman el libro buscarán persuadirnos acerca del modo en que las reflexiones sobre estética son un elemento estructural del proyecto filosófico de Gadamer, dado que en ellas convergen y se acentúan gran parte de sus planteamientos hermenéuticos y ontológicos (p. 23).

En la introducción al libro, la autora nos recuerda algunos aspectos relativos a la composición de *Verdad y método*<sup>2</sup> que redundan en favor de su planteamiento. En primer lugar, señala que si bien es cierto que la preocupación principal de esta obra es el problema de la verdad y del método para las llamadas ciencias del espíritu, no debe olvidarse que el punto de partida de sus reflexiones es la pregunta por la verdad de la obra de arte y, concretamente, por la relación entre la obra de arte y el ser. En segundo lugar, sostiene que la problemática del arte no solo es punto de partida de la reflexión hermenéutica, sino también de llegada, como lo muestra la importante disertación sobre lo bello en Platón en el último capítulo de la obra. Estas dos constataciones, según la autora, le permitirán a Gadamer una acentuación de la posibilidad de derivar el modo de ser de la obra de arte hacia el modo de ser del ser. Posibilidad que, sin duda, es desplegada ampliamente en sus ensayos tardíos sobre arte y lenguaje.

---

<sup>1</sup> Gadamer, H.-G., “El juego del arte”, en: *Estética y hermenéutica*, Madrid: Tecnos, 2001, p. 131.

<sup>2</sup> Gadamer, H.-G., *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*, Salamanca: Sígueme, 1977. Cada vez que nos reframos a esta obra usaremos las siglas VM.

En suma, atendiendo a lo anterior, la autora no duda en afirmar que la hermenéutica de Gadamer está entrecruzada con su estética en un camino de ida y vuelta. Por ello nos mostrará en los primeros capítulos del libro de qué modo la hermenéutica está estructurada a partir de reflexiones estéticas centradas fundamentalmente en la categoría de juego, entendido como re-presentación (*Darstellung*)<sup>3</sup>. Para luego, en los siguientes capítulos, destacar la forma en la que las categorías hermenéuticas –comprensión, interpretación, leer, fusión de horizontes, historicidad, entre otras– son incorporadas a la estética de manera tal que la obra de arte será también pensada por Gadamer a partir de dichas categorías.

En el marco de estas tomas de posición iniciales frente al tema, la autora también sostiene que el paradigma estético de Gadamer se inscribe en el camino delineado por muchas filosofías contemporáneas que ven en las artes un horizonte, hasta cierto punto, privilegiado de reflexión, aunque no de manera exclusiva, tras la llamada “crisis de la razón”. Es decir, en su concepto, es desde esta apuesta por las artes y por la búsqueda de otros modos de filosofar más allá de los límites de la razón iluminista, que también se entiende el cuestionamiento gadameriano a la estética kantiana y a la subjetivización del arte que se produce en ella. A lo que hay que agregar, según la autora, la cercanía y a la vez distanciamiento con el planteamiento de Hegel<sup>4</sup> que se resuelve en el giro que Gadamer hace hacia Heidegger. Giro con el que Gadamer termina suscribiendo la imposibilidad de agotar la obra de arte en el concepto y la necesidad de pensarla más bien en íntima comunión con el ser entendido como lenguaje (p. 18).

El primer capítulo del libro, bajo el título de “La recuperación del concepto de juego”, se ocupa del análisis puntual de dicho concepto, tal y como se encuentra explicado en *VM*, y se lo confronta con la acepción que este tiene en Kant, Schiller y Fink. Asimismo, en este capítulo se muestra la incorporación que Gadamer realiza de las principales tesis que Huizinga sostiene sobre el juego en su famoso libro *Homo ludens*, para concluir con una presentación del concepto gadameriano de juego como contra concepto de la categoría moderna de sujeto. Del conjunto de temas desarrollados en esta sección del libro destacaremos los siguientes.

En primer lugar se nos recuerda que en el contexto de *VM* la estética hermenéutica tiene en la mira dos objetivos: por una parte, criticar el subjetivismo moderno y con él las ideas de verdad y método que le subyacen y, por otra, fundar otra idea de verdad que permita, en última instancia, otra experiencia del ser (p. 24). Así, desde esta perspectiva, el concepto clave que Gadamer encuentra para alcanzar dichos objetivos

<sup>3</sup> Desde la perspectiva gadameriana, la re-presentación (*Darstellung*) se plantea como el modo de ser de la obra de arte y del ser en general.

<sup>4</sup> Relación que el propio Gadamer expresó en términos de “tensa cercanía” y en vinculación con diversos aspectos de su hermenéutica filosófica.

es el concepto de juego como modo de ser de la obra de arte. Concepto que, sin duda, le permite desarrollar una ontología de la obra de arte, pero para articularse luego con las tesis centrales de su hermenéutica filosófica.

Gadamer necesitaba, pues, deslindar con la apropiación que de este concepto hicieron Kant y Schiller por encontrar ahí una “significación subjetiva” que él busca precisamente desmontar. En este sentido, si bien este capítulo reseña a grandes rasgos la crítica gadameriana a la estética de Kant, aunque sin ofrecer una evaluación crítica de la misma, la autora es enfática al afirmar la distancia que existe entre ellos, atendiendo sobre todo al problema de la subjetividad y de la recuperación de la verdad del arte. Asimismo, respecto a Schiller, también hace notar que, aun cuando este autor, situándose en una perspectiva crítica frente a la ética kantiana, introduce el concepto de juego en relación con el de libertad, no deja de concebir a este concepto como algo referido al sujeto. Es decir, como un comportamiento del hombre, en tanto aspiración a la libertad.

Desde la perspectiva de González, el concepto de juego permitirá a Gadamer alejarse de cualquier interpretación que defina la experiencia del arte como el comportamiento de un sujeto que aprehende o se representa un objeto; antes bien, el juego sería susceptible de ser definido independientemente del comportamiento del jugador (p. 31). Así también, la autora encuentra justificado que Gadamer, en su intento de dirigir su reflexión a la esencia misma del juego, parta de una crítica a la oposición serio/lúdico, que está pensada en función del comportamiento del jugador y cómo este asume el juego. Desde esta perspectiva nos recuerda que si bien en *VM* Gadamer define al juego como “la pura realización del movimiento”, en su obra posterior, *La actualidad de lo bello*<sup>5</sup>, introduce el elemento de racionalidad para distinguir el juego propiamente humano del animal y del que se da en la naturaleza, derivándose de esta racionalidad el orden, las reglas y los fines que son propios del juego humano. En suma, considera que para Gadamer el ser humano es ese ente que es capaz de auto-imponerse fines en el juego y de ordenar, entonces, el movimiento conforme a estos fines (p. 34).

Por otro lado, siguiendo de cerca el análisis gadameriano de la esencia del juego, la autora destaca el elemento de la alteridad, también abordado por este análisis, y sostiene que dicho elemento le permite a Gadamer pensar el espacio lúdico como el espacio de encuentro entre alteridades y el jugar mismo como un “ser jugado”. Todo lo cual, según ella, dejaría de lado cualquier posibilidad de hablar de una conciencia o sujeto que en la soledad de sus pensamientos constituya y conforme el juego (p. 35).

---

<sup>5</sup> Gadamer, H.-G., *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*, Barcelona: Paidós, 1991.

En el marco de esta presentación de la recuperación gadameriana del concepto de juego que incide fundamentalmente en la autonomía del juego y del espacio lúdico conformado por él, González pasa a una detallada exposición de la recepción que el propio Gadamer reconoce tener de las tesis principales de Huizinga en su obra *Homo ludens* y que le permitirán reforzar su crítica a la “significación subjetiva” del juego.

Ahora bien, de la variedad de temas abordados cabe destacar aquel del comportamiento del jugador con respecto a los objetivos al interior del juego, que le permitirá a Gadamer definir al juego como auto-re-presentación. Definición que ocupa a la autora en esta última parte del primer capítulo y que, en su concepto, será la que cobre mayor importancia en la argumentación gadameriana que conduce a la afirmación del ser y de la obra de arte también como auto-re-presentación.

Para Gadamer, según González, el juego solo puede hallar su tarea en la re-presentación porque jugar es siempre ya un re-presentar. Pues si bien el juego accede a su re-presentación a través de los jugadores, porque son ellos quienes lo re-presentan al jugarlo y solo jugándolo lo hacen ser, sin embargo, en este re-presentar los jugadores se abandonan al espacio lúdico, al juego mismo que es el dueño de la acción. Así también, al definir al juego como auto-re-presentación mediada por el jugador, Gadamer estaría haciendo énfasis en la alteridad que aquí se introduce y que es explicada a partir del espectador. De este modo el mundo del juego se revelaría como abierto y cerrado simultáneamente y esta particularidad del juego, según la autora, es lo que le permitirá a Gadamer derivar el modo de ser del juego al modo de ser de la obra de arte.

En el segundo capítulo, bajo el título de “La obra de arte como juego,” se analiza la transformación del juego en juego del arte, a partir de la formulación gadameriana de “transformación en una conformación” (*Verwandlung ins Gebilde*). Aquí también son abordados los principales elementos que conforman la ontología de la obra de arte, como la “desaparición del mundo”, la “mimesis” el “reconocimiento” y el “incremento de ser”. Todos temas tratados por Gadamer en los capítulos cuarto y quinto de *VM* y en los cuales ya se hace visible la relación entre el arte y el ser. En este capítulo también se confronta la estética de Gadamer con la de Hegel, bajo la consideración que los elementos mencionados son, a juicio de la autora, estructurados en gran medida a partir de la tesis hegeliana del arte como “manifestación sensible de la idea”.

Del conjunto de temas antes señalados nos ocuparemos preferentemente del análisis crítico que ofrece este capítulo sobre la definición gadameriana del juego del arte como “transformación en una conformación”. González nos recuerda que Gadamer introduce esta definición para distinguir el juego del arte de cualquier otro juego. Así pues, cuando el juego se transforma en arte alcanza su perfección y su idealidad, dado que se muestra independientemente de los jugadores y aparece como una conformación

autónoma, es decir, se erige como obra. De este modo, este carácter de obra en la que deviene el juego es lo que se llama conformación, y la autonomía ganada es el resultado de la transformación.

Según la autora, esta autonomía del juego del arte frente a los jugadores es defendida por Gadamer principalmente por tres razones. La primera consiste en evitar caer en un subjetivismo de corte kantiano, donde la experiencia de una obra de arte depende por entero del sujeto, dado que para Kant el predicado “bello” en realidad no es un predicado que se pueda imputar al objeto, sino más bien hace referencia al acuerdo de las facultades cognitivas del sujeto. De este modo, si Gadamer hiciera depender solo del espectador la totalidad de sentido que se revela en el juego del arte, no estaría muy lejos del subjetivismo que ha criticado en Kant, puesto que la obra se diluiría en una serie de infinitas interpretaciones subjetivas de los espectadores sin ser nada más que eso, sin tener un sentido propio. La segunda razón tiene que ver con el hecho que la obra de arte lleva en sí su propio sentido, un sentido que ciertamente es revitalizado, actualizado y ejecutado por aquel que experiencia la obra de arte, pero un sentido que pertenece ya siempre a esta. Finalmente, la tercera razón consiste en que si dicha totalidad de sentido dependiera exclusivamente del artista en tanto creador de la obra, esto correspondería nuevamente a un subjetivismo exacerbado, que si bien ya no recae en el espectador, si en el artista. En este punto, González nos recuerda en qué medida Gadamer opone a la teoría del genio defendida por Kant y el romanticismo la idea del arte asociada al *sensus communis*, y a una sabiduría práctica formada socialmente (pp. 52-53).

En conexión con lo anterior, la autora también concluye que en el concepto del arte como “transformación en una conformación” no solo se deja atrás el subjetivismo estético y puede pensarse el arte como totalidad de sentido en el que acontece una re-presentación, sino que también, en esta formulación, se mienta el hecho de la “desaparición del mundo” en el que se desenvuelve la existencia cotidiana. En este sentido, para González la temática de la “desaparición del mundo” será una piedra angular en la argumentación sobre la verdad del arte, puesto que la emergencia o aparición del mundo del juego no significa un desplazamiento a un mundo distinto, como sucede, por ejemplo, en la teoría de Fink. Por el contrario, en su opinión, la argumentación gadameriana se inclinaría a la no distinción entre “realidad” e “ilusión”, entre espacio lúdico y espacio de la cotidianidad, puesto que en la ontología de Gadamer no hay propiamente una “realidad dada”, sino una realidad creada, interpretada y comprendida (p. 57).

En esta misma perspectiva, la autora también destaca de qué modo la temática de la “desaparición del mundo” está directamente relacionada con el estatus ontológico que Gadamer defiende para el arte, pues este no debe entenderse como “copia” de una

supuesta realidad que funge como parámetro y que tiene un estatus ontológico superior. Por el contrario, lo que emerge en la obra de arte es en realidad un acrecentamiento de la verdad de su ser.

Ahora bien, de lo anterior se sigue una extensa exposición de la manera cómo Gadamer retoma el concepto aristotélico de mimesis para explicar la emergencia del ser y la verdad en la obra de arte, al mismo tiempo que se presenta como una forma de reconocimiento del mundo velado por el olvido ontológico de la vida cotidiana. Asimismo, en este capítulo también se destaca la acertada inclusión que González hace de la categoría hermenéutica de “lectura” para hablar del acceso a la obra de arte, pese a que se trata de una temática que Gadamer desarrolla posteriormente a *VM*. Sin embargo, en consonancia con la tesis que ella desarrolla, resulta una categoría que da cuenta de manera ejemplar de la relación entre estética y hermenéutica, toda vez que las obras de arte requieren para Gadamer ser leídas, reactualizadas, revitalizadas, en suma, re-presentadas (p. 78).

El segundo capítulo termina destacando la manera cómo en el enfoque gadameriano del juego del arte es también un hacer comunicativo que puede entenderse a partir del modelo de la conversación, para luego abordar el tema de la “identidad hermenéutica” de la obra de arte en el fluir de sus re-presentaciones. En suma, de todo lo anterior González concluye que lo que está en el centro de la estética gadameriana no es, por tanto, ninguna subjetividad, sino la obra misma entendida hasta aquí como conformación, como transformación del mundo real y como mediación total, donde uno no puede distinguir a la obra de su interpretación. Así, ya sea a través de la lectura o de la re-presentación, lo que Gadamer habría expuesto es que el arte no puede pensarse ni como un objeto en sí al que el espectador le es inesencial, ni como un objeto ahistórico que permanece idéntico a sí mismo a lo largo del tiempo para poder ser aprehendido también idénticamente por una experiencia estética que logra efectuar la distinción entre la obra y su re-presentación (pp. 84-85).

El tercer capítulo, bajo el título de “Temporalidad e historicidad en la obra de arte: arte y tiempo”, analiza la temporalidad de lo estético tal y como Gadamer desarrolla este tema en *VM* y en su obra posterior *La actualidad de lo bello*. Para tal efecto se aborda, en primer lugar, el concepto gadameriano de “fiesta”, que posee una analogía estructural con la temporalidad de la obra de arte, la cual implica un constante devenir de la obra a la vez que su permanencia. En esta misma perspectiva que asume la temporalidad como “simultaneidad” entre presente y pasado, la autora encuentra relevante el análisis de la categoría de tradición, donde, a su juicio, convergen las tesis de Gadamer sobre la temporalidad, la finitud y el ser entendido como lenguaje. En este capítulo también se muestra la aplicabilidad de los conceptos hermenéuticos de “fusión de horizontes”,

“historia efectual” y “comprensión” para el análisis de la obra de arte, con lo cual la relación entre estética y hermenéutica es una vez más destacada.

A esta sección del libro acompaña un apartado titulado “El lector como jugador”, la cual se ocupa de analizar el rol que juega el espectador en la experiencia del arte, partiendo de la idea de que la obra de arte para Gadamer necesita en cada caso ser re-presentada. Asimismo, en este apartado González tiene la oportunidad de desarrollar más ampliamente la pertinencia de las categorías de “lectura” y “diálogo” en el análisis de la obra de arte.

Este capítulo es, sin duda, uno de los más complejos del libro, porque además de abordar la enigmática estructura temporal de la obra de arte que se deriva de su caracterización como juego y como re-presentación, la autora también quiere mostrar el camino de vuelta de la estética a la hermenéutica. Dicho propósito no solo es ampliamente logrado en este capítulo, sino que además representa un aporte fundamental a favor de una visión unitaria del pensamiento de Gadamer, tan poco atendida por sus críticos y algunos de sus intérpretes.

Del conjunto de temas abordados en este capítulo solo nos ocuparemos de algunos aspectos que ilustran el camino de ida y vuelta propuesto por la autora como aquel que caracteriza a la estética y a la hermenéutica gadameriana. En esa perspectiva, lo primero que saca a relucir es la pertinencia de la categoría de “fiesta” para describir la temporalidad de la obra de arte, pues así como la fiesta tiene su ser en el devenir y solo es en tanto se la celebra una y otra vez, del mismo modo la obra de arte solo es en tanto se la re-presenta en cada caso. Pero esta analogía entre el tiempo de la fiesta y el tiempo de la obra de arte es también aplicable a la temporalidad de toda experiencia interpretativa, pues en los tres casos hay una realidad autónoma que necesita ser re-presentada, pero también participantes de la fiesta, espectadores del arte e intérpretes que entran en el juego de una re-presentación o interpretación que siempre los trasciende.

Volviendo al arte, González nos recuerda que para Gadamer así como el receptor pertenece al modo de ser de la obra de arte, el que celebra una fiesta también pertenece a ella, lo que quiere decir entonces que la participación de ambos –receptor y celebrante– se queda a medio camino entre la subjetivización radical y la objetivización radical. Actuar y padecer confluyen simultáneamente en ambas experiencias, sin que ninguno de los elementos del binomio predomine, pues es necesaria la acción y un particular esfuerzo hermenéutico para enfrentarse a la obra con una actitud o disposición que le permita decir aquello que tenga que decir. Pero este esfuerzo consiste en matizar las opiniones previas y las expectativas de sentido para que estas no sobrepasen la obra determinándola por entero (pp. 89-90).

De lo anterior se sigue para la autora que en la experiencia del arte también acontece una “fusión de horizontes” (*Horizontverschmelzung*), pues una vez comprendida la obra, aun cuando esta tiene su propio horizonte y el intérprete que actualiza la obra el suyo, no hay en sentido estricto una manera de distinguir entre lo que el intérprete pone en la obra y lo que la obra dice por sí misma. Pero al depender el arte para Gadamer, según González, de una base de familiaridad, lo que re-presenta el artista en la obra es una “verdad común” (*sensus communis*) y vinculante que no es válida exclusivamente para él, sino que es ya siempre compartida y conformada en una comunidad, en una tradición que es capaz de entenderlo sin importar qué tan iconoclasta sea su re-presentación. Pero claro está que esta pertenencia a un suelo común también incluye la posibilidad de romper con la tradición y lo establecido, tema, sin duda, largamente esclarecido por la hermenéutica gadameriana.

A juicio de González, este fondo comunitario de la experiencia del arte permitirá a Gadamer articular sus reflexiones sobre la ontología de la obra de arte con aquellas referidas a la historicidad como principio de toda experiencia hermenéutica y las que remiten al carácter ontológico del lenguaje. Pues la tesis de la simultaneidad en el arte como unificación de pasado y presente conduce directamente al dinamismo de la tradición en toda experiencia hermenéutica y a su carácter eminentemente lingüístico.

De este modo, para González, las categorías de simultaneidad y tradición se entrecruzan en la reflexión gadameriana sobre la ontología de la obra de arte, puesto que la obra de arte es re-presentación de la tradición, re-presentación de un mundo histórico, en última instancia, re-presentación del ser entendido como lenguaje (p. 105). Pero esto último se precisa aun más cuando la autora nos recuerda que la experiencia del arte es una experiencia primordialmente dialógica donde la obra de arte es vista como un tú que puede ser comprendido e interpretado. En este sentido, el diálogo sería algo que puede ser pensado con referencia a la tradición y también a la obra de arte entendida como texto, y si además la obra de arte es manifestación de la tradición, comprender la obra mediante el diálogo sería, en última instancia, comprender la tradición (p. 112).

El cuarto capítulo del libro, bajo el título de “Arte y verdad (arte y ser)”, analiza la definición de la obra de arte como símbolo. Dicho análisis conduce a González a ahondar en la ontología gadameriana y a destacar particularmente la relación de doble sentido que en dicho enfoque tiene la obra de arte con el ser. Es decir, buscará esclarecer en qué medida la obra de arte es por un lado re-presentación del ser y, por otro, obra de arte y ser son re-presentación y son lenguaje. Asimismo, como en su concepto, pensar la obra de arte como símbolo implica también pensarla como juego de ocultamiento y

desocultamiento, como *aletheia*, esta sección del libro también ofrece un contrapunto entre la posición de Gadamer y la de Heidegger sobre el arte y la verdad. El desarrollo de todo lo anterior le permite mostrar, una vez más, que la ontología hermenéutica de Gadamer se encuentra en estrecha relación con su estética, de manera que la una no se puede pensar sin la otra. Y por otro lado, que la ontología de la obra de arte funcionaría como lazo de unión entre estética y hermenéutica, puesto que obra de arte y ser son re-presentación, es decir, en términos gadamerianos, “juego”.

Este último capítulo del libro, además de su riqueza temática, tiene la virtud de poner de manifiesto la articulación de la propuesta estética de *VM* con los escritos tardíos de Gadamer, no solo sobre el arte, sino también sobre el lenguaje. De tal modo que muchos de los temas desarrollados en los capítulos anteriores adquieren una mayor claridad a la luz de dicha articulación. Así por ejemplo, González sostiene que caracterizar al arte como símbolo es otra manera en que Gadamer argumenta la imposibilidad de definirlo con base en una relación original-copia, tal como ya lo había sostenido en *VM*. En este sentido, lo que la obra de arte, en tanto símbolo, re-presenta está ahí y no fuera de ella, mas esto no significa que la obra carezca de referencialidad y de vinculación, sino que dice algo del mundo, algo del ser, pero lo que dice está en sus propias palabras, es una construcción de sentido, una comprensión e interpretación del ser singular que no admite, por su carácter de unicidad, la comparación con la realidad (p. 148).

Así también, este capítulo vuelve sobre la temporalidad de la experiencia del arte, acentuándose, en opinión de la autora, la historicidad y la finitud en la estética de Gadamer. Porque el arte como re-presentación del ser es expresión siempre actualizada, revitalizada con cada lector y siempre de otro modo. Lo que quiere decir que cada actualización oculta sentidos al tiempo que devela otros y la obra de arte, como el ser, no puede ser aprehendida en su totalidad. Pero de esto también se sigue, para González, que aquello que liga al ser y al arte de manera inquebrantable es precisamente el lenguaje, también entendido como re-presentación del ser. De tal modo que la comprensión que se puede tener de la obra de arte es también movimiento que se realiza desde el lenguaje y hacia el lenguaje (p. 151).

Finalmente, después de un repaso por la recepción gadameriana de lo bello en Platón, González parece concluir que tanto la estética como la hermenéutica de Gadamer estarían atravesadas por una tríada indisoluble: arte-ser-verdad. Tríada que, en su concepto, encuentra su lazo de unión en el lenguaje, puesto que cada uno de los elementos es esencialmente lenguaje, pero, a la vez, entendiendo al lenguaje como re-presentación y como juego. En conexión con lo anterior, también afirma que la categoría de juego puede fungir como hilo conductor incluso en el pensamiento

gadameriano posterior a *VM*, y la categoría de re-presentación como la categoría central de la estética gadameriana.

En las páginas introductorias a esta obra, la autora nos señalaba que a la pregunta de cómo pensar el ser, ya no como esencia, ni como fundamento, ni como sustrato, Gadamer había respondido con la experiencia del arte (p. 22). Pues bien, este libro concluye no solo con la convicción de que la estética es un elemento central de la hermenéutica gadameriana, sino también con la sugerente invitación, que saludamos, de recuperar en el filosofar contemporáneo la indiscutible relación entre el arte y el pensar.

*Cecilia Monteagudo*  
*Pontificia Universidad Católica del Perú*