

El descentramiento del sujeto en la experiencia interpretativa

Cecilia Monteagudo

Pontificia Universidad Católica del Perú

Resumen

Tomando como referencia principal la obra de Hans-Georg Gadamer *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*, el artículo propone tematizar la noción de *juego* como uno de los modelos privilegiados al que apela el autor para esclarecer el fenómeno de la interpretación. El trabajo está dividido en dos partes. La primera, presenta los lineamientos generales de su Estética donde se enmarca la noción de *juego* y la manera como dicha noción apunta a la desobjetivización de la conciencia estética. La segunda, muestra cómo dicha noción puede extrapolarse a la caracterización general que Gadamer hace de toda *experiencia interpretativa*, asumiendo el rol medular de la *tradición* y el lenguaje.

Palabras Clave: Interpretación, juego, historicidad, ontología del lenguaje

Abstract:

In reference to the book “*Truth and Method*”. *Foundations of philosophical hermeneutics*” by Hans-Georg Gadamer, this article presents the proposition of “*playing*” as a privileged model applied by the author with the purpose of clarifying the issue of interpretation. The work is divided in two parts. The first part presents the general guidelines of the author's “Aesthetics”, in which the

Monteagudo «El descentramiento del sujeto en la experiencia especulativa» *Summa Humanitatis* vol. 6, Nº 2 (2013) pp. 2—22.

notion of “*playing*” is set and framed, and shows how it aims to suppress subjectivity of the aesthetic conscience. The second part demonstrates how such notion of “*playing*” can be extrapolated from the general characterization that Gadamer applies to all interpretative experience thus assuming the essential role in both, tradition and language.

Keywords: Interpretation, game, historicity, language ontology.

0. Introducción

En el marco los cincuenta tres años de publicación de la obra de Hans Gadamer *Verdad y Método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica* (1960), el artículo se propone tematizar la noción de *juego* como uno de los modelos privilegiados al que apela Gadamer para esclarecer la facticidad e historicidad de nuestra vida interpretante. Desde este paradigma, la existencia humana se muestra como el lugar donde *acontece* el sentido y donde la comprensión no es nunca un comportamiento subjetivo respecto a un objeto dado, sino que ella misma pertenece a la historia efectual, esto es, al ser de lo que se comprende (Cf. Gadamer 1977 p. 14)¹. Ciertamente la hermenéutica gadameriana también recurre a los modelos de la *interpretación de textos*, la *traducción* y la *ética aristotélica* entre otros, pero es quizá el modelo del *juego* el que menos ha sido destacado por la historiografía sobre Gadamer que por lo general termina confinándolo exclusivamente al campo de su Estética. Sin embargo, la relevancia del modelo del *juego* es tal, que no solo aparece como

¹ Cada vez que hagamos referencia a *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica* de Gdamer usaremos las siglas VM.

uno de los que mejor hacen justicia al “acontecer que hay en toda *experiencia interpretativa*”², sino que asimismo convierte a su Estética en un elemento medular de su ontología del lenguaje, como lo explicaremos más adelante.

A lo anterior hay que añadir, que el modelo del *juego* también se enmarca en el debate que inicia *Verdad y método*, con el metodologismo y objetivismo moderno que alcanza a la propia hermenéutica decimonónica de Schleiermacher y Dilthey. Como se sabe, en este tipo de hermenéuticas el acto interpretativo se entiende como un acto reproductivo de re-vivencia de intenciones del autor, donde cabe pensar que el intérprete pueda ser capaz de entender mejor dichas intenciones que el autor mismo. En este sentido, Gadamer buscará deslindar con esta hermenéutica a la que cuestiona por conservar remanentes cartesianos y objetivistas, abocándose más bien al esfuerzo deconstructivo de entender el universo de la comprensión mejor de lo que parece posible bajo el concepto de conocimiento de la ciencia moderna. Todo lo cual, radicalizado aún más en su obra tardía, conduce a una comprensión de la *experiencia interpretativa*, como algo que “debe pensarse menos como una acción de la subjetividad que como un desplazarse uno mismo hacia un acontecer de la tradición, en el que el pasado y el presente se hallan en continua mediación” (Gadamer, 1977: 360).

² En Gadamer la noción de experiencia hermenéutica es equivalente a las nociones de comprensión e interpretación, así hablamos del fenómeno de la comprensión o de la interpretación para referirnos a toda experiencia hermenéutica.

Así pues, en el contexto de esta exposición el modelo del *juego del arte* nos permitirá acceder a algunos aspectos del *descentramiento del sujeto* que subyace a la reflexión hermenéutica de Gadamer. Pero de las consecuencias ontológicas, epistemológicas y éticas que dicho descentramiento trae consigo, nosotros nos concentraremos fundamentalmente en las consecuencias de orden ontológico que nos permiten entender el acontecer que hay en todo comprender.

Dicho lo anterior, nuestro trabajo estará dividido en dos partes. La primera presentará los lineamientos generales de la Estética de Gadamer donde se enmarca la noción de *juego* y la manera como dicha noción apunta a la desobjetivización de la conciencia estética moderna. La segunda parte mostrará de qué modo dicha noción puede extrapolarse a la caracterización general que Gadamer hace de toda *experiencia interpretativa*, asumiendo el rol medular de la tradición y el giro ontológico hacia el lenguaje que opera su reflexión.

1. El juego como sujeto de la experiencia estética

En el marco del proyecto de *Verdad y método* de repensar, más allá del control de la metodología científica, el *fenómeno de la interpretación* y los temas del conocimiento y la verdad a él asociados, Gadamer comienza con una crítica al relegamiento del arte a mera apariencia estética que habría operado la conciencia estética moderna. Por el contrario, Gadamer busca rehabilitar la

experiencia de verdad que nos comunica toda obra de arte. No obstante, como ya lo señalamos en una oportunidad anterior, la Estética que resulta de este esfuerzo quiere responder también al conjunto de nuestra experiencia hermenéutica³. En esta perspectiva, en un texto posterior a *VM* encontramos una declaración explícita al respecto. Cito a Gadamer:

Si yo en *Verdad y método*, comienzo con la experiencia del arte para tratar luego, a partir de ahí, toda la dimensión de la hermenéutica en el significado universal de la lingüística (sic), el recurso al final del libro, al concepto de belleza y a la amplitud de su campo semántico, debía confirmar concluyentemente la universalidad de la hermenéutica. (Gadamer 2001p. 287)

7

Lo anterior parece pues justificar que en *Verdad y método*, de los catorce capítulos que componen la obra, los cinco primeros estén dedicados a la “Elucidación de la cuestión de la verdad desde la experiencia del arte” (*VM*, pp. 31-222). Dicha sección del libro está dividida a su vez en una primera parte dedicada al debate con la estética moderna, y una segunda a la ontología de la obra de arte y su significado hermenéutico, donde aparecen los conceptos centrales de *juego*, *re-presentación (Darstellung)*, *fiesta* y *símbolo* que configuran el nuevo paradigma estético planteado por Gadamer. A esto se añaden sus reflexiones sobre *lo bello* en Platón, aludidas en la cita anterior y

³ Cf. Monteagudo C., “Estética y hermenéutica. La hermenéutica filosófica de H-G Gadamer y la experiencia del arte”, en: Castillo, Pantoja (editores), 2007, *Espesores de superficie. Actas del primer simposio internacional de Estética y filosofía*, pp. 153-165. Una versión similar fue presentada en las II Jornadas de fenomenología y hermenéutica, PUCP, 2008.

que se encuentran precisamente en el último capítulo dedicado al “lenguaje como horizonte de una ontología hermenéutica”⁴.

Pues bien, los cuestionamientos que plantea Gadamer a la subjetivización de la estética por parte de la crítica kantiana —que concibe el juicio del gusto fundado en el libre juego de imaginación y entendimiento; y por lo tanto, incapaz de pretender función cognoscitiva alguna—, así como su crítica a los conceptos de distinción estética y genio, cumplen el rol de allanar el camino para una recuperación del significado filosófico del arte. Dicho carácter no solo reposaría para Gadamer en el carácter privilegiado del arte como experiencia de la verdad, sino también en su capacidad de actuar como correctivo frente al carácter unilateral de la orientación científico moderna del mundo. En otras palabras, el arte desde la perspectiva gadameriana representa en un sentido radical una forma de *incremento del ser* y una indicación de que las cosas pueden ser siempre de un modo diferente⁵.

8

El arte es para Gadamer una *experiencia hermenéutica* a cabalidad pues siempre nos dice algo y su pretensión de verdad radica precisamente en ser una declaración. Para Gadamer dicha condición no hace del arte una frase enunciativa y sin embargo es la que más expresa. Es decir, como el mito o la leyenda retiene lo que dice y a la vez lo brinda. Por ello, el carácter *alethiológico* del arte, no consiste solamente en el desvelamiento de lo oculto,

⁴ Tómese en cuenta aquí que la noción de **re-presentación** en español traduce, tanto la expresión alemana *Darstellung*, como la expresión *Vorstellung*, razón por la cual, cuando se quiere hacer referencia a *Darstellung*, como es en este caso, el término se traduce al español por la mayoría de intérpretes de Gadamer con un guión, es decir como **re-presentación**.

⁵ “*El arte comienza justamente allí donde se puede hacer algo también de un modo diferente*”, Gadamer, 2001^a: 131.

sino también en el hecho de que como declaración hablará una y otra vez, como una luz que emerge en cada ocasión, consistiendo en eso precisamente su verdad. Así, desde la perspectiva gadameriana, siguiendo una expresión de Goethe, puede afirmarse que la obra de arte está ahí, y es “tan verdadera, tan siendo” (Gadamer, 2001:290-297).

En la misma línea de interpretación, cuando Gadamer retoma al final de su obra la ejemplaridad de la experiencia del arte para aclarar el “fenómeno de la interpretación”, lo hace bajo la convicción de que el modo de ser de la obra de arte es un modo ejemplar de re-presentación del ser en general, que ilumina la *re-presentación* que en cada caso se da en el lenguaje en el que vivimos. En este sentido, el despliegue conceptual al que da lugar su reflexión sobre la experiencia del arte, no debe entenderse principalmente como la configuración de una teoría del arte, sino como una aportación de naturaleza ontológica que apunta a la comprensión del ser del comprender, que es al mismo tiempo un acontecer en el lenguaje (Cf. VM, p. 185).

De todo lo anterior se sigue pues que en la reflexión gadameriana el problema del arte no es solo punto de partida, sino fuente de inspiración permanente y en ese sentido, lejos de toda resonancia hegeliana, hay que interpretar su enunciado de que “la estética debe subsumirse en la hermenéutica” (Cf. VM, p. 217)⁶. Así también como lo afirma Javier Domínguez, sin desconocer los aspectos propiamente sensibles del arte y que se relacionan con el goce

⁶ En su otra *Estética y Hermenéutica* la expresión se traduce “*la hermenéutica contiene a la estética*” (Gadamer 2001 p. 59)

estético, no es una metáfora para Gadamer, decir que el arte es un lenguaje, pues la obra de arte tiene efectivamente algo que decirnos y en cuanto tal pertenece al conjunto de todo aquello que tenemos que comprender y que constituye nuestro universo hermenéutico (Cf. Domínguez 1999 pp. 12-13). En este sentido, en la perspectiva de este autor, la hermenéutica filosófica de Gadamer se ha beneficiado de la experiencia del arte, entendida como “declaración” e “incremento del ser”, para forjar su propia concepción del lenguaje y su articulación esencial con la comprensión, el ser y su verdad⁷.

En el contexto de esta Estética la noción de *juego* aparece precisamente para describir el modo de ser de la obra de arte, y como tal adquiere la condición de una categoría que provoca “el descentramiento del sujeto” de la experiencia estética y a la larga el de toda experiencia hermenéutica.

10

Así, respecto del juego del arte Gadamer señala lo siguiente:

Cuando hablamos de juego en el contexto de la experiencia del arte, no nos referimos con él al comportamiento ni al estado de ánimo del que crea o del que disfruta y menos aún a la libertad de una subjetividad que se activa a sí misma en el juego, sino al modo de ser de la propia obra de arte. (Gadamer, 1977: 143)

⁷ En esta misma perspectiva, la filósofa mexicana María Antonia González también sostiene en su libro publicado el 2005 *El arte develado. Consideraciones estéticas sobre la hermenéutica de Gadamer*, que la comprensión del proyecto hermenéutico no se entiende si no se incorpora la dimensión estética, pero también afirma que la caracterización de la obra de arte hecha por Gadamer tampoco puede ser adecuadamente comprendida sin su articulación con la ontología hermenéutica.

Como puede verse por la cita anterior, Gadamer introduce la noción de *juego* (*Spiel*), buscando liberar a este concepto de la significación subjetiva que presenta en Kant y en Schiller y aprovechar toda la riqueza de su dimensión semántica. Es decir, su doble significado en alemán de jugar e interpretar, siendo éste último significado el que abrirá la ruta para destacar la articulación entre el arte y el comprender, así como para alcanzar la conclusión hermenéutica “que la obra de arte solamente al ser interpretada cada vez realiza plenamente su esencia”⁸. Cabe añadir a lo anterior que Gadamer aborda este análisis también de cara a investigaciones antropológicas sobre el juego, a la célebre obra de Huizinga *Homo ludens* y a los análisis de Eugen Fink sobre el tema.

11

Pues bien, en la línea de una crítica al subjetivismo del arte, Gadamer sostiene que la esencia misma del *juego* no debe buscarse en la reflexión subjetiva del jugador, ya sea éste el artista o el espectador, sino que por el contrario el juego siempre tiene una primacía sobre la conciencia de los jugadores. Es decir, el “sujeto” en el juego es ante todo el *juego* mismo y quién lo juega es solo un momento y un aspecto de él. Incluso, se puede afirmar que la esencia del *juego* se realiza plenamente allí donde está más claro que los jugadores están en *juego*, es decir pertenecen a una realidad que los trasciende y se realiza en

⁸ Tomamos aquí como referencia principal los capítulos IV y V de *VM*, bajo los títulos “El juego como hilo conductor de la explicación ontológica” (pp. 143-181) y “Conclusiones estéticas y hermenéuticas” (pp. 182-222).

ellos y en su jugar⁹. En otros términos, el *juego* no es un comportamiento subjetivo, sino algo que acontece al sujeto.

Ahora bien, el jugar humano para Gadamer, se caracteriza además porque siempre se juega a algo, es decir, solo puede hallar su tarea y cumplimiento en la *re-presentación*. Pero como tal, el *juego* es también *re-presentación* para alguien, de tal modo que la apertura al espectador forma parte por sí misma del carácter cerrado del *juego*, aunque el espectador solo realiza lo que el *juego* es como tal, y en esa medida también es superado por él (Cf. VM, p. 153).

Desde esta perspectiva, la trascendencia propia de todo *juego* halla su modo superior en la experiencia del arte, porque en ella se da la “transformación del juego en una conformación” (*Verwandlung ins Gebilde*); es decir, aquí el juego no es solo *energía*, resolución y puro cumplimiento, sino también un *ergon*, un objeto que ha adquirido consistencia propia y que se independiza de los jugadores —ya sea que se trate del artista, del espectador o de aquel que la representa ante una audiencia— consistiendo en la pura manifestación de los que ellos juegan. En este sentido, esta “transformación en una conformación” sería lo que distingue al juego del arte de cualquier otro juego.

De lo anterior se sigue entonces, que el concepto de *transformación* se propone caracterizar esa forma de ser autónoma y superior que adquiere la conformación de una obra artística. Es decir, lo que se *re-presenta* en la obra

⁹ “jugar es un ser jugado”, Cf. VM, p.149.

de arte es un mundo transformado, que una vez liberados de un enfoque subjetivista habría que entender desde el sentido de la *mimesis* aristotélica (Cf. VM, p. 157).¹⁰ Como tal, aquello que acontece en el juego de la experiencia del arte es un proceso de reconocimiento, porque en la *re-presentación* del arte emerge siempre lo que ya conocíamos, pero ahora lo experimentamos bajo una luz que lo extrae de todo azar y de las variaciones de las circunstancias y que permite reconocerlo como algo (Cf. VM, p. 158). En este sentido, en la *re-presentación* del arte, como experiencia de reconocimiento de un nuevo orden que resiste a la caducidad de lo habitual y familiar, acontece también para Gadamer de modo paradigmático lo que todos hacemos al existir: construcción permanente del mundo, un volver a ordenar lo que se nos desmorona¹¹.

Asimismo, la *re-presentación* que acontece en toda obra de arte es un momento estructural, universal y ontológico de lo estético, y en ningún caso un acontecer vivencial que suceda solo en el momento de la creación artística y que al receptor de la obra solo le quede repetirlo¹². Por el contrario, para Gadamer —partiendo desde el paradigma del juego— el carácter esencial de la obra de arte radica en que ella es un acceso a la *re-presentación* del ser que podemos ejecutar en cada encuentro con la obra (Cf. VM, p. 211). En otros términos, toda obra deja al que la recibe un espacio de juego que tiene que

¹⁰ En conexión con este punto, G. Vattimo en su aproximación a la estética gadameriana señala, que en realidad una vez puesto en crisis el concepto de genio, la “imitación” vuelve a ser el único término para Gadamer, no solo para determinar las relaciones entre el arte y la naturaleza, sino también para definir en general el status ontológico de la obra de arte. Porque “imitación”, nos dice Vattimo, como ya lo entendía Aristóteles, no es copia y reproducción de la realidad, sino trasposición de la realidad misma en su verdad (Vattimo 1993 pp. 179-180).

¹¹ Cf. Gadamer H-G., “Arte e Imitación”, en: *Estética y Hermenéutica*, Op.cit., p.93.

¹² Esto refiere claramente a las hermenéuticas reproductivas y que hacen de la empatía un recurso central para la reproducción de las vivencias del artista.

rellenar y por ello, su identidad se halla enlazada con la variedad y la diferencia (Cf Gadamer 1991 pp.73-74).

Esta peculiar temporalidad que habla al mismo tiempo de unidad en medio de la diversidad que trae cada nueva interpretación seguirá siendo desarrollada por Gadamer desde los conceptos de *fiesta* y *celebración* que ya no trataremos aquí. No obstante, en Vattimo podemos señalar, que la obra de arte como *re-presentación* es —para Gadamer— temporal en el sentido de estar hecha para ser ejecutada. Es decir, como evento histórico que *re-presenta* algo, mediado por los otros eventos que son las distintas ejecuciones, la obra goza de una infinitud y trasciende así a la conciencia misma y a las intenciones del autor. Por ello, intentar reconstruir dichas intenciones del autor o reducirse a la pretensión filologista de situarse completamente y sin residuos en el mundo de la obra, no es más que un intento de olvidar el verdadero problema hermenéutico que plantea la obra, es decir, el problema de la interpretación que acontece en la mediación entre dos mundos, el de la obra y el del intérprete (Vattimo G., Op.cit. p. 181).¹³

2. Juego, tradición y lenguaje

Lo mencionado por Vattimo nos permite pasar a la segunda parte de mi exposición donde me propongo mostrar, de qué modo el carácter antijetivista de la noción de *juego* como modo de ser del arte permite

¹³ El comentario de Vattimo alude también a la crítica gadameriana a la conciencia histórica y a la tradición de hermenéutica que le precede, las que junto con la conciencia estética moderna debían ser desmontadas para abordar nuevamente el fenómeno de la comprensión.

también entender “el descentramiento del sujeto” que subyace, según Gadamer, a toda experiencia interpretativa. Experiencia, que como ya indicamos, se debe pensar menos como un acción de la subjetividad y más como un desplazarse uno mismo hacia un acontecer de la tradición que se representa en el lenguaje del intérprete.

Este acontecer de la tradición que hay en toda interpretación es abordado por Gadamer en *Verdad y método* luego de su exposición sobre la pre-estructura de la comprensión, el círculo hermenéutico y la rehabilitación de los prejuicios. En dicha exposición Gadamer nos pide entender, que el momento de la tradición en el comportamiento histórico hermenéutico, se realiza a través de la comunidad de prejuicios que configuran el punto de partida de toda experiencia interpretativa. Razón por la cual, la hermenéutica tiene que partir, de que el quiere comprender está vinculado al asunto que se expresa en la tradición (Cf. VM, p. 365) ¹⁴.

Ahora bien, la rehabilitación de los prejuicios que se sigue del planteamiento anterior y que los convierte en condición de posibilidad para dar inicio a toda experiencia hermenéutica, obliga también a Gadamer a desarrollar la historicidad que les es inherente como componentes mismos de la tradición. En ese sentido, lo obliga a abordar el *juego* entre acontecer y comprender que es la interpretación.

¹⁴ En esto pues se sostiene la relación indelible entre intérprete y lo que se busca comprender.

Detengámonos entonces un momento en aclarar este dinamismo de la tradición de cara a una amplia historiografía que ha consolidado la acepción de tradición como opuesta al cambio y a la renovación, tanto bajo la inspiración del pensamiento ilustrado, como del romántico que pretendió reivindicarla como opuesta a la razón. Gadamer, sin embargo, se propone rehabilitar este concepto y pensar la tradición en el horizonte de la libertad y la vida del lenguaje.

Desde esta perspectiva, podremos ver que la tradición más hegemónica no se impone simplemente como algo dado, sino que necesita ser afirmada, asumida y cultivada; por lo tanto, recogida en una nueva interpretación. Así, la tradición no debe entenderse desde una perspectiva estática y normativa, como podría entenderla el tradicionalismo, sino más bien desde una perspectiva dinámica y creativa. Es decir, ella sin duda, representa para Gadamer “la continua influencia del pasado”, pero que solo vive en el orden de los actos libres de los seres humanos. Por lo tanto, si bien es cierto que en toda tradición hay un componente de conservación, también existe una apertura a la novedad, de la que incluso puede depender en algunos casos su propia supervivencia.

Por ello, sostiene Gadamer, que respecto a los prejuicios, nuestra vinculación al asunto que se expresa en la tradición no es al modo de una unidad incuestionable, sino al modo de una dialéctica de familiaridad y extrañeza en la que precisamente se basa la tarea de la hermenéutica. En otras palabras, la presencia del pasado en el presente no tiene por qué entenderse como mera

repetición, del mismo modo que el lenguaje en continua transformación forma parte de una herencia cultural y el pasado está en el presente como un hecho ineludible. En este sentido, tal como lo interpreta un autor como Garagalza, la concepción gadameriana de la tradición también puede entenderse como *lo traído* por el lenguaje y contraído por la comunidad de hablantes, como el espacio que nos contiene y el soporte de nuestras experiencias compartidas y también de nuestros propios desencuentros (Cf. Garagalza 2002 p. XVI).

En los límites de esta exposición no voy a desarrollar las consecuencias éticas que se siguen del planteamiento anterior, pero sí cabe señalar que —tanto para la filosofía práctica como para la ontología de Gadamer— resulta relevante considerar que la tradición nunca se da necesariamente como un todo monolítico, sino también como una tradición de múltiples voces. Pero donde estas diferentes voces o tradiciones precisamente conservan una vitalidad porque son narraciones incompletas que nos enfrentan al futuro, cuyo carácter determinado y determinable, en la medida que lo posee deriva del pasado.

Como puede verse entonces, desde el enfoque hermenéutico, la tradición precisamente aparece como la condición de posibilidad de toda nueva interpretación y lejos de limitar la libertad de conocer, por el contrario la hace posible (Cf. VM, p.350). Del mismo modo, que la interacción de la tradición que

pervive y la novedad que trae cada nueva interpretación caracteriza a toda nuestra experiencia histórica¹⁵.

La hermenéutica de Gadamer se ha propuesto pues mostrar las condiciones bajo las cuales se realiza la interpretación. Una de ellas es no dudar nuestra vida en tradiciones, las que incluso cuando actúen silenciosamente, no dejan de ser operantes sus efectos. En este sentido, Gadamer cree esclarecer aún más este carácter dinámico de la tradición, definiéndola en términos de “historia efectiva” (*Wirkungsgeschichte*)¹⁶.

Desde esta perspectiva, la *tradición* como *historia efectiva*, opera como el horizonte de nuestros actos interpretativos. Como tal, encierra inevitablemente lo que es visible solo desde un determinado punto y no de todos. No obstante, también encierra la tradición como horizonte marcado por la ley del progreso del ámbito visual; y por lo tanto, se presenta susceptible a la renovación en el tiempo (Cf. VM, pp. 372-373). En ese sentido, como lo señalamos en el primer párrafo de nuestra exposición, la comprensión no es en primer término un comportamiento subjetivo respecto a un objeto dado, sino un proceso de historia efectiva siempre abierto, es decir, el acontecer mismo de la tradición.

¹⁵ Esto sin duda concierne también a las ciencias naturales. De otro lado, cabe precisar, que como se verá más adelante, para Gadamer la esencia de la tradición de la que participamos, remite en realidad a una pluralidad de voces en las cuales resuena el pasado (cf. VM, p. 353).

¹⁶ La noción de “historia efectiva” es una de las traducciones más extendidas que ha alcanzado este término alemán en el contexto de la hermenéutica de Gadamer, siendo entre otras las nociones de: continua influencia del pasado, la historia que siempre está funcionando, efectividad de la historia, historia de la transmisión; todas ellas expresiones que buscan dar cuenta de la movilidad histórica de la tradición antes aludida.

Por lo anterior, se sigue pues que la hermenéutica nos propone ver la experiencia hermenéutica como un diálogo con la tradición, que es al mismo tiempo un formar parte de ella en la medida que somos sus intérpretes y actualizadores, pero en virtud de una actualidad que pregunta y recupera el pasado siempre de un modo diferente. En otras palabras, la historicidad de toda experiencia hermenéutica radica precisamente en la pertenencia a una historia de interpretaciones, donde la nueva interpretación es un paso más en la vida de la tradición y será a su vez asumida en ulteriores interpretaciones que se añadirán a la presente sacando a la luz nuevos sentidos.

Como puede verse entonces, el dinamismo y flexibilidad que el enfoque hermenéutico le concede a las tradiciones y —en suma— a los horizontes de interpretación, revelan un movimiento de “identidad y diferencia”, no muy distinto al de la obra de arte. Aquí también la tradición a la vez que nos constituye ya implica potencialmente el movimiento a la diferencia, que puede ser también el movimiento hacia otras tradiciones u horizontes culturales. Por lo tanto, interpretar adecuadamente la tradición como “historia efectual de sentido” es comprender su pluralidad, así como la movilidad histórica que la caracteriza.

Ahora, tomando en cuenta la obra de Gadamer en su conjunto es innegable que la problemática de la tradición se irá afinando cada vez más en su obra tardía, enriquecida —sin duda— por los debates a los que dicha noción dio lugar. Pero si abordamos la articulación de esta temática con su concepción

ontológica y dialógica del lenguaje el modelo del *juego* vuelve a destacar por su fuerza esclarecedora.

De este modo, es posible extrapolar dicho modelo al dinamismo de la tradición antes descrito y hablar entonces con justicia del “juego de la tradición” que pone en acción el intérprete. Es decir, de un “juego de la tradición” que al jugarse cada vez hace de toda *experiencia interpretativa* un acto fundamentalmente productivo y en el que hay que asumir que el sentido de un texto o lo que se busque comprender supera a su autor no ocasionalmente sino siempre (Cf. VM, p. 366). En esta misma perspectiva, puede afirmarse, que el texto como la obra de arte puede entenderse como “la transformación del “juego de la tradición” en una nueva conformación”. Esto es, en un objeto que ha adquirido vida propia y nos ha dejado un espacio de juego que el intérprete tiene que *rellenar* con una nueva interpretación. Así, también cuando Gadamer sostiene, que el comprender es un proceso de “fusión de horizontes”, nos aclara al mismo tiempo, que se trata de una fusión que tiene lugar constantemente en el dominio de la tradición (Cf. VM, p. 377).

En ese sentido, toda experiencia hermenéutica es a la larga también una experiencia de “incremento de ser” —o en otros términos— una experiencia especulativa que se asienta en el mismo carácter especulativo del lenguaje en el que vivimos, la misma interpretación¹⁷. Así, partiendo de la ontología

¹⁷Especulativo apunta Gadamer es lo contrario del dogmatismo de la experiencia cotidiana. Es especulativo el que no se entrega directa o inmediatamente a la solidez de los fenómenos o a la determinación fija de los que se opina en cada caso, sino que sabe reflexionar. Y aplicado al lenguaje refiere al ser y su re- presentarse en el lenguaje. Cf. VM, p. 558.

gadameriana, se puede afirmar que el lenguaje en sus diversas modalidades, desde el lenguaje ordinario hasta el científico y poético, aunque con grados distintos, se da una y otra vez la experiencia de *re-presentación* del mundo en el “juego de la tradición”.

Ahora bien, respecto de este carácter especulativo del lenguaje donde se da el “juego de la tradición” cabe señalar unas palabras finales. Si bien como hemos visto, para Gadamer lo especulativo del lenguaje radica en la realización del sentido y el acontecer del hablar y el comprender que se despliega en él, todo ello debe verse desde las huellas de la finitud y los límites del lenguaje. Por ello, Gadamer sostiene que en toda experiencia hermenéutica no es la conciencia del intérprete dueña de lo que accede a él como palabra de la tradición. Por el contrario, para Gadamer, nuestro “vivir en tradiciones” nos obliga a prestar oídos a lo que llega desde ellas, y es en el horizonte de esta comunicación lingüística entre presente y tradición que se produce el acontecer que hace su camino en toda interpretación (Cf. *VM*, pp. 552 – 555). En este sentido, esta pertenencia ontológica a la tradición, no solamente se dirige a cuestionar el subjetivismo del pensamiento metodológico, sino que asimismo se abre paso a una comprensión del “juego de la tradición” en términos del juego de las “cosas mismas” que hablan en el lenguaje (*Loc. cit.*).

Finalmente para concluir esta exposición demos la palabra al propio Gadamer, una voz de nuestra tradición, que hoy hemos querido jugar entre nosotros. La cita corresponde a las últimas páginas de *Verdad y método*:

El modo como se despliega el peso de las cosas que nos salen al encuentro en la comprensión es a su vez un proceso lingüístico, hasta cierto punto un juego con palabras que circunscriben lo que uno quiere decir. Son en verdad *juegos lingüísticos* los que nos permiten acceder a la comprensión del mundo en calidad de aprendices —¿y cuándo cesaríamos de serlo?. Por eso merece la pena recordar aquí nuestras constataciones sobre la esencia del juego, según las cuales el comportamiento del que juega no debe entenderse como un comportamiento de la subjetividad, ya que es más bien el juego mismo el que juega en cuanto que incluye así a los jugadores y se convierte en el verdadero *subjectum* del movimiento lúdico. (Gadamer, 1977:584)

22

Bibliografía

Castillo, Pantoja (ed.), 2007, “Espesores de superficie”. Actas del primer simposio internacional de Estética y filosofía, Santiago de Chile, Instituto de Estética.

Domínguez Javier, 1991, “El arte como lenguaje”, en Arete, vol. III, núm. 1, Lima, pp. 12-13.

Monteagudo «El descentramiento del sujeto en la experiencia especulativa» *Summa Humanitatis* vol. 6, Nº 2 (2013) pp. 2—22.

Gadamer Hans-Georg, 2001, “Palabra e Imagen (Tan verdadero tan siendo)”, en: Estética y Hermenéutica, Madrid, Editorial Tecnos.

Gadamer H-G., 2001a, “El juego del arte”, en: Estética y Hermenéutica, Madrid, Editorial Tecnos.

Gadamer H-G., 2001b, “Arte e Imitación”, en: Estética y Hermenéutica, Madrid, Editorial Tecnos.

Gadamer H-G., 1991, La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta, Barcelona, Paidós.

Gadamer H-G., 1977, Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica, Salamanca, Ediciones Sígueme.

Garagalza Luis, 2002, Introducción a la hermenéutica contemporánea. Cultura, Simbolismo y Sociedad, Barcelona, Antrophos Editorial.

González, María Antonia 2005, El arte develado. Consideraciones estéticas sobre la hermenéutica de Gadamer, Barcelona, Editorial Herder.

Vattimo Gianni, 1993, *Poesía y Ontología*, Valencia, Servicio de Publicaciones Universidad de Valencia.

Monteagudo «El descentramiento del sujeto en la experiencia especulativa» *Summa Humanitatis* vol. 6, Nº 2 (2013) pp. 2–22.